

Г. Я. ЛЕВЕНФИШ

ПЕРВАЯ КНИГА ШАХМАТИСТА



Руководство для начинающих

С 20 иллюстрациями и 325 диаграммами



ЛЕНИНГРАД
1925

132518

194(02)

Л-35

2/6

Обложка работы Я. О. Рубанчик.

Вологодская Советская
Публичная Библиотека

Г Л А В А I.

ОСНОВНЫЕ ПОНЯТИЯ И ПРАВИЛА

Шахматная доска и фигуры.

Шахматная доска представляет квадрат, длина и ширина которого состоит из 8 клеток. Итого в ней 64 клетки—32 черных и 32 белых. Доска кладется так, чтобы в правом углу была белая клетка.

Восемь вертикальных рядов обозначаются французскими буквами a, b, c, d, e, f, g, h, восемь горизонтальных—цифрами 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, при чем буквы считаются в направлении слева направо, а цифры снизу вверх от играющего белыми.

Каждая клетка обозначается по той вертикали и горизонтали, на которых она находится (диаграммы 1 и 2).

Диагр. 1.

Черные,

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

Белые.

Диагр. 2.

Белые.

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

Черные.

Линии, соединяющие наискось одноцветные клетки, называются диагоналями, напр., диагонали a1—h8, g1—a7, a5—d8, f8—h6.

Для того, чтобы читать шахматную книгу, начинающий должен научиться находить без замедления любое поле доски по его обозначению.

В начале игры на доске расставляются 16 белых и 16 черных фигур, а именно:

у белых

король на e1
ферзь на d1
2 ладьи на a1 и h1
2 слона на c1 и f1
2 коня на b1 и g1
8 пешек на 2-й горизонтали

у черных

король на e8
ферзь на d8
2 ладьи на a8 и h8
2 слона на c8 и f8
2 коня на b8 и g8
8 пешек на 7-й горизонтали.

что и изображено на диаграмме 3.

Диагр. 3.



В дальнейшем обозначаются сокращенно:

король—Кр, ферзь—Ф, ладья—Л, слон—С, конь—К, пешка—п. чаще п опускается.

Ф e8—a4 обозначает, что ферзь с поля a8 пошел на a4

Кр f5—f6 обозначает, что король с f5 пошел на f6

e2—e4 обозначает, что пешка с e2 перешла на e4.

Ходы фигур.

Первый ход делают в партии белые, потом черные, затем белые, то есть ходы делаются по очереди. Ход состоит в том, что одну какую-либо фигуру переставляют с одной клетки на другую. Разные фигуры ходят по разному.

Король. Король может передвигаться на любую соседнюю клетку, например, Кр b7 может пойти на любое из сле-

дующих полей: а6, а7, а8, b6, b8, с6, с7, с8; Кр h7 на g6, g7, g8, h6 и h8.

Если на клетке, куда может ступить король, находится своя фигура, то такой ход невозможен, а если фигура противника, то король может взять ее. Взятие состоит в том, что король становится на место фигуры, которая снимается с доски. Напр. король h1 не имеет ни одного простого хода, он только может взять слона h2. Поле действия короля посередине доски—8 клеток, стоящего на краю доски—5 клеток, а если поставить короля в одно из угловых полей (a1, a8, h1, h8), то у него только 3 хода. Как читатель впоследствии убедится, это обстоятельство играет большую роль.

Диagr. 4.



Диagr. 5.



Ладья. Ладья ходит по вертикалям и горизонталям на одну или несколько клеток, напр. (диagr. 5), ладья b5 может сделать один из следующих 14 ходов а5, с5, d5, е5, f5, g5, h5, b1, b2, b3, b4, b6, b7, b8. Ладья g1 может сделать ходы: на h1, d1, e1, f1. На g2 ей мешает собственный слон. Кроме того Л g1 может взять слона с1.

Слон. Слон ходит по диагоналям на одну или несколько клеток, напр. слон g2 может пойти на а8, b7, с6, d5, е4, f3, h1, f1, h3; слон с1 на d2, е3, f4, g5, h6, а3, b2; слон на g8 мо-

жет или пойти на f7 или бить коня на h7. Каждому слону доступны поля одного цвета, поэтому он слабее ладьи, которая ходит по белым и по черным клеткам.

Ферзь. Ферзь ходит и как ладья и как слон, то-есть, по вертикалям, горизонталям и диагоналям. Ферзь с d5 имеет 27 ходов h1, g2, f3, е4, а8, b7, с6, а2, b3, с4, g8, f7, е6, а5, b5, с5, h5, g5, f5, е5, d1, d2, d3, d4, d8, d7, d6. Ферзь h3 имеет ходы d7, е6, f5, g4, f1, g2, f3, g3. Кроме того, может бить Сс8 или Ле3.

Конь. Конь ходит весьма своеобразно: на 2 клетки, одну прямо, другую вкось. Конь с3 может пойти на а2, а4, b5, b1, d1, d5, е2, е4. В отличие от других фигур, если по пути коня стоят другие фигуры, свои или

Диagr. 6.



Диагр. 7.



противника, то он через них как бы перепрыгивает. Конь с7 (диагр. 7) может пойти на а6, b5, d5, е6, но не на а8, и может взять Ф е8. В начальном положении (диагр. 3) из всех фигур могут ходить только кони.

Пешка. Пешки двигаются по вертикалям только на одну клетку и только вперед, считая от играющего. У белой п. с4 (диаграмма 8) один ход на с5, у черной пешки b5 один ход на b4. Этим пешки отличаются от остальных фигур, которые могут двигаться по всем направлениям. Также,

в отличие от фигур, пешки бьют не по направлению хода, а вкось на одну клетку вперед. Пешка с4 может взять или пешку b5 или Ф d5. Со своего начального положения (то-есть, белые пешки со 2-ой горизонтали, черные—с 7-ой) пешка, по желанию игрока, может пойти и на две клетки вперед. Так, пешка d2 может пойти или на d3, или на d4, пешка f7 или на f6, или на f5. Для отличия пешек друг от друга, их называют по тем фигурам, впереди которых они стоят в начальном положении (см. диагр. 3). Пешки а и h называются ладейными, b и g—коневыми, с и f—слоновыми, d—ферзевыми, е—королевскими. Пешки d и e, находящиеся в центре доски, называются еще центральными.

Когда пешка вступает на последнюю горизонталь (значит, белая пешка на 8-ую, а черная на 1-ую), то она должна быть превращена в одну из фигур, исключая короля, именно ферзя, ладью, коня, слона. Выбор такой фигуры зависит исключительно от желания игрока, а не от того, какие фигуры находятся на доске. Поэтому вполне допустимо присутствие на доске 3-х ферзей, 4-х ладей и т. д. На диагр. 8 пешка h7 может или пойти на h8, или взять коня g8; в обоих случаях она должна превратиться в белую фигуру. Равным образом пешка f2 может пойти на f1 или бить на g1 или e1. Попадая тем или иным способом на первую горизонталь, она должна превратиться в черную фигуру. Так как самой сильной фигурой является ферзь, то большей частью игроки избирают при превращении пешки ферзя. Поэтому на шахматном диалекте принято говорить, что „пешка идет в ферзи“.

Взятие на проходе. Если пешка со своего начального

Диагр. 8.



положения идет на два поля вперед и проходит мимо неприятельской пешки, то она может быть взята „на проходе“, как будто бы она продвинулась только на одно поле. На диагр. 8 белые могут сделать ход $b2-b4$, проходя мимо пешки $a4$. В ответ на это, черные могут взять пешку $b4$ пешкой $a4$, но пешка станет на $b3$. Бить пешку „на проходе“ (по французски—*en passant*) можно тотчас же после ее хода. Если черные не берут пешку на $b3$, а делают другой ход, то они лишаются этого права. Точно также на ход пешкой $f7-f5$, белые могут бить на проходе на $f6$ пешкой $e5$ или $g5$, но только сейчас же в ответ на ход $f7-f5$.

Нападение и защита. Шах. Мат.

Ход, заключающий в себе угрозу взятия вражеской фигуры или пешки, называется нападением на нее или атакой ее. Например, партия очень часто начинается ходами 1. $e2-e4$, $e7-e5$ 2. $K g1-f3$ (диагр. 9). Конь с $f3$ атакует пешку $e5$. Пешка с $e5$ уйти не может, значит, черные должны ее защищать. Черные могут защищать ее ходами $d7-d6$, $f7-f6$, $K b8-c6$, $F d8-e7$, $F d8-f6$, $F d8-g5$.

Диагр. 9.

Каждый из этих ходов сделан с тем расчетом, что белый конь, взяв пешку $e5$, будет в свою очередь взят какой-либо черной фигурой, иначе говоря, белые произведут невыгодный обмен коня на пешку. Указанные защитительные ходы не все одинаково хороши, но особенно плох ход $F d8-g5$, потому что белые возьмут не пешку $e5$, а ферзя на $g5$. Черные могли и не защищать пешку $e5$, а в свою очередь атаковать ходами $K g8-f6$ или $d7-d5$ белую пешку $e4$. Тогда на взятие пешки $e5$ последует взятие пешки $e4$ и, следовательно, потери с обеих сторон будут равноценны.



Иначе обстоит дело, когда атакуется король противника. Король—важнейшая фигура на доске, и завоевание короля и составляет цель партии. Напав на короля, играющий обязан предупредить противника вслух словом „шах“. Напасть на короля и называется поэтому „сделать шах“, „дать шах“ или просто „шаховать“. Играющий имеет право любую фигуру ставить под удар или оставить под ударом, но не короля. Ход, при котором король остается под ударом неприятельской фигуры, считается неправильным и должен быть взят обратно. На диаграмме 10 начинающий может рассмотреть разные возможности шахов и способы защиты от них.

Ферзь d8 может напасть на Кр f7 следующими ходами: на e8, f8, g8. d7, e7, d5, f6, кроме того, взять ладью c7. После шаха на e8 черный король не имеет поля, куда можно было бы скрыться от шаха, остается одно—взять ферзя e8 королем или ферзем b5. Если белые дают шах на g8, то взять ферзя королем нельзя, потому что король попадет под удар пешки h7. Король может уйти от шаха на g6 или e7. Если белые

Диагр. 10.



берут ладью c7 с шахом, то у черных есть выбор: или уйти королем на e8, f8 и g6 или закрыться от шаха ферзем на d7. Белые могут дать шах конем на e5 или на h8, превратив пешку h7 в коня. От шаха конем закрыться, очевидно, нельзя. Уходить королем от шахов конями тоже некуда, остается одно—взять того или другого коня слоном g7. Белые могут еще дать шах С g4 или пешкой g5, но шаховать ладьей d4 не имеют права, потому что при ходе ладьи король c3 попадает под удар слона g7. Ладья, как говорят, связана. Предлагаем читателю рассмотреть все шахи, которые черные могут дать белому королю ферзем b5, слоном g7 и конем f4, и защиты белых от этих шахов. Здесь же разберем еще два случая интересных шахов.

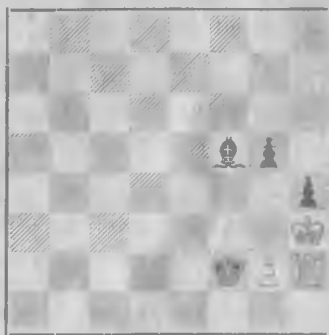
Черные могут дать шах, взяв пешкой c5 ладью d4. При этом открывается ладья c7, которая тоже атакует короля c3. Такой шах называется двойным. Каждую из шахующих фигур белые могут взять: ладью c7 ферзем d8, пешку d4—ферзем или конем. Но взять обе атакующие фигуры в один ход белые не могут, поэтому им остается одно—уйти королем на b2 или d2.

Черные могут увести слона b3 на другое поле. При этом открывается ладья a3, атакующая короля c3. Такого рода шах называется открытым или вскрытым.

Положение на диагр. 11 весьма поучительно. Оно поможет начинающему усвоить как правило вскрытого шаха, так и правило взятия en passant.

Черные последним ходом объявили белым шах слоном на f5. У белого короля нет ходов, единственная защита—закрыться от шаха пешкой с g2 на g4. Заодно белые дают вскрытый шах королю f2. Черные должны подумать о защите своего короля и не успевают взять пешку g4 на проходе. После ухода чер-

Диагр. 11.



ного короля с f2 белые возьмут пешкой g4 слона f5 и легко выиграют партию.

Поставим на диагр. 11, вместо ладьи h2, белого слона h2. Теперь после хода g2—g4 вскрытого шаха нет и черные могут взять пешку g4 на проходе. После взятия пешки на g3 вновь открывается нападение слона f5 на короля h3, иначе говоря, пешка g4 берется en passant со вскрытым шахом. Что же белым делать? Взять слона f5 им нечем, закрыться от шаха нечем, на h2 уйти мешает слон, на h4—черная пешка g5, взять пешку g3 препятствует король f2. Словом, как бы белые ни играли, их король на следующем ходе будет взят. Такое положение, при котором король гибнет от объявленного ему шаха, называется мат. Давший мат считается победителем, партия на этом кончается.

Ниже приводим несколько матовых положений.

Диагр. 12.



Диагр. 13.



Диагр. 14.



Мат пешкой d6—d7. Мат ферзем d7—b7.

Мат ладьей c6—c8.

Диагр. 15.



Диагр. 16.

Бэбсон.



На диагр. 15 белые дают мат вскрытым шахом ладьи С h6—f8, черные мают вскрытым двойным шахом Л d7—d5. На диагр. 16 белые могут дать мат 47-ю разными способами, которые предлагаем найти читателю.

Пат.

Вернемся к диагр. 13. Допустим, что белые, вместо того, чтобы дать мат ферзем на b7, пошли ферзем на c7. Как черным ответить? Легко убедиться, что на всякий ход короля a8, он будет взят ферзем. Результат не меняется, пойти ли ферзем на b7 или c7, все равно на следующем ходе черный король гибнет. Разница только в том, что при ходе Ф b7 король гибнет от прямой угрозы—шаха, от которого нет защиты, при ходе Ф c7, от отсутствия других хороших ходов, но сам король в данный момент под шахом не находится.

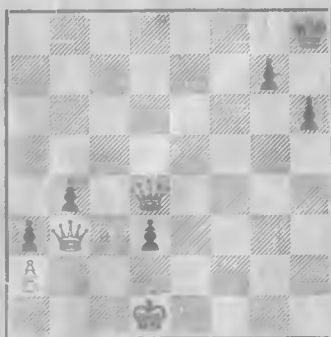
Диагр. 17.



признается ничьей. В положении на диагр. 17 белые могут ходом С d2—a5 дать черным мат. Но если они неосторожно сыграют С d2—g5, то черным пат, и партия ничья.

Положение на диагр. 18 случилось в одном американском турнире. У черных четыре лишние пешки, и они могли легко выиграть. Но черные сыграли неосмотрительно Ф d4—c3, на что последовал неожиданный ответ Ф b3—g8 шах. Черные вынуждены взять ферзя g8, после чего белым пат.

Диагр. 18.



Вот еще несколько патовых положений:

Диагр. 19.



1) Белые: Кр h8, п. h7. Черные: Кр f6. Пат с ходом Кр f6—f7.

2) Белые: Кр c6, Л d7. Черные: Кр a8. Пат при ходе Л d7—b7.

3) Белые: Кр g3, Л a7, Л g1. Черные: Кр h8, Л h4. Пат, если король берет Л h4.

На первый взгляд кажется, что на д. 19 белые должны проиграть. Они, однако, спасаются следующим образом: 1. Кр h2—g3, a3—a2 2. Кр g3—h4, a2—a1 Ферзь 3. g2—g3 и, как бы черные ни играли, белым пат.

8) В концах партий предоставляется играющему 50 ходов для достижения мата, на 51 ходе партия признается ничьей. После хода пешкой или взятия фигуры отсчет производится сначала. Для некоторых концов, требующих согласно теории более 50 ходов, дается 100 ходов.

9) Партия признается ничьей: при обоюдном согласии противников, при пате, в таких положениях, где невозможно добиться мата, напр., король и слон против короля, при троекратном повторении ходов и белыми и черными. Один из таких возможных случаев, известный под названием „вечного шаха“, изображен на диагр. 22.

Черные играют $\Phi f4-c1 \ddagger$.

У белых только один ход $Kp g1-h2$, на что черные ответят $\Phi c1-f4 \ddagger$.

Если белые вновь вернуться на g1 королем, то опять последует $\Phi f4-c1 \ddagger$, затем $\Phi c1-f4 \ddagger$ и т. д. Белые могут от шаха на f4 закрыться ходом $g2-g3$, но тогда последует $\Phi f4 : f2 \ddagger$, $Kp h2-h1$; $\Phi f2-f1 \ddagger$, $Kp h1-h2$; $\Phi f1-f2 \ddagger$, $Kp h2-h1$. Очевидно,

белые не могут уйти от шахов черного ферзя. Это и называется ничьей от вечного шаха.

Диагр. 22.



ГЛАВА II.

ПРОСТЕЙШИЕ КОНЦЫ ПАРТИЙ.

Обыкновенно шахматная партия протекает следующим образом. В течение первых 10—12 ходов противники развертывают силы; эта часть партии называется дебютом. Далее начинается борьба, в которой каждая сторона стремится достичь преимущества, выигрыша фигур или пешек—то будет середина игры. Вследствие мены фигур, положение на доске постепенно упрощается и последний этап—конец партии (иногда называемый немецким словом эндшпиль) характеризуется присутствием небольшого числа фигур и пешек. В конце партии сторона, достигшая преимущества, стремится вынудить мат.

В дебюте и середине игры короля обычно прячут посредством рокировки за пешечным заслоном и охраняют от возможных нападения. В концах партий укрывавшийся король выходит вперед и принимает самое деятельное участие в сражении.

Разумеется, при ошибках противника мат может быть достигнут уже в дебюте. В одном германском турнире была сыграна следующая партия: 1. e2—e4, d7—d5; 2. e4 : d5. Ф d8 : d5. Здесь белые нечаянно тронули своего короля и вынуждены были сделать ход 3. Кр e1—e2, на что последовал ответ Ф d5—e4×. Между малоопытными игроками встречаются такие партийки: 1. e2—e4, e7—e5 2. С f1—c4, С f8—c5 3. Ф d1—h5, К g8—f6? 4. Ф h5 : f7×. Между любителями средней силы, такие партии являются уже исключением.

Изучение игры мы начинаем с простейших концов. Их теория легче всего поддается усвоению. Знание концов облегчит начинающему нахождение правильного пути в середине игры при более сложных положениях. Достигнув там преимущества, начинающий должен упрощать игру и свести партию к известному уже концу и таким образом добиться победы.

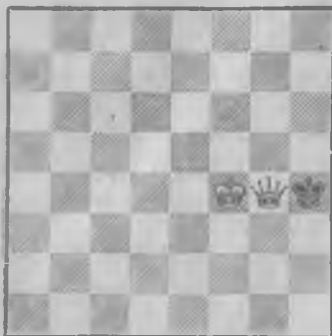
Рассмотрим, прежде всего, тот случай, когда у одного противника остался король, у другого король и еще одна фигура.

Уже при изучении ходов фигур легко было заметить, что ферзь самая сильная фигура. И на самом деле скорее всего мат дается ферзем.

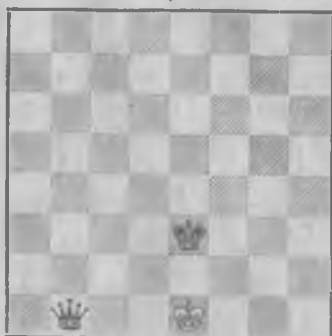
Мат ферзем и королем. Одно матовое положение с ферзем и королем помещено на диаграмме 13. Если мы попытаемся построить такой же мат посередине доски, то скоро убедимся, что его достигнуть невозможно. У короля по

середине доски слишком много простора. Только когда король находится на краю доски, можно вынудить мат. Например:

Диагр. 23.



Диагр. 24.



Чтобы достигнуть одного из таких положений, необходимо приблизить своего короля и с помощью ферзя постепенно оттеснять короля противника на край доски. Для примера возьмем положение на диагр. 25.

1. Кр a1—b2 Кр e5—f4
2. Кр b2—c3 Кр f4—e5
3. Ф a8—f3

Этим ходом король оттесняется на 6-ю горизонталь

3. Кр e5—d6
4. Кр c3—d4 Кр d6—e6

Диагр. 25.



- 5 Ф f3 — f4

Оттесняет короля на 7-ю горизонталь.

5. Кр e6—d7
6. Кр d4—d5 Кр d7—e7
7. Ф f4—f5 Кр e7—d8

Король загнан на край доски.

8. Кр d5—d6 Кр d8—e8

Если в этом положении белые сыграют неосторожно 9. Ф f5—f6, то черным пат. С другой стороны, если бы теперь был ход за черными, они должны были бы пойти королем на d8 и получили бы мат ходом Ф f5 — f8. Значит, белым надо сделать такой безразличный ход, который сохранит угрозу мата на f8. Ход 9. Кр d6 — e6 откроет черному королю выход на c7. Очевидно следует ходить ферзем и притом не выпуская короля на f8. На f6 нельзя пойти из-за пата, следовательно нужно отступить на f4, f3, f2 или f1. Такие выжидательные ходы часто применяются в концах.

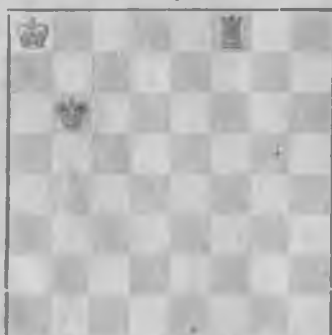
9. Ф f5—f3 (f2, f4, f1) Кр e8—d8
10. Ф f3—f8×

Можно дать мат ферзем и на a8.

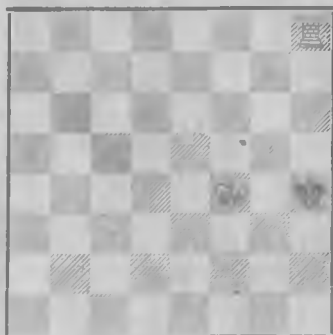
Начинающему необходимо заметить позицию королей в конечном матовом положении. Короли разделены одной клеткой по прямой линии. Такое положение королей называется оппозицией. Короли, находящиеся в оппозиции, отнимают друг у друга все три клетки, расположенные между ними. Оппозиция играет большую роль в концах партий.

Мат ладьей и королем. Король и ладья легко матуют одного короля. Мат возможен только тогда, когда король загнан в угол или на край доски, например:

Диагр. 26.

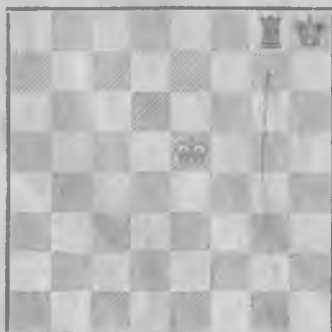


Диагр. 27.



Метод достижения мата, как в предыдущем случае. Сначала приближают короля, а потом ладья постепенно оттесняет неприятельского короля на крайнюю линию. Возьмем для примера невыгодное для сильнейшей стороны положение (диагр. 28).

Диагр. 28.



3. Кр d5 — d6 последует Л g8 — g5, отрезая выход королю на 5-ю горизонталь.

3. Кр f6 — f5

Черный король становится на расстояние хода коня к белому. Таким образом, белый король при своем ходе попадает в оппозицию.

4. Кр d4 — d5

При отступлении короля на c4 или c5, Л g8 — d8 отрезает линию d, а при отступлении на d3 или e3 Л g8—g4 отрезает 4-ю горизонталь.

Теперь король в оппозиции и ладья может оттеснить его на линию c.

1. Кр h8 — g7
2. Кр e5 — d5 Кр g7 — f6
3. Кр d5 — d4

Белым лучше всего держаться середины доски. На

4. Л g8 — d8†
 5. Кр d5 — c5 Кр f5 — e4 !

Черный король опять становится на расстояние хода коня. Если бы черные сыграли Кр f5 — e5, то после Кр c5—c4 оппозиция не была бы достигнута.

6. Кр c5—c4

Как играть при Кр c5—c6, показано дальше.

6. Л d8—c8†

7. Кр c4—b5 Кр e4—d4

Если 7. Кр c4 — b4, то Кр e4—d5, если 7. Кр c4—b3, то Кр e4—d4, то-есть всегда на дистанцию хода коня.

8. Кр b5—b6 Кр d4—d5

9. Кр b6—b5

При отступлении на a6 или a5

Если белые на 6-ом ходе играют Кр c5—c6, то можно продолжать Кр e4—e5 и далее, как только что разобрано, но можно достичь выигрыша и таким путем:

6. Л d8—d5

Отрезая 5-ю горизонталь.

7. Кр c6—b6 Кр e4—e5

8. Кр b6—c6 Кр e5—e6

9. Кр c6—c7

Если Кр c6—b6, то Кр e6—d7.

9. Л d5—d6

Л c8—b8 отрезает линию b, при отступлении на a7,9...

Кр d5—c6 и 10... Л c8—a8×

Если 9. Кр b6—b7, то Л c8—c6

10. Кр b7 — a7, Кр d5 — d6

11. Кр a7 — b7, Кр d6 — d7

12. Кр b7 — a8, Кр d7 — c7

13. Кр a8—a7, Л c6—h6 (вы-

жидательный ход) 14. Кр a7—a8,

Л h6—a6×

9. Л c8—b8†

10. Кр b5—a4 Кр d5—c5

11. Кр a4—a3 Кр c5—c4

12. Кр a3—a2 Кр c4—c3

13. Кр a2—a1 Кр c3—c2

14. Кр a1—a2

Король вынужден встать в оппозицию и гибнет.

14. Л b8—a8×

10. Кр c7—b7 Кр e6—d7

11. Кр b7—b8 Кр d7—c6!

12. Кр b8—c8

Если Кр b8—a7, то Л d6—d8 и Л d8—a8×

12. Кр c6—b6!

13. Кр c8—b8 Л d6—d8×

Для упражнения две маленьких задачи.

Диагр. 29.



Диагр. 30.



Белые начинают и дают мат в 3 хода.

Король и слон или король и конь не могут заматовать короля. Такие концы признаются ничьими.

Мат двумя ладьями. Две ладьи матуют даже без помощи короля (см. диагр. 31).

Диагр. 31.



1. Л a1—a4 Кр e5—d5

2. Л b1—h1 Кр d5—c5
3. Л h1—h5† Кр c5—b6
4. Л a4—g4 Кр b6—c6
5. Л g4—g6† Кр c6—d7
6. Л h5—h7† Кр d7—e8
7. Л g6—g8X.

Можно дать мат двумя слонами или слоном и конем, но двумя конями мат дать нельзя. Эти концы значительно труднее и будут рассмотрены позднее.

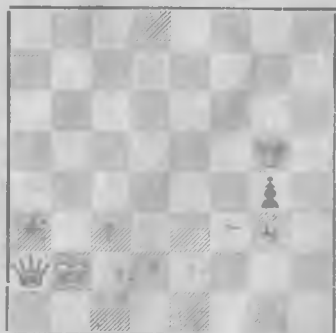
Ферзь против пешки. Рассмотрим конец, в котором против ферзя имеется пешка, например, положение на диагр. 32. Ферзь легко выигрывает. Он задерживает пешку, затем подходит король и пешка теряется.

1. Кр b2—c3 g4—g3
2. Ф a2—g2 Кр g5—g4
3. Кр c3—d3 Кр g4—f4
4. Кр d3—d4 Кр f4—g4
5. Кр d4—e4 Кр g4—h4

Черные упорно защищают пешку. При 5... Кр g4—g5 6. Ф g2 : g3† получился бы знакомый читателю конец партии — ферзь против короля.

6. Кр e4—f5 Кр h4—h5
7. Ф g2—h3 (или h1) X

Диагр. 32.



Труднее достигается выигрыш, когда пешка стоит на предпоследней горизонтали и угрожает стать ферзем (диагр. 33).

1. Ф a6—a5† Кр d2—d1!

Лучший ход. Если Кр d2—c2 или d3, то Ф a5—e1, и белые выигрывают, как в предыдущем примере.

2. Ф a5—a4† Кр d1—d2
3. Ф a4—d4† Кр d2—c2
4. Ф d4—e3

Вот цель всех маневров ферзя — приблизиться вплотную к пешке.

4. Кр c2—d1
5. Ф e3—d3†

Только этим способом достигается выигрыш. Король вынужден стать под пешку,

угроза появления нового ферзя отпала, и белый король получает возможность приблизиться.

5. Kp d1—e1

6. Kp a8—b7 Kp e1—f2

Теперь маневр ферзем повторяется сначала:

7. Ф d3—d2 Kp f2—f1

8. Ф d2—f4† Kp f1—g2

9. Ф f4—e3 Kp g2—f1

10. Ф e3—f3† Kp f1—e1

Цель опять достигнута — белый король приближается.

11. Kp b7—c6 Kp e1—d2

12. Ф f3—f2 Kp d2—d1

13. Ф f2—d4† Kp d1—c1

14. Ф d4—e3 Kp c1—d1

15. Ф e3—d3† Kp d1—e1

Теперь белый король ходит еще на один ход.

16. Kp c6—d5 Kp e1—f2

17. Ф d3—d2 Kp f2—f1

18. Ф d2—f4† Kp f1—g2

Диagr. 33.



19. Ф f4—e3 Kp g2—f1

20. Ф e3—f3† Kp f1—e1

21. Kp d5—e4

Белый король приблизился, и развязка наступает быстро.

21. Kp e1—d2

22. Ф f3—d3† Kp d2—e1

23. Kp e4—f3 Kp e1—f1

24. Ф d3:e2† Kp f1—g1

25. Ф e2—g2 X

Вся „соль“ рассмотренного конца в том, что ферзь, подойдя рядом шахов вплотную к пешке, заставляет короля стать под пешку. Превращение пешки в ферзя задержано, и белый король выигрывает время, или, как говорят, темп, чтобы приблизиться к месту боя. При изучении теории необходимо усваивать идею выигрыша, а отнюдь не механически запоминать порядок ходов.

Диagr. 34.



Черные делают ничью.

Диagr. 35.



Белые делают ничью.

Продолжаем по прежнему образцу (диагр. 34).

1. Ф а7—а6 Кр g3—g2
2. Ф а6—е2 Кр g2—g1
3. Ф е2—g4† Кр g1—h2
4. Ф g4—f3 Кр h2—g1
5. Ф f3—g3†

Цель достигнута — король как будто вынужден стать под пешку.

5. Кр g1—h1!

В предыдущем примере на такой ход ферзь спокойно мог взять пешку; здесь же после 6. Ф g3: f2 черным пат.

6. Ф g3—f3†

Иначе черные ставят ферзя.

- 6 Кр h1—g1

Белые очевидно не смогут

выиграть темп для приближения короля, следовательно выигрыш невозможен.

Еще пример (диагр. 35).

1. Ф е3—g5†
2. Кр g7—f7 Ф g5—h6
3. Кр f7—g8 Ф h6—g6†
4. Кр g8—h8

Король загнан под пешку, но черный король не может приблизиться, потому что белые находятся в пате. И здесь выигрыш невозможен. Если бы у белых была еще пешка, напр., на а4, то черные выиграли бы посредством 4... Ф g6 — f7 5. а4 — а5, Ф f7—f8X.

Каков же вывод из рассмотренных двух последних концов? Слоновая и ладейная пешки на седьмом поле делают против ферзя ничью, потому что из-за пата нельзя выиграть темп для приближения короля.

Если король сильнейшей стороны находится вблизи пешки, то ладейная и слоновая пешки проигрывают и на седьмом поле. Наглядные примеры показаны на диагр. 36 и 37.

Диагр. 36.



1. Ф а8—b7† Кр b1—a1?

В этом ходе еще не было нужды. Правильно, Кр b1—c1 или c2, тогда белые не могут выиграть.

2. Кр c7—b6!

Черные играли на пат. Теперь угроза пата исчезла.

2. Кр a1—b2
3. Кр b6—a5† Кр b2—c2

В результате ошибки черных белому королю удалось продвинуться с седьмой горизонтали на пятую. Белые достигают выигрыша следующим красивым способом. Рядом шахов они переводят ферзя на вторую горизонталь.

4. Ф b7—e4† Кр c2—c1

Нельзя идти королем на b3, из-за 5. Ф е4—е5 и 6. Ф е5—а1.

5. Ф е4—e1† Кр c1—b2
6. Ф e1—d2† Кр b2—b1

Теперь следует решающий маневр королем.

7. Кр а5—а4! (или
b4) а2—а1 Ф†

8. Кр а4—b3

К этому положению белые стремились. Грозит мат на d1, или e1, или c2. Несмотря на равенство сил, черные, чтобы отсрочить немедленный мат, должны пожертвовать ферзя. Они делают последнюю попытку сыграть на пат.

Диагр. 37.



Белые выигрывают.

Для читателя, усвоившего идею выигрыша в помещенных выше примерах, решение предлагаемой на диагр. 38 задачи, не должно представлять затруднений. Для проверки правильности решения помещаем его внизу.

Ферзь против слона или коня.

Ферзь легко выигрывает. Подводят короля и с его помощью оттесняют неприятельского короля на край доски, после чего вынуждается мат или потеря фигуры. Рассмотрим положение на диагр. 39.

8. Ф а1—с3†
9. Кр. b3 : с3!
Не Ф d2 : с3 из-за пата.
9. Кр b1—а1
10. Ф d2—b2 X.

И на диагр. 37 близость белого короля решает партию.

1. Кр с4—с3!

Казалось бы, проще
1. Кр с4 — b3, с2 — c1 Ф
2. Ф e2 — a2X. А на самом деле последовало бы:
1... c2—c1 К† и 2... К c1 : e2.

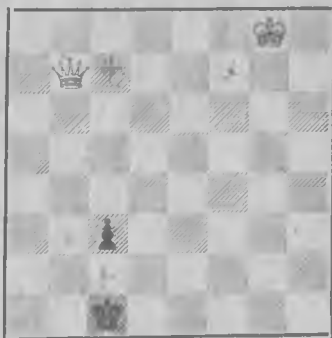
- 1, с2—c1 Ф†

2. Кр с3—b3

Силы равны, и опять черные должны проиграть. У них нет удовлетворительного хода
2... Кр b1 — a1 3. Ф e2 — a2X
или 2... Ф c1—g1 3. Фе2—b2X

Если бы белый ферзь стоял на f2, то черные спаслись бы ходом Ф c1—d1†.

Диагр. 38.



Белые выигрывают.

Решение. Ясно, что черным удастся сделать ничью, когда пешка продвинется на c2. Белые должны этому воспрепятствовать. 1. Ф b7—h1 †, Кр c1—b2. Теперь на 2. Ф h1—h2 † последует c3—c2, а после 2. Ф h1—b7 †, Кр b2—c1 получится исходное положение. Поэтому 2. Ф h1—h8! Пешка задержана, например, 2... Кр b2—b3 3. Кр g8—f7, c3—c2 4. Ф h8—a1 или 2... Кр b2—c2 3. Кр g8—f7, Кр c2—d2 4. Ф h8—d4 † и т. д.

Диагр. 39.



1. Кр а1—b2 Кр е6—d5
2. Кр b2—c3 К d6—e4†
3. Кр c3—d3 К e4—c5†
4. Кр d3—e3

Лучшая защита от шахов коня состоит для короля в том, чтобы встать на диагональ на расстояние двух клеток.

4. К c5—e6

Если 4... Кр d5 — d6, то 5. Ф b1—f5.

Удалять короля от коня опасно, например 4... К c5—a6 5. Ф b1—a2† и 6. Ф a2 : a6

5. Ф b1—f5† Кр d5—d6
6. Кр e3—e4 К e6—c5†
7. Кр e4—d4 К c5—e6†
8. Кр d4—c4

Соблюдая вышеуказанное правило.

8. К e6—c7
9. Ф f5—c5† Кр d6—d7
10. Ф c5—b6!

Отрезая шестую горизонталь.

10. К c7—e6
11. Кр c4—d5 К e6—c7†
12. Кр d5—e5 К c7—e8
13. Ф b6—e6† Кр d7—d8
14. Ф e6—f7 К e6—c7
15. Кр e5—d6 К c7—b5†
16. Кр d6—c5 К b5—c7
17. Кр c5—c6 и белые выигрывают коня или дают мат.

Борьба ферзя против слона представляет еще меньшие затруднения. Король подходит по клеткам, недоступным для слона.

Конец — ферзь против ладьи значительно сложнее и будет рассмотрен позднее.

Простейшие пешечные концы.

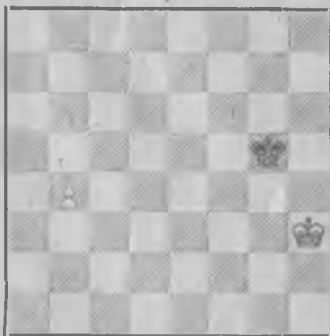
Пешечные концы встречаются чаще других в партиях, и точное знание их совершенно необходимо начинающему. Партия между равносильными игроками в середине игры сплошь и рядом заканчивается выигрышем пешки. Важно поэтому уметь пользоваться этим незначительным перевесом.

Король с пешкой против короля. Одной пешкой дать мат нельзя. Выигрыш зависит от того, удастся ли превратить пешку в ферзя или хотя бы в ладью. Конец с ферзем или ладьей читателю уже знаком.

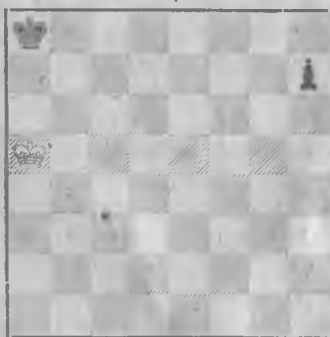
Рассмотрим сначала тот случай, когда пешка удалена от своего короля и при движении вперед лишена его поддержки.

Белые при своем ходе продолжают 1. b4—b5, Кр g5—f5 2. b5—b6, Кр f5—e6 3. b6—b7, и черный король не может воспрепятствовать превращению пешки. Если ход за черными, то после 1... Кр g5—f5 или f6 2. b4—b5, Кр f5—e5 или e6 3. b5—b6, Кр e5—d6 или d7 4. b6—b7, Кр d6—c7 5. b7—b8 Ф†. Кр c7:b8, партия ничья. То же произойдет, если черного короля поставить на диагр. 40 на g4, g6, g7, g8, f3, e3, d3, c3, b3, a3. При ходе белых пешка проходит

Диагр. 40.



Диагр. 41.



Черные выигрывают.

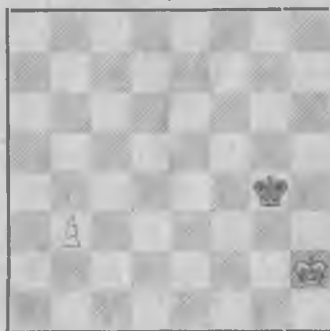
Пешка с начального положения может пойти на два поля. Для превращения пешки h7 в ферзи безразлично, стоит ли она на поле h7 или h6. Для превращения все равно требуется 5 ходов. Поэтому квадрат пешки h7 надо считать от поля h6: h6—h1—c1—c6. Белый король после 1. Кр a5—b4 оказывается вне квадрата. Белые проигрывают. Разберем другой случай, когда пешка движется вперед

при поддержке своего короля. Согласно правила квадрата, движение пешки b3 не имеет смысла, она задерживается и завоевывается королем g4.

Остается идти на выручку королем.

1. Кр h2—g2 Кр g4—h4
2. Кр g2—f2 Кр f4—e4
3. Кр f2—e2 Кр e4—d4
4. Кр e2—d2 Кр d4—c5
5. Кр d2—c3 (см. диагр. 43).

Диагр. 42.



Диагр. 43.



Король пришел к пешке на помощь, выигрыш зависит от того, удастся ли продвинуть пешку до b8. Черные должны всячески препятствовать движению пешки.

5. Кр c5—b5!

Единственный ход. Не следует допускать, чтобы белый король встал впереди пешки.

Объяснение приведено дальше.

6. b3—b4

Если 6. Кр c3—b2 или c2, то Кр b5—b4 7. Кр b2—c2, Кр b4—b5 приводя к прежнему положению.

6. Кр b5—b6

Можно и королем на c6 или a6, но Кр b5—a4 проигрывает:

7. Кр c3—c4, Кр a4—a3
8. b4—b5 и т. д.

7. Кр c3—c4 Кр b6—c6!

Опять единственный ход. Если например, Кр b6—c7, то 8. Кр c4—c5, Кр c7—b7 9. Кр c5—b5, король встал впереди пешки и белые, как показано дальше, выигрывают.

8 b4—b5+ Кр c6—b6

Теперь можно было играть и Кр c6—c7. После 9. Кр c4—c5 король оказывается сбоку пешки, а не впереди ее.

9. Кр c4—b4 Кр b6—b7

10. Кр b4—a5 Кр b7—a7

Ошибочно было бы Кр b7—c7, потому что после 11. Кр a5—a6, Кр c7—b8 12. Кра6—b6 король оказался бы впереди пешки.

11. b5—b6+ Кр a7—b7

12. Кр a5—b5 (см. диагр. 44).

Диагр. 44.



Создавшееся положение нужно тщательно изучить. На 6 и 9 ходах у черных был выбор при отступлении королем, здесь только один ход ведет к ничьей.

12. Кр b7—b8!

13. Кр b5—c6 Кр b8—c8

Теперь понятен смысл предыдущего хода. Черный король встал в оппозицию белому. Если белые играют 13. Кр b5—a6, то черные соответственно занимают оппозицию Кр b8—a8.

Читатель познакомился с оппозицией в концах — ферзь и ладья против короля. Там занятие оппозиции ускоряло мат. Ошибки в тех концах были поправимы. Иное дело в пешечных концах партий. Оппозиция играет первенствующую роль и от нее большей частью зависит исход партии.

Оппозицией мы называли такое положение королей, когда они разделены по вертикали одной клеткой. В этом положении короли препятствуют друг другу приблизиться. Когда короли находятся в оппозиции, очень важно, чтобы ход был за противником.

Это и называется „занять оппозицию“. Король, занявший оппозицию, заставляет неприятельского короля открыть дорогу для движения вперед.

14. b6—b7† Кр с8—b8

15. Кр с6—b6 пат.

Предположим, что черные на 12 ходу сыграли неправильно.

12. Кр b7—с8?

13. Кр b5—с6

Теперь оппозиция занята белыми. Черный король вынужден очистить дорогу.

13. Кр с8—b8

14. b6—b7

Характерное явление для

выигрышных пешечных концов: пешка входит на седьмую горизонталь без шаха.

14. Кр b8—a7

15. Кр с6—с7 Кр a7—a6

16. b7—b8 Ф и мат в 2 хода.

Вернемся еще к диагр. 44.

12. Кр b7—b8

13. Кр b5—с5 Кр b8—b7!

Ошибкой было бы Кр b8—с8 из-за 14. Кр с5—с6 и белые, заняв оппозицию, проведут пешку.

Также ошибочно 13. Кр b8—a8 из-за 14. Кр с5—с6 (Такое положение наз. к о с о й о п п о з и ц и е й), Кр a8—b8 15. b6—b7 и белые выигрывают.

Из анализа данного конца можно сделать важные выводы: 1) если король стоит сзади или сбоку пешки, а неприятельский — перед пешкой, то при правильной защите игра ничья, 2) король слабой стороны должен задерживать пешку и не допускать короля противника встать впереди нее, 3) отступление королем на последнюю горизонталь нужно произвести с тем расчетом, чтобы со следующим ходом занять оппозицию.

Помещенные ниже примеры уяснят читателю, какое значение имеет положение короля перед пешкой.

Позиция на диагр. 45 составляет важное исключение из общего правила пешечных концов: белые выигрывают при любом ходе, с оппозицией и без оппозиции. При ходе белых 1. Кр e6—d6, Кр e8—d8 2. e5—e6, Кр d8—e8 3. e6—e7, Кр e8—f7 4. Кр d6—d7 и выигр. При ходе черных 1... Кр e8—d8 2. Кр e6—f7 и пешка идет вперед под защитой короля. Следовательно, если король занял 6-ую горизонталь впереди пешки, то пешка проходит в ферзи.

Диагр. 45.



Белые выигрывают.

Диагр. 46.



Черные выигрывают.

В этом положении черные выигрывают только с ходом 1... Кр f3—e3! После 1... e4—e3 партия ничья, как ясно вытекает из предыдущего.

На д. 47 при ходе белых выигрывает 1. Кр с5—с6 или 1. Кр с5—d6 или 1. Кр с5—b6 согласно правила; король

Диагр. 47.

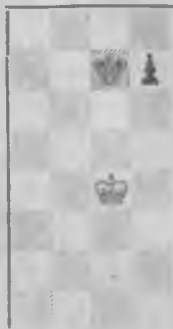


При ходе белых—выигрыш при ходе черных—ничья.

на шестой горизонтали впереди пешки. Если ход за черными, то они продолжают 1... Кр с8—с7! Теперь оппозиция занята черными. 2. Кр с5—b5. Кр с7—b7 (занимая все время оппозицию) 3. с4—с5, Кр b7—с7 и получилось положение, как на диагр. 44, которое при правильной защите черных должно окончиться в ничью.

Следовательно, когда король стоит впереди пешки, исход партии зависит от оппозиции, исключая случая, когда король достиг шестой горизонтали.

Диагр. 48.



Черные при своем ходе выигрывают. при ходе белых—ничья.

Для читателя, усвоившего прежние примеры, конец на диаграмме 48 не представляет затруднений. Белые при своем ходе достигают ничьей ходом Кр с4—с5 или d5. Если ход черных, то они выигрывают, потому что король успевает встать впереди пешки и черные займут оппозицию.

1. Кр с7—с6

Оппозиция занята. К ничьей ведет Кр с7—d6, потому что 2. Кр с4—d4 и белые занимают оппозицию.

2. Кр с4—d4 Кр с6—d6
2... d7—d6 или d7—d5 ведет к ничьей, так как король окажется сбоку или сзади пешки.

3. Кр d4—e4 Кр d6—c5

Если 3. Кр d4—c4, то 3. . . . Кр d6—e5. Из-за потери оппозиции белый король должен очистить дорогу.

4. Кр e4—d3

На Кр e4—e5 следует d7—d5 и пешка d проходит вперед под защитой короля, напр.: 5. Кр e5—f4, Кр с5—d4 6. Кр f4—f3, Кр d4—d3 7. Кр f3—f2, d5—d4 8. Кр f2—e1, Кр d3—c2 9. Кр e1—e2, d4—d3† и т. д.

4. Кр с5—d5

Все еще плохо 4. . . .

d7—d5, 5. Кр d3—c3 и ничья. Черный король вновь занял оппозицию и расчищает себе дорогу вперед.

5. Кр d3—c3 Кр d5—e4

6. Кр c3—d2

Если 6. Кр c3—c4, то d7—d5† 7. Кр c4—c3, Кр e4—e3 8. Кр c3—c2, d5—d4 9. Кр c2—d1, Кр e3—d3!

6. Кр e4—d4

Продвигаясь королем, черные всякий раз занимают оппозицию 6... d7—d5 7. Кр d2—e2 все еще вело к ничьей. Возможно было 6... d7—d6, 7. Кр d2—e2, d6—d5 и оппозиция занята черными.

7. Кр d2—e2 Кр d4—c3

8. Кр e2—d1

8. Кр e2—e3, d7—d5 9. Кр e3—e2, d5—d4 10. Кр e2—d1, Кр c3—d3 приводит к тому же положению.

8. Кр c3—d3

Теперь король занял шестую горизонталь впереди пешки, следовательно, согласно известного читателю правила, выигрыш черным обеспечен.

9. Кр d1—e1 d7—d5
10. Кр e1—d1 d5—d4
11. Кр d1—c1 Кр d3—e2
12. Кр c1—c2 d4—d3†
и черные выигрывают.

Следующий этюд Лолли (диагр. 49) наглядно показывает значение оппозиции.

Диагр. 49.



(Белый король может стоять и на c1, d1, f1, g1).

При ходе белых ничья, при ходе черных выигрыш.

А. 1. Кр e8—f7
2. Кр e1—e2 Кр f7—e6
3. Кр e2—d2 Кр e6—d5
4. Кр d2—d3

Белые достигли оппозиции, но сейчас же ее теряют, потому что у черных есть про запас ход пешкой.

4. e7—e6!
5. Кр d3—e3 Кр d5—e5
и черные выигрывают.

Б. 1. Кр e1—e2 Кр e8—d7
2. Кр e2—e3 Кр d7—d6
3. Кр e3—d4! Кр d6—e6
4. Кр d4—e4

У белых оппозиция, следовательно ничья. Но черные могут сыграть хитрее.

В. 1. Кр e1—e2 Кр e8—d8!
2. Кр e2—e3 Кр d8—d7

Если теперь Кр e3—d4, то Кр d7—d6, если Кр e3—e4, то Кр d7—e6, черные займут оппозицию и выиграют, поэтому

3. Кр e3—d3!

Белые занимают „длинную оппозицию“, при которой расстояние между королями не одна клетка, а три или пять клеток.

3. Кр d7—e6
4. Кр d3—e4 ничья.

Диагр. 50



Ничья.

Положение на диагр. 50 очень часто встречается на практике. Очевидно белые теряют пешку c5

Пусть ход за черными. Они играют 1... Кр b5—b4. Как спасти белым партию? Читатель, усвоивший прежние примеры, легко сведет игру к разобранному выше (диагр. 48) концу. 2. Кр d4—d3! Кр b4:c5. 3. Кр d3—c3 белые заняли оппозицию и обеспечили ничью. При ходе белых им тоже следует играть 1. Кр d4—d3. Проигрывает 1. Кр d4—c3. Кр b5:c5 и оппозиция у черных.

Диагр. 51.



Черн. выигр.

исключительном случае оппозиция не играет роли.

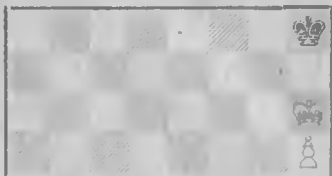
шеуказанные правила не относятся.

Диагр. 52.



Ничья.

Диагр. 53.



Ничья.

- | | |
|-------------|----------------------|
| 1. Кр g5—h5 | Кр h7—g8
(или h8) |
| 2. Кр h5—g6 | Кр g8—h8
(или g8) |
| 3. h6—h7 | пат. |

Оппозиция не играет роли.

1. Кр h6—g6 Кр h8—g8
2. h5—h6 Кр g8—h8
3. h6—h7 пат.

Король впереди ладейной пешки не выигрывает.

К ничьей ведет и положение на диагр. 54.

Диагр. 54.



Ничья.

1. h_3-h_4 K_p f_5-f_6

Король стремится на h8

- | | | | |
|-------|---------------------|----|---------------------|
| 2. Kp | $h5 \rightarrow h6$ | Kp | $f6 \rightarrow f7$ |
| 3. Kp | $h6 \rightarrow h7$ | Kp | $f7 \rightarrow f8$ |
| 4. | $h4 \rightarrow h5$ | Kp | $f8 \rightarrow f7$ |
| 5. | $h5 \rightarrow h6$ | Kp | $f7 \rightarrow f8$ |
| 6. Kp | $h7 \rightarrow h8$ | Kp | $f8 \rightarrow f7$ |

Или 6. Кр h7—g6, Кр f8—g8
7. h6—h7†, Кр g8—h8.

7. h6—h7 Кр f7—f8
пат.

Очевидно, если на диагр. 54 передвинуть все фигуры влево, то у белого короля будет выход вправо и пешка пройдет в ферзи.

Слон и ладейная пешка против короля. Даже при поддержке слона, если он не бьет на угловое поле, ладейная пешка не может пройти в ферзи (д. 55). 1... Сс6—d5†, 2. Кр а2—а1! (Король не должен удаляться от углового поля).

Диагр. 55. Если 2. Кр а2—а3?, то С d5—b3 3. Кр а3—b4, Кр c1—b2 и черные выигрывают) 2... Кр c1—d2 (во избежание пата). 3. Кр а1—b1, Кр d2—c3 4. Кр b1—a1, а4—a3 5. Кр а1—b1, Кр c3—b3 6 Кр b1—a1 и черные могут добиться только пата ходом а3—a2. Если бы у черных слон стоял на c5 и бил на поле a1, то черные легко бы выиграли.



Ничья. За редким исключением две пешки выигрывают.

Диагр. 56.



Белые выигрывают.

1. Кр а2—b2 Кр d4—e4
2. g2—g3

Пешка g защищает пешку f. Такие пешки называются связанными. Пешки, которые не могут защитить друг друга, наз. изолированными.

- 2 Кр e4—f5
3. Кр b2—c2 Кр f5—g4
4. Кр c2—d2 Кр g4—f5

Черные не могут взять пешку g3, потому что пешка f4 пройдет в ферзи (правило квадрата).

5. Кр d2—e3 Кр f5—f6
6. g3—g4 Кр f6—g6
7. Кр e3—e4 Кр g6—f6
8. f4—f5 Кр f6—f7
9. Кр e4—e5 Кр f7—e7
10. f5—f6† Кр e7—f7
11. g4—g5 Кр f7—f8
12. g5—g6 Кр f8—e8

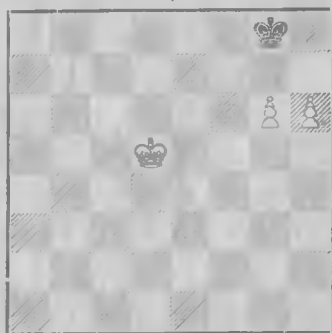
13. Кр e5—e6 Кр e8—f8
14. g6—g7† и белые выигрывают.

Если на диагр. 56 переставить пешку f4 на f6, а черного короля на d6, то белые со своим ходом выигрывают: 1. g2—g4, Кр d6—e6; 2. g4—g5 Черные при своем ходе 1 Кр d6—e6 выиграют пешку f и после 2. Кр а2—b2, Кр e6 : f6 3. Кр b2—c2, Кр f6—f5 4. Кр c2—d2. Кр f5—f4 5. Кр d2—e2, Кр f4—g3 6. Кр e2—f1, Кр g3—g4 7. Кр f1—f2, Кр g4—f4 получится известный читателю ничейный конец.

На диагр. 57 белые легко выигрывают посредством

1. Кр d5—e6 Кр g8—h8
2. Кр e6—f6 Кр h8—g8

Диагр. 57.



Белые выигрывают.

3. g6—g7 Kp g8—h7

4. Kp f6—f7 и т. д.

Сильно затруднит выигрыш белых

1. h6—h7† Kp g8—g7

2. Kp d5—e6 Kp g7—h8

Теперь 3. Kp e6—f6 или f7 ведет к пату. Единственный путь к выигрышу заключается в жертве пешки h7.

3. Kp e6—e7 Kp h8—g7

4. h7—h8Ф†! Kp g7 : h8

5. Kp e7—f6 Kp h8—g8

6. g6—g7 Kp g8—h7

7. Kp f6—f7 и выигр.

Диагр. 58.



Черные выигрывают.

На диагр. 58 показано, как выигрывают две изолированные пешки.

1. Kp b4—c5 a6—a5!

Таким способом изолированные пешки защищают друг друга. Если король бьет на c6, то пешка a проходит в ферзи.

2. Kp c5—c4 Kp h8—g7

3. Kp c4—b3 c6—c5!

Белые угрожали Kp b3—a4 и выиграшем пешки a.

4. Kp b3—a4 c5—c4

Опять косвенно защищена пешка a; черный король приближается и легко выигр.

Диагр. 59.



Черные выигрывают.

Чем дальше пешки отстоят друг от друга, тем легче они выигрывают. На диаграмме 59 пешки выигрывают без участия черного короля.

1. Kp c5—b6 f6—f5

2. Kp b6—c5

Если 2. Kp b6 : a6, то f5—f4 и т. д.

2. f5—f4

3. Kp c5—d4 a6—a5

4. Kp d4—e4 a5—a4

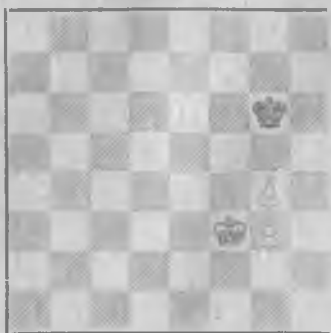
5. Kp e4 : f4 a4—a3

Если 5. Kp e4—d4, то f4—f3

6. Kp f4—e3 a3—a2

и черные выигрывают.

Диагр. 60.



При ходе белых—выигрыш, при ходе черных—ничья.

Две пешки, находящиеся на одной вертикали, — они наз. **сдвоенными** — выигрывают за редкими исключениями.

При ходе черных 1... Кр g6—g5 выигрывает пешку g4, приводя к известному ничейному концу.

Белые при своем ходе выигрывают.

1. Кр f3—f4 Кр g6—f6
2. g4—g5† Кр f6—g6
3. Кр f4—g4 Кр g6—g7
4. Кр g4—f5 Кр g7—f7
5. g5—g6† Кр f7—g7
6. Кр f5—g5 Кр g7—g8
7. Кр g5—f6 Кр g8—f8
8. g6—g7† Кр f8—g8
9. g3—g4 и выигр.

Сдвоенные ладейные пешки не выигрывают даже сложном другого цвета, чем угловое поле. На диагр. 55 можно прибавить еще пешки a6, a7, они не будут играть никакой роли.

Король с пешкой против короля с пешкой. Большой частью дело кончается ничьей. Даже при потере пешки сохранение оппозиции спасает от проигрыша. Такой случай был уже показан на диагр. 50. Здесь рассмотрим еще одно положение.

Диагр. 61.



Ничья.

1. Кр f6—f7 Кр h7—h8

Попытка спасти партию ходом 1...h6 — h5 неправиль-

на. Белые продолжают не 2. g4 : h5, а g4—g5 и ставят ферзя в 3 хода: 2... h5—h4 3. g5—g6†, Кр h7—h6 4. g6—g7, h4—h3 5. g7—g8Ф, h3—h2 6. Ф g8—g6×

2. Кр f7—g6 h6—h5!

Черные проигрывают после 2... Кр h8—g8 3. Кр g6 : h6, как неоднократно было указываемо.

3. Кр g6 : h5

3. g4 : h5 очевидно ведет к ничьей.

- 3 Кр h8—h7!

Занимая оппозицию и приводя к ничьей.

Если обе пешки проходные и не могут быть задержаны неприятельскими королями, то выигрывает та сторона, которая раньше проводит пешку в ферзи. В таких концах надо просто подсчитывать число ходов, нужных для превращения пешек. Знание рассмотренных ранее концов весьма существенно.

На диагр. 62 пешке a2 для превращения нужно пять ходов, черной пешке f7 тоже пять ходов. Следовательно, через 5 ходов у каждой из сторон будет по ферзю, партия должна

Диагр. 62.



Ничья.

После пятого хода белых у них будет стоять ферзь на а8, у черных пешка на h2. Черные не смогут поставить ферзя на h1, потому что он будет взят ферзем а8. Если бы черный король стоял на f2 или f1, то они сделали бы ничью, пойдя королем на g1, но при положении короля на g3 черные проигрывают: 5... Кр g3—f2 6. Ф а8—h1 и т. д.

Переставим черную пешку на h5. При ходе белых через 4 хода белая пешка будет на а7, черный ферзь на h1. Как в свое время было показано, белые делают ничью.

(Д. 63) 1. а5—а6, h4—h3 2. а6—а7, h3—h2. Если теперь белые ставят ферзя, то после 3... h2—h1Ф† они его теряют. Правильный ход 3. Крс6—b7 (или с 7)! h2—h1Ф† 4. Крb7—b8 ничья.

Диагр. 64.



Начинающий выигрывает.

кончиться в ничью. Переставим на диагр. 62 пешку f7 на g7. Черный король загромождает путь своей пешке. Нужно шесть ходов для превращения пешки g в ферзя. Если ход белых, то через пять ходов у белых будет ферзь на а8, черная пешка будет стоять на g2, а черный король на f2 или h2. Читатель, усвоивший рассмотренный ранее конец—ферзь против пешки, не затруднится найти выигрыш для белых.

Переставим черную пешку на h7.

При ходе белых они опять выигры

Диагр. 63.



Белые при своем ходе делают ничью.

На практике часто встречается окончание, изображенное на диагр. 64; нетрудно подсчитать, что обе стороны ставят ферзей одновременно через три хода. Если ход белых, то следует 4. Ф b8—f8†, Кр f6—g5 5. Ф f8—g8† и ферзь g1 теряется. При ходе черных они выигрывают посредством 4... Ф g1—g3† 5. Кр d6—d7, Ф g3 : b8.

В позиции И. Бергера на диагр. 65 расчет более сложен. На первый взгляд покажется, что и здесь начинающий выигрывает, потому что ферзи ставятся одновременно и белые выигрывают ферзя с 5. Фа8—a7†, а чер-

ные с 5...Ф g1—b1† 6. Кр b4—a5, Ф b1—a1†. Более точное изучение позиции покажет, что черные могут добиться ничьей и при ходе белых.

1. a4—a5, Кр d4—d5! угрожая задержать и выиграть пешку а. 2. Крb4—b5, Крd5—d6! Ход 2... g5—g4 проигрывает, потому что на a8 ферзь ставится с шахом и белые выигрывают пешку g2 3. Кр b5—b6? Белые хотят поддержать движение пешки а. (Ничью здесь дает 3. Кр b5—c4 Кр d6—c6 4. Кр c4—d4 и обе пешки теряются) 3...g5—g4 4. a5—a6, g4—g3 5. a6—a7, g3—g2 6. a7—a8Ф, g2—g1 Ф†. Несмотря на равенство

сил, черные благодаря невыгодному положению белого короля выигрывают как в примере на диагр. 36. 7. Кр b6—b7, Ф g1—b1† 8. Кр b7—c8 (8. Кр b7—a7, Кр d6—c7) Ф b1—c2† 9. Кр c8—b7 (на Кр b8 или d8 последует Ф c7 с матом), Ф c2—b3† 10. Кр b7—c8, Ф b3—c4† 11 Кр c8—b7, Ф c4—b5† 12. Кр b7—a7 (Кр b7—c8, Ф b5—d7† и Ф d7—c7×) Кр d6—c7 и черные выигрывают.

Две пешки против одной. Выигрыш достигается легко, если все пешки проходные. Читатель знает, что две связанные или изолированные пешки защищают друг друга от вражеского короля. Поэтому король может оставить их без прикрытия и двинуться на неприятельскую пешку. Эта пешка скоро будет потеряна, так как ее король должен задерживать движение неприятельских пешек.

Диагр. 66.

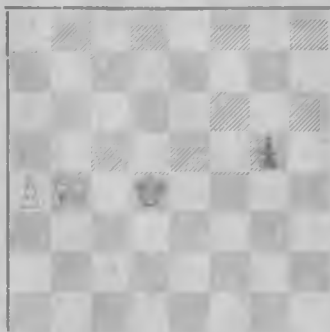


Белые выигрывают.

1. Кр e2—d3 Кр f5—e5

Диагр. 65.

И. Бергер.



При ходе белых ничья. Черные при своем ходе выигрывают.

Бесполезно 1... Кр f5—f4 из-за 2. h3—h4.

2. h3—h4 Кр e5—f5
3. Кр d3—d4 Кр f5—e6

Если 3. Кр f5—g6, то 4. f3—f4, Кр g6—h5 5. f4 f5. Можно также жертвовать пешку h 4. Кр d4 : d5, Кр g6—h5 5. Кр d5—e5, Кр h5 : h4 6. f3—f4 и т. д.

4. h4—h5 Кр e6—f6
5. f3—f4 Кр f6—e6
6. h5—h6 Кр e6—f6
7. f4—f5 Кр f6—f7
8. Кр d4 : d5 и т. д.

Если только одна пешка проходная, но она далеко отстоит от второй, то выигрыш тоже не представляет затруднений. Король оставляет проходную пешку в жертву неприятельскому королю и тем временем подходит к вражеской пешке и выигрывает ее (диагр. 67).

Диагр. 67.



Белые выигрывают.

1. Кр h6—h7 Кр f6—f7
- 1... Кр f6 — g5, 2. h5 — h6,
- Кр g5—f6 3. Кр h7 — g8 про-
- игрывает еще скорее.
2. h5—h6 Кр f7—f8
3. Кр h7—g6 Кр f8—g8
4. Кр g6—f6 Кр g8 — h7
5. Кр f6—e6 Кр h7 : h6
6. Кр e6 : d5 и выигр.

Если пешка стоит против двух пешек, так что проходных пешек не имеется, то выигрыш значительно труднее и часто невозможен, потому что при размене пешек может получиться ничейный конец. И здесь исход партии во многом зависит от оппозиции. Эти концы будут рассмотрены позднее.

Фигуры против пешек.

Борьба ферзя против пешки была рассмотрена выше. Поэтому перейдем к случаю: король с ладьей против короля с пешкой.

В конце ладья против пешки выигрыш зависит от того, успеет ли король сильнейшей стороны задержать пешку при ее движении вперед.

Белые начинают играть: 1. Л b1—g1†, Кр g4—f5 (или h5) 2. Л g1—h1, Кр f5—g6 (После того, как черный король должен был отступить, белый король поспевает во время). 3. Кр a1—b2, h7 — h5 4. Кр b2—c2, Кр g6 — g5 5. Кр c2—d2, h5—h4 6. Кр d2—e2, Кр g5—g4 7. Кр e2—f2, h4 — h3 8. Л h1—g1†, Кр g4—h4 (Кр g4—f4, Л g1—g8 и Л g8—h8). 9. Кр f2—f3, h3—h2 10. Л g1—h1, Кр h4—h3 11. Кр f3—f2 и пешка теряется.

Диагр. 68.



При ходе белых выигрыш.
При ходе черных ничья.

При ходе черных они играют 1... h7—h5, Кр a1—b2 (шахи.

ладьей ни к чему не ведут. 2. Л b1—g1†. Кр g4—f3 3. Л g1—h1, Кр f3—g4) h5—h4 3. Кр b2—c2, h4—h3 4. Кр c2—d2, h3—h2 5. Кр d2—e2, Кр g4—g3 6. Кр e2—e3, Кр g3—g2 7. Л b1—b2†, Кр g2—g3 8. Л b2—b1. Кр g3—g2. Белые вынуждены давать шахи или отдать ладью за пешку.

Диагр. 69.



Белые делают ничью.

На диагр. 69 белые при правильной игре могут свести коней в ничью.

1. Кр c3—c4! Кр h2—g3

2. b4—b5 Кр g3—f4

3. Кр c4—d5!

Необходимо задержать приближающегося черного короля.

Плохо 3. Кр c4—c5, Кр f4—e5

4. Кр c5—c6, Кр e5—e6

5. b5—b6, Л g1—c1†

6. Кр c6—b7 (Кр c6—b5, Кр e6—d7 7. Кр b5—a6,

Кр d7—c6 с выигрышем пешки) Кр e6—d7 7. Кр b7—a8,

Л c1—b1 8. Кра8—b7, Л b1—b2

9. Кр b7—a7, Кр d7—c6.

3. Л g1—b1

4. Кр d5—c6 Кр f4—e5

5. b5—b6 Кр e5—e6

6. b6—b7 Л b1—c1†

7. Кр c6—b6 Л c1—b1†

8. Кр b6—c7 Ничья

Или

1. Кр c3—c4 Л g1—g5

2. b4—b5 Кр h2—g3

3. b5—b6 Кр g3—f4

4. b6—b7

Этот ход заставляет ладью снять блокаду, и белый король получает возможность подкрепить движение пешки.

4. Л g5—g8

5. Кр c4—c5 Кр f4—e5

6. Кр c5—c6 Кр e5—e6

7. Кр c6—c7 Л g8—g7†

8. Кр c7—c6 Л g7—g8

9. Кр c6—c7 и т. д. Ничья.

Но если на первом ходе белых сыграют 1. b4 b5?, то они проигрывают.

1. b4—b5? Л g8—g4!

2. b5—b6 Л g4—g6

3. b6—b7 Л g6—b6

и пешка b теряется, так как король не поспевает на вырубку.

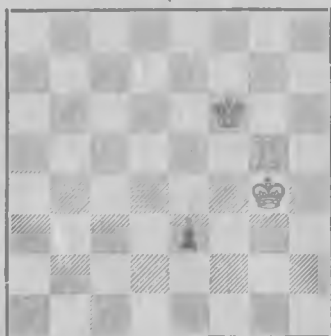
Белые в последнем случае могут на 2 м ходе и не двигать пешку на b6, но тогда им остаются ходы Кр c3—b3—a3, а в это время черный король совершит круговое путешествие Кр h2—h3—h4—h5—h6—g7—f7—e7—d6—c5 и завоюет пешку. Король потому должен избрать такой длинный маршрут, что нельзя загораживать дорогу ладье, напр. после Кр g6 следует b6—b7, и черные проиграют.

Отсюда можно вывести общее правило: если ладья отрезает короля от 4-ой горизонтали, то движение пешки задержано, и ладья должна выиграть.

В практике часто встречаются случаи, что пешка далеко продвинута, а ладья стоит так неудачно, что не может помешать превращению пешки в ферзя. Игра переходит в конец—

ферзь против ладьи, который для ладьи проигран. Один такой случай показан на диагр. 70.

Диагр. 70.



Черные начиная выигрывают.

1. e3—e2

2. Л g5—f5† Кр f6—e6

Конечно, не Кр f6—e7 потому что Л f5—e5† выиграет пешку е.

3. Л f5—f8 Кр e6—e7!

Было бы ошибочно ставить немедленно ферзя: 3. e2—e1Ф 4. Л f8—e8†, Кр e6—d6 5. Л e8 : e1. Теперь белые не могут больше препятствовать превращению пешки и проигрывают.

Ладья против 2-х пешек. В концах этого рода решает положение королей. Если неприятельский король успевает приблизиться к пешкам, то ладья выигрывает. Наоборот, если король удален от неприятельских пешек и пешки далеко продвинуты, то часто выигрывают пешки.

На диагр. 71 белые при своем ходе играют 1. f5—f6, (или g6—g7), Л b3—f3 (или b6) 2. f6—f7, Л f3—f6 3. g6—g7, Л f6 : f7 4. g7—g8Ф и выигрывают с ферзем против ладьи. Две связанные пешки на 6-ой горизонтали выигрывают против ладьи без помощи своего короля, если неприятельский король не может их задержать.

Диагр. 71.



Начинающий выигрывает.

Черные при своем ходе задерживают и выигрывают обе пешки следующим маневром, который начинающий должен усвоить. 1... Л b3—g3! Теперь ни одна пешка не может двинуться (2. g6—g7, Л g3 : g7 3. Кр c2—d3, Л g7—g4! и, согласно предыдущего конца, ладья выигрывает против пешки) 2. Кр c2—d2, Л g3—g5! 3. Кр d2—e3, Л g5 : f5 4. Кр e3—e4, Л f5—g5 и теряется вторая пешка.

Против двух изолированных пешек ладье легче бороться. На диагр. 72 ладья делает ничью, хотя обе пешки уже на 7 линии.

1. Кр c4—c5 Кр h1—g2

пешку g, потому что пешка b станет ферзем.

Ход 1. Л d8—g8 не имеет смысла, ладья не смеет бить

2. Кр c5—b6 Л d8—g8!

Белые угрожали пойти королем на а7 или с7, обменять пешку b7 на ладью и поставить ферзя на g8. Ход ладьей препятствует королю встать на седьмую горизонталь. на 3. Кр b6—а7 последует Лg8:g7.

3. Кр b6—с6 Кр g2—f3

4. Кр с6—d6 Кр f3—f4

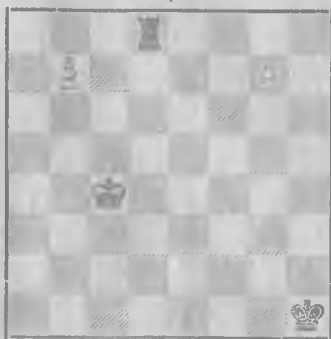
5. Кр d6—e6 Л g8—b8!

Повторение маневра на 2-м ходе. Черные препятствуют ходу 6. Кр e6—f7, при котором белые выигрывали. Белые вынуждены довольствоваться ничьей.

6. Кр e6—d6 Л b8—g8

7. Кр d6—e6 Л g8—b8
Ничья.

Диагр. 72.



Ничья.

Слон против пешки. Слон—фигура дальнбойная и поэтому легко задерживает движение пешки. На диагр. 73 после 1. а5—а6 положение слона d6 невыгодно, так как он не может встать на диагональ g1—а7. Все-таки черные делают ничью следующим способом. 1. С d6—b8 2. Кр b5—b6 (угрожая Кр b6—b7 и а6—а7) С b8—h2! 3. а6—а7, С h2—g1† 4. Кр b6—b7, С g1 : а7. Если белые на 2-м ходе сыграют Кр b5—с6, то С b8—а7 3. Кр с6—b7, С а7—g1. При исключительно невыгодном положении слон не успевает задержать пешку. Так, на диагр. 73 при положении слона на d8, f8, e7, а3, g7, h8 черные, очевидно проигрывают.

Диагр. 73.



Ничья.

Весьма любопытен пример на диагр. 74.

1. а4—а5 С f8—h6

Черный слон торопится занять диагональ g1—а7. Если теперь белые сыграют а5—а6, то С h6—e3, а если 2. Крд5—e4, то С h6—f8 и затем С f8—с5.

2. g4 g5†! С h6 : g5

3. Кр d5—e4 С g5—h4

4. Кр e4—f3 и слон не может задержать пешку.

Диагр. 74.

Г. Оттен.



Белые выигрывают.

Слон против 2-х пешек. Исход конца зависит от того, задерживаются ли пешки неприятельским королем. Если король может встать хотя бы перед одной пешкой, то отдают слона

Диагр. 75.



Ничья.

за вторую пешку и приводят к ничейному концу—король против короля с пешкой. На диагр. 75 белые могут предпринять следующие попытки к выигрышу:

1. 1. Кр d6 — d7, С e4 — f5 (не С e4—g6 из-за 2. e6—e7†, Кр f8—g8 3. e7—e8Ф†, С g6:e8† 4. Кр d7:e8 и пешка f проходит в ферзи). 2. f6—f7 (Кр d7—d6, С f5:e6 3. Кр d6:e6, Кр f8—e8 и ничья) С f5—g4 (или h3) 3. Кр d7—d6, С g4—h3 (Возможно и 3... С g4—h5 и затем С h5:f7, также 3... С g4—f5 4. Кр d6—e5, С f5—g6 5. Кр e5—f6, С g6:f7 6. e6:f7 пат) 4. Кр d6—e5, (угрожая Кр e5—f6) Кр f8—e7 и обе пешки теряются.

II. 1. e6—e7†, Кр f8—e8 (проигрывает Кр f8—f7 2. Кр d6—d7, С e4—f5† 3. Кр d7—d8. При положении слона на d3 ход 1... Кр f8—f7 возможен. 2. Кр d6—d7, С d3—b5† и белые пешки задержаны) 2. Кр d6—e6, С e4—g6 и белые никогда не смогут без потерь продвинуть пешку на f7.

Без поддержки короля слон часто не может выдержать напора пешек. На диагр. 76 черные при своем ходе обеспечивают себе ничью посредством 1... С h5—f7 или 1... С h5—g4 2. f5—f6, С g4—e6. При ходе белых

Диагр. 77.



Ничья.

Диагр. 76.



Белые выигрывают.

пешки берут верх: 1. d4 — d5! (Не 1. f5 — f6? С h5 — f7 и обе пешки задержаны) Кр f2—e3 (Не помогает ни 1... С h5—f7. 2. d5—d6 ни 1... С h5—g4 2. f5 — f6, С g4 — h5 3. d5 — d6) 2. d5 — d6, С h5 — e8 3. f5 — f6, Кр e3—e4. 4. d6—d7 (или f6—f7, жертва одной пешки очищает путь другой) С e8:d7 5. f6—f7 белые с ферзем против слона легко выигрывают.

Успешность защиты зависит в концах этого рода от того, успеет ли слон занять диагональ, через которую должны перейти обе пешки. На диаграмме 77 белые пешки дальше продвинуты, чем в предыдущем примере, тем не менее черные достигают ничьей. Связанные пешки легче задерживаются слоном, чем изолированные.

1. e5—e6 (после 1. f5—f6, С h5—f7 пешки уже задер-

жаны) С h5—g4! (Белые угрожали 2. f5—f6 и 3. f6—f7, чему препятствует маневр слона. Начинаящий должен его хорошо усвоить) 2. e6—e7, С g4—h5 (Теперь пешки не могут перешагнуть через диагональ h5—e8) 3. Кр h2—h3, Кр f2—f3 4. Кр h3—h4, С h5—e8 5. Кр h4—g5, Кр f3—e4 6. Кр g5—f6 (После f5—f6. Кр e4—e5 теряются обе пешки), Кр e4—f4 7. Кр f6—e6. Кр f4—g5. 8. f5—f6, Кр g5—g6 и белые пешки задержаны.

Читатель, внимательно изучивший последние три примера, несомненно заметил, что пешки опаснее тогда, когда они находятся на полях, по которым ходит слон. В дальнейшем слона, который ходит по белым клеткам, будем называть условно „белым“ в отличие от слона,двигающегося по черным клеткам, хотя бы речь шла о черной фигуре. Правильнее был бы термин „белопольный“ и „чернопольный“, но он пока еще не принят в шахматной литературе.

Конь против пешки. Коню труднее бороться против пешки, потому что он гораздо медленнее слона передвигается по доске. У края доски сила коня уменьшается. Поэтому коню особенно трудно бороться против ладейной пешки. Для примера возьмем положение на диагр. 78. Черным не удастся задержать пешку.

1. К d2—e4†

2. Кр g5—g6

На поле g6 (через клетку по диагонали) конь может попасть только через четыре хода. Следовательно, там лучшее убежище для короля.

2. К e4—d6

3. h5—h6 К d6—c8

4. h6—h7 К c8—e7†

5. Кр g6—f7 и белые выигрывают или

1. К d2—f3†

2. Кр g5—f6!

2. Кр g5—f5 дало бы возможность черным спастись следующим красивым способом 2... Кр c5—d6 3. h5—h6, К f3—e5 4. h6—h7, К e5—f7 5. Кр f5—f6, К f7—h8! 6. Кр f6—g7, К d6—e7 7. Кр g7—h8, К e7—f7 пат.

2. К f3—h2

Угрожая на 3. h5—h6, К h2—g4† и К g4 : h6

Диагр. 78.



Белые выигрывают и при ходе черных.

3. Кр f6—f5! К h2—f3

4. h5—h6 К f3—d4†

5. Кр f5—f6!

Как было указано выше, поле через клетку от коня по диагонали—лучшее место для короля. К ничьей вело Кр f5—g6. Кd4—e6, как показано на диагр. 79. Теперь пешка h проходит беспрепятственно в ферзи.

Положение на диагр. 79 часто встречается на практике. Конь успевает задержать пешку. 1... К h7—f8† 2. Кр g6—g7 К f8—e6† 3. Кр g7—f7 (3. Кр g7—g8, К e6 g5 или 3. Кр g7—f6 К e6—f8), К e6—g5 4. Кр f7—g6, К g5—e6! На 5. h6—h7 последует К e6—f8†, а на 5. Кр g6—f6 опять К e6—f8.

Диагр. 79.



Ничья.

Диагр. 80.



Черные, начиная, выигрывают.

На диагр. 80 пешка проходит в ферзи без помощи короля. 1... h4—h3 2. К g2—f4 или e3, h3—h2 3. К f4—e2, h2—h1Ф. В этом примере особенно сказывается слабость коня в углах.

Конь против 2-х пешек. В противоположность слону, коню труднее бороться против двух связанных пешек, чем против изолированных. Только когда изолированные пешки отстоят далеко друг от друга, напр., две ладейных пешки, то конь без помощи короля не может с ними справиться.

На диагр. 81 белые играют
1. b4—b5 К e8—f6!

Попытка задержать пешки при помощи короля не удастся:
1... Кр c2—c3 2. c5—c6, Кр c3—c4 (или К e8—d6 3. b5—b6 и затем b6—b7) 3. b5—b6 и пешка b проходит. Проигрывает также 1... К e8—c7 2. b5—b6, К c7—a6 3. c5—c6.

2. b5—b6

После 2. c5 c6, К f6 d5 пешки задержаны, и жертва пешки 3. c6—c7, К d5 : c7 4. b5—b6 не помогает из-за 4... К c7—a6.

2. К f6—d7!

Диагр. 81.



Ничья.

Этот ход препятствует 3. c5—c6 и раз'единяет пешки. Остальные ходы проигрывают.
3. b6—b7

Очевидно, что на 3. c5—c6 Теперь обе пешки задержаны и завоевываются черным королем.
 3. К d7—b8

Когда король также принимает участие в борьбе против пешек, то обычный исход партии ничья. В случае нужды конь жертвуется за одну из пешек, приводя игру к ничейному концу—король с пешкой против короля. Только когда пешки далеко продвинуты, то они могут выиграть.

На диаграмме 82 выигрывает 1. Кр h6—h7 и черные не могут предотвратить g6—g7—g8. На 1... К d6—f7 белые, разумеется, не берут коня. Если бы у черных был слон на e6, вместо коня, то они спаслись бы ходом 1... С e6—f5.

Диагр. 82.



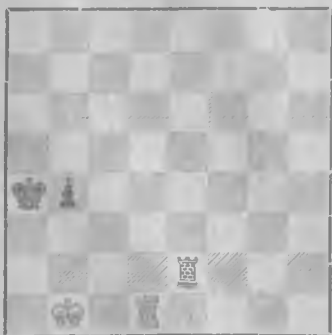
Белые выигрывают.

Разобранные примеры показывают, что две связанные пешки, дошедшие до шестой горизонтали, представляют грозную силу. С ними не справиться без помощи короля ни коню, ни слону, ни ладье. Читатель несомненно убедился также в том, что в борьбе против наступающих пешек слон является более пригодным, чем конь.

Простейшие ладейные концы.

Ладья с пешкой против ладьи. Такой конец очень часто встречается на практике. Несмотря на кажущуюся простоту, такие концы требуют далекого расчета. Разберем пока простейшие случаи, когда король задерживает пешку.

Диагр. 83



Ничья.

Диагр. 83 покажет, что когда король стоит впереди коневой пешки (а также и ладейной), то даже при пассивной защите белые не могут проиграть. Например: 1. Л d1—h1, Кр a4—a3 2. Л h1—g1, b4—b3 3. Л g1—h1, Л e2—b2† 4. Кр b1—a1, Л b2—a2† 5. Кр a1—b1. Черные не могут продолжать 5... b3—b2, потому что после 6. Л h1—h2† проиграют ладью и партию.

При слоновой и центральных пешках такая пассивная защита поведет к проигрышу (д. 84). 1... Кр b4—b3 2. Л d1—h1, c4—c3 3. Л h1—f1, Л e2—b2† 4. Кр b1—c1, (Кр b1—a1, Л b2—a2† 5. Кр a1—b1, c3—c2† 6. Кр b1—c1, Л a2—a1†) Л b2—a2 (угрожая матом) 5. Кр c1—d1 (Кр c1—b1, c3—c2†

Диагр. 84.



и т. д.), Л а2—а1† 6. Кр d1—e2, Л а1 : f1 7. Кр e2 : f1, с3—с2. Правильный способ защиты указан в следующем примере.

На диагр. 85 план черных заключается в том, чтобы очистить дорогу пешке и для этого согнать белого короля с ее пути. Если это будет достигнуто, то шансы черных на выигрыш возрастут. Великий французский шахматист Филидор (умер в 1795 г.) впервые дал подробный анализ данного конца партии.

Защита преследует вначале цель задержать движение вперед неприятельского короля. Заградить путь королю можно только посредством

1. Л b5—b3 Л h2—a2

Черные ждут неправильного хода Л b3—b8.

2. Л b3—c3! e4—e3

Теперь угрожает Кр f4—f3 и мат ладьей. Слабая сторона хода та, что пешка не может служить прикрытием от шаха по вертикали. Каким способом предупредить опасную угрозу?

3. Л c3—c8! Кр f4—f3

Ничего не даст ни 3...

Л а2 — а1 4. Кр e1—e2, ни

3... Л а2 — а5 4. Л c8 — f8†

(можно и Кр e1—e2), Л а5—f5

5. Л f8 : f5†, Кр f4 — f5 6.

Кр e1—e2 и ничья.

4. Л c8—f8† Кр f3—e4

5. Л f8—e8† Кр e4—d4

6. Л e8—d8† Кр d4—c4

Ладья повторяет шахи, пока

Диагр. 85.
Филидор.



Ничья.

король не удалится от пешки, тогда последует Л d8—e8, Л h2—h3; Кр e1—e2 и пешка теряется. Таким образом, выигрыш для черных невозможен.

Филидор полагал, что если белые сыграют ошибочно 2. Л b3—b8 до того, как черные продвинули пешку на e3, то они проиграют.

2. Л b3—b8? Кр f4—f3

Ни к чему не ведет 2...

Кр f4—e3 из-за 3. Л b8—b3†

и король должен вернуться.

Теперь угрожает 3... Л а2—а1†.

4. Кр e1 — d2, e4 — e3†

5. Кр d2 — d3, Л а1 — d1†

6. Кр d3—c2, e3 — e2. На ша-

хи ладьей черный король при-

близится к ней, и белые долж-

ны будут отдать за пешку

e2 ладью.

3. Л b8—f8† Кр f3—e3

Черные укрылись от вертикальных шахов за пешку е. При положении пешки на e3 такого прикрытия не было бы. Вот почему следует выждать с ходом Л b3—b8, пока черные не сыграли e4—e3. Гро-

зит мат на a1. Не поможет

4. Л f8—d8, Л a2—a1† 5. Л d8—d1, Л a1 : d1†. 6. Кр e1 : d1, Кр e3—f2.

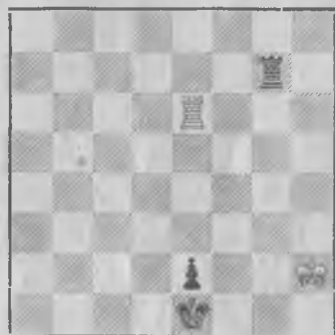
4. Кр e1—f1 Л a2—a1†

5. Кр f1—g2

Черные добились цели — путь пешке очищен.

Позднейшие исследования Карштедта и других доказали что и сейчас белые могут добиться ничьей. Но защита для белых связана с большими трудностями. Легко может получиться позиция на диагр. 86, которая проиграна для белых. Начинающему достаточно пока усвоить правильный метод защиты, указанный Филидором.

Метод достижения выигрыша на диагр. 86 весьма поучителен и должен быть основательно изучен. Черные угрожают сыграть 1... Л g7—d7 2. Кр h2—g2, Кр e1—d2 3. Кр g2—f2, Л d7—f7† 4. Кр f2—g2, e2—e1Ф. Белые могут помешать выполнению такого плана только ходом 1. Л e6—d6, на что черные отвечают Л g7—g5!



Диагр. 86.

Черные выигрывают

Диагр. 87.



Ничья.

Смысл хода станет ясен из дальнейшего 2. Л d6—d8, Кр e1—f2 3. Л d8—f8†, Кр f2—e3 4. Л f8—e8†, Кр e3—f3 5. Л e8—f8† (Если Л e8—e7, то Л g5—g4 и Л g4—e4), Кр f3—e4! 6. Л f8—e8†, Л g5—e5 и черные выигрывают.

Ладейные пешки и в этих концах слабее остальных. На диагр. 87 белые достигли положения аналогичного на д. 86, но выигрыш невозможен. Черные не выпускают из угла белого короля. 1... Л b2—b1 2. Л c3—h3, Л b1—b2 3. Л h3—h8. Кр d7—c7! 4. Л h8—b8, Л b2—c2 5. Л b8—b7†, Кр c7—c8 и т. д.

Ладья против слона или против коня. Такое преимущество называется в шахматной литературе „качеством“. Обмен слона или коня на ладью назыв. выигрышем качества. Перевес одного качества, при отсутствии других фигур и пешек, обыкновенно недостаточен для выигрыша. Рассмотрим несколько положений.

На диагр. 88 черный король находится в исключительно

невыгодной позиции. Если ладья попадет на линии а, b, с, d, h, при положении черного короля на f8, то она даст мат. Здесь перевес качества решает. Метод достижения выигрыша заключается в том, что непрерывным нападением на слона ладья выходит на одну из указанных вертикалей, не давая возможности королю перейти на е8 или g8.

Диагр. 88.



Белые выигрывают.

1. Л g7—g3! С f3—e4

Этот ход или отступление на e2, при котором продолжение не меняется, затрудняют больше всего выигрыш. На С f3—h5 или h1 последовало бы 2. Л g3—h3, С h5—f7 3. Л h3—h8†, С f7—g8 4. Кр f6—g6! (выжидательный ход) и слон гибнет. То же случится при 1... С f3—d5 или d1 2. Л g3—d3, С d5—c6 3. Л d3—d8†, С c6—e8 4. Л d8—c8 или при 1... С f3—b7 2. Л g3—b3 и 3. Л b3—b8. При 1... С f3—a8 выигрывает также 2. Л g3—b3, Кр f8—e8 или g8 3. Л b3—b8†. 1... С f3—c6 рассмотрено ниже.

2. Л g3—e3 С e4—g2!

Отступления на d5, b7, b1, c2, a8 проигрывают, как только что было показано. На 2... С e4—h7 следует не 3. Л e3—h3? Кр f8—g8 и ни-

чья, а 3. Л e3—b3! Кр f8—e8 (Кр f8—g8 4. Л b3—b8×) 4. Л b3—b8†, Кр e8—d7 5. Л b8—b7† и 6. Л b7:h7.

3. Л e3—e2 С g2—f3

4. Л e2—f2!

Решающий ход. Слон должен уйти с безопасных для черных линий e, f, g, на которых он до сих пор держался. На 4... С f3—e4 или g4 последует вскрытый шах 5. Кр f6—e5† или g5† с выигрышем слона.

4. С f3—c6

На 4... С f3—h5 последует попрежнему 5. Л f2—h2, на 4... С f3—b7 5. Л f2—b2 и т. д.

5. Л f2—c2

Наконец-то ладья вышла на линию c, не дав черному королю ни одного темпа.

5. С c6—d7

Черные препятствуют шаху на c8. Другие отступления проигрывают, как показано выше, 5... С c6—a4 6. Л c3—c8†, С a4 e8 7. Кр f6—e6 6. Л c2—b2!

Единственный выигрывающий ход. 6. Л c2—d2? Кр f8—e8 и ничья. Теперь 6... Кр f8—e8 нехорошо из-за 7. Л b2—b8† и слон закрывает выход королю на d7.

6. Кр f8—g8

7. Л b2—b8† Кр g8—h7

8. Л b8—b7 и выигрывают слона.

Пример на диагр. 89 покажет читателю, как правильно защищаться даже в том случае, когда король оттеснен на край доски.

1. Кр d6—e6 Кр e8—d8!

Единственный ход. Если 1... С b6—d4, то 2. Л h7—h4, как в предыдущем случае. Проигрывает и 1. Кр e8—f8 2. Л h7—g7+, Кр f8—g8 (Кр f8—e8, 3. Л f7—b7) 3. Кр e6—f6, С b6—d4+ 4. Кр f6—g6 и получилась позиция, как на д. 88.

В углу цвета слона черные проигрывают.

2. Кр e6—d6 Кр d8—e8!

Нехорошо 2... Кр d8—c8 3. Кр d6—c6. Иа-за того, что слон атакован, черные не успевают уйти королем из опасной оппозиции. 3... С b6—a5 4. Л h7—h8+, С a5—d8 5. Л h8—g8.

3. Кр d6—e6

Если 3. Л h7—e7+, Кр e8—f8 4. Кр d6—e6, то 4... С b6—d4! препятствуя после 5. Л e7—f7+, Кр f8—g8 занятию королем пункта f6. При нападении ладьи на слона, последний ходит по полям a1, b2, c3.

3. Кр e8—d8 .

4. Л h7—d7+ Кр d8—c8!

5. Кр e6—d6 Кр c8—b8

Диагр 89



Ничья.

6. Кр d6—c6 С b6—f2

7. Л d7—b7+ Кр b8—a8!

8. Л b7—f7 С f2—g3

Черные, двигая слона по диагонали g1—a7, могли при желании не допустить оппозиции короля на a6, например 8... С f2—e3 9. Кр c6—b5, Кр a8—b8 10. Кр b5—a6, Кр b8—c8. Но мы желаем показать, что в этом углу и оппозиция не опасна черным.

9. Кр c6—b6 С g3—e5

10. Л f7—f8+ С e5—b8

Здесь белые не могут выиграть слона из-за пата.

Отсюда понятно правило: в углу, противоположном цвету слона, ладья не может выиграть. Король слабой стороны, будучи оттесняем к краю доски, всегда может устремиться именно в этот угол. Вот почему выигрыш с ладьей против слона возможен только в исключительных случаях.

Коню труднее бороться с ладьей, чем слону. В угловых положениях конь всегда проигрывает. Конь не должен удаляться от короля, потому что он может быть отрезан и потерян.

На диагр. 90 черные делают ничью посредством 1... К h6—g8† 2. Кр f6—e6, Кр e8—f8 3. Л h7—a7, К g8—h6 4. Л a7—b7, К h6—g8 5. Л b7—h7, Кр f8—e8 6. Л h7—h8, Кр e8—f8. Но если они сыграют 1... К h6—g4†, то конь отрезается и черные проигрывают.

Диагр. 90.



Ничья.

1. К h6—g4†

2. Кр f6—e6

Короля, как известно, следует ставить через клетку по диагонали.

2. Кр e8—d8

Грозил мат. После 2... Кр e8—f8 3. Л h7—h4, К g4—f2 5. Л h4—f4† конь немедленно теряется.

3. Л h7—h4 К g4—e3

Или 3... К g4—f2 4. Л h4—d4†, Кр d8—c7 5. Кр e6—f5,

Кр c7—c6 6. Л d4—d2, К f2—h3 7. Л d2—g2, Кр c6—d5 8. Кр f5—g4.

4. Л h4—e4 К e3—c2

После 4... К e3—g2 у коня нет больше ходов, и король выигрывает его посредством Кр e6—f5—g4—h3. На 4... К e3—d1 последует Л e4—d4†, а на К e3—f1 последует 5. Л e4—d4† и 6. Л d4—d3. Затем король идет на f4 и Л d3—d1—h1 выигрывает коня. Ладью, как короля, выгоднее всего ставить по отношению к коню через клетку по диагонали.

5. Кр e6—d5 К c2—a3

6. Кр d5—c5 К a3—c2

7. Л e4—e2 К c2—a3

7... К c2—a1 8. Кр c5—b4

и 9. Л e2—a2.

8. Кр c5—b4 К a3—b1

9. Л e2—b2 и выигрывает коня.

Следует внимательно изучить этот конец.

Рассмотренный только что конец игры имеет большое практическое значение, как видно из следующего примера (диагр. 91).

1. Кр d5—e4 g3—g2

2. Кр e4—f3

Что черным делать? 2. g2—g1Ф 3. Л b4—b1X. Попытка играть на пат 2... Кр f1—g1 3. Л b4—b2? Кр g1—h1 4. Л b2 : g2 не удается при 3. Л b4—b1†, Кр g1—h2 4. Кр f3—f2, Кр h2—h3 5. Л b1—g1.

2. g2—g1K†

Диагр. 91.



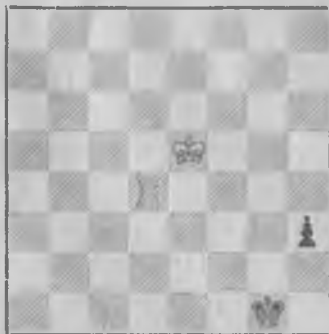
Ничья.

3. Кр f3—g3 К g1—e2†

Получается уже знакомый читателю конец ладьи против коня, который при правильной игре должен кончиться в ничью. Нельзя, напр., играть 3... Кр f1—e2 4. Кр g3—g2, К g1—f3 5. Л b4—e4† и конь потерян. Точно также после 4. Кр g3—f3 нельзя играть Кр f1—e1 из-за 5. Л b4—e4, но 4... К e2—g1† ведет к очевидной ничьей.

При ладейной пешке этот способ защиты не имеет успеха. 1. Кр e5—f4, h3—h2 2. Кр f4—g3, h2—h1 К† 3. Кр g3—f3, К h1—f2 (Кр g1—h2 4. Л b4—g4, Кph2—h3 5. Лg4—g2) 4. Лd4—d2, К f2—h3 (К f2—h1, 5. Л d2—c2 и вынуждается мат или потеря коня) 5. Кр f3—g3 и черные, в виду угрозы Л d2—d1×, должны отдать коня. Из этого примера следует, что в угловых положениях конь всегда проигрывает.

Диagr. 92.



Белые выигрывают.

Г Л А В А III.

ЦЕННОСТЬ ФИГУР.

Прежде чем перейти к изучению шахматных комбинаций, начинающему необходимо иметь ясное представление о ценности фигур.

Ценность фигур не является какою-либо абсолютною величиною. Ценность фигуры зависит от значения ее для играющего, а сила фигур, следовательно, и значение их меняются во время игры. Читатель знает уже случаи, когда ферзь не может осилить пешку, а пешка оказывается сильнее ладьи или коня. Говоря о ценности фигур, мы будем иметь ввиду их среднюю ценность при обычных, а не исключительных условиях.

Старые учебники, основываясь на практических результатах, придерживались такой таблицы сравнительной ценности фигур:

Конь равен слону и каждый из них равен трем пешкам.

Ладья равна коню или слону с двумя пешками.

Ферзь равен двум ладьям или трем легким фигурам.

Новейшие руководства приводят более точные данные.

$K=C=3\frac{1}{2}$ пешкам, $L=K+1\frac{1}{2}$ пешки $=C+1\frac{1}{2}$ пешки.

$S+K=L+2$ пешки, $F=2L$. Отсюда получается $L=5$ пешкам, $F=10$ пешкам.

Более научно подошли к изучению сравнительной ценности фигур недавно чешские теоретики. Ценность фигур они вычисляют по двум их свойствам—подвижности и ударной способности.

Поставим на поле d5 ферзя. С этого поля ферзь может сделать 27 различных ходов—цифра, выражающая его подвижность. С поля d5 ферзь может одновременно атаковать не более 8 фигур—этим определяется его ударная способность. Для короля и коня подвижность и ударная способность совпадают, и на середине доски равны 8. Подвижность и ударная способность уменьшается, когда фигура стоит на краю доски и особенно в угловых полях, например для короля подвижность и ударная способность на середине доски 8, на краю 5. в углу 3. Подвижность пешки b4 подсчитывается следующим способом. Пешка может пойти на b5, а в случае взятия на c5 и a5, ее подвижность—3, ударная способность — 2, для ладейных пешек соответственно—2 и 1. Исследовав по такому методу все фигуры, мы сможем составить таблицу:

Подвижность	Посреди доски	На краю	В углу.	Общая
Ферзь	27	21	21	69
Ладья	14	14	14	42
Слон	13	7	7	27
Конь	8	4	2	14
Король	8	5	3	16
Пешка	3	2	2	7

Ударная способность

Ферзь	8	5	3	16
Ладья	4	3	2	9
Слон	4	2	1	7
Конь	8	4	2	14
Король	8	5	3	16
Пешка	2	1	1	4

Приняв, что ценность фигур определяется суммой двух факторов—подвижности и ударной способности (что, разумеется, не вполне точно), получим цифры, позволяющие судить о сравнительной силе и ценности фигур: ферзь—85, ладья—51, слон—34, конь—28, король—32, пешка—11. Взяв пешку за единицу сравнения и округлив, получим:

пешка 1, конь—2¹/₂, слон—3, король—3, ладья—4²/₃, ферзь—8.

Полученные таким путем данные несколько разнятся от практических данных учебников. Прежде всего, бросается в глаза превосходство, хотя и небольшое, слона над конем, противоречащее утверждениям старых руководств о равноценности этих фигур. Современные мастера, как Капабланка, Тарраш, Яновский и др., усовершенствовавшие технику игры до уровня, совершенно неизвестного предшествующему поколению, вполне разделяют вывод таблицы и осуждают размен слона на коня, если он не приносит каких-либо реальных позиционных выгод. Тарраш называет обмен коня на слона выигрышем „маленького качества“. Менее всего превосходство слона над конем заметно в дебюте и середине игры. Меньшая подвижность коня искупается его большей ударной способностью. Преимущество двух слонов над двумя конями или конем и слоном совершенно бесспорно даже в срединной стадии игры. В эндшпиле слон также сильнее коня.

Начинающий, изучивший борьбу этих фигур против ладьи и против пешек в помещенных выше концах, несомненно придет к такому же заключению. Теория знает множество концов игр, где слон сильнее коня, и очень немного таких, где выявляется преимущество коня.

Ферзь по таблице оказывается слабее двух ладей. Вывод

тем более справедливый, чем ближе игра подходит к концу, когда доска расчищается для действия ладей.

Слон получается равным трем пешкам. В середине игры мена слона и даже коня на 3 пешки невыгодна, потому что главную роль в этой стадии играют фигуры, а не пешки. В конце игры три пешки не слабее слона и сильнее коня.

Преимущество ладьи над слоном менее чувствительно, чем над конем. Можно считать слона с двумя пешками чуть сильнее ладьи, коня с двумя пешками равносильными ладье. Ладья с двумя пешками приблизительно равна двум слонам и сильнее слона и коня или двух коней. В конце игры, если нет других фигур, ладья с пешкой равносильна коню и слону. (Сравните конец партии Боголюбов—Романовский, помещенный в конце книги).

Таким образом, нельзя не прийти к выводу, что данные таблицы ближе к истине, чем эмпирические данные руководств, особенно в приложении к эндшпилю. Еще раз подчеркиваю, что речь идет о сравнительных данных для общего суждения о средней ценности фигур. Точно определить значение и ценность каждой фигуры в любой момент в зависимости от характера позиции—дело значительно более трудное, и начинающий сможет его выполнить, когда он перестанет быть начинающим...

ПРОСТЕЙШИЕ КОМБИНАЦИИ.

Шахматной комбинацией мы называем ход или серию ходов, преследующих какую-нибудь определенную цель. Цели могут быть самые разнообразные: мат, вечный шах, выигрыш фигуры или пешки, пат, иногда только улучшение позиции. Комбинации могут быть рассчитаны на один, два и больше ходов. В шахматной литературе известны глубокие комбинации в 15 и более ходов. Комбинация только тогда правильна, когда играющий учитывает сильнейшие встречные ходы.

Поясним на примере. На диагр. 93 изображено положение из партии, игранный сильнейшим шахматистом нашего времени Капабланкой с английским чемпионом Томасом.

Капабланка сыграл 1. Ф а6—а8 с таким расчетом. Белые напали вторично на ладью е8 и угрожают 2. Л b8 : е8, Ф f8 : е8 3. Ф а8 : е8 X. Черным нечем защитить еще раз ладью е8. Если они берут на b8 ладью, то

Диагр. 93.
Томас.



Капабланка.
Белые выигрывают.

после 2. Л b1:b8 теряют ферзя и получают мат. Попытка черных спастись посредством 1... Л c2—c1† имела бы успех при 2. Л b1:c1? Л e8:b8, но не при 2. Кр g1—f2! Л c1—c2† 3. Кр f2—f3, Л c2—c3† 4. Кр f3—f4. и шахи исчерпаны.

Томас, рассудив таким же образом, сдал партию.

И все же комбинация Капабланки ошибочна. Черные имели полную возможность защититься, но сильнейший ответ настолько трудно было найти, что он ускользнул от внимания обоих противников. Следовало играть 1... Л c2:a2! На 2. Л b8:e8 черные продолжают 2... Л a2:a8! 3. Л e8:f8† Л a8:f8.

Ладья c2 пришла кружным путем на защиту ферзя f8. Черные сохраняют выигранную пешку. Не помогает 2. Ф a8:a2, Л e8:b8 3. Л b1:b8, Ф f8:b8. Белые после потери пешки могут рассчитывать в лучшем случае на ничью.

Белые в позиции на диагр. 93 действительно могут форсировать выигрыш партии красивой комбинацией с жертвой ферзя.

1. Л b8:e8 Ф f8:e8

2. Ф a6—a4! . . .

Белые жертвуют ферзя. по тому что взятие его поведет к мату в 2 хода: Л b1—b8† и Л b8:e8X. В то же время белые напали на ладью c2. Защитить и ферзя и ладью черные не в состоянии: 2... Фе8—с6 3. Л b1—b8†.

Остается только попытка
2 Л c2—c1†

Цель хода—отвлечь ладью от поля b8, где она угрожает матом, и взять ферзя. Если бы у белых стояла на f2 пешка, то цель была бы достигнута и комбинация оказалась бы неправильной.

3. Кр g1—f2 Ф e8:g6
На 3... Л c1—c2† последует Ф a4:c2.

4. Л b1:c1 и белые, имея лишнюю ладью, должны выиграть.

Последняя комбинация рассчитана правильно. В лучшем случае черные теряют ладью, в остальных—ферзя или же получают мат. Про такую комбинацию говорят, что она правильна во всех вариантах.

В партии с Томасом Капабланке повезло. Он выиграл неправильной комбинацией. Такие случаи не редки. Чаше, однако, неправильные комбинации служат причиной проигрыша. Любопытный пример показан на диаграмме 94. Партия игралась в Лейпцигском турнире 1877 г. Андерсен пожертвовал две пешки для осуществления решающей партии комбинации. Он сыграл: 1... Кf5 — g3†.

Диагр. 94.
Андерсен.



Паульсен.

2. h2:g3, Л f8—f6. Теперь грозит убийственный мат на h6, от которого белые, казалось, могут избавиться только жертвой ферзя на a8. 3. Л f1—f2! Черные просмотрели этот ход, опровергающий всю комбинацию. Нельзя бить на f2 из за Ф сb:a8†. На 3. Л f6—h6† последует 4 Кр h1—g1. Белые с лишней фигурой выиграли без труда.

Два эти примера из партий, иггранных выдающимися шахматистами, убедительно доказывают, что созидание комбинаций представляет большие трудности даже для сильных игроков. Здесь требуется не только простой арифметический подсчет ходов, как во многих концах партий, а способность представить в уме будущую картину доски после тех ходов, из которых состоит комбинация.

Известны многие шахматисты, играющие не глядя на доску. Они, следовательно, ясно видят в уме все течение партии. Шахматная комбинация—это некоторая идея, определенный замысел, продуманные без доски.

Несомненно, такое внутреннее созерцание доски с передвигающимися по ней как бы живыми фигурами требует большого напряжения мысли и воображения. Поэтому комбинационное искусство зависит от природных способностей даного лица. Но даже при наличии благоприятных условий, комбинация является всегда результатом вдохновения.

Недаром даже первоклассные мастера играют иногда много ниже своей силы. Особенно в турнирах, где игра ведется по строгому расписанию, сплошь и рядом кандидаты на первые призы оказываются в хвосте.

Многое в шахматах усваивается выучкой—знание концов, теория дебютов, понимание позиции, словом вся техника игры. Но напряжение, красота бескровного шахматного сражения, этой борьбы идей, находят полное выражение в комбинации. Только создание красивой,стройной комбинации дает внутреннее удовлетворение, возбуждает эмоции, подобные тем, которые вызывает музыка, пение, живопись.

Многочисленные любители, бессмысленно передвигающие на доске фигуры, пока случай не подведет одного из королей под мат, так же чужды шахматам, как ребенок, строящий на доске пирамиду из фигур. Для них шахматы—забава, спасающая от скуки игра. Они немного получают от шахмат, зато и немного вкладывают в них.

Существует и другая крайность—любители, иногда не плохие, которые возводят шахматы в науку и полагают, что овладев ценой упорного труда шахматной техникой, они проникнут в сущность шахмат.

Глубокое заблуждение! Шахматы—слишком ограниченное поле для научных изысканий. Но шахматная партия, эту или

задача являются неиссякаемым источником эстетических наслаждений, если мы научимся создавать, находить и отражать те скрытые, глубокие замыслы, которые таятся под оболочкой простых ходов. Только при подходе к шахматам, как к искусству, т. е. области, где доминируют творческое начало и вдохновение, стоит тратить силы и время на их изучение. Что касается техники, то в шахматах она так же необходима, как и в других видах искусств.

В дальнейшем изучению комбинаций отведено главное место; достаточно уделено внимания и совершенствованию техники игры. Начинаящим любителям можно посоветовать как можно чаще применять на практике усвоенное. Вначале опыты, вероятно, будут неудачны, комбинации несовершенны; этим не следует смущаться.

В шахматах, как и в жизни, мы учимся на собственных ошибках.

Всякая комбинация, если ее расчленить, состоит из цепи угроз и взятий фигур. Сюда относятся и угрозы королю, т. е. шахи.

Изучение комбинаций поэтому начнем с ее основного элемента—взятия фигур.

Начинающему, прежде всего, надо научиться при обозрении доски замечать те фигуры и пешки противника, которые он может взять, и те, которые находятся под ударами шашек противника. Это далеко не просто, как может показаться с первого взгляда. Даже известным шахматистам случается проигрывать партии из-за простой подставки фигур. Покойный русский маэстро С. З. Алапин утверждал на основании многолетнего опыта занятий с учениками, что начинающий, замечавший все одноходовые удары, выигрывал у него все партии на дачу вперед ферзя, хотя знал только один конец игры—мат ферзем.

Всякий ход, атакующий неприятельскую шашку, является элементарной комбинацией. Атакованную фигуру можно или увести из под удара, или защитить другой шашкой. Но здесь уже надо считаться со средней ценностью фигур. Когда слон нападает на ладью, то защита ее не имеет смысла, так как при мене слона на ладью теряется качество. Остается уйти ладьей, или заслонить ее менее ценной фигурой, или в свою очередь напасть на равноценную, по крайней мере, фигуру, или, наконец, создать угрозу, чреватую более важными последствиями, чем потеря ладьи, например, матом.

Предположим, что партия началась ходами 1. e2—e4. e7—e5, 2. С f1—c4.

Слон напал на пешку f7, но угроза С c4:f7† не серьезна. Пешка f7 защищена королем и после Кр e8:f7 произойдет невыгодный для белых обмен слона за пешку. 2... К g8—f6, черные угрожают взять пешку e4. 3. d2—d4, белые оставили пешку e4 под ударом, но в свою очередь напали на пешку e5. После 3... К f6 : e4 4. d4 : e5 потери с обеих сторон одинаковы. 3... e5:d4. Белые могут отыграть пешку посредством 4. Ф d1:d4, защищая кстати пешку e4, но могут продолжать и 4. e4—e5, атакая на коня.

Каковы возможные ответы черных? Во первых, уход коня на e4 или g8, на остальных полях он будет взят. Во вторых, черные могут защитить пешку d4, оставляя коня f6 под ударом, напр. 4... c7—c5 или С f8—c5 или К b8—c6. После 5. e5:f6 Ф d8:f6 простой подсчет покажет, что черные обменяли коня за две пешки, что невыгодно. В третьих, черные могут сыграть 4... Ф d8—e7, защищая косвенно коня, потому что пешка e теперь связана и кстати атакована. Наконец, в четвертых, черные могут сыграть 4... d7—d5 с ответным нападением на слона c4.

При 5. С c4:d5, К f6:d5 6. Ф d1:d4 произойдет весьма невыгодный обмен слона за пешку, при 5. e5:f6. d5:c4 6. f6:g7, С f8:g7 черные выиграли пешку, потому что пешка d4 теперь защищена. Поэтому белые сыграют 5. С c4—b5†. Рассуждая по прежнему, легко найдем правильные ответы 5... С c8—d7 (6. e5:f6, С d7:b5) или 5. ... c7—c6 или 5. ... К f6—d7 и увидим, что 5... К b8—c6 или К b8—d7 поведет к невыгодной для черных мене коня на две пешки.

Диагр. 95.



С g4—d1, ферзем на b1, c1, d1, d2, e2 и e4. Последний ход особенно заманчив, потому что он и защищает п. c2 и нападает на К b4, п. b7 и, главное, угрожает матом на h7. Итак, сыграем 1. Ф e1—e4. Черные, прежде всего, должны подумать о защите мата. Ход 1 ... h7—h6, очевидно, плох, теряется конь на b4. 1 g7—g6 достаточно хорошо.

На 2. Ф e4:b4 последует g6:h5 3. С g4:h5, в результате операции белые за ладью получили слона и пешку, как читатель знает, не вполне достаточное вознаграждение. Недостаток хода g7—g6 в том, что он раскрывает позицию короля, что в середине игры опасно. Черным надо играть весьма осторожно и прежде всего обезопасить короля посредством 3... С d8—f6. Сразу проигрывает 3... b5 : a4 4... С f4—e5† и черные должны выбирать между матом после 4... Кр h8—g8 5. Ф e4—g4†, С d8—g5 6. Ф g4:g5× или потерей ферзя за ладью при 4... f7—f6 5. С h5:e8, Л f8:e8. Лучшая защита от мата на h7 будет 1... f7—f5. Опять соединение защиты с атакой. Мат закрыт и грозит взятие ферзя или слона. У белых большой выбор ударов, но все они ведут к материальным потерям (напр. 2. С g4:f5, Ф e8:h5), кроме 2. Ф e4:b4. Дальше последует, очевидно, 2... f5:g4.

Теперь белые нападают на пешки b5 и h7 и ладью f8, у них же атакваны Л h5, С f4 и п. a4. Теперь важно отметить, что черные не могут сразу взять ладью h5, потому что черная ладья f8 останется без защиты и последует Ф b4:f8×. Белым необходимо отразить угрозу С f8—e7, после чего ладья f8 будет защищена, а ладья h5 останется без прикрытия. Ладья h5 может уйти безопасно только на c5 или e5. После 3. Л h5—c5, С f8—e7 сразу теряется качество, после 3. Л h5—e5, С f8—e7 4. Ф b4—d4, С d8—f6 оно теряется другим способом. Как белым выйти из трудного положения? Помимо всего у них еще С f4 под ударом. Здравый смысл поможет начинающему вывести весьма важное правило: старайтесь иметь под обстрелом возможно больше неприятельских фигур и, наоборот, по возможности выводите из-под удара свои фигуры и пешки.

Согласно с данным правилом лучший ход белых 3. С f4—d6, с нападением на Л f8 и п. g4. Если 3... Ф e8:h5, то 4. С d6:f8, b5:a4 5. Ф b4:b7.

Предлагаем читателю разобрать возможные защиты против хода 1. С f4—d6.

Диагр. 96 изображает положение из партии Будапештского турнира Чигорин—Вальбродт. Сотношение сил в пользу черных: конь за две пешки.

Чигорин сыграл 1. С e6 c8! нападая на пешку b7.

Легко убедиться, что пешку b7 нечем защищать. Ее можно только продвинуть на b6 или b5. Но после 1... b7—b6 2. С с8—b7! черные потеряют целую ладью.

Диагр. 96.
Вальбродт.



Чигорин.

Диагр. 97.



Им пришлось сыграть 1. ... К b8—d7, на что последовало 2. С с8:b7 с нападением на Л а8 и п. с6. После выигрыша пешки с6 белые получают за коня четыре пешки, более чем достаточную компенсацию.

Множественные удары. Весьма удобным объектом для атаки являются пешки и фигуры, которые почему-либо не могут двигаться. На диагр. 97 конь f6 атакован слоном с3. Конь не может покинуть свой пост, так как прикрывает короля. Белые вторично нападают на коня 1. Л d1—d6, Л e7—f7. Взятие коня сейчас не даст белым выгоды. Конь дважды атакован, но и дважды защищен королем и ладьей. Произойдет только мена слона за коня. Белые усиливают нападение. 2. Л b1—b6, Л c8—f8. Теперь имеем три нападения и три защиты. Взятия на f6 поведут только к обмену. 3. Ф c2—b2. Теперь конь атакован четыре раза, а защищен всего трижды. Черный ферзь никак не может подкрепить коня. Легко убедиться, что после всех ударов на f6 белые остаются с лишней фигурой.

Переставим на диагр. 97 черного короля на h7 и пусть ход будет за черными.

1. К f6—e4

В свою очередь С с3 обременен неподвижностью—он прикрывает ферзя. Черные бросают все силы на слона.

2. Л d1—d3

.

2. Л b1—c1 или Л d1—c1 будет недостаточной защитой:

2. Л c8 : c3 3. Ф c2 : c3,

К e4 : c3 4. Л c1 : c3 и белые потеряли ферзя за ладью. Этот пример показывает, что при многократных ударах следует учитывать не только количество, но и качество их.

2. Л f7—c7

3. Л b1—b3

.

Опять три удара и три за-

щиты Легко убедиться, что трехкратное взятие на е3 приведет к простой мене коня на слона. Разумеется, последним бить на с3 будет белый ферзь.

Теперь напрашивается четвертый удар — 3. . . . Фа8—с6. Он ничего не дает. Белые просто уводят ферзя 4. Ф с2—b1. Налицо четыре удара и только две защиты, однако, после 4. . . . К е4 : с3 5. Л d3 : с3. Ф с6 : с3 6. Л b3 : с3, Л с7 : с3 получится конец—две ладьи против ферзя, который при

правильной игре должен кончиться в ничью. Атака слона более ценной фигурой при защите его менее ценной не принесла выгоды. Правильное продолжение

3. . . . а5—а4!

Там, где сложение не приносит пользы, помогает иногда вычитание. Черные не прибавляют нового удара, но заставляют белых снять одну защиту. При любом ходе Л b3 белые, очевидно, после обмена на с3 потеряют фигуру.

Одна из партий Капабланки пришла к положению на диагр. 98. Черные сыграли на предыдущем ходе b7—b6 в полной уверенности, что пешка е6 достаточно защищена четырьмя фигурами против трех нападающих. Вместо b7—b6, следовало играть Ф е7—d6, как показывает продолжение.

Диагр. 98.



Капабланка.

1. d5 : е6! С d7—с8

Расчет черных оказался ошибочным. После 1... С d7 : е6 2. Л е5 : е6 ладья f6 оказывается бессильной, так как она прикрывает короля g7 от ферзя с3. Поэтому первым должен вступить в бой ферзь, самая ценная фигура. 3.. Ф е7 : е6 4. Ле1 : е6, Ле8 : е6. Две ладьи приблизительно равны ферзю, стало быть, черные потеряли бы слона. Из двух зол они выбрали меньшее—предпочли остаться без пешки, чем без фигуры.

Дебют, именуемый „русской партией“, начинается ходами: 1. е2—е4, е7—е5 2. К g1—f3, К g8—f6. После 3. К f3 : е5 правильный ответ черных 3. . . . d7—d6 4 К е5—f3, К f6 : е4. отыгрывая пешку, с равной партией. Но если черные захотят уже на 3-м ходе отыграть пешку, то после 3. . . . К f6 : е4 4. Ф d1—e2 (см. диагр. 99) попадут в трудное положение, например, 4. . . . К е4—f6 5. К е5—с6† с выигрышем ферзя или 4. . . . d7—d5 5. d2—d3, Ф d8—e7 6. d3 : е4, Ф е7 : е5 7. е4 : d5 и белые выиграли пешку. Черные могут сыграть 4. . . . Ф d8—e7, жертвуя временно коня. 5. Ф е2 : е4. Теперь К е5 связан и черные все силы устремляют против него. 5. . . . d7—d6 6. d2—d4, f7—f6 7. f2—f4. Три нападения, три защиты. Четвертое нападение посредством 7. . . . К b8—с6.

Диагр. 99.



Вариант русской партии.

Конь стоит на одной вертикали с королем, и могло бы показаться, что ходы Лe1—c1 или Лa2—c2 принесут белым выгоду. Читатель, усвоивший из предыдущего способы нападения и защиты, придет к другому заключению. Черные сыграют d6—d5, и, хотя бы белые нацелились на коня двумя ладьями и ферзем, они после взятия на c4 получат за ладью коня и пешку, а этого мало. Если бы у белых, вместо черного слона, был белый слон на d1, то после Cd1—e2, d6—d5: Лe1—c1, Фd7—e6: Лa2—c2 они действительно выиграли бы пешку. Правильным ходом белых будет 1. d4—d5!, после которого не трудно согнать коня с пункта c4.

Положение после 1. Л e1—c1, d6—d5 читателю следует рассмотреть внимательно. Почему конь на c4 занимает неприступную позицию? Во-первых, потому, что у белых нет равноценной фигуры, которая могла бы атаковать пункт c4, то-есть ни белого слона ни коня. Во вторых, конь не может быть прогнан менее ценной пешкой, так как белые пешки стоят уже на b4 и d4 и не попадут больше на b3 и d3. Преждевременное надвигание пешки b создало в позиции белых слабый пункт c4. Двигая вперед пешки, не забывайте, что пешки назад не ходят. Избегайте образования в своей позиции слабых пунктов и, наоборот, старайтесь создавать их в позиции противника.

Самые опасные нападения, очевидно, те, от которых нет защиты. Один пример такого нападения был показан на диагр. 96. Укажем еще несколько из наиболее часто встречающихся.

На диагр. 101 белые могут выиграть ладью a8 ходом

бесполезно, потому что белые ответят 8. С f1—b5 и устроят коня. Поэтому черные сыграют 7... К b8—d7, после чего 8. С f1—b5 не имеет смысла из-за c7—c6. После К b8—d7 черные, имея четыре удара против трех защит, отыгрывают потерянное, но попадут в плохое положение. К этой позиции вернемся позже.

Позиции, подобные изображенной на диагр. 100, очень часто встречаются в партиях. Черный конь с c4 сильно стесняет игру белых, и им полезно было бы от него избавиться.

Диагр. 100.



Ке6—с7, ладью h8 посредством Са3—b2. Черные могут завоевать ладью h1 посредством Сс6 : g2 или Kg4—f2.

На такой же комбинации построена ловушка в дебюте, называемом „ферзевый гамбит“. 1. d2—d4, d7—d5 2. c2—c4. Белые жертвуют пешку. 2... d5 : c4 3. e2—e3, b7—b5. Черные хотят удержать выигранную пешку. 4. a2—a4. Если теперь 4... b5:a4, то 5. Cf1 : c4, после чего пешка a4 тоже теряется. а если 4... a7—a6, то 5. a4 : b5 и a6 : b5 невозможно из-за La1:a8. Черные защищают пешку b пешкой с 4... c7—c6. Следует 5. a4:b5, c6:b5 и неожиданный ход 6. Фd1—f3! выигр. фигуру.

На диагр. 102 белые могут посредством d4—d5 напасть на К с6. Правильное отступление К с6—b8. Ошибочно К с6—a5, потому что коню отрезан обратный путь. Всегда опасно забираться фигурами в места, сообщение которых с собственным лагерем затруднено. После Кс6—a5, белые ходом b2—b4 выигрывают коня. Немудреная комбинация, однако, автор знал весьма почтенного любителя, который так и не мог ее постичь и за свою многолетнюю шахматную практику потерял на поле a5 целый табун коней. Точно также, если черные сыграют h7—h5, то необходимо ответить h2—h3, чтобы не потерять слона после g7—g5; Ch4—g3, h5—h4.

Диагр. 102.



Перейдем к рассмотрению другого весьма важного типа элементарных комбинаций—одновременного нападения на две неприятельские фигуры, которое назовем „двойным ударом“.

Такого рода нападения представляют большую опасность для противника, потому что часто ведут к выигрышу одной из двух атакованных фигур.

Ферзь, как фигура, обладающая наибольшей подвижностью и ударной способностью, особенно пригоден для таких нападений.

Вдебюте „четырёх коней“, который получается после ходов 1. e2—e4, e7—e5 1. Kg1—f3, Kb8—c6 3. Kb1—c3, Kg8—f6 белые обыкновенно продолжают 4. Cf1—b5. Многие теоретики, между прочим Тарраш, рекомендуют

Диагр. 101.



Диагр. 103.



Дебют 4-х коней.

для черных защиту 4... а7—а6. Белые не могут выиграть пешку посредством 5. Сb5 : с6, d7 : с6 6. Кf3 : е5 (см. диагр. 103), потому что последует 6... Кf6 : е4! 7. Кс3 : е4. Фd8—d4 и белые теряют одного из коней. Комбинация 7. Фd1—e2 на подобие показанной на диагр. 99, здесь неуместна из-за простого ответа 7... Ке4 : с3 с нападением на ферзя е2.

Диагр. 104.



Итальянская партия.

опять с двойным ударом на h1 и e4. 6. Л h1—f1, Ф g2 : e4+ 7. С с4—e2, К d4—f3×

Особенно велик эффект двойного удара, когда одной из атакованных фигур является король. В „испанской партии“, начинающейся ходами 1. е2—e4, е7—e5 2. Кg1—f3, Кb8—с6 3. Cf1—b5, возможен такой вариант 3... Кg8—f6 4. d2—d3, Кс6—e7 (см. диаграмму 105). Опять оставляется под боем пешка е5, но взятие ее сопряжено с потерей фигуры 5. Кf3 : е5, с7—с6! 6. Сb5—с4, Ф d8—a5+. Конь е5 потерян.

Та же идея проводится в защите „сицилийской“ партии 1. е2—e4, с7—с5 2. d2—d4, с5 : d4 3. Кg1—f3, е7—e5. Бить конем пешку е5 нельзя из-за шаха ферзем на а5.

„Гамбитом“ шахматная теория называет дебют, в котором одна сторона, ради быстрого развития и атаки предлагает материальную жертву, пешку, иногда две, а иногда фигуру. Выше читатель познакомился с „ферзевым гамбитом“. В случае отказа другой стороны принять гамбит, дебют получает название „отказанного гамбита“. „Королевский гамбит“ начинается ходами 1. е2—e4, е7—e5 2. f2—f4. Его можно отказать ходом 2... С f8—с5 (см. диаграмму 106). Взятие белыми пешки е5 повело бы к немедленному проигрышу. 3. f4 : е5,

Диагр. 105.



Испанская партия.

Фd8—h4† (двойной удар шах и на пешку e4. Если белые сыграют 4. Крe1—e2, то последует мат ферзем на e4) 4. g2 g3, Фh4 : e4† (второй двойной удар на короля и Лh1) 5. Фd1—e2, Фе4 : h1.

Конец игры Бергера, помещенный на диагр. 107, прекрасно иллюстрирует мощь ферзя в комбинации двойного удара. При перестановке ладьи на c6 и слона на g2 выигрыш белых невозможен. Черные фигуры защищают друг друга, а белый король отрезан ладьей и не может выйти из квадрата a7—a8 b8 b7.

Черные будут ходить Кр h2—g1—h2—h1 и т. д. На диаграмме грозит двойной удар Фf8—h6†. Как бы черные ни играли, им не избежать потери одной из фигур.

Диагр. 107.
И. Бергер.



Белые выигрывают и при ходе черных.

Учащемуся полезно научиться маневрировать ферзем и найти выигрыш при 1... Сс6—e4, Сс6—d7, Сс6—b5.

С двойными ударами ладьи читатель уже имел дело в некоторых концах (диагр. 88 и 89). В этюде известного французского композитора Г. Ринка превосходно демонстрируется целая серия двойных ударов ладьи.

1. Крe3—e2, Се1—g3 (При других отступлениях сразу теряется фигура: 1... Се1—c3 2. Лh5—c5 или 1... Се1—b4 2. Лh5—b5†) 2. Лh5—b5†,

Диагр. 106.



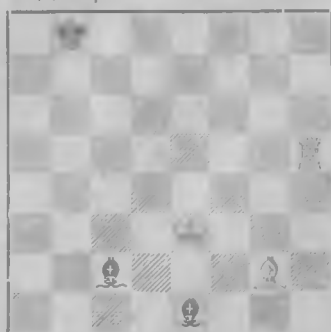
Отказанный королевский гамбит.

а) 1... Лg2—g6 2. Фf8—f1†, Крh1—h2 3. Фf1—e2†, Крh2—g1 (3... Лg6—g2 4. Фе2—h5†, Крh2—g1 или g3 5. Фh5—c5 или g6† с выигрышем слона. При других ходах теряется ладья, что предлагаем найти читателю) 4. Фе2—d1†, Крг1—f2 (или g2, h2) 5. Фd1—c2† или h5†

б) 1... Лg2—b2† 2. Крd8—c7, Лb2—c2 (2... Сс6—g2 3. Фf8—h8†; 2... Сс6—d5 3. Фf8—h6†, Лb2—h2 4. Фh6—c1†, Крh1—g2 5. Фc1—d2†) 3. Фf8—h6†, Крh1—g1 4. Фh6—g6†.

в) 1... Сс6—d5 2. Фf8—h8†, Лg2—h2 3. Фh8—a1†, Крh1—g2 4. Фа1—b2†, Крг2—h3 5. Фb2—c3†, Крh3—g4 6. Фc3—d4†.

Диагр. 108. Г. Ринк.



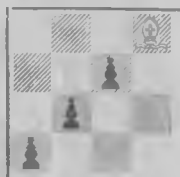
Белые выигрывают.

Крб8—а7 (Крб8—с7, Лб5—с5†) 3. Лб5—с5! Сс2—b1 (Другие отступления не лучше 3... Сс2—b3 3. Лс5—с3; 3... Сс2—а4 4. Лс5—а5†; 3... Сс2—g6 4. Лс5—g5; 3... Сс2—h7 4. Лс5—g5, Сg3—с7 5. Лg5—g7) 4. Лс5—а5†, Кра7—b6 (иначе Л а5—b5†) 5. Ла5—а3! Сg3—d6 6. Ла3—b3† и выигр.

В дебюте и середине игры ладьи редко вводятся в бой, так как легко могут попасть под огонь менее ценных легких фигур — коней и слонов. Сила ладьи особенно проявляется в эндшпиле. Проникшая вглубь пешечного расположения ладья может произвести страшное опустошение, больше всего на второй и седьмой горизонталях, когда пешки еще не двинуты с места. К этому вопросу мы еще вернемся.

Ниже показаны двойные удары слона.

Диагр. 109.



Диагр. 110.



Диагр. 111.



Диагр. 112.



Диагр. 113.



Диагр. 114.



Диагр. 115.



Диагр. 116.



В этюде К. А. Л. Куббеля (диагр. 117) выигрыш белых достигается искусным сочетанием шести двойных ударов слона:

Диагр. 117.
К. А. Л. Куббель.



Белые начинают и выигрывают.

1. Л b1—b8! Ф g8—h7
Если 1... Фg8: b8, то 2. Се1—g3†, Крe5 f6 3. Сg3: b8
2. Л b8—h8 Ф h7—f7
На 2... Фh7: h8 или Фh7—g7 по-
следует 3. Се1—с3†. Если 2... Фh7—e7
или Фh7—с7, то 3. Се1—g3†, Крe5—f6
4. Се1—h4†. Если 2... Фh7—d7, то
3. Лh8—d8! Фd7: d8 (иначе Се1—с3×)
4. Се1—g3†, Крe5—f6 5. Сg3—h4†
3. Л h8—f8! Ф f7: f8
Иначе 4. Се1—g3×
4. С e1—с3+ Кр e5—d6
5. С c3—b4† и выигрывают.

В этюле Г. Ринка великолепно скомбинированы двойные удары слона и ладьи.

1. Ла5—а8! Фg8—а2 (При Фg8:а8, Фg8—е6 или d5, или с4 ферзь немедленно теряется) 2. Ла8 : а4! Фа2—g8 (Найдите выигрыш ферзя на всякий другой ход) 3. Ла4—а8, Фg8—h7 4. Ch5—g6! Фh7 : g6 5. Ла8—а6† и выигрывают.

Двойные удары коня показаны на следующих примерах (дд. 119—122):

Диагр. 119.

Диагр. 120.



Диагр. 121.

Диагр. 122.



Диагр. 118.
Г. Ринк.



Белые начинают и выигр.

Диагр. 123.
И. Бергер.



В последнем примере конь атакует сразу три фигуры.

В положении Бергера на диагр. 123 у белого короля и ферзя большой выбор ходов, тем не менее на всякий ход они попадают под двойной удар слона или одного из двух коней. Читателю следует самому найти все удары.

Следующие примеры показывают двойные удары пешек.

Диагр. 124.



Белые начинают и выигрывают.

На диагр. 124 ходы 1. е6—е7† или f6—f7 ведут к потере всех пешек и проигрышу, но против 1. g5—g6! у черных нет удовлетворительной защиты: а) 1... Kpf8—e8 2. f6—f7†, Фg8:f7 3. g6 : f7† и т. д., б) 1... Фg8—h8 (f7) 2. g6—g7†, Фh8:g7† 3. f6 : g7†, Kpf8:g7 4. Kpf5—e5, Kpg7—f8 5. Kpe5—f6, Kpf8—e8 6. e6—e7, Kpe8—d7 7. Kpf6—f7 и т. д.

В „дебюте 4 коней“ после 1. e2—e4, e7—e5 2. Kg1—f3, K b8—c6 3. Kb1—c3, Kg8—f6 4. Cf1—b5 теория не рекомендует Левенфиш. Первая книга шахматиста.

Диагр. 125.



Дебют 4-х коней.

дует хода 4... С f8—c5 (диагр. 125) из-за продолжения 5. К f3 : e5 (рекомендуем обратить внимание на эту комбинацию, она часто встречается на практике), К с6 : e5 6. d2—d4 (такой двойной удар пешки называется „вилкой“) и белые отыгрывают фигуру с хорошим положением.

В том же дебюте, если белые на четвертом ходе сыграют не С f1—b5, а С f1—c4, то черные могут осуществить аналогичную комбинацию 4... К f6 : e4! 5. К с3 : e4, d7—d5 (вилка) 6. С c4—d3. Теперь черные могут сразу бить на e4, но возможно и 6... f7—f5 8. К e4—с3, e5—e4. Второй вилкой черные отыгрывают фигуру с прекрасным положением.

Король может напасть на всякую фигуру, кроме ферзя и короля. Различные двойные удары короля показаны на следующих примерах.

Диагр. 126.



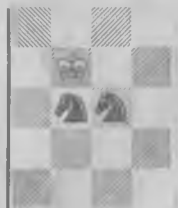
Диагр. 127.



Диагр. 128.



Диагр. 129.



На диагр. 130 показан поучительный конец игры—бсрьба короля против коня и пешки, в основу которого положен двойной удар короля.

1. Кр d7—e6 g6—g5
2. Кр e6—f5 g5—g4
3. Кр f5—f4 Кр a8—b7
4. Кр f4—g3 и выигрывают пешку или коня, а затем пешку или 1. К f2—e4
2. Кр e6—e5 К куда угодно.
3. Кр e5—f6
- или 1. К f2—g4
2. Кр e6—f7! g6—g5
- Если 2. К g4—e5, то
3. Кр f7—f6.
3. Кр f7—g6 и пешка теряется.

Диагр. 130.



Белые начинают и делают ничью.

Черные выиграли бы, если бы защитили пешку сзади, как в примере на диагр. 131. 1. Кр е8—f7, К h5—g7! (Бить коня нельзя, король не догонит пешки) 2. Kpf7—g6, h6—h5. Теперь пешка защищена сзади и неуязвима, черные подводят короля и легко выигрывают. 1... Кh5—g3 или f4 давало только ничью 2. Kpf7—g6, h6—h5 3. Kpg6—g5, Kpc8—d7 4. Kpg5—h4, потому что пешка защищена спереди, и король может спокойно бить К g3.

Диагр. 131.



Черные выигрывают.

Диагр. 132.
А. А. Троицкий.



Белые начинают и делают ничью.

На диагр. 132 изображено окончание замечательного этюда А. А. Троицкого, идея которого в двойном ударе косола. Черные угрожают g2—g1Ф† 1. Ле5—d5†, Kpd7—с6, очевидно, не спасает белых. Они поэтому играют: 1. Л е5—e1! Cd2:e1 2. Kpg4—h3! вынуждая 2... g2—g1. Во что же превратить пешку? В ферзя и ладью нельзя из-за пата, слон на g1 будет ходить по тем же черным полям, что и Cd2. Два таких слона не могут вынудить мат. Остается 2... g2—g1K†. Тогда 3. Kph3—g2, Kg1—e2 4. Kpg2—f1, выигрывая одну из фигур.

Во всех рассмотренных нами случаях двойного удара, одновременное нападение на две шашки совершается одной фигурой. Возможно одним ходом созвать двойной удар от двух и более фигур. Движение нападающей пешки или фигуры в то же время открывает нападение спрятанной за ними фигуры. Двойной удар такого типа называется вскрытым.

На диагр. 133 читатель найдет различные виды вскрытого двойного и многократного ударов. Белые могут посредством 1. e4:d5 напасть на пешки e6 и h7. 1. Kf3—d4 нападает на Kb5, п. h5 и п. f7, 1. Kpg3—h4 на Л b8 и п. h5, 1. К f3—g5 на п. f7 и h7, а после 1. c2—c4 окажутся сразу под ударом пять фигур: ферзь, слон a4, два коня и пешка d5. Черные посредством 1... d5 :e4 нападают на ферзя и коня, при 1... К b5—c3 на Cd1, п. e4 и b4 и при 1... Cf8 :b4 на ладью d2 и коня g8 или при 1... Cf8—d6† на Kpg3 и Kg8.

Когда вскрытая фигура атакует

Диагр. 133.



Диagr. 134.



Белые начинают и выигрывают.

короля, то двойной удар, называемый тогда вскрытым шахом, может быть использован с громадным эффектом, потому что вскрывающая шах фигура имеет неограниченный выбор ходов. На диagr. 134 у черных громадный перевес в силах, однако, применяя двойной удар, связанный с вскрытым шахом, белые отыгрывают с избытком весь материал. 1. Фg3 : g7+! Ле7 : g7 2. Лg1 : g7+, Кpg8—h8. Теперь приходе Лg7 открывается с шахом слон с3. Ладья поэтому имеет полную свободу действий и может встать под удар черных фигур, будучи для них неуязвимой.

3. Лg7 : d7+, Кph8—g8. Белые опять создают комбинацию вскрытого шаха. 4. Лd7—g7+, Кpg8—h8 5. Лg7 : c7+, Кph8—g8 6. Лc7—g7+, Кpg8—h8 7. Лg7 : b7+, Кph8—g8 8. Лb7—g7+, Кpg8—h8 9. Лg7—a7+, Кph8—g8 10. Ла7 : a8 и белые выигрывают.

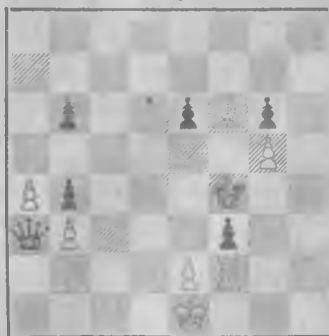
Даже в дебюте может встретиться двойной удар со вскрытым шахом. Читатель имел случай с ним встретиться в варианте „русской партии“ (диagr. 99)

после 1. e2—e4, e7—e5 2. Кg1—f3, Кg8—f6 3. Кf3 : e5, Кf6 : e4? 4. Фd1—e2, Ке4—f6? Теперь при любом ходе К e5 получится вскрытый шах. Белые могут поэтому встать конем под удар пешек и выиграть с 5. Ке5—с6+ ферзя или с 5. Ке5—g6+ ладью.

В заключение помещаем превосходный этюд К. А. Л. Куббеля (из его „Сборника этюдов“), построенный всецело на вскрытом шахе. 1. Cf6—b2! Фа3—a2 (Фа3 : b2 2. e2—e3+, Фа3 : b3 2. Лf2 : f3+) 2. Сb2—c1+, Кpf4—e5 (Кpf4—g3 3. Сc1—f4+, Кpg3—h3 или h4 4. Лf2—h2+, Кph3—g4 5. e2 : f3+) 3. Сc1—f4+! Кpe5 : f4 (Кpe5—d4 4. e2—e3+ или Кp e5—d5 или f5 4. e2—e4+ или Кpe5—e4 4. e2 : f3+) 4. e2—e3+ и белые выигрывают.

Диagr. 135.

К. А. Л. Куббель.



Белые начинают и выигрывают.

ГЛАВА IV.

КОНЦЫ ПАРТИЙ СРЕДНЕЙ ТРУДНОСТИ.

Читатель изучил уже характерные особенности фигур и приобрел некоторый навык в маневрировании ими на доске. Поэтому мы вновь займемся концами игр, более трудными, чем рассмотренные вначале.

Мат двумя слонами. Мат может быть вынужден только в углу и на двух соседних клетках и притом с помощью короля. Прежде всего, приближают короля и оттесняют неприятельского короля к краю доски. В позиции на диагр. 136 игра ведется следующим образом:

- | | |
|-------------|----------|
| 1. Сg5—d8 | Кр f5—e6 |
| 2. Кр a8—b7 | Кр e6—d7 |
| 3. Сd8—c7 | Кр d7—e6 |
| 4. Кр b7—c6 | Кр e6—f6 |
| 5. Кр c6—d5 | Кр f6—g5 |
| 6. Сh5—e8 | Кр g5—g4 |

Если 6... Крг5—f5 или f6.
то 7. Сс7—e5 и король быстро оттесняется на край доски.

- | | |
|-------------|----------|
| 7. Кр d5—e4 | Кр g4—g5 |
| 8. Сс7—d8† | |

Слоны, бьющие по двум смежным диагоналям, отрезают королю отступление.

- | | |
|---------------|-------------|
| 8. | Крг5—g4 |
| 9. Сe8—d7† | Крг4—g3 |
| 10. Крe4—e3 | Крг3—g2 |
| 11. Сd8—c7 | Крг2—f1 |
| 12. Сс7—g3 | Кр f1—g2 |
| 13. Сg3—f2! | Крг2—h2 |
| Кр g2—f1? | 14. Сс8—h3× |
| 14. Крe3—f3 | Кр h2—h1 |
| 15. Сf2—b6 | |
| 15. Кр f3—g3? | пат. |
| 15. | Кр h1—h2 |
| 16. Кр f3—f2! | |

Диагр. 136.



В этом конце игры королю надо встать на дистанцию хода коня от углового поля, значит на поля f2 или g3.

- | | |
|----------|----------|
| 16. | Кр h2—h1 |
|----------|----------|

Теперь сразу 17. Сb6—c7 опять поведет к пату, которого в концах против одного короля следует остерегаться. Поэтому

- | | |
|-------------|----------------|
| 17. Сb6—c5! | (выжидат. ход) |
|-------------|----------------|

- | | |
|-------|----------|
| | Кр h1—h2 |
|-------|----------|

- | | |
|-------------|----------|
| 18. Сс5—d6† | Кр h2—h1 |
|-------------|----------|

- | | |
|-------------|--|
| 19. Сс8—b7× | |
|-------------|--|

При лучшей игре белых можно было ускорить мат на один или два хода. Практического значения разница в один или два хода не имеет, потому что между игроками даже средней силы принято сдавать партию, когда у противника достаточное для мата преимущество.

Слон и ладейная пешка против короля. Раньше (см. д. 55) было показано, что ладейная пешка не проходит в ферзи даже при содействии слона цвета, противоположного угловой клетке. Рассмотрим несколько положений, которые помогут читателю глубже ориентироваться в этом конце игры.

Диагр. 137.



Белые начинают и выигр.

1. h5—h6 Кр е7—f7

На Кр е7—f6 пssледует 2. Кр f3—g4.

2. С c2 h7!

Слон препятствует королю занять поля g8 и h8, откуда его нельзя выгнать.

2. Кр f7—f6

3. Кр f3—f4(или g4)

Черные угрожали 3... Крf6—g5. При положении белого короля на f2 или g2 он не смог бы помешать этому движению, и партия кончилась бы ничьей. 3. Ch7—b1, Кр f6—f7 4. Сb1—h7, Кр f7—f6 5. С h7—g8, Кр f6—g6 6. h6—h7, Кр g6—g7.

3. Кр f6—f7

4. Кр f4—f5 Кр f7—f8

5. Кр f5—f6 и белые выигрывают.

На диагр. 138 черный король достиг углового поля, но у чер-

Диагр. 138.



Белые выигрывают.

ных, на их беду, сохранились две пешки, которые их губят.

1. Кр c5—c6 Кр a7—a8

На 1... Кра7—a8 последует 2. Крс6 b6 и черный король в пату. 2... b5 — b4 3. a3 : b4 (теперь из ладейной пешки стала коневая), a4—a3 4. b4—b5, a3—a2 5. С f4—e5, a2—a1Ф 6. С e5 : a1 и белые выигрывают без труда.

2. С f4—b8 Кр a6—a5

3. С b8—c7† Кр a5—a6

4. С c7—b6

Опять король в пату и нужна тронуться в путь пешка b.

4. b5—b4

5. a3 : b4 a4—a3

Если бы у черных не было пешки a4, то выигрыш был бы невозможен, потому что черным был бы пат.

6. b4—b5X

Слон и коневая пешка. На диагр. 139 изображен исключительный случай, когда коневая пешка со слоном не выигрывают. Черные ходят Крb7—a8—b7, а белые не смеют приблизить короля из-за пата. Жертва слона не помогает: 1. Са7—b8, Кра8 или b7 : b8 2. Крb5—c6, Крb8—c8, занимая оппозицию.

Позиция на диагр. 140 того же типа. Белый король не может подойти к пешке g7, напр. 1. Cd5—f7, Крf8—e7 2. Крf5—e5, Крe7—f8



Диагр. 140.

Ничья.

3. Cf7—b3 (Кре5—d6 пат), Крf8—e8 4. Кре5—e6, Кре8—f8 5. Сb3—a4 (Кре6—d7 пат) Крf8—g8 6. Креб—e7, Крг8—h8 7. Кре7—f7 пат.

б7—b5†! и белым остается после 2. Крс4 : b5 или 2. a5 : b6 избрать одну из двух ничейных позиций (ср. диаграмма 139).

На 1. Крд5—c5 черные обеспечивают себе ничью таким же способом посредством 1... b7—b6†! Правильный путь к выигрышу заключался в 1. Кр d5—d4! У черных следующие возможные продолжения.

- (а) 1. b7—b5
 2. a5—a6! Кр c7—c6
 Или 2. b5—b4 3. Кр d4—c4, b4—b3 4. Крс4 : b3, Крс7—c6 5. Кр b3—b4 как раз во-время.
 3. Кр d4—c3
 Кр d4—d3, b5—b4! 4. Крд3—c4, b4—b3 5. Крс4 : b3, Крс6—b5 и ничья.
 3. Крс6—c7
 4. Крс3—b4 Крс7—c6
 5. Крс4—a5! и белые, завоевав пешку b, выигрывают согласно диагр. 137.
 (б) 1. Крс7—c6
 2. Са7—b6!

- Угрожало b7—b5.
 2. Крс6—d6
 Не 2. Крс6—b5 из-за 3. Крд4—d5—d6—c7 : b7 и т. д.
 3. Крс4—c4 Крс6—c6
 4. Крс4—b4 Крс6—d6
 5. Крс4—b5 Крс6—d7
 6. Крс5—c5 Крс7—c8!
 Иначе С b6—c7 и Крс5—b6.
 7. С b6—a7!
 7... b7—b6† не опасно, потому что после 8. Крс5 : b6 черный король отрезан от b7 и a8.
 7. Крс8—c7
 Белые потратили 7 ходов, чтобы перевести в начальном

Диагр. 139.



Ничья.

Диагр. 141.



Белые начинают и выигрывают.

положении короля с d5 на c5. Этот один темп позволяет пойти к пешке.

8. Кр c5—b5 Кр c7—d7

9. С a7—e3 (или d4, f2, g1) вают.

9. Кр d7—c8

10. С e3—f4 Кр c8—d7

11. Кр b5—b6 Кр d7—c8

12. С f4—g3! и выигра-

Наконец, вариант (В) 1. Кр c7—c8 или d8 приводит после 2. Кр d4—c5, Кр c8—c7 3. Кр c5—b5 и т. д. к рассмотренным только что положениям.

Диагр. 142.



Ничья.

Ладейная пешка и слон углового цвета иногда не выигрывают, как показывает диагр. 142, служащая дополнением к диагр. 140.

1. Сс6—f3, Крс7—b8 2. Крс5—c6, Крb8—c8 (разумеется не 2... Крb8—a8, на что последует вскрытый мат 3. Крс6—c7) 3. Cf3—g4†, Крс8—b8 4. Сg4—f5, Крb8—a8 и белые не могут из-за пата выгнать короля с полей e8, b8, c7.

Слон против пешек. Одним слоном, разумеется, нельзя вынудить мат. Но если черный король загнан в угол и стеснен своими же пешками, то в некоторых случаях мат возможен, как показывает замечательный этюд А. А. Троицкого. При ходе черных 1... e7—e5 2. Кpd5: e5 приводит к ничейной позиции, аналогичной диаграмме 139. Белый король не сможет встать на f6 из-за пата. Белые при своем ходе выигрывают красивым способом: 1. g7—g8 Ф†! Кpf7: g8 2. Кpd5—e6, Кpg8—h8 3. Кре6—f7 (наличие у черных пешки e7 губит их. Без нее черным был бы пат), e7—e6 4. Ch6—g7X.

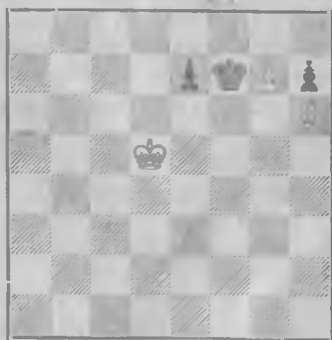
Диагр. 144.



Мат в 2 хода.

Диагр. 143.

А. А. Троицкий.



Белые начинают и выигрывают.

Конь против пешек. Конь может вынудить мат даже в таких угловых положениях, где у короля имеется одно свободное поле. Разумеется, и здесь необходимы черные пешки, стесняющие короля. На диаграмме 144 белые играют 1. Ke3—f1, вынуждая ход 1... h3—h2, который окончательно закупоривает короля, после чего 2. Kf1—g3 дает мат. К диаграмме 144 приводятся многие другие положения, например, показанные на диагр. 145 и 146.

Диагр. 145.



Белые
дают мат.

В первой белые играют 1. Kpf1—f2, Kph1—h2! 2. Ke2—d4, Kph2—h1 3. Kd4—f5!, Kph1—h2 4. Kf5—e3 и дальше, как на д. 144.

Во втором примере наличие коневой пешки не помогает черным.

1. Ke8—f6, Kph2—h1 2. Kf6—g4, g6—g5 3. Kpf2—f1, h3—h2 4. Kg4—f2× или при ходе черных 1.. Kph2—h1 2. Ke8—f6, Kph1—h2 3. Kf6—g4†, Kph2—h1 4. Kpf2—f1, g6—g5 5. Kpf1—f2, h3—h2 6. Kg4—e3 (или f6—e4), g5—g4 7. Ke3—f1, g4—g3 8. Kf1 : g3×.

Диагр. 146.



Белые
дают мат.

Конь с ладейной пешкой против короля. Такие концы были рассмотрены уже на диагр 130 и 131, и оказалось, что конь и пешка без поддержки своего короля иногда не могут одолеть одного короля. Диаграмма 147 показывает, что и содействие короля, если он сам заперт в углу, может оказаться недостаточным. Если ход белых, то они делают ничью, играя Kpf1—f2—f1 и держа взаперти черного короля. Могут ли черные помешать маневрам белого короля? 1. Kpf1—f2, Kg5—e4† 2. Kpf2—f1, Ke4—g3†, 3. Kpf1—f2, Kg3—e4† 4. Kpf2—f1. Непосредственными шагами черные ничего не добились. Выясним, могут ли черные выиграть темп посредством выжидательного маневра, вроде Kg5—e6—d4—e2. Рассмотрим внимательно диаграмму.

Пусть ход будет за черными. После 1... Kg5—e4 последует 2. Kpf1—e1 или e2. Kph1—g1 и черные легко выигрывают. Черный конь может стоять не только на e4, но и на d1, d3, h3, g4, то-есть на белом поле, откуда он атакует черное поле f2. Когда белый король будет стоять на черной клетке f2, то конь должен бить на белое поле f1 с какого-нибудь черного поля. Значит, если в момент хода белых король и конь стоят на клетках разного цвета, то ничья; если на клетках одного цвета, то черные выигрывают. Конь ходит таким образом, что каждый раз становится на клетку другого цвета. В нашем примере белый король делает то же самое. Перед первым, 3-м, 5-м, 7-м ходами белый король будет на белом поле, конь на черном поле. Перед четными ходами король будет на черном поле, конь на белом. Раз король становится при каждом ходе на клетку другого цвета, то конем выиграть темп невозможно.

Задача Лойда, которую предлагаем вниманию читателя,

Диагр. 147.



Ничья при ходе
белых.

принадлежит к остроумнейшим композициям знаменитого американца. Лойд озаглавил ее „паломничество в Рим“. Идея ее—выигрыш темпа, как в рассмотренном выше примере.

Диagr. 148.

С. Лойд.



Белые начинают и
выигрывают.

У черных на 3 пешки больше, из них две на предпоследней горизонтали. Черные легко выиграли бы, если бы все их фигуры не были в пату или связаны. Фактически у черных могут двигаться только слоны. Но так как на ход Cf1 следует Ch1:g2, то остаются только ходы Ch2—g1—h2. В свою очередь и белые фигуры прикованы к своим местам, например, на ход Sc1 следует c2—c1Ф; С: c1, Ka1—c2†, затем Kc2—e3, и черные освобождаются из тисков.

Ходы белых коней или ладьи освобождают короля, словом, белые могут двигаться только королем. Рас-

смотрев внимательно позицию, читатель найдет, что путь к выигрышу довольно прост—подойти королем к пешке h4, взять ее и, когда слон черных уйдет на g1, дать мат посредством Lh3:g3. Итак, Kpd4—e5, Ch2—g1 2. Kpe5—e6, Cg1—h2 3. Kpe6—f7, Ch2—g1 4. Kpf7—g6, Cg1—h2 5. Kpg6—h6, Ch2—g1 6. Kph6—g5, Cg1—h2 7. Kpg5—h4, Ch2—g1 8. Lh3:g3X. В этом решении есть весьма существенный пробел. На втором, третьем и четвертом ходах, когда король стоял на белой клетке, черные могли дать шах слоном f1 на c4 или d3, затем поставить ферзя на f1—и выиграть партию. Поэтому король должен совершать путешествие до h4 только по черным полям: 1. Kpd4—e5 2. Kpe5—d6 3. Kpd6—e7 4. Kpe7—f8 5. Kpf8—g7 6. Kpg7—h6 7. Kph6—g5 8. Kpg5—h4. Где же в этот момент будет стоять черный слон? После первого, третьего и вообще нечетного хода слон будет на g1, после любого четного хода на h2. Опять неудача! Белые взяли пешку h4 как раз в тот момент, когда слон встал на h2. Очевидно, маршрут короля был неправильен. Перепробовав всевозможные маршруты, читатель убедится, что с d4 на h4 по одним черным полям можно попасть исключительно в четное число ходов, напр. d4—c5—b4—a5—b6—a7—b8—c7—d8—e7—f8—g7—h6—g5—h4, то есть, как раз при положении слона на h2. Для того, чтобы выиграть темп и приехать в h4 в нечетное число ходов, черному королю необходимо один раз встать на белую клетку. Но на белой клетке король попадает под шах слона. Задача кажется неразрешимой, пока читатель не найдет поля a8—единственной белой клетки, на которой королю не грозит шах от слона f1. Кратчайшее решение Kpd4—c5—b6—a7—a8—b8—c7—d6—e7—f8—

g7—h6—g5—h4 и Лh3 : g3× обнимает 14 ходов. Итак, не все дороги ведут в Рим на шахматной доске, а только одна через поле a8. Такова аллегория задачи.

Сокращенная нотация.

До сих пор мы пользовались полной нотацией при обозначении ходов. В дальнейшем иногда будем употреблять сокращенную нотацию, что сейчас для читателя не должно представить никаких затруднений.

По этой нотации указывается только фигура и поле, на которое она встала. Вместо Фa1—h8, пишут просто Фh8, вместо a2—a4, a4. Кс3 : e4 заменяется К : e4, e7—e8Ф† через e8Ф†. При взятиях пешкой указывают вертикальные ряды, напр., с3 : d4 обозначают через cd. Если на одно поле могут встать две ладьи или два коня, то указывают сокращенно, которая из них ходила, напр., Лас1 показывает, что на с1 встала ладья a1, а Кf : d2 значит, что на d2 бил конь, стоявший на линии f.

Элементарные матовые комбинации.

Так как все рассмотренные ранее концы игр приводили большей частью к мату, то со многими простыми матовыми положениями читатель уже знаком.

Диагр. 149.

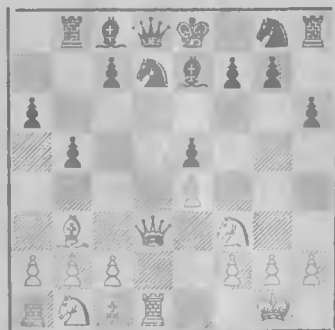
Здесь покажем схематически ряд матовых положений середины игры. Такие положения полезно запоминать, потому что они часто составляют конечную цель многих более сложных комбинаций.

В середине игры короли стоят вначале на e1 и e8. Практика показала, что положение их здесь ненадежно. Особенно пункты f2 и f7 легко уязвимы (см. диаграммы 149, 150, 151).



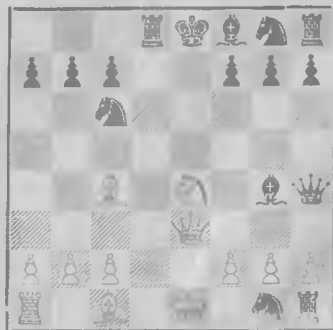
1. Cf3—h5× 1... Сb6 : f2×

Диагр. 150



После 1. Фd3—d5 белые дают на f7 мат.

Диагр. 151.



1. Ке4—f6 < 1... Лd8—d1×

Посредством рокировки короля прячут на один из флангов. Заодно вводится в игру ладья. Далее показаны примеры матовых положений после рокировки.

Диагр. 152.



1. Лf3—h3×;
1... Ле8—e1×

Диагр. 153.



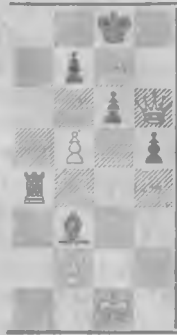
1. Фе2—h5×;
1... Фе5:h2×

Диагр. 154.



1. Лg5—h5×;
1... Лf4—h4×

Диагр. 155.



1. f5—f6 и затем мат на g7.
1... Ле4—h4 и затем мат на h1.

Диагр. 156.



1. Фh5—e8×;
1... Фh7—h1×

Диагр. 157.



1. Кf7—h6×;
1... Cf5—e4×

Диагр. 158.



1. Лg7:h7+,
Кph8—g8
2. Ле7—g7×
1... Kg4—f2×

Диагр. 159.



1. Фе6:c6+, b7:c6
2. Ce2—a6×
1... Kd2—b3×

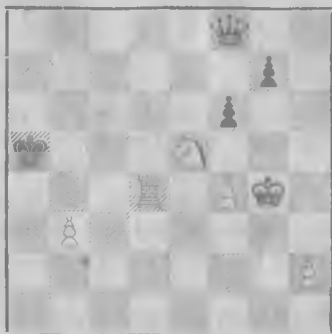
ДВУХХОДОВЫЕ КОМБИНАЦИИ.

Углубление комбинации всего на один ход на много расширяет сферу ее действия. Возьмем для примера углубленную одноходовую комбинацию двойного удара.

В этюде Ринка (диагр. 160) силы белых слабее. Конь под боем. 1. Ke5—с6†, Крe5—b6 или 1. Ke5—с4†, Кра5—b4 (сильнее, чем Кра5—a6) 2. Кс4—d2†, Крb4—с3 не спасут белых от материальных потерь. Допустим, что играющий белыми, в поисках выхода из трудного положения, заметил, что при Ke5—с6† под обстрел попадают, кроме короля, поля b4, d8, e7. Это легко может навести его на мысль до увода коня напасть на ферзя ходом 1. Лd4—d8! Вот рождение двухходовой комбинации! Если 1... Ф : d8, то 2. Кс6† и 3. К : d8, а если 1... fe, то 2. Л : f8.

Диагр. 160.

Г. Ринк.



Белые начинают и выигрывают.

Для осуществления комбинации на доске необходимо исследовать все значительные ответы черных именно, ходы ферзя и шахи белому королю. Без пешки g7 комбинация сразу окажется несостоятельной: 1... Фg7† 2. Кр f3, fe. Опасно отступление ферзя на e7, после чего у белых две фигуры под ударом. Оно невозможно из-за 2. К e5—с6†. По той же причине плохо 1... Ф f8—b4. 1... Ф f8—a3 с нападением на пешку b3 невыгодно как из-за 2. К e5—с4†, так и двойного удара ладьи Л d8—a8†. 1... Ф f8—с5 для белых не опасно, равно и 1... f6—f5† 2. Кр g4—g3 и шахов больше нет. Следовательно, комбинация белых возможна.

Допустим, что черные ответят на 1. Л d8 1... Ф f8—с5 (При других ходах ферзь сразу попадает под двойной удар). Здесь белым представляется комбинация 2. Л d8—a8†. Рассмотрим отступления короля: 2... Кр a5—b6 3. К e5—d7† или 2... Кр a5—b4 3. К e5—d3† сразу теряют ферзя. Остается 2... Кр a5—b5 3. Л a8—b8†. Кр b5—a6! (не К a5 из-за b3—b4†) и король после 4. Л b6† или Л a8† уходит от шахов ладьи. Комбинация 2. Л d8—a8 оказалась заманчивой, но не правильной. Читатель, усвоивший механизм двойного удара коня, найдет без затруднения правильную комбинацию 2. b3—b4†! У черных выбор только между 2... Кр a5 : b4 3. К e5—d3† или 2... Ф c5 : b4 3. К e5—с6†. В обоих случаях черные теряют ферзя.

Предположим, что играющий черными заметил комбина-

цию с b3-b4+ и нашел единственный маневр, спасающий ферзя: 1... f6-f5! 2. Кр g4-g3, Ф f8-f6! По внимательном рассмотрении можно вновь создать двухходовую комбинацию 3. Л d8-d6!, основанную на двойном ударе 3. К e5-c4+. Единственный ответ черных во избежание потери ферзя 3... Ф f6-f8 покажет, что белые многого достигли. Они могут вынудить ничью повторением ходов 4. Л d6-d8, Ф f8-f6 5. Л d8-d6, Ф f6-f8 и т. д.

Постараемся вникнуть глубже в позицию после 3. Л d8-d6, Ф f6-f8 При известном навыке к комбинированию читатель несомненно найдет красивую выигрывающую идею: 4. Л d6-b6! Эта двухходовая комбинация основана на двойном ударе 5. К e5-d7+, который следует после 4... Кр: b6. Так как грозит 5. К e5-c4+, то у черных только два х да 4... Ф f8-c5 и 4... Ф f8-g8. Если бы белые в ответ на f6-f5+ сыграли раньше 2. Кр g4-f3, то 4... Ф f8-a8+ и 5... Кр: b6 опровергло бы комбинацию, и белые должны были бы довольствоваться ничьей. После 4... Ф f8-c5 5. b3-b4+ белые остаются с фигурой, а при 4... Ф f8-g8 5. К e5-c4+, Ф g8: c4, 6. b3: c4, Кр a5: b6 с лишней пешкой, которая обеспечивает выигрыш. Пока черный король будет завоевывать пешку с, белые заберут пешки f и g.

Превосходный этюд Ринка мы расчленили на серию двухходовых комбинаций. В каждой из них расчет первого хода связан с многочисленными вариантами, вытекающими из возможных ответов черных.

Диагр. 161.
Капабланка.



Маршалл.
Черные начинают и
выигрывают пешку.

Более просты по конструкции двухходовые комбинации с начальным шахом, потому что выбор ходов после шаха большей частью ограничен.

Капабланка в партии с Маршаллом заметил, что ферзь с поля с6 будет атаковать сразу Себ и п. с3. Важно перевести ферзя на с6 с темпом, не давая белым возможности изменить положение белых фигур, которые попадут под двойной удар ферзя. Такой способ имеется в виде шаха 1... Фg3-f3+ (см. диагр. 161). Белые не могут закрыться ни ферзем из-за 2... Фf3: e3, ни конем из-за 2... Фf3: c3. Последовало 2. Kph1-g1, Фf3-c6 3. d4-d5 Фс6: c3 4. Фd2: c3,

К а4: c3 и Капабланка с четырьмя пешками за слона выиграл конец партии.

Комбинация черных, начатая шахом, имеет мало разветвлений, и расчет ее не представлял никаких трудностей.

На диагр. 162 изображено положение из партии Шиф-

ферс—Чигорин. Шифферс усмотрел, что черный король и ферзь стоят на одной диагонали и возможен двойной удар Ch5 с выигрышем ферзя, надо только увести с темпом коня f3. 1. Kf3—e1 или d2 ничем не угрожает и не выигрывает темпа. Черные просто рокируют и на Ch5 уйдут ферзем на f5. Заманчива комбинация 1. Kf3—d4, 0—0—0 2. Ce2—h5 и у ферзя нет хода, но черным нет нужды рокировать сразу. Так как 1. Kf3—d4 угрожает только ходом Ch5, то черные защищаются посредством 1... Фg6—f7, чтобы заслониться пешкой g. То же последует и на 1. Kf3—h4. Единственный ход, не дающий черным передышки, будет 1. Kf3—e5. Белые атакуют ферзя, препятствуют уходу ферзя на f7, а главное, грозят матом на d7. Остается проанализировать, нет ли у черных хода, отражающего обе угрозы. Нетрудно найти, что только один ход 1... Фg6—f5 прикрывает мат на d7 и уводит ферзя с опасной диагонали. В зависимости от того, найдут ли белые продолжение атаки на ход Фg6—f5, стоит целесообразность комбинации. Шифферс нашел, что на Фg6—f5 последует новый двойной удар Ch5—g4! Фf5 : e5; Фd1 : d7X. Действительное продолжение в партии было 1. Kf3—e5! Kc6 : e5 2. Ce2—h5, 0—0—0 3. Ch5 : g6, h7 : g6 и белые выиграли ферзя за две легких фигуры.

Диагр. 163.
Цукерторт.



Стейниц.

Итак, комбинация вела к выигрышу 1... g4—g3 2. Фf4:c7+, Се6—d7 3. Фс7 : g3, Фh5 d1+ и т. д. Хотя партия игралась в матче за первенство мира, но угроза шаха, очевидно гипнотизирует не только слабых любителей. Черные просмотрели несложную комбинацию и защитили пешку c7 посредством 1... Фh5—e5. Они, правда, выиграли, но после упорной борьбы в эндшпиле.

Диагр. 162.
Чигорин.



Шифферс.

Диагр. 163 изображает момент из партии Стейниц Цукерторт после 33 хода белых. Если бы черному ферзю удалось дать шах на 1-й горизонтали, то черные выиграли бы фигуру при условии, что ход Фf4—f1 будет невозможен. Следовательно, черным надо искать ход, который очистил бы дорогу ферзю и отвлек бы белого ферзя от пункта f1. Такой ход имеется: 1.. g4—g3! В виду угрозы мата у белых выбор между 2. Ф : g3 и 2. Ф : c7+. Анализ второго варианта показывает, что шах неопасен. потому что Се6—d7 препятствует дальнейшим шахам.

Диагр. 164.



Черные начинают и выигрывают.

потом $g5-g4$, но анализ докажет обратное $1... Ld4$ 2. $Kc3$, $g4$ 3. $Lh4!$ и фигура спасена.

В партии Маршалл—Тарраш на диагр. 165 читатель найдет целую серию двухходовых комбинаций.

1. $Ff6:c6!$ $Fd5:c6$
2. $b4-b5+$

Кажется, будто комбинация не дает белым никакой выгоды, потому что после $2... F:b5$ 3 $ab+$, $Kp:b5$ белые потеряют пешку. Но в действительности последует 4. $Kf3-d4+$ с тройным ударом

2. Краб— $a5!$

Очень тонкий выигрыш важного темпа, на который следует обратить внимание. Ферзь берется без шаха и черные предупреждают двойной удар $Kf3:d4$, выигрывающий слона.

3. $b5:c6$ $L e2-c2$
4. $K f3:d4$ $L c2-c5$

Единственная защита от двойного удара, которая была невозможна при положении ладьи на $e2$.

5. $c6-c7!$

Новая двухходовая комби-

Читателю, знакомому с двойными ударами ладьи, нетрудно будет в позиции на диагр. 164 выполнить комбинацию $1... g5-g4$. Следует только проверить варианты: а) 2. $Cf3:g4$, $Ld8-d4$ (идея комбинации) 3. $Ld1-e1$, $Ld4:a4$ 4. $Le1:e7$, $Le4:g4$, б) 2. $Ld1-e1$, $Ke7-g6?$ 3. $Cf3:g4$. $Ld8-d4$ 4. $Le1-e4$ или $Cg4-f5$, в) 2. $Ld1-e1$, $g4:h3!$ 3. $Le1:e7$, $Cd6:h2$. Комбинация черных ведет к выигрышу фигуры за пешку или качества плюс пешка. Может показаться, что ту же комбинацию можно выполнить в обратном порядке, сначала $Ld8-d4$, а

Диагр. 165.

Тарраш.



Маршалл.

нация, угрожает 6. $K:f5$, $L:f5$ 7. $c8F$. Спаситься от нее можно только уведя слона. Маршалл поэтому не торопится выиграть качество ходом 5. $Kd4-b3+$. Оно не уйдет.

5. $C f5-g4$

Теперь двойным ударом белые уравнивают силы

6. $K d4-b3+$ $Kp a5-b4$

7. $K b3:c5$ и партия окончилась вничью.

На диагр. 99 рассмотрен интересный вариант русской партии, который получается после 1. $e4$, $e5$ 2. $Kf3$, $Kf6$

3. К : е5, К : е4? 5. Фе2. Фе7 5. Ф : е4, d6 6. d4. f6 7. f4, Kd7. Конь е4 атакован четырежды, защищен трижды. Черные должны, следовательно, отыграть потерянное. Позиция весьма любопытна. Она покажет читателю сравнительное значение силы и времени в шахматной партии. Сил для отыгрыша фигуры у черных достаточно, но они должны на него потерять время, которое белые могут использовать для создания нового нападения. Белые играют 8. Kb1—

Диагр. 166.

—с3! d6 : е5 (иначе конь е5 уходит) 9. Kc3—d5 с двойной угрозой на с7 и е7. 9... Фе7 — d6 10. d4 : е5, f6 : е5 11. f4 : е5 (диагр. 166).

Пешку е5 черные не могут бить ни ферзем, потому что после мены ферзей последует К : с7+ с выигрышем ладьи, ни конем из-за 12. Сс1—f4, и связанный конь гибнет. Приходится, отдавая вновь пешку, играть 11... Фd6—с6. Ферзь прикрывает пешку с7 от удара коня d5. Конь, попав на с7, будет атаковать не только короля и ладью, но и пункт b5. Отсюда недалеко до создания новой комбинации 12. Cf1—b5! Бить на b5 черные не могут. Для защиты пешки с7 остается играть 2... Фс6—с5. на что последует 13. Сс1—е3 или b2—b4 и черный ферзь теряется.

Диагр. 167.
В. Платов.



Белые начинают и
выигрывают.

поэтому 4... Фс6—g6 или f6 5. Ле4—е5+, Kpd5—с6 6. Ле5—е6+! Фg6 : е6 7. Kb5—d4+ и цель достигнута. Целый каскад двойных ударов!

На диагр. 168 белые могут добиться материального преимущества комбинацией, которая часто встречается в партиях и которую начинающему полезно запомнить. 1. f2—f4! Ва-Левенфиш. Первая книга шахматиста



Вариант русской
партии.

Красивое сочетание двухходовых комбинаций читатель найдет в этюде В. Платова на диагр. 167. Преимущество в силах у черных, но при размене ладьи и коня на ферзя эндшпиль будет выигран белыми. Пешка е2 теряется и проходная пешка d решает. Выигрыш ферзя достигается следующими красивыми маневрами. 1. Ла8—е8+, Кре4—d5!, указываем здесь только лучшие ответы черных. Читатель сам должен найти остальные варианты. 2. Ле8—е6! Фс6—с4 (Ф : с2 или Фс8 теряет ферзя после 3. Ле5+ и 4. Kb5—a3 или a7, d6, d4+) 3. Ле6—е4! Фс4—с6 4. d2—d3. Угрожает 5. Ле4—е5x,

Диагр. 168.



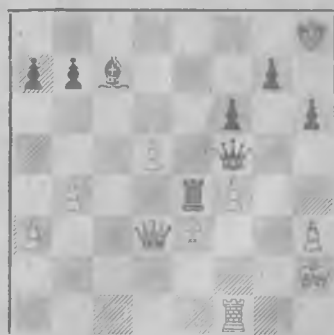
же пешкой. В борьбе против центральных пешек фигуры оказались мало пригодными—к этому важному принципу развития игры мы вернемся впоследствии.

Ниже приводим ряд примеров из игранных партий для лучшего ознакомления читателя с разными видами двухходовых комбинаций. Читателю следует самому найти решение и затем только проверить его правильность.

Диагр. 169
Андерсен.

Зуле.

Черные начинают и выигрывают качество и пешку.

Диагр. 170.
Колиш.

Андерсен

Черные начинают и выигрывают две пешки.

К диагр. 169. 1... К е4 : с3. Ввиду угрозы мата на g2 последует 2... Кс3 : d1.

К диагр. 170. 1... Ле4 : f4! Соединение двух вскрытых ударов, атакован ферзь и грозит вскрытый шах, поэтому белые вынуждены играть 2. Фd3 : f5, Лf4 : f5† и 3... Лf5 : d5. Ошибочно 1... С : f4† 2. С : f4, Л : f4 3. Ф : f5, Л : f5 4. Л : f5.

Диагр. 171.
Колиш.



Андерсен.
Черные начинают и
выигрывают пешку.

Диагр. 172.
Дюбуа.



Андерсен.
Белые начиная выигры-
вают фигуру.

К диагр. 171. 1... Kd4 : b3 2. Фе1 : b1. (a2 : b3, Лd8—d1), Kb3—d2† и 3... Kd2 : b1. На 2. Ле7—e8† последует Лd8 : e8 и белые потеряли ладью.

К диагр. 172. Предыдущие ходы были c4—c5. Cd6—c7. Теперь ферзь вторгается вглубь лагеря черных 1. Фd1—b3†, Kpg8—h8 2. Фb3—b7, выигрывая ладью или слона.

Диагр. 173.
Дуз-Хотимирский



Бернштейн.
Черные начиная выигры-
вают качество.

Диагр. 174.



Черные начинают и
выигрывают фигуру.

К диагр. 173. 1... Ke4—d2 нападает на Лf1 и не дает возможности предотвратить двойной удар 2... Kd2—c4†.

К диагр. 174 1... e4—e3! создает две угрозы 2... e3 : f2† с вилкой и 2... Фd8 : g5. потому что Сс1 отрезан. Надо рассчитать варианты 2. Сс1 : e3. Сс5 : e3 3. Ле1 : e3, Фd8 : g5 или 2. Kg5—e4, Cr6 : e4 3. d3 : e4. e3 : f2† или 2. Фd1—h5, e3 : f2† 3. Kpg1—h2, h7—h6 4. Лf1—e1, h6 : g5.

Диагр. 175.
Андерсен.

Диагр. 176

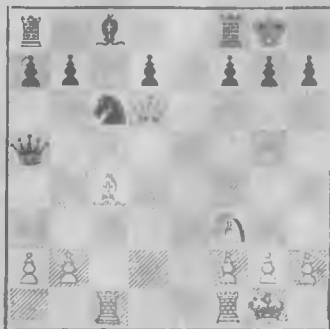
Диагр. 176



Белые выигрывают ладью.

Диагр. 177. Диагр. 178.
Дурас.

Диагр. 178.
Дурас.



Тракслер

Комбинация особого типа представлена на диагр. 177. Если белые сыграют на мену ферзей 1. Фе3—g5, то потеряют фигуру 1... Сb7 : e4. Этим ходом, во первых, защищается ферзь g6, во вторых, уничтожается прикрытие белого ферзя. 2. Фg5—e7† не меняет дела, потому что черные закрываются от шаха слоном e4.

В партии Тракслер—Дурас (диагр. 178) встретила та же комбинация. Ферзь на d6 тормозит развитие черных фигур и черные сыграли на мену ферзей 1... Фа5—b4, на что неожиданно последовало 2. Сс4 : f7†! Лf8 : f7 3. Лс1 : с6! Одним ударом защищен белый ферзь и оставлен без защиты черный. Вся комбинация при 3... Фb4 : d6 4. Лс6 : d6 стоила бы черным пешки. Черные, однако, пожелали отыграться на пешке b2 и после 3... Фb6 : b2 4. Лf1—e1! (угрожая на d7 : с6 дать мат в 2 хода с 5. Ле8†) Фb2—f6 5. Фd6—d5! (опять угрожает мат на e8) Фf6—d8 6. Кf3—g5 должны были сложить оружие. Выигрывающая комбинация основана на принципе связывания—особом тактическом приеме, к изучению которого мы переходим.

Г Л А В А V.

СВЯЗЫВАНИЕ ФИГУР.

Со связанными фигурами читателю приходилось неоднократно встречаться в ранее помещенных примерах. Сейчас мы подробно рассмотрим принцип связывания ввиду его исключительной важности.

Связывание фигур играет такую же громадную роль в области комбинации, как оппозиция в пешечных концах. Прогресс в развитии игры начинающего любителя в значительной мере связан с усвоением принципа связывания и умением им оперировать.

Связывание можно различать простое и сложное. В первую очередь займемся простым связыванием, как более понятным.

ПРОСТОЕ СВЯЗЫВАНИЕ.

Диагр. 179.



пешку с3 из-за ладьи а7 и пешку f2 из-за короля g1. Особенно прочно связан Kg2—вдвойне ферзем g5 и Лg8.

Из диагр. 179 видно, что в простом связывании участвуют три фигуры: связывающая, связанная и прикрытая ею виновница связывания. Последняя при движении связанной фигуры попадает под огонь связывающей.

Дебют, называемый „венской партией“, начинается ходами 1. e2—e4, e7—e5 2. Kb1—c3. Обычное продолжение 2... Kg8—f6 3. f2—f4,

На диагр. 179 показаны различные случаи простого (иначе прямого) связывания. Ладья а7 связывает коня с7, при его уходе под удар Ла7 попадает Ld7. Ладья h2 связывает слона h7, поэтому ход Ch7: d3 невозможен. Ферзь d3 связывает слона d4, при ходе слона открывается ладья d7. Са2 бьет при движении коня е6 ладью g8, конь поэтому связан. Черный слон d4, будучи сам связан, в то же время связывает по всем направлениям: коня с3 из-за слона а1,

Диагр. 180.



Венская партия.

d7—d5, 4. f4:e5, Kf6:e4 5. Kg1—f3 (см. диагр. 180), Cc8—g4. Последним ходом черные связали коня f3, потому что при уходе коня берется ферзь d1. Предположим, что черные переведут коня b8 на d4. Все-таки взять его посредством Kf3:d4 невыгодно, за ферзя белые получают только две легкие фигуры. Конь f3 после того, как он связан, лишен свободы передвижения. Белые не могут, например, менять коней, после 6. K:e4, de конь f3 теряется. Попытка спасти его посредством 7. h3, Ch5 8. g4 кончится катастрофой 8... ef 9. gh, Fh4X.

В позиции на диагр. 180, вместо 5... Cc8—g4, играют часто 5... Kb8—c6, на что лучший ответ белых 6. Cf1—b5. Опять налицо прямое связывание коня слоном. Конь c6 прикован к месту. Его ударная сила парализована, он не атакует пешку e5, и конь f3, защищающий пешку, теперь свободен в своих действиях.

Однако, между связыванием коня f3 посредством Cc8—g4 и коня c6 посредством Cf1—b5 существенная разница. При последнем связан король, и ход коня c6 невозможен, будет противоречить правилам игры. ударная способность коня c6 исчезла, следовательно, связывание коня абсолютное, полное. Другое дело, связывание коня f3, оно базируется на сравнительной ценности связывающей и расположенной за связанной шашкой фигуры, то-есть, построено на материальном выигрыше. Ферзь d1 настолько ценнее слона g4, что бить на d4 коня или ладью невыгодно. Но шаху ферзем на h4 конь f3 все-таки препятствует, после Fd8—h4+: Kf3:h4, Cg4:d1; Kpe1:d1 черные потеряют фигуру. Таким образом, ударная способность коня не вполне исчезла. Связывание такого рода назовем относительным, неполным. Следующие ниже примеры уяснят читателю различие между полным и неполным связыванием.

В ферзевом гамбите после 1. d2—d4, d7—d5 2. c2—c4, e7—e6 3. Kb1—c3. Kg8—f6 белые могут связать коня посредством 4. Cc1—g5, на что возможен ответ 4... Kb8—d7 (д. 181). Пешка d5 атакована дважды, защищена тоже дважды, но одна защита связана, и кажется возможным выигрыш пешки d5 посредством 5. c4:d5, e6:d5 6. Kc3:d5. Но связывание коня f6 неполное и белые, взяв пешку, попадутся в ловушку 6... Kf6:d5! 7. Cg5:d8. Cf8—b4+ 8. Fd1—d2, Cb4:d2+ 9. Kpe1:d2, Kpe8:d8, и белые потеряли фигуру. При полном связывании такой сюрприз невозможен.

Диагр. 181.



Ферзевый гамбит.

Диагр. 182.



Диагр. 183.



На диагр. 182 последний ход черных был Сс8—g4, несвоевременное связывание, которое часто встречается среди начинающих. Белые выигрывают пешку следующей типичной комбинацией 1. Сс4 : f7+! Кpg8 : f7 2. Кf3 — e5+, Кpf7—g8 3. Кe5 : g4.

На диагр. 183, весьма похожей на предыдущую и тоже типичной, возможна аналогичная комбинация 1. Cd3: h7†, Kpg8: h7 2. Kf3—g5†, Kph7—g8 3. Фd1: g4. При неполном связывании всегда следует помнить о возможности такой развязки.

Диагр. 184.



Вариант испанской
партии.

Весьма поучителен следующий пример, представляющий вариант испанской партии: 1. e2—e4, e7—e5 2. Kg1—f3, Kb8—c6 3. Cf1—b5, a7—a6 4. Cb5—a4, Kg8—f6 5. Фd1—e2, b7—b5 6. Ca4—b3, Cf8—c5 7. a2—a4. Ла8—b8 8. a4:b5, a6:b5 9. Kb1—c3, 0—0 10. d2—d3, d7—d6 11. Cc1—g5, Cc8—g4 (обе стороны связывают коней) 12. Kc3—d5, угрожая расстроить черные пешки посредством K:f6+ или C:f6 (диагр. 184). Если черные ответят таким же маневром 12... Kc6 d4, то может показаться, что, нападая на ферзя, черные опережают белых. Но анали-

Алапина показал, что белые могут достичь преимущества следующим красивым способом 13. Kf3 : d4! Cg4 : e2 14. Cg5 : f6, Лб8—а8! (после 14... g7 : f6 15. Kd4—с6 черные теряют фигуру, так как гибнет ферзь и, кроме того, слон е2, напр., 15... Ch5 16. К : d8, Л : d8 17. К : f6+ и 18. К : h5 или 15... Лб8—а8 16. Kpe1 : e2 и на всякий ход ферзем двойной удар коня) 15. Kpe1 : e2, Фd8—b8 16. Kd4—с6. Фb8—b7 17. Cf6—g5, Kpg8—h8 (Ф : с6 18. Ke7+). Белые за ферзя получили три фигуры—достаточное материальное вознаграждение. Так как, кроме того,

ферзь черных вне игры, то преимущество белых несомненно, что и доказала партия Левенфиш—Флямберг виленского турнира.

Приемы простого связывания встречаются на каждом шагу в практической игре. Укажем несколько различных примеров.

В сицилийской партии после 1. e2—e4, c7—c5 2. Kg1—f3, e7—e6 3. d2—d4, c5:d4 4. Kf3:d4, Kg8—f6 5. Cf1—d3, Cf8—e7 6. Kb1—c3, Kb8—c6 7. Kd4:c6, b7:c6 8. e4—e5, Kf6—d5 9. Фd1—g4 (диагр. 185) черным надо позаботиться о защите пешки g7. Возможны защиты 9... g7—g6, или Kрf8—f8 или Се7—f8, но естественный ход 9... 0—0 проигрывает качество. После рокировки, пешка g7 окажется связанной ферзем, ее ударная способность исчезла, и белые могут напасть вторично на нее ходом 10. Сс1—h6! От угрозы мата спасает или 10... Се7—f6 11... e5:f6 или, как меньшее зло, 10... g7—g6 11. Ch6:f8, Се7:f8 с потерей качества.

Диагр. 185.



Вариант сицилийской партии.

Диагр. 186.



Белые начинают и выигрывают.

Читатель, рассмотрев внимательно диагр. 186, заметит, что пешка f7 связана. Ее ударная сила тем самым исчезла, как будто ее временно сняли с доски. Конь g6 вовсе не находится под ее защитой. Когда это обстоятельство ясно запечатлется в памяти, то двойной удар e4—e5!, нападающий на обоих коней, будет найден без труда.

Начинающему необходимо приучить глаз быстро различать на доске связанные просто фигуры. Тогда фигуры, находящиеся под прикрытием связанных шашек, автоматически запечатлеются в его памяти, как незащищенные. Такой навык достигается несомненно длительным упражнением, зато он открывает доступ в тайны шахматной комбинации.

На диагр. 187 изображено положение из партии Андерсена, изумительного по богатству комбинаций мастера. Советуем внимательно проследить, как Андерсен построил на принципе прямого связывания блестящую комбинацию. 1... g6 g5, удаляя ладью от защиты пешки e4, 2. Лf4—f1, d5:e4! Превосходный маневр. Если белые берут пешкой d3, то осво-

Диagr. 187.
Андерсен.



Минквиц.

бождается поле с4 для коня и после 3. de, Ke5 будет грозить Ke5—с4 с неотразимой атакой. 3. Кс3:е4. Андерсен построил свои пешки ферзевого фланга, зато он добился открытия диагонали слона g7. Пешка b2 оказалась связанной, слон а3 незащищенным. Теперь следует неожиданный удар. 3... Се6:а2! 4. Кра1:а2, Фb7—b3+!! Ферзь жертвует для открытия линии а. Жертва должна быть принята, так как после 5. Кра1 ферзь дает мат на а1 5. с2: b3, а4: b3+ 6. Кра2—а1, Ла8: а3X.

Сравнив матовое положение с первоначальным, читатель оценит глубину Андерсеновского замысла.

Продолжение партии на диагр. 188 показывает, как пользоваться на практике приемами полного и неполного связывания.

1. С е4—f5

Связывает слона и вызывает следующий ход черных

1. К с6—d8

Ферзь е7 больше не защищается конем. Следовательно, конь f6 теперь связан, и белые выигрывают пешку h7 без мены ферзей, что не могло быть достигнуто при 1. Се4: h7+, Kf6: h7 2. Фh4: e7. Кс6: e7 3. Ле1: e6, Ke7—с6 и игра черных не хуже, чем белых.

2. С f5: h7+ Кр g8—f7

3. g2—g4 Кр f7—e8

Черные уводят короля, чтобы освободить связанного Kf6 от гибели посредством g4—g5

4. С h7—f5 Кр e8—d7

Слон е6 связан по двум направлениям. Комбинация, с которой белые выигрывают две легких фигуры за ладью, весьма характерна и заслуживает изучения начинающего. Белые не успеют усилить на-

Диagr. 188.

Фарни



Левенфиш.

падение на слона е6 простым сдвоением ладей по линии е 5. Ле1—e2, Фе7—d6 6. Лf1—e1, Се6: f5 и черные освободились от связи. То же случится при 5. Cf5: e6. Kd8: e6 6. Ле1—e2, Фе7—d6 7. Лf1—e1, Ла8—d8. Поэтому белые должны действовать, не теряя темпа, что достигается следующим образом.

5. Л e1: e6 К d8: e6

6. Л f1—e1

Вместо слона, связан конь, и ладья f1 введена в бой без потери времени. Не помогает 6... Лae8 из-за 7. Ле1 : e6, Фе7 : e6 8. Cf5 : e6†. Ле8 : e6 6. Ф e7—c5 7. Ле1 : e6 и белые выиграли конец партии.

Положение на диагр. 189 случилось в партии Чайес—Рубинштейн. У белых связан Сс7, которого черные грозят выиграть маневром 1... Kd3—b4! 2. Л : d5. (если 2 Лc1, то 2... Kc2† 3. Л : c2, Лd1† 4. Кра2, Фе6† и т. д.) К : d5. Белые сыграли поэтому 1. Фb7—a6, рассчитывая взять за слона c7 коня d3. Применяв метод прямого связывания, черные могли немедленно решить бой в свою пользу: 1... Фd7 : c7 2. Лd1 : d3, Фc7 : c1† 3. Кра1—a2, Фc1—f1. Связанная ладья теряется.

Диагр. 189.
Чайес



Рубинштейн.

Диагр. 190.



На диагр. 190 ход за черными. Пешка d3 может быть взята с двойным нападением. Последовало 1... Cf5 : d3 2. Лf1—d1. Cd3 : c4 3. Лd1—d8!. Ладья связывает сразу слона f8 и коня b8. Такая связка стоит двух пожертвованных пешек. 3... Сс4—d5. (В ожидании хода 4. Cf2—c5, на который последовало бы Kb8—d7 5. Л : a8, К : c5 с потерей только качества) 4. Cf2—g3. Против этой угрозы черные были бессильны. Белые выигрывают фигуру.

Защиты против простого связывания.

На диагр. 191 оба черных коня связаны. Какими способами черные могут освободиться от связки? Проще всего, конечно, уйти фигурами, виновницами связывания. Например, ходом Фd8—a5 черные развязывают коня f6 и в то же время связывают коня c3. Освободить от связки коня d7 ходом Кре8—e7 бессмысленно: король на e7 стоит очень плохо, и связывается вдвойне конь f6. Гораздо лучше сыграть Cf8—e7 и затем рокировать.

Диагр. 191.



Второй способ—удалить связывающие фигуры, в данном случае белых слонов. Развязка достигается ходами $a7-a6$ и $h7-h6$, а если слоны остаются на тех же диагоналях, то дальше $b7-b5$ и $g7-g5$. Против слона $b5$ такой метод действителен. После $a7-a6$ слон или берет коня или прекращает связывание, потому что при отступлении на $a4$ слон теряется: $Ca4, b5; Cb3, c4$. Но к маневру $h7-h6; Cg5-h4, g7-g5$ следует прибегать только в случае серьезной опасности

от связывания коня $f6$. Связывание $Kf6$ уничтожается ценой бесповоротного ослабления пешек королевского фланга. Короткая рокировка после такого маневра сопряжена будет с большим риском, так как посредством $f2-f4$ или $h2-h4$ белые разобьют пешечный заслон, служащий прикрытием черного короля.

Наконец, возможен третий способ—линию связывания загородить новой фигурой, равноценной или менее ценной, чем связывающая, сыграв в нашем примере $Cf8-e7$. Ферзь $d8$ прикрыт слоном и конь $f6$ приобрел свободу действий. После $Cf8-e7$ нельзя играть, например, $d4-d5$ (ошибка, которую часто делают начинающие) из-за $Kf6 : d5!$ и белые теряют пешку.

Ловушка того же типа существует в одном варианте французской партии 1. $e2-e4, e7-e6$ 2. $d2-d4, d7-d5$ 3. $Kb1-c3, d5:e4$ 4. $Kc3:e4, Kg8-f6$ 5. $Cc1-g5, Cf8-e7$. Теперь $Kf6$ развязан. Если белые не обратят на это обстоятельство должного внимания и сыграют 6. $Cf1-d3$ (смотри диагр. 192), то черные выигрывают пешку, но только не с 6... $\Phi d8:d4?$ 7. $Cd3 : b5+$, $Kb8-c6$ 8. $\Phi d1 : d4$ и черные потеряли ферзя, а продолжая 6... $Kf6 : e4$ 7. $Cg5 : e7, Ke4 : f2!$ 8. $Ce7:d8, Rf2:d1$ 9. $Cd8:c7, Rd1:b2$. Конь на $b2$, хотя и далеко забрался, не теряется, напр. 10. $Cd3-b5+$, $Cc8-d7$ 11. $Cb5:d7+$, $Kre8:d7!$ или 10. $Cd3-e2, Kb2-a4$ 11. $Cd3-b5+$, $Cc8-d7$.

Диагр. 192.



Вариант французской партии.

Когда фигура, создающая связывание, и связываемая фигура равноценны, то развязывание может быть достигнуто перегруппировкой фигур. На диагр. 193 белые могут освободить от связки коня $h5$ посредством 1. $Lh4-h3$ и 2. $Kh5-f4$, а коня $d3$ маневром 1. $Cb1-c2$ и 2. $Kd3-e1$ или $b4$. Черный

слон а5 освобождается помощью 1... Ла8—а7 и 2. Са5—b6. Но если переставить слона а5 на а7, то без помощи других фигур ни слон а7, ни Ла8 не смогут выйти из связанного положения. В позиции Са1, Кb2, черный слон, стоящий на диагонали а1—h8, парализует обе белые фигуры.

Диагр. 193.

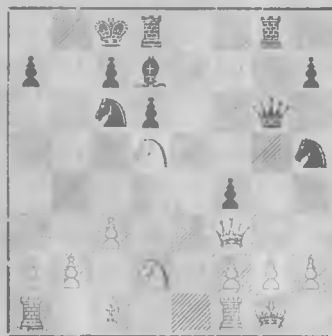


СЛОЖНОЕ СВЯЗЫВАНИЕ.

Принцип сложного связывания читатель легче всего уяснит из практического примера.

Даже при поверхностном рассмотрении позиции на диаграмме 194 легко заметить, что роль разных фигур на доске

Диагр. 194.



в данный момент неодинакова. Часть из них принимает непосредственное участие в бою, находится в передовой линии. Такими белыми фигурами являются ферзь и два коня, у черных ферзь, ладья g8, кони и слон d7. Часть находится в ближнем резерве и может быть в кратчайший срок переброшена на поле сражения. Таковы белая ладья f1 и слон c1 и черная ладья d8. После 1... Лg8—g7 и 2... Лd8—g8 ладья сразу примет участие в атаке пешки g2. Наконец, часть фигур, как ладья a1, находится в глубоком тылу. Нужно не менее четырех ходов, чтобы ввести ее в дело.

Более подробное изучение позиции приведет к заключению, что роль самых активных фигур первой группы, находящихся в линии огня, тоже различна. Сравним положение ферзей. Черный ферзь защищает Kh5, в которого метит Фf3, следовательно может сделать любой ход, при котором не снимается защита Kh5, на f7, f5, g5, h6, g4, e8. Ферзь может встать и на g7, оставляя под ударом Kh5, ибо белым грозит мат на g2. Выбор ходов у Фg6 значительный. Другое дело белый ферзь. Он должен сторожить во избежание мата пешку g2. В его распоряжении имеется всего один ход на e4, да и тот, как покажет маленький анализ, ведет к потерям: 1. Ф f3—e4. Ф : e4 2. К : e4. Ch3 3. К : f4, К : f4 4. С : f4, С : g2 с выигрышем качества или, быть может, еще сильнее 1... Cd7—h3.

Сравнивая далее роль коней d5 и с6, увидим ту же картину. Конь d5 угрожает двойным ударом на е7 королю и ферзю, конь с6 предупреждает угрозу. Конь с6 должен охранять пункт е7, конь d5 свободен в выборе ходов.

Таким образом, находящиеся на доске фигуры обладают свободой действий в весьма различной степени. На ряду с совершенно свободными фигурами (Kd5, Лg8) имеются фигуры почти свободные (Фg6), почти лишенные свободы (Фf3) и совершенно несвободные.

Ограничение свободы действия фигур произошло оттого, что каждая из них выполняет какую либо защитительную функцию, прикрывая фигуру, пешку или важный пункт позиции. Ферзь f3 охраняет пешку g2, конь с6 защищает пункт е7.

Ударная способность несвободных фигур уменьшается. Пешка f4 атакована дважды, конем d5 и ферзем f3, защищена только конем h5. Но бить ее белые не смеют, потому что ферзь—фигура несвободная. После Kd5 : f4, Kh5 : f4 белые теряют коня или получают мат. Ферзь f3 как будто потерял способность бить по вертикали f. Снимем на диагр. пешку a2 и сыграем Ла1 : a7. Черным невыгодно бить ладью конем, последует Kd5—e7† и K : g6 и черные потеряют ферзя за ладью и коня. Создается такое же положение, как при прямом относительном связывании слоном g4 коня f3 на диаграмме 180. Только там при ходе коня ферзь терялся, потому что попадал под прямой удар слона g4, здесь потеря ферзя зависит от более сложных обстоятельств, в данном случае от последующего двойного удара на е7.

Такое закрепощение фигур, при котором их движение стеснено, потому что влечет за собою в будущем материальные потери или мат, мы назовем сложным связыванием.

Область применения сложного связывания гораздо более обширна, чем прямого. В нашем примере связана просто только пешка g2, тогда как ограничены в передвижении оба ферзя и конь с6.

В шахматной борьбе сложное связывание—утонченный и опасный для противника прием. Если простое связывание легко заметить при внимательном осмотре позиции, то наличие сложного связывания устанавливается иногда только глубоким анализом.

Переставим на диагр. 194 ладью g8 на g7, пункт е7 теперь защищен. Могут ли черные сыграть Kс6—a5 или Kс6—e7?

Вникнув глубже в положение, играющий найдет, что эти ходы проигрывают. Последует Kd5—e7†, Лg7 : e7; Фf3 : a8X. Оказывается, Kс6 связан дважды: он прикрывает пункт е7 и загораживает ферзю дорогу на a8. После Лg8—g7 свобода

движения коня увеличилась в незначительной степени — возможен ход Кс6—b8.

Диагр. 194 можно озаглавить „начинающий выигрывает“. Из предыдущего ясен выигрывающий маневр белых. 1. Кd5—e7†, Крс8—b8 2. Ке7 : g6 и т. д. Труднее выигрывающая комбинация черных. В основе ее идея вскрытого шаха, показанная на диагр. 134, которую советую ещё раз просмотреть. 1... Фg6 : g2† 2. Фf3 : g2, Cd7—h3! Если теперь 3. Фg2 : g8†, то Лd8 : g8† 4. Кpg1—h1, Ch3—g2† 5. Kph1—g1, Cg2—f3X. Белым лучше всего отдать ферзя 3. Лf1—e1, Ch3 : g2 4. Кd5—e7†, Кс6 : e7 5. Ле1 : e7. Теперь черные выигрывают фигуру следующим способом 5... Cg2—e4† 6. Кpg1—f1, Ce4—d3† 7. Kpf1—e1. Лg8—g1† 8. Кd2—f1, Лg1 : f1†. Ниже показан ряд примеров сложного связывания, встречающихся постоянно в практической игре.

На диагр. 195 белые могут играть на прямое связывание ладьи d7 посредством 1. Cd3—c4, однако ответ 1... Ле8—с8 поставит белых в затруднительное положение. Попытаемся глубже вникнуть в позицию и посмотрим, нет ли сложно связанных фигур. Нетрудно найти, что свобода движений ладьи e8 ограничена 8-ой горизонталью. На ход ладьи по линии e Лс1—с8 дает мат. Ударная способность ладьи e8 по вертикали парализована. Раз это выяснено, то напрашивается ход 1. Cd3—e4, основанный на прямом связывании Лd7 и сложном ладьи e8. Разберем ответы черных. Очевидно, плохо 1... Ле8—e5 из-за Лс1—с8†. 1... Ле8—d8 немногим лучше. Так как ударная способность этой ладьи по вертикали уничтожена ее сложным связыванием, то Ле8 d8 ничего не прибавляет к защите слона d5, и после 2. С : d5, Л : d5 3. Л : d5 черные теряют ладью. 1... Cd5—с6 после 2. С : с6, Л : d3 3. С : e8 теряет фигуру, а 1... Cd5—e6 после 2. Л : d7, С : d7 3. С : b7—пешку. Теперь все варианты исчерпаны, и читатель уверен, что 1. Cd3—e4 ведет к материальному выигрышу. Это неверно и доказывает, что позиция изучена недостаточно глубоко. Выявлены не все сложно связанные фигуры. На диаграмме Лс1 вполне свободна, потому что на шах Ле1 последует Cd3—f1. Но как только слон перешел на e4, ладья c1 тоже стала прикрепленной к первой горизонтали. Как черным использовать это обстоятельство? Очевидно, ходом 1... Лd7—e7!. После 2. Се4 : d5 черные дадут мат в 2 хода, а после 2. Лd2 : d5. Ле7 : e4 белым надо подумать о защите мата, а никак не о выигрыше пешки.

Еще раз вернемся к ходу 1. Cd3—c4. Черные могут осво-

Диагр. 195.



бодиться просто 1... Cd5—e6 2. Ld2 : d7, Ce6 : d7, но могут сыграть на прямое связывание 1... Ld8—c8. Целесообразно ли? Правда, при защите 2. Ld2—c2, Cd5 : c4 3. Lc2 : c4, Lc8 : c4 белые теряют ладью, так как ладья c1 связана по вертикали. Но и у черных пока связана ладья d7, так что непосредственной угрозы на c4 пока нет, и белые могут спокойно продолжать 2. Lc1—c3, угрожая взятием на d5, или же использовать связанное состояние Lc8, сыграв 2. Lc1—e1!, после чего черные могут спастись от потерь только ходом 2... Cd5—c6.

Простой пример диагр. 195 достаточно ярко показывает, какое богатство интересных комбинаций открывается при умелом пользовании методом сложного связывания.

На диагр. 196 ход черных. У черных пешкой меньше и естественно им хочется ее отыграть. Взятие пешки b2 кажется тем более безопасным, что в дальнейшем грозит взятие с шахом пешки f2.

Партия продолжалась

1. Ф b5 : b2

2. Ф e4—d5†!

Тонкий ход, оставляющий открытым линию e для ладьи e1. После 2. Фе6†, Лf7 3. Фc8 или e8†, Лf8 у белых только ничья.

2. Кр g8—h8

2... Лf8 — f7 связало бы ладью просто и она не могла бы помешать мату Ле1—e8. Смысл шаха на d5 теперь понятен. Ле8 теперь сложно связана, что дает возможность провести поучительную решающую комбинацию.

3. Ф d5—f7! Ф b2—a3

На Лd8, c8 выигрывает 4. Ле1—e8†, а на Лg8 тот же ход

без шаха. Не будь у черных пешки b7, то Фb2—b8 спасло бы партию черных.

4 Л e1—e8 Ф a3—c1†

5. Кр g1—h2 Ф c1—f4†

6. Ф f7 : f4 Л f8 : e8

и черные должны проиграть.

Диагр. 196.



Комбинация белых оказалась правильной, потому что Ле1 не была связанной и белый король мог укрыться от шаха на h2. В позициях, где возможны шахи ладьей и ферзем на последней горизонтали следует заблаговременно открыть „отдушину“ королю. Даже большие мастера забывают иногда эту истину, как показывает конец турнирной партии Маршалл-Алехин, игранный в 1914 г. (д. 197) Ход белых. Они не могут обменять ферзей, не потеряв качества: 1. Фа3 : a5, Ке5 : d3† 2. c2 : d3, Кс6 : a5. Поэтому белые увели ладью: 1. Лd3—b3, забыв об угрозе Лg8 : g1†. Последовало 1... Лg8 : g1†

2. Кe2 : g1, Фа5—e1×. Вместо 1. Лd3—b3?, следовало играть 1. Лd3—с3 или Лd3—e3, прикрывая поле e1. После 1.. Л : g1† 2. К : g1, Ф : a3 3. Л : a3, Лg8 партия, вероятно, кончилась бы в ничью.

В партии Капабланка-Томас (диагр. 93) выигрывающая комбинация белых построена на сложном связывании черного ферзя, прикрепленного к последней горизонтали.

Диагр. 197.
Алехин.



Маршалл.

Диагр. 198.



Начинающий дает мат.

На диагр. 198 ладьи g1 и f8 прикрывают своих королей от боковых матов по первой и восьмой горизонталям, то есть сложно связаны. Связанность ладей дает возможность осуществить красивую матовую комбинацию. Белые при своем ходе играют 1. Фf5 : f7†, Лf8 : f7. Лf8 уведена насильственно с 8-ой горизонтали, куда возвращается препятствует прямое связывание слона a2. 2. Лd4—d8†, Фс6—e8 3. Лd8 : e8×. Таким же способом выводится из строя ладья g1. 1... Фс6 : g2†. 2. Лg1 : g2, Лс3—с1† 3. Лd3—d1. Лс1 : d1† 4. Фf5—f1, Лd1 : f1×. В данном примере мат достигается сочетанием сложного и простого связывания.

На диагр. 199 белые дают мат, потому что поле f8 недостаточно защищено от тройного удара всей артиллерии белых, а также за отсутствием у черного короля своевременно подготовленной лазейки 1. Лf5—f8†, Лe8 : f8 2. Лf3 : f8×. Черные выигрывают, пользуясь методом сложного связывания. Легко заметить, что ферзь f2 прикован к защите пешки g2, а потому 1.. Лe8—e1† 2. Фf2 : e1 (или f1), Фg4 : g2×.

Диаграмма 200 представляет положение из партии Нимцович-Видмар.

Левенфиш. Первая книга шахматиста.

Диагр. 199.



Начинающий дает мат.

Приводим здесь весь конец партии, так как в ней одна интересная комбинация следует за другою.

Диагр. 200.

Видмар.



Нимцович.

1. Ф f3 : c6

Этим ходом белые выиграли пешку, потому что коня нельзя бить из-за Лe1 : e8+, та же угроза остается и после 1... Л : e1+ 2. Л : e1.

1. Л e8—c8

После хода ладеей на b8 или f8 терялось качество из-за Кc5—d7.

2. К c5—e4 Ф f6—e6

Единственный ответ, спасающий фигуру от двойного удара белых.

4. К e4—g3 С c4—b5!

Принимая меры против следующего хода.

3. Л a1—d1 Л a8—b8

Способ, которым черные отражают двойные удары, весьма поучителен. Белые ничего не выиграют при 5. Фc6 : b5, Л : b5 6. Л : e6, fe. но черные проиграли бы после 4... Фg4 5. Ле4!, Сb5 6. Ф : b5! Ф : e4 7. Ф : b8 целую фигуру. Мена ферзей сейчас повела бы к потере важной пешки b2. 5. Л : e6. С : c6 6. Ле2, Л : b2.

5. Ф c6—f3

Ф e6 : a2!

6. К g3—h5

Ф a2 : b2!

Последние ходы весьма любопытны. Белые подготовили с Kh5 очень остроумную комбинацию и заманивают черных на взятие пешки b2.

7. Л a1—b1

Вот прекрасный пример создания скрытого сложного связывания. Представим себе, что ладья b8 отсутствует. Двойной удар Фf3—g4, нападающий на Лc8 и угрожающий матом на g7, будет тогда найден без труда. Ход Kg3—h5, подготавливающий Фg4, незаметно привязал Лb8 к 8-й горизонтали. Нимцович предполагал после 7... Фb2 : c2 бить на b5 и выиграть в худ.



Проф. Милан Видмар

шем случае слона, а в лучшем—Лс8. Но... „нашла коса на камень“. Видмар уже раньше разгадал коварный замысел противника и, вникнув глубоко в позицию, нашел еще одну связанную фигуру, именно Лb1, что позволяет ему разрушить воздушные замки Нимцовича.

7. Л с8—е8!

Связывает Лb1 и уводит ладью от двойного удара.

8. Ф f3—g3 Л е8 : е1†

9. Л b1 : е1 g7—g6

10. К h5—f6† Кр g8—g7

11. К f6—h5† Кр g7—h8
Опасно выходить королем вперед. 11... Кpg7—h6† 12. Фg3—f4†, g6—g5 13. Фf4—f6†. Кph6 : h5 14. Фf6 : f7†. Кph5—g4 15. Фf7—f3†, Кpg4—h4 16. Фf3—h3×

12. Ф g3—f3!

Жертвой коня белые добиваются ничьей.

12. g6 : h5

13. Ф f3—f6† Кр h8—g8

14. Ф f6—g5† Кр g8—f8

15. Ф g5—h6† Вечный шах.

Последний ход черных на д. 201 был 1... Кg6—f4. При уходе ферзя d3 надо считаться с угрозой Фе6—e4†, за которой может последовать мат на g2 или взятие Cd4. Таким образом, белый ферзь связан дважды—охранной диагональю e4—h1 и защитой Cd4. Возможны всего три отступления на f3, e3 и d1. Рассмотрим каждый из вариантов. а) 2. Фd3—d1, Кf4—e2 3. Лc1—c2, Фе6—e4† 4. f2—f3. Фе4 : f3. ; б) 2. Фd3—f3 Кf4—e2 3. Лc1—d1. Ке2 : d4 4. Лd1 : d4, Фе6 : c6 или 3. Сс6 : d5. Ке2 : d4 4. Cd5 : e6, Кd4 : f3 и, наконец, сделанный в партии в)

2. Фd3—e3. Теперь и шах на e4 предупрежден и Кf4—e2 не опасно ввиду 3. Ф : e6 и 4. Лd1 или Сс5. От зоркого взгляда Капабланки не ускользнул тонкий маневр, который использовал связность ферзя и плохое положение белых слонов. 2... Са5—d2!. Ясно из предыдущего, что нельзя бить слона, а приходится менять ферзей 3. Фе3 : e6, Кf4 : e6. Под ударом очутились сразу и ладья и слон, и одна фигура теряется 4. Лc1—c2, Ке6 : d4 5. Лc2 : d2, Кd4 : c6 или 4. Cd4—c5, Cd2 : c1 5. Сс5 : f8, Ке6 : f8. Остроумная комбинация—соединение двух идей: сложного связывания и двойного нападения.

Партия, показанная на диаграмме 202, продолжалась

1. К с6 : d4

2. К е3 : с4

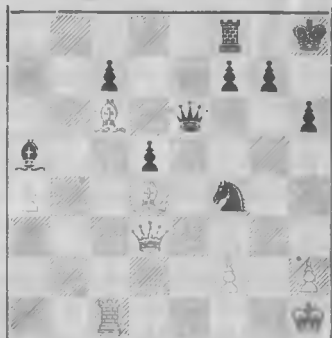
Следовало примириться

с потерей пешки. Стремясь к ее отогрышу, белые попадают из огня да в полымя

2. К d4 : f3†

Ход, выясняющий сложную

Диагр. 201.
Капабланка.



Гарраш.

Диагр. 202.
Левенфиш.



Зноско-Боровский.

связанность Лf2. На 3. Лf2 : f3 последует Фd6—c5† с выигрышем Кс4.

3. g2 : f3 Ф d6—c5

Выигрывающий маневр. Сразу связываются все фигуры белых: прямо Лf2, Кс4, Фс3 и сложно, как выяснится, Ле1.

4. Л e1—c1 С d3 : c4

Если белые возьмут слона, то ладья c1 будет связана защитой ферзя c4 и черные выиграют следующей поучительной комбинацией: 5. Фс3 : c4, Лd8—d1† 6. Кpg1—g2, Лd1 : c1 7. Фс4 : e6†, Кpg8—h8.

5. Кp g1—g2

Предупреждает шах на d1,

освобождает Лf2 и угрожает Фс3 : c4.

5. Л f8—f7

Отражает угрозу Ф : c4, на что последует 6.. Лg7† 7. Кpf1, Лd1† или 7. Кph1, Ф : f2 или 7. Кph3, Фh5†.

6. Л f2—c2 Л f7 g7†

7. Кp g2—h1

Хотя слон c4 и крепко связан белыми, черные легко могут развязать его, пользуясь плохим положением белого короля. Ферзь связан защитой пешки f3, поэтому и 7.. Фс5—d5 и Фс5 h5 спасло слона. Ход в партии более изящен и ускоряет конец.

7. С c4—d5

8. Ф c3 : c5 С d5 : f3†

9. Л c2—g2 Л g7 : g2

Начинающие любители часто злоупотребляют шахами. Ошибочно 9.. С : g2† 10. Кph1—g1 и от вскрытого шаха король уходит на f2. Теперь же угрожает Лg2—g3× или потеря ферзя Лh2 c2†. Отразить обе угрозы белые не в силах.

10. h2—h4 Л g2—c2†

11. Кp h1—g1 Л c2 : c5 и черные выиграли.

В позиции, что на диагр. 203, последний ход черных был Kb8—d7. Андерсен немедленно заметил, что королю закрыт выход на d7 и что Кf6 сложно связан. Если его убрать, то последует Сс4 : f7×. Не замедлило последовать 1. Фе2 : e4† и черные сдались. Они могут оттянуть мат ненадолго только ценой двух фигур 1.. Ке5 2. Ф : e5†, Се6 3. С : e6 и т. д.

На диагр. 204 белые использовали сложное связывание ферзя h6, вынужденного охранять от мата пункт g7, и учли будущее прямое связывание коня f7. 1. Лf3—h3! Этот сильный ход не только нападает на ферзя, но и связывает после его ухода пешку h7 и препятствует ответу 1.. Фh6—g6, на что последует просто Фg1 : g6. 1.. Лf8—g8. Единственный спасающий ферзя ход. 2. Фg1 : g8†!, вызывая связывание Кf7 2.. Кph8 : g8 3. Лh3 : h6 и белые выиграли фигуру.

Диagr. 203.
Шаллоп.



Андерсен.

Диagr. 204.
Паульсен



Шаллоп.

На диagr. 205 пешка g7 связана ладьей g1 и конь f6, следовательно, может быть взята беспрепятственно. Так ли? 1. Фf4 : f6. Пешка g7 парализована ладьей g1, но в тот момент, как ферзь встал на f6, необходимо во избежание потери ферзя, присутствие ладьи на вертикали g. Используя простое связывание, белые попали под сложное. Ответ черных ясен: 1... Фе2 : f1! 2. Лg1 : f1, g7 : f6 и черные должны выиграть. Комбинация со взятием на f6 только тогда была бы правильной, если бы пункт g7 не был защищен слоном. Угроза мата не дала бы времени белым использовать сложное связывание ладьи.

Диagr. 205.



В следующих примерах белые выигрывают, пользуясь приемом сложного связывания. Читателю самому найти связанные черные фигуры и путь к выигрышу.

Диagr. 206.

Диagr. 207.

Диagr. 208.

Диagr. 209.



На диagr. 206 связаны слон f7 (из-за мата на f8) и ладья f1 (ввиду угрозы Лd1×1). Поэтому на 1. Ch3—d7 черным лучше всего ответить Kh5—f6, теряя только качество, а не

Диагр. 210.



фигуру. Партия все же проиграна. На диагр. 207 у черных связана пешка g7 и выигрывает 1. Фf7 : f6. В примере 208 связан угрозой К : f6+ конь e5. После 1. f2—f4, Кe5—d3 2. Ke4 : f6+ черные теряют качество, а при 1... d5 или f5 2. Ke4—f2 из-за прямого связывания коня. В примере 209 после 1. Фh5—e8+, Фf8 связан ферзь. 2. Kf5—e7+ вынуждает мат. В 210-м ни 1. Лf7+, Kpg8 ни 1. Фf7+, Фg7 не ведут к цели, но после 1. Фf1—f5+ у черных нет удовлетворительного хода, 1... Kpg7 2. Фf7X, а при 1... Фh6—g6 черный король связан защитой ферзя и белые выигрывают посредством

2. Лf8—h8+, Kph7—g7 3. Фf5—f8X.

Примеры на диагр. 211 и 212 взяты из петербургского турнира 1914 г. Они покажут читателю, как пользуются методом сложного связывания лучшие современные мастера.

Тарраш задумал использовать положение ладьи d8. Предположим, что Лd8 лишилась прикрытия Се7 и Ле8. Тогда Сd5 окажется связанным и будет выигран ходом с2—с4. На этом рассуждении Тарраш построил свою комбинацию 1. Ле1 : e7. Жертвуя качество, белые сразу устраняют обе защиты ладьи d8. Кроме того, открывается король h8, что весьма существенно для проводимой комбинации. 1... Ле8 : e7 2. с2—с4. При положении короля на h7 вся затея Тарраша не имела бы смысла ввиду 2... Сd5 : f3 3. Лd1 : d8, Cf3—d5 с равной игрой.

Диагр. 211.
Капабланка.

Тарраш.

Но король стоит на h8 и после С : f3 ладья d8 будет взята с шахом, а затем настанет черед и для слона. 2... Ле7—e4!. Неприятный сюрприз. Слона-то Тарраш и не заметил при расчете своей комбинации. Нападая на Cf4 и п. c4, черные успевают спасти фигуру. 3. Cf4—e3, Ле4 : c4 4. Kf3—e5!. К счастью для Тарраша, Сd5 пока еще связан, и белые имеют возможность использовать его связанность вторично, на сей раз более удачно. Двойным ударом коня атакованы Лс4 и п. f7. Последняя угроза особенно опасна, потому что грозит двойным ударом. Черным приходится отдавать обратно качество. 4. Лd8—b8 5. Ke5 : c4, Cd5 : c4. Тарраш отделался потерей пешки и свел, в конце концов, партию в ничью.

Ласкер последним ходом (Фe2—b5 д. 212) напал на пешки b7 и d5 и не видно способа, как защитить их обе. Например. 1... Фe7—b4 2. Kc3 : d5. Фb4 : b5 3. Kd5 : c7+, Kpe8—d8 4. Kc7 : b5 или 1... Фe7—g5+ 2. Kpc1—b1, b7—b6 3. Фb5—c6,

Ла8—с8 4. Cf1—а6. Маршалл сыграл 1... 0-0-0, защищая пешку b7 и мирясь, как будто, с потерей пешки d5. 2. Kc3 : d5, Фе7—g5† 3. Kd5—e3 для белых совершенно безопасно. Но в действительности взятие пешки стоило бы Ласкеру фигуры, партии и первого приза (партия игралась в последнем туре и при проигрыше его обгонял Капабланка). Комбинация Маршалла, основанная на связывании, хитро замаскирована. Не видно той фигуры, которую можно связать. Советуем читателю самому поискать ее.

Диагр. 212.
Маршалл.



Ласкер.

Между тем, комбинация по существу незамысловата, только неожиданна. На 2. Kc3 : d5 последует Се6 : d5 3. Фb5 : d5, Фе7—g5†!. Черные вынуждают мену ферзей и неожиданно открывают линию h для ладьи. 4. Фd5 : g5, h6 : g5. Связанным оказывается вдруг конь h4, так как ладья h1 защищена и черные выигрывают фигуру. В партии Ласкер продолжал 2. Фа5!, а6 3. С : а6 и выиграл прямой атакой.



Капабланка и Ласкер за турнирной партией.

Г Л А В А VI

МАТОВЫЕ КОМБИНАЦИИ

Конечная цель шахматной партии—завоевание короля—делает последнего фигурой исключительной ценности. Таблица, сравнительной ценности фигур, выведенная на стр. 51, в отношении короля показательна, как определение его боевой силы по сравнению с другими фигурами, но для играющего король ценнее всех остальных фигур, вместе взятых. Комбинации, имеющие целью завоевание короля, поэтому являются самыми опасными. Начинающему следует помнить, что защита короля—задача внеочередной важности, перед которой выигрыши пешек и фигур отступают на второй план.

Покажем несколько примерных партий, в которых серьезные ошибки одного игрока дают возможность другому завоевать короля еще до рокировки. Они поучительны, как образцы типичных для начинающих ошибок.

- | | | | |
|------------|-------|----------------------------|-------|
| 1. e2—e4 | e7—e5 | 10. d2—d4† | g7 g5 |
| 2. K g1—f3 | f7—f6 | 11, h5 : g6† и мат в 2 хо- | |

До рокировки черным не да.
рекомендуется двигать пешку f

3. K f3 : e5 f6 : e5?

После 3... Фе7 4. Kf3, d5! черные получили бы немного худшую партию и избегли бы разгрома.

4. Ф d1—h5† Kp e8—e7

4... g6 5. Ф : e5†, Фе7 6. Ф : h8 стоило бы черным качества и пешки.

5. Ф h5 : e5† Kp e7—f7

6. C f1—c4† d7—d5

Единственный ход 6... Kpg6 7. Фf5†, Kph6 8. d3†, g5 9. h4 ведет к выигрышу ферзя или к мату.

7. C c4 : d5† Kp f7—g6

8. h2—h4 C f8—d6

8... h7—h6 спасало от мата, но не от проигрыша 9 C : b7, Cd6 10. Фа5 (угрожая на C : d7, Фf5×), Kc6 11. C : c6 и т. д.

9. h4—h5† Kp g6—h6

1. e2—e4 e7—e5

2. K g1—f3 d7 d6

3. C f1—c4 C c8—g4

Преждевременная связка.

4. K b1—c3 h7—h6?

Совершенно бесполезный ход. следовало развивать игру,

- 4... Ce7, затем 5... Kf6

5. K f3 : e5! C g4 : d1

Лучше было отдать пешку

5. de 6. Ф : g4

6. C c4 : f7† Kp e8—e7

7. K c3—d5!

Красивый мат с жертвой ферзя, известный под именем „мата Легалья“, по фамилии открывшего комбинацию.

1. d2—d4 f7—f5.

Начало, называемое голландской партией.

2. C c1—g5 h7—h6

Черные рассчитывают поймать слона,

3. С g5—h4 g7—g5?

4. С h4—g3 f5—f4

Слон пойман, но у белых имеется сильное противоядие.

5. e2—e3! f4 : g3

6. Ф d1—h5×

1. e2—e4 e7—e5

2. С f1—c4 К g8—f6

Называется „дебют слона“.

3. d2—d4 К f6 : e4

Лучше 3... e5 : d4

4. d4 : e5 c7—c6

Угрожало 5. Фd5 с нападением на f7 и e4 или 5. С : f7+, Кр : f7 6. Фd5+, Кре8 7. Ф : e4

5. К g1—e2 К g4 : f2

Комбинация двойного удара: 6. Кр : f2, Фh4+ 7. Кр f1. Ф : c4, в данный момент преждевременная.

6. 0—0! К f2 : d1?

Лучше Сс5 7. С : f7+ Кр : f7 8. Кd4 (не Л : f2. С : f2+, Кр : f2, Фh4+), Фh4 9. Л : f2+, Кр e8 10. c3

7. С c4 : f7+ Кр e8—e7

8. С c1—g5×

Диагр. 213.

Андерсен.



Цукерторт.

Положение после 7 хода черных.

Цукерторт

1. e2—e4

Андерсен

e7—e5

2. К g1—f3 К b8—c6

3. С f1—b5 К g8—e7

Невыгодная защита испанской партии

4. c2—c3 d7—d6

5. d2—d4 С c8—d7

6. 0—0 К e7—g6

7. К f3—g5 h7—h6?

Поучительная ошибка. Правильно Cf8—e7.

8. К g5 : f7! Кр e8 : f7

9. С b5—c4+ Кр f7—e7

На 9... Кр e8 последует 10. Фh5, Фf6 11. f4. ef 12. Л : f4 или 11... ed 12. f5 и белые выигрывают

10. Ф d1—h5 Ф d8—e8

Не помогает 10... С e8 11. Сg5+, hg 12. Ф : g5+ Крd7 13. Фf5+, Кре7 14. Фе6×

11. Ф h5—g5+ h6 : g5

12. С c1 : g5

1. e2—e4 e7—e5

2. К g1—f3 К b8—c6

3. С f1—b5 a7—a6

4. С b5—a4 К g8—e7

Та же невыгодная защита, что и в предыдущей партии

5. К b1—c3 g7—g6

6. d2—d4 e5 : d4

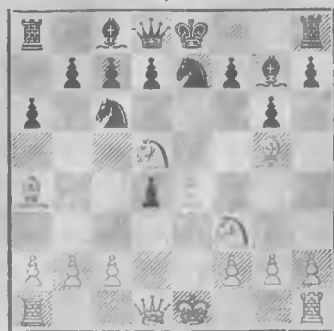
7. К c3—d5

Угрожая матом К d5—f6

7. С f8—g7

8. С c1—g5 (см. диаг. 214).

Диагр. 214.



Белые угрожают разменять коня с6 и выиграть связанного К е7.

8. b7—b5

9. К f3 : d4 С g7 : d4

Если 9... К : d4, то 10. С : e7 выигрывает ферзя. Лучшее всего здесь 9... ba 10 К : c6, dc 11. С : e7, Фd7 12. Kf6†, С : f6 13. С : f6 с лучшим у белых положением.

10. Ф d1 : d4! К c6 : d4 рассчитывая остаться с лишней фигурой после 11. С : e7, Ф : e7 12. К : e7, Кp : e7.

11. К d5—f6† Кp e8—f8

12. С g5—h6×

Вместо 10... Кc6 : d4, черные могут сыграть по другому

10. 0—0

11. К d5—f6† Кp g8—h8

11... Kpg8—g7 12. Kf6—e8†, Kpg7—g8 13. Фd4—g7

12. К f6—g4†! К c6 : d4

13. С g5—f6† Кp h8—g8

14. К g4—h6×

1. e2—e4 e7—e5

2. К g1—f3 d7—d6

3. С f1—c4 С c8—g4

4. h2—h3 С g4 : f3

Лучше 4... Ch5

5. Ф d1 : f3 Ф d8—f6

Грозило Ф : f7×. Плохо 5... Kf6 6. Фb3 с двойным ударом на b7 и f7

6. Ф f3—b3 b7—b6

7. К b1—c3 К g8—e7

8. К c3—b5! К b8—a6

Меньшим злом было 8... Kpd8, отдавая пешку f7.

9. Ф b3—a4 К a6—c5

Каб находился под ударом. Черные уводят его с нападением на ферзя. Они забывают про силу двойного шаха.

10. К b5 : d6† Кp e8—d8

11. Ф a4—e8×

1. e2—e4 e7—e5

2. К g1—f3 К b8—c6

3. С f1—b5 d7—d6

4. d2—d4 С c8—g4

5. d4 : e5 d6 : e5

Теперь белые как будто выигрывают пешку, потому что Кc6 остается связанным, а Kf3 развязывается.

6. Ф d1 : d8† Л a8 : d6

7. К f3 : e5? Л d8—d1

Белые не заметили, что размен ферзей уничтожил простое связывание Kf3, но создал сложное.

Следующая партия прекрасна иллюстрирует опасности которым подвергается король в центре до рокировки.



Ричард Рети.

Родился в 1889 г. в Чехо-Словакии, создатель и видный представитель новейшей шахматной школы, проповедующей возрождение комбинационного стиля. Получил первые призы в Гетеборге в 1920 г. и в Телличе в 1922 г.

Рети

1. e2—e4

Дебют Каро-Канн.

2. d2—d4

3. К b1—c3

4. К c3 : e4

5. Ф d1—d3

Тартаковер

c7—c6

d7—d5

d5 : e4

К g8—f6

e7—e5

Известная читателю комбинация двойного удара. Плохо 5... Сс8—f5 6. К : f6+ с выигрышем фигуры.

6. d4 : e5 Ф d8—a5+

7. С c1—d2 Ф a5 : e5

Комбинация черных выглядит весьма привлекательно. Черные отыграли пешку и нападают на Кe4 и п. b2

8. 0—0—0!

Гениальная идея редкой красоты.

8. К f6 : e4

Конечно, не 8... Ф : e4 из-за 9. Лd1. Относительно лучший ход 8... Сс8 e6.

9. Ф d3—d8+!

Неожиданная превосходная жертва ферзя.

9. Кр e8 : d8

10. С d2—g5+

Диагр. 215.
Тартаковер:



Рети.

Положение после 8... Кf6:e4.

Белые дают мат в 3 хода.

В этом двойном вскрытом шахе смысл жертвы коня и ферзя.

10. Кр d8—c7
или 10... Кpd8—e8 11. Лd1—d8×

11. Сg5—d8×

Конечное положение весьма любопытно. Черные фигуры затирают выход собственному королю.

Рети великолепно использовал небольшую ошибку противника.

Рокировка преследует двойную цель: во первых, уводит короля за надежное пешечное прикрытие на одном из флангов; во вторых, вводит в игру одну из ладей. В тех случаях, когда ферзи разменены, иногда нет смысла уводить короля в сторону, так как близится конечная стадия игры, где король является самым активным участником боя. Но пока на доске находятся ферзи, пребывание в центре опасно. Штурм пешечного флангового прикрытия представляет значительные трудности. Обыкновенно непосредственной атаке должна предшествовать подготовка—ослабление пешечной позиции. Ниже показаны примеры матовых атак на позицию рокировки.

Гамбит, называемый северным, начинается ходами 1. e2—e4, e7—e5 2. d2—d4, e5 : d4 3. c2—c3. d4 : c3 4. Cf1—c4, c3 : b2 5. Сс1 : b2. Белые пожертвовали две пешки для поддержания атаки. В одной партии было продолжение 5... Cf8—b4+ 6. Kb1—c3, Kg8—f6 7. Kg1—e2, Kf6 : e4 8. 0—0,

Диагр. 216.



Вариант северного гамбита.

ходом g7—g6. Такие случаи сравнительно редки. Чтобы атака увенчалась успехом, приходится чаще всего дорогой ценой уничтожить прикрытие короля, не останавливаясь перед затратой материала.

Диагр. 217 изображает положение итальянской партии после ходов 1. e2—e4, e7—e5 2. Kg1—f3, Kb8—c6 3. Cf1—c4 Cf8—c5, 4. 0—0, Kg8—e7? (Ошибка, часто повторяющаяся у начинающих. Правильно Kg8—f6). Белые начинают атаку. 5. Kf3—g5, 0—c 6. Фd1—h5, h7—h6 7. Kg5:f7, Лf8:f7 (7... Фd8 e8 8. Kf7:h6†, Kpg8—h8 9. Kh6 f7†, Kzh8—g8 10. Фh5—h8×) 8. Cc4:17†, Kpg8 h8 9. d2—d4, Cc5:d4 10. Cc1:h6, g7:h6 11. Фh5:h6×.

На диагр. 218 ведение атаки облегчено тем, что прикрытие черного короля уже расстроено.

Диагр. 218.

Ш м и д т.



Числорин

Ke4:c3 9. Ke2:c3, Cb4:c3 10. Cb2:c3. (У черных три лишних пешки, но все их фигуры неразвиты и положение их безнадежно. Угрожает C:g7 и Le1†. Самым меньшим злом было бы 10... Кре8—f8). 10... 0—0 (диагр. 216) 11. Фd1—g4! (Не 11. Фd4 из-за 11... Фf6 и черные спасаются от мата). g7—g6. Черных губит связанность пешки f7 и невозможность хода f7—f6 12. Фg4—d4 с неизбежным матом в 2 хода.

Белые форсировали мат, ослабив пешечное заграждение только одним

Диагр. 217.



Вариант итальянской партии.

1. f5—f6† Kpg7—g6

После 1... Фd8:f6 наступает сложное связывание Kpg7 и белые выигрывают с 2. Лh1—h7†, Kpg7—g6 3. Лh7—h6†, Kpg6:h6. 4. Фf4:f6†.

2. Лh1—h7!

И этот маневр основан на сложном связывании Kpg6. Угрожает Лh7—g7, что вынуждает черных бить ладью.

2. Kpg6:h7

3. Фf4:g5 K h8—g6

Угрожало Фg7× и Лh1×.

4. Л e1—h1† Кр h7—g8

Подготовка мата 5. Фg5—h6 не приведет к цели: 5... Фd8 : f6 6. Фh6—h7†, Кр g8—f8 и черный король вне опасности.

Следует действовать, не теряя времени.

5. Л h1-h8! Кр g8 h8

6. $\Phi q5-h6 \vdash Kp \ h8 \rightarrow q8$

7. $\Phi \text{ h6} - \text{g7} \times$

На диагр 219 позиция рокировки черных расстроена. Белые грозят Лf4—h4, Се6 : f5, Фh5 : f5, после чего пункт h7 беззащитен. Черные сыграли 1... Лf8—g8, угрожая матом и намереваясь перевести ладью для защиты на g6 и g7. Недостаток хода в том, что он отнимает у короля поле g8 и дает белым возможность вынудить мат в 6 ходов:

2. $\Phi h5 : h7 \uparrow$, $K_1 h8 : h7$ 3. $\Lambda f4 - h4 \uparrow$, $Kph7 - g6$ 4. $\Lambda h4 - h6 \uparrow$, $Kpg6 - g5$ 5. $h2 - h4 \uparrow$, $Kpg5 - g4$ 6. $Kf5 - e3 \uparrow$, $Kpg4 - g3$ 7. $\Lambda f1 - f3 \times$.

Диагр. 219.
Любитель.



Диагр. 220.
Тейхман



Шпильман.

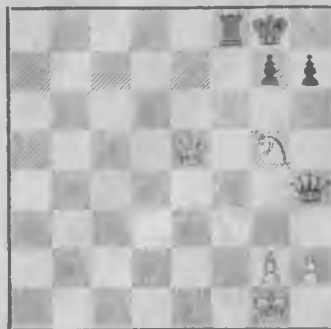
Б е р н.

На диагр. 220 ладья g1, стесняющая белого короля, и расстройство позиции рокировки позволяют черным закончить партию красивой жертвой ферзя:

1... Фh5 : h2+ 2. Kph1 : h2. Лf6—h6+ 3. Kph2—g2. Cf1—h3+
4. Kpg2—h2 (Король должен идти под вскрытый шах) 4... Ch3—f1×.

Диагр. 221.

При атаке позиции рокировки часто встречается комбинация, которая на диагр. 221 ведет к мату. Ввиду ее типичности, советуем основательно изучить ее. 1. $\text{Фe5}-\text{d5}\dagger$, $\text{Kpg8}-\text{h8}$ 2. $\text{Kg5}-\text{f7}\dagger$, $\text{Kph8}-\text{g8}$ (на 2... $\text{Lf8}: \text{f7}$ последует 3. $\text{Фd5}-\text{a8}\dagger$ и мат в 2 хода) теперь с помощью двойного вскрытого шаха вынуждается красивый спертый мат 3. $\text{Kf7}-\text{h6}\dagger$, $\text{Kpg8}-\text{h8}$ 4. $\text{Фd5}-\text{g8}\dagger$, $\text{Lf8}: \text{g8}$ 5. $\text{Kh6}-\text{f7}\times$ (Ср. диагр. 158).



Мат в 5 ходов.

В несколько измененном виде такой мат случился в одной из партий Морфи.

Диагр. 222.
Б р и а н.



М о р ф и.

1. Ф а4—а3† Кр f8—g8
2. К с6—е7† Кр g8—f8
3. К е7—g6† Кр f8—g8
- Или 3... Кpf8—e8 4. Фа3—e7×
4. Ф а3—f8†! Л а8 : f8
5. К g6—e7×

Окончание турнирной партии
Форгач-Кон.

Диагр. 223.
К о н.



Ф о р г а ч.

1. Л d1—d3 с6—c5
2. К е4—f6! К f8—g6
- Белые угрожали 3. Ф : h6†!
- gh 4. Лg8×
- Если 2... gf, то
3. Ф : h6† и 4. Фg7×
3. Л d3 h3 с5 : d4
4. Ф h5—g5! Ф c7 : c4

5. Л h3 : h6† g7 : h6
6. Ф h5 : h6×

Партия Дурас - Шпильман
(д. 224) закончилась следующим образом.

Диагр. 224.
Ш п и л ь м а н.



Д у р а с,

1. Л а8—f8
- Угрожает мат на f1.
2. Ф а3—c1 Л f6—f2
3. Л d1—g1 Л f8—f3!
4. Л d4—d2 Ф g3 : h3†!
5. g2 : h3 Л f3 : h3×
- Окончание партии Рети-Боголюбов (диагр. 225).

Диагр. 225.
Б о г о л ю б о в.



Р е т и.

1. Л d8 : d4
2. Л a1—f1 Л d4 : d8

2... Фс7—е7 3. Сс4—f7†, проиграна.
 Крг8—h8 4. Cf7—d5! проигрывало фигуру. Кто бы мог
 подумать, что партия черных

Черные сдались, потому что они теряют фигуру или же получают мат, напр. 4... Лd8 : е8 5. Фf5 : f8†, Ле8 : f8 6. Лf1 : f8× Или 4... Cf8—e7 5. Фf5—f8† или 4... h7—h6 5. Ф : f8†, Кр h7 6. Сg6†, Кр : g6 7. Фf5×. Красивый коней!

В матчевой партии Шлехтер-Тарраш случилось положение на д. 226. Белые сыграли 1. Ле1—g1† Крг7—h7 2. Фf4—f6 и выиграли после длительной борьбы. Между тем, они сразу могли закончить партию простой комбинацией, представляющей углубление известного мата двумя ладьями (ср. стр. 20). Пешка h6 служит единственным прикрытием черного короля. Если ее убрать, то Фf4 : h4×. Убрать ее можно, жертвуя ферзя на h6. Но так как для достижения мата никакие жертвы не страшны, то при анализе позиции следовало рассмотреть и эту жертву. Подготовительный ход 2. Лd1—d3 будет тогда найден без труда. Угрозу Ф : h6†, Кр : h6; Лh3× можно задержать ходом 2... h6—h5, но последует 3. Лd3—h3, и мат неизбежен.

Диагр. 226.

Тарраш.



Шлехтер.

Диагр. 227.

Тейхман.



Ротлеви.

Диагр. 228.

Мориан.



Морфи.

Диагр. 227 представляем положение из партии Ротлеви-Тейхман. Белые сыграли 1. Лd3—d7, угрожая матом на g7, и были поражены ответом черных 1... Фа5—e5! Дерзкий ферзь e5 не может быть взят из-за 2... Лс6—c1† 3. Лd1 : c1 (Кр b2, Лс8 : c2), Лс8 : c1† 4 Крa1—b2. Лc1—b1×. Размен ладьи 2. Лd3—d8†, Лс8 : d8 3. Лd1 : d8†, Крг8—h7 не препят-

ствует выполнению угрозы. Начинающему следует обратить внимание на конечное положение. Мат ладьей и конем, поддержанным пешкой, часто встречается в практике.

Соединенное действие двух ладей на предпоследней горизонтали представляет грозную силу, особенно против обнаженного короля. Окончание партии Морфи-Мориан (д. 228) характерно для таких позиций. 1. Лd7—g7†, Kpg8—h8 2. Kh7—f8! Угрожает мат Kf8—g6. 2... Ла8:f8 3. Лg7—h7†, Kph8—g8 4. Лс7—g7×. Если бы у белых, вместо Kh7, была на h6 пешка, то после Kp g8—h8 мат достигался следующим образом: 2. Лg7—h7†, Kph8—g8 3. Лс7—g7†, Kpg8—f8 4. Лh7—h8×. Черным не следовало бить коня f8, загораживая выход королю, а играть 2... Сс4—d3.

Та же идея проведена в следующем примере. Здесь пешка h3 запирает своего короля.

Алехин закончил партию красивой жертвой ферзя

Диагр. 229.
Алехин.



Алапин.

1. Ф g7 : g2†!
2. Л e2 : g2 Л d2 : g2†
3. Кр h2—h1 Л g2—g1†
4. Кр h1—h2 Л g8—g2×

Конец партии на диагр. 230 тем более достоин удивления, что знаменитый русский маэстро М. И. Чигорин, игравший черными, вел партию, не глядя на доску.

1. Ф f2 : g2†!
2. Кр h1 : g2 С e2—f3†
3. Кр g2—f1 К g4—h2×
- или
4. Кр g2—g3 С c5—f2×

Диагр. 230.
Чигорин.



Арнольд.

Комбинация черных оказалась возможной, потому что Ле1 загораживает выход королю. Если бы черным не грозил вечный шах Фf5†, Фс8†, то мат вынуждался бы проще 1.. Фf2—g3 2. h3 : g4, Фg3—h4×

На редкость красиво окончание партии Бреславльского турнира Левитский Маршалл, построенное на принципе простого и сложного связывания. (См. диагр. 231).

1. Ф c3—g3!

Ферзя необходимо взять в виду угрозы $\Phi : h2 \times$, но взятие пешкой только ускорит проигрыш, 2. $fg, Ke2 \dagger$ 3. $Kph1$, $L : f1 <$ или hg , $Ke2 \times$

2. $\Phi g5 : g3$ $K d4 - e2 \dagger$
 3. $Kp g1 - h1$ $K e2 : g3 \dagger$
 4. $Kp h1 - g1$ $K g3 - e2 \dagger$

Заключительная матовая комбинация весьма поучительна

5. $Kp g1 - h1$ $L h3 : h2 \dagger$
 6. $Kp h1 : h2$ $L 16 - h6 \dagger$
 7. $L c5 - h5$ $L h6 : h5 \times$

Заканчиваем главу о матовых комбинациях небольшой партией, игранный в 50-х годах прошлого столетия знаменитым ученым и сильнейшим английским шахматистом своего времени Говардом Стаунтоном.

Белые Черные
 Любитель Стаунтон

1. $e2 - e4$ $e7 - e5$
 2. $K g1 - f3$ $K b8 - c6$
 3. $c2 - c3$

Дебют, называемый английской партией.

3. $d7 - d5$
 4. $\Phi d1 - a4$ $d5 : e4$
 5. $K f3 : e5$ $\Phi d8 - d5$
 6. $C f1 - b5$

Косвенно защищая коня 6... $\Phi : e5$ 7. $C : c6 \dagger$, bc 8. $\Phi : c6 \dagger$ и 9. $\Phi : a8$.

6. $K g8 - e7$
 7. $f2 - f4$ $C c8 - d7!$

Угрожало $Cb5 - c4$ с нападением на ферзя и пешку $f7$. Теперь 8. $Cc4$ теряет фигуру 8... $K : e5$ 9. $C : d5$, $C : a4$ 10. $C : b7$, $Lb8$.

Диагр. 231.
 Маршалл



Левитский.

8. $K e5 : d7$ $Kp e8 : d7!$

Ферзь на $d5$ занимает превосходную позицию, поэтому черные берут королем, подготавливая искусственную рокировку $La8 - d8$ и $Kp d7 - c8$.

9. $O - O$ $K e7 - f5$
 10. $b2 - b4$

Препятствуя шаху $Cf8 - c5$.

10. $a7 - a5!$

Грозит 11... ab 12. $\Phi : a8$, $Cc5 \dagger$ и 13... $L : a8$.

11. $Kp g1 - h1$ $a5 : b4!$

Начало прекрасной матовой атаки.

12. $C b5 : c6 \dagger$ $b7 : c6$

13. $\Phi a1 : f8$ $C f8 - c5!$

14. $\Phi a8 : h8$ $K f5 - g3 \dagger$

Часто встречающаяся комбинация.

15. $h2 : g3$ $\Phi d5 - h5 \times$

ГЛАВА VII.

ТРУДНЫЕ КОНЦЫ ПАРТИЙ.

Для читателя, усвоившего пройденное, изучение концов игр, разобранных в этой главе, не представит трудности.

Ферзь против ладьи.

Диагр. 232.



Прежде всего, приближают короля

1. Кр а1—b2 Л f5—f2†
2. Кр b2—c3 Л f2—f4
3. Кр c3—d3 Л f4—d4†
4. Кр d3—e3 Л d4—d5

Ладью следует ставить рядом с королем, иначе она легко может быть потеряна, на- прим., 4... Лd4—g4 5. Фh1—h5†. Попытки черных задерживать ладью короля на третьей горизонтали кончатся безуспешно. 4... Л4 5. Фh5†, Кре6 6. Фb5, Лg4 7. Ф5! Крf6 (7... Лh4 8. Фg5, Лh3† 9. Кре4 и ладья теряется, в чем читателю необх д мо самому убедиться) 8. Крf3, Лh4 9 Фd5!, Крг6 (Ла4 или b4, Фс6 или d6†) 10. Фg8† Крh6 11. Фh8†, Крг5 12. Фd8†, Крh5 и получится позиция, рассмотренная дальше.

5. Ф h1—h2† Кр e5—f5
6. Ф h2—f4† Кр f5—e6
7. Кр e3—e4 Л d5—d6

8. Ф f4—f5† Кр e6—e7
9. Кр e4—e5 Л d6—d7
10. Ф f5—f6† Кр e7—e8

Получилось

Диагр. 233.

одно из типичных для этого конца игры положений (д. 233).



Белым надо играть очень

осторожно. Немедленное продвижение короля 11. Кре5—e6 привело бы после 11... Лd6†! 12. Кр : d6 к пату.

11. Ф f6—h8†! Кр e8—f7
12. Ф h8—h7† Кр f7—e8
13. Ф h7—g8† Кр e8—e7
14. Ф g8—c8!

Выигрывающий маневр. Он ничем не угрожает, но вынуждает ладью уйти из-под защиты короля. Такое принуждение к невыгодному ходу называется немецким словом цугцванг. Рассмотрим все отступления ладьи

А. 14... Лd8 15. Фе6†, Крf8 16. Крf6. Теперь на Лd6 ладья берется с шахом, а на другие ходы последует мат.

Б. 14... Ла7 15. Фc5† и 16. Ф : a7.

В. 14... Лd6 15. Фc5.

Г. 14... Лd3 15. Фе6†, Крd8 (иначе Фf5†) 16. Фg8†, Крс7 17. Фc4† или 16... Кре7 17. Фh7†. Можно было и 16. Фb6†,

Кре8, 17. Фb5†, Лd7 18. Кре6. Д. 14... Лd2! 15. Фc5†, Крd7! (Крf7 или е8 проигрывают скорее 16. Фc4†, Крg7 17. Фg4†, Крh7 18. Фh5†, Крg7 19. Фg5†) 16. Фb5†, Крс8! (Иначе Фb4† или Фа5†. Диаграмма 234).

Диагр. 234.



Второй трудный момент. Шахами ничего не достигнуть, но поле е2 защищено ферзем, и белые могут приблизить короля. 17. Кре6! Лс2! (Другие ходы хуже: а) Лd8 18. Кре7, Лd1 19. Фc4† и 20. Фb3†. б) 17... Лd1 18. Фc4†, Крd8! 19. Фb3! Лe1† или c1 [ввиду угрозы Фb8×] 20. Крd6. Крс8 21. Фg8† Кb7 22. Фg2†, Крс8 23. Фа8× или 22... Кра7 23. Фа2† и 24. Фb2†) 18. Крd6! Лh2 (или a) 18... Лd2† 19. Крс6, Лс2† 20. Крb6 и ладья теряется. б) 18... Л7 19. Фа5! Лd7† 20. Крс6 или 19... Лb7 20. Фа8†, Лb8 21. Фc6†, 22. Фd7× γ) 18... Лc1 19. Фа4! Крb7 20. Фb3†, Крс8 21. Фа3! Лd1† 22. Крс6 δ) 18... Лс3 19. Фа5, Лd3† 20. Крс6] 19. Фе8†, Крb7 20. Фc4†, Крb6 (на Крb8 белые выигрывают посредством 21. Фf4! и вскрытого шаха 21... Лс2 22. Крd7†, Кра7 23. Фа4†,

а если 20... Кра7 или a6, то 21. Крс7!) 21. Фf4! Лh5! (Убедитесь, что на другой ход ладья теряется после двух-трех шахов) 22. Фе3†, Кра5 23. Крс6! и белые достигли положения в варианте б на 20 м ходе, только повернутого на 90°. Грозит Фа3×. После 23... Лh4 мат в 3 хода, а на 23... Кра4 или b4 последует 24. Фf4†, Кра5 25. Фd2†, Кра4 26. Фd1†, или 25... Краб 26. Фе2†.

Е. 14... Лd1 15. Фc5†, Крd8 (отступления на f7, е8 после Фc4† или Фb5, Кре7 16. Фb4†, Крd8 17. Кре6 приводят к главному варианту) 16. Фа5†, Крс8 17. Фc3†, Крd7! (Крd8 18. Кре6, Лd7 19. Фа5†) 18. Фb4! Крс7 19. Фc4†, Крd8 20. Кре6! и дальше как в варианте Д, напр. 20... Ле1† 21. Крd6, Лd1† 22. Крс6 и ладья теряется.

В этом конце надо научиться, во первых, выигрывать ладью шахом, когда она удалена от короля, во вторых, находить тихие (без шаха) ходы ферзем и королем, которые держат ладью на расстоянии от короля. Переиграв внимательно все варианты и поупражнявшись, читатель достигнет успешного результата.

Черные из начальной позиции могут отступать королем в угол, тогда получится следующее положение (д. 235).

Диагр. 235.



Здесь нельзя провести маневр, аналогичный тому, который показан на д. 233. 1. Фа5—d8†, Крb8—a7 и для ферзя

нет поля с8, вынуждающего цугванг. 1. Фa5—a6 отдаляет выигрыш, 1... Лb7—c7† 2. Крс6—d6 (Крb6† Лс6†), Лс7—d7† и король должен уйти на линию e.

1. Ф a5—e5† Кр b8—a8 или a7
2. Ф e5—a1†! Кр a7—b8
3. Ф a1—a5!

Ферзь описал треугольник и вернулся на старое место, выиграв темп, потому что ход за черными. Ладья должна покиннуть короля, лучше всего на b3 или b1.

3. Л b7—b3
4. Ф a5—e5† Кр b8—a8
5. Ф e5—h8† Кр a8—a7

Нельзя закрыться ладьей из-за Фh8—a1×.

6. Ф h8—g7† Кр a7—a8
7. Ф g7—g8† Л b3—b8

Иначе теряется ладья.

8. Ф g8 a2×

Шах следует делать с расчетом, чтобы закрытие ладьей вело к мату.

Рассмотрим еще позицию на д. 236.

Диагр. 236.



Здесь белые фигуры стоят неудачно. Король должен стоять ближе к центру, чем ферзь. Короля, следовательно, надо пе-

ревести на линию f. Если же белые попытаются выигрывать просто, напр., 1. Фf5—

—e6, Кpg7—f8 2. Кph5—g5 или g6, то получится замечательная позиция, в которой черные делают ничью, как доказал Понциани еще в 1782 г. 2... Лf7—g7† 3. Кpg5—h6, Лg7—h7†! 4. Кph6—g6, Лh7—g7† 5. Кpg6—f5 (Кpf6, Лg6†), Лg7—f7† 6. Кpf5—e5, Лf7—e7.

Следует играть

1. Ф f5—g5† Кр g7—h8 1... Кph7 2. Фg6†, Кph8 Кph6! 1... Кpg7—f8 разобрано в варианте А.

2. Ф g5—e5† Кр g8—h7 3. Кр h5—g5 Л f7—a7 3... Лg7† 4. Кpf6 приводит к повернутой диагр. 235. Теперь надо дать такой шах, который позволит приблизить короля.

4. Ф e5—e4† Кр h7—g8

5. Ф e4—c4† Кр g8—h7

Поле a6 прикрыто ферзем, а потому

6. Кр g5—f6 Л a7—g7

7. Ф c4—h4† Кр h7—g8

8. Ф h4—h5 и дальше, как на д. 235.

А. 1. Кр g7—f8

2. Ф g5—d8† Кр f8—g7

- 3 Кр h5—g5 Л f7—f3

4. Ф d8—d4†

Опять подготавливая движение вперед короля.

4. Кр g7—f8

5. Ф d4—c5† Кр f8—g7

6. Ф c5—e5† Кр g7—f8

7. Кр g5—g6 и белые выигрывают ладью, как показано выше.

Ферзь против ладьи с пешкой. Наиболее удобны для защиты те положения, в которых ладья, защищенная пешкой, препятствует приближению неприятельского короля, например, позиция: белые—Крд5, Фb5, черные—Крд8, Лc6, pd7. Белые не могут выиграть, потому что черные все время делают ходы Лс6—e6—c6, не пропуская белого короля через шестую

горизонталь. Были подробно проанализированы аналогичные позиции для всех пешек, стоящих на различных горизонталях, и оказалось, что ферзь выигрывает против королевской и ферзевой пешки на четвертой горизонтали и ладейной на 2, 4 и 5-ой горизонтали. Указанные пешки на остальных полях, а коневые и слоновые на всех полях делают ничью. Здесь разберем только простейший случай — ладейной пешки на 2-ой горизонтали.

Диагр. 237.



Белые выигрывают.

1. Ф е5—d5† Кр а8—b8
2. Ф d5—d7

Теперь черные в цугцванге

Мат слоном и конем. Мат может быть достигнут только в том углу, на который бьет слон. Конец распадается на две части. Сначала король оттесняется в угол, выгодный для защиты, а затем короля заставляют перейти в другой угол. На диаграмме 238 черный король должен избегать углов h1 и a8.

Диагр. 238.



1. Кр c5—c6
 2. К a1—b3 Кр c6—d5
 3. Кр a5—b5 Кр d5—d6
 4. Кр b5—c4 Кр d6—e5
 5. К b3—c5 Кр e5—d6
 6. Кр c4—d4 Кр d6—e7
- Если Крc6, то 7. Ke4, Крb5
8. Cf7, Крb4 9. Kd6, Крa3 10.

- 2.. Кра8 3. Фc8†, Лb8 4. Фc6†, Лb7 5. Кра6 или 2.. Лb1 3. Фе8†, Крc7 4. Фf7†, Крb8 5. Фg8†, Крc7 6. Фh7†

2. Л b6—h6

3. Ф d7—e8† Кр b8—c7

4. Ф e8—f7† Кр c7—c6!

Иначе Фf7—f8† выигрывает ладью.

5. Кр a5—a6 и после выигрыша пешки игра сводится к известному уже концу.

Крc3 и черный король отрезается от угла a1, что облегчит решение.

7. Кр d4—e5 Кр e7—f8

8. Кр e5—f6 Кр f7—g8

9. К c5—e6 Кр g8—h8

10. С h5—f7 Кр h8—h7

11. К e6—f4 Кр h7—h8

Теперь следует 2-я часть — оттеснение короля с h8 на h1 (или a8)

12. К f4—g6† Кр h8—h7

13. С f7—e6

Выжидательный ход.

13. Кр h7—h6

14. С e6—g8 Кр h6—h5

Первый трудный для начинающего момент. Черный король стремится выйти через g4 на середину доски, и этому не препятствует ни 15. Крf5,

Kph6, и приходится во избежание Kpg7 итти обратно королем на f6, ни 15 Се6, Kph6 16. Kf8 Koh5 и грозит Kph4—

—g3, после чего вся проделанная белыми работа пойдет на смарку.

15. К g6—e5!

И теперь король выходит на свободу. Зато конь стоит в центре, а не на f8, как в последнем варианте, и при содействии слона скоро водворят короля на место.

15. Кр h5—h4!

Сильнее, нежели Kph5—h6, что рассмотрено ниже в варианте А.

16. Кр f6—f5 Кр h4—g3

16.. Kph5? 17. Kg4, Kph4 18. Kpf4, Kph5 19. Cf5.

17. К e5—g4! Кр g3—g2 (или f3)

18. С g8—c4!

Два последних хода замыкают кольцо вокруг короля. Конь отрезает черные поля, слон—белые, и королю не попасть уже на e1.

18. Кр g2—f3

19. С c4—f1 Кр f3—g3

20. С f1—e2 Кр g3—h4

20.. Kpg2 или h3. 21. Kpf4 облегчает задачу белых. Черный король вернулся на поле,

Диagr. 240.

где он стоял на 15-м ходе, и может показаться, что потеряно напрасно время. Это не верно. Белые улучшили позицию всех фигур, и теперь возможен второй маневр коня,

Диagr. 239.



окончательно запирающий короля.

21. К g4—f6 Кр h4—g3 (или f2)!

22. К f6—e4†! Кр g3—h4

Обратите внимание на положение легких фигур. Они без помощи короля держат черного короля взаперти, оставляя свободными поля h4, h3, g2, h2, g1, h1.

23. Кр f5—f4 Кр h4—h3

24. Кр f4—g5 Кр h3—h2

25. Кр g5—g4 Кр h2—g2

26. С e2—a6

Неизбежный выжидательный ход.

26. Кр g2—h2

27. С a6—f1 Кр h2—g1

28. С f1—h3 Кр g1—h2

29. К e4—d2 Кр h2—g1

30. Кр g4—g3

Так же, как при мате двумя слонами, короля следует ставить на дистанцию хода коня от угла, то-есть на g3 или f2.

30. Кр g1—h1

31. С h3—g2† Кр h1—g1

32. К d2—f3X

Если на 29-м ходу черные играют Кр h2—h1, то 30. Кр g3, Kpg1 31. Kf3†, Kph1 32. Cg2X

Вариант А. (см. диagr. 239).

15. К g6—e5 Кр h5—h6

Раз король не пытается пройти на середину доски, то мат достигается просто.

16. К e5—g4† Кр h6—h5

17. Кр f6—f5 Кр h5—h4

18. Кр f5—f4 Кр h4—h5

или 18.. Кр h3 19. С c4, Кр h4 (Кр g2 после 20. С e2, Кр h3 21. К f6, Кр h4 22. К e4 приводит к рассмотренной выше позиции) 20. К f6, Кр h3 21. К e4, Кр h4 22. С e2 и т. д.



19. С g8—f7† Кр h5—h4
 20. К g4—e3 Кр h4—h3
 21. С f7—d5 Кр h3—h4
 22. С d5—f3 Кр h4—h3
 23. С f3—g4†

Такой способ возможен
 ввиду 23.. Кр h4? К f5×

23. Кр h3—h2
 24. Кр f4—f3 Кр h2—g1

25. Кр f3—g3 Кр g1—h1

26. Кр g3—f2!

Ускоряет мат. При положении короля на g3 придется перевести слона на h3 и коня на f3.

26. Кр h1—h2

27. К e3—f1† Кр h2—h1

28. С g4—f3×

Мат двумя конями не может быть вынужден при правильной защите. Так на диагр. 241 белые могут продолжать 1. Kd6—f5. Kpg8—h8 2. Ke6—g5, Kph8—g8 3. Kf5—e7†. При правильном ответе 3... Kpg8—f8 белые должны уйти обратно конем e7, так как после 4. Kpg6—f6 пат. Только после ошибочного хода 3... Kpg8—h8 последует 4. Ke5—f7×. Но если бы у черных была еще пешка, хотя бы на a3, то мат вынуждается: 1. Kd6—f5, a3—a2 2. Kf5—e7† (или h6), Kpg8—h8 3. Ke6—g5, h2—h1Ф 4. Kg5—f7×.

Диагр. 241.



Ничья.

Две пешки против одной. Случаи, когда одна или обе пешки проходные, рассмотрены на стр. 35. Значительно труднее анализ положений, когда пешки непроходные.

Диагр. 242.



Ничья.

1. Кр d3—d4 Кр e6—e7!
 2. Кр d4—d5 Кр e7—d7

Черные спасаются тем, что сохраняют оппозицию. Если бы белая пешка стояла на c3, то белые выиграли бы с 3. c3—c4, Kpd7—e7 4. e4—e5! d6 : e5 5. Kpd5 : e5 и т. д. Способ вы-

игрыша, указываемый некоторыми учебниками, посредством 3. c4, Koe7 4. Крсб6, Креб 5. Kpb7, Kpd7 6. Kpb6, Креб 7. Крсб6, Креб 8. Крс7, Креб 9. Kpd8, Kpf6 10. Kpd7, Кре5 11. Кре7, Кр : e4 12. Кр : d6, неверен. После 4. Крсб7 выигрыш невозможен, а именно 4... Креб 5. Kpb7, Kpf7! (Здесь следует избрать далекую оппозицию, потому что пешка d6 стесняет короля) 6. Kpb6, Kpf6 и черные сохраняют оппозицию. Или 6. e5, de 7. c5, e4.

3. Кр d5—d4 Кр d7—e6

4. Кр d4—d3 Кр e6—e5

5. Кр d3—e3 Кр e5—e6

6. Кр e3—f4 Кр e6—f6

Нельзя играть 7. Kpf4—g4 из-за 7... Kpf6—e5 8. Kpg4—f3, Кре5—d4 и т. д. Беспользна

также попытка обхода с фланга Кре3—d3—c3—b4, так как этот конец называется сла-
черный король за это время бость изолированных пешек.

Диагр. 243.



Выигрыш при ходе белых.

Положение белых на диагр. 243 выгоднее, нежели в предыдущем случае. Черный король не может спереди напасть на пешки. Ход d6—d5 плох, раз на него белые могут ответить e4—e5. Получающаяся проходная защищенная пешка почти всегда выигрывает. Черным грозит обход с фланга, и контр-атака черных запаздывает 1. Крс3, Кpf6 2. Кpb4, Кpg5 3. Крс4, Кpf4 4. Кpd5, Кре3 5. Кр: d6, Кр: e4 6. d5 и т. д. Исход конца игры зависит от оппозиции. При ходе белых они занимают ее.

1. Кр d3—c3
Но не 1. Крс4, d5†! 2. ed,
Крд6 и ничья

1. Кр e6—d7
Или 1... Кре7 2. Крс4, Крд7,
3. Крд5, Крс7 (или e7) 4. e5!,
de, 5. Кр: e5, Крд7 6. Крд5!
и т. д.

2. Кр c3—b4 Кр d7—c6
Или 2... Крс7 3. Кpb5, Кpb7
4. d5 и выигрыш.

3. Кр b4—a5 Кр c6—b7
4. Кр a5—b5 Кр b7—c7
Препятствуя 5. d5, Кpb7 и
ничья

5. Кр b5—a6 Кр c7—c6

6. d4—d5†!

Движение пешки должно
быть точно рассчитано. Здесь
оно возможно, потому что на

6.. Крс5 последует 7. Кpb7,
Крд4 8. Крс6, Кре5 9. Крд7
и т. д., а при обходе с флан-
га черные всегда проигрыва-
ют.

6. Кр c6—c7
7. Кр a6—a7

Занятие боковой оппозиции
здесь уже не играет роли. Ес-
ли сейчас опять ход за белы-
ми, то Кра7—a6 все равно
выигрывает. Раз король стоит
на горизонтали пешки, то ко-
нец выигран.

7. Кр c7—c8

8. Кр a7—b6 Кр c8—d7

9. Кр b6—b7 Кр d7—d8

10. Кр b7—c6 Кр d8—d7

11. Кр c6—c7 и белые выиг-
рывают.

Если на диагр. 244 ход за белыми,
то у них три возможных продолжения:
а) 1. Кре4—d4, Кре6—d6 2. Крд4—c4,
Крд6—c6 (плохо Кре6 3. Крс5, Кре7
4. Крс6, Кре6 5. f5† и далее, как по-
казано выше) 3. f4—f5, (ничего не дает
ни Кpb4, Крд5, ни g5, fg 4. fg, Крд6)
Крс6—d6 4. Крс4—d4 (угрожало Кре5—
f4), Крд6—c6! 5. Крд4—e4, Крс6—d6

Диагр. 244.



Ничья.

6. Крe4—f4, Крd6—e7 7. Крf4—g3. Крe7—f7, 8. Крg3—h4, Крf7—g7 9. Крh4—h5, Крg7—h7. б) 1. Крe4—f3, Крe6—f7 (Крd5 2. Крg3, Крe4 3. f5, Крe5 4. Крh4 и выигр.) 2. Крf3—g3, Крf7—g7 3. Крg3—h4, Крg7—h6 4. f4—f5, Крh6—h7 5. Крh4—h5, Крh7—g7. в) 1. f4—f5†, Крe6—e7 2. Крe4—d5, Крe7—d7 и т. д. При ходе черных они делают ничью известным уже способом 1... f6—f5† 2. g4 : f5, Крe6—f6, и белые теряют вследствие цугванга пешку f5. Внимательное рассмотрение вариантов „а“ и „б“ покажет, что черные достигают ничьей, потому что фланговому обходу справа мешает край доски. На самом деле, если передвинуть все фигуры на одну вертикаль влево (Крd4, Крd6 и т. д.), то белые выигрывают по способу, указанному в этих вариантах: 1. Крс4, Крс6 2. e5, Крb6 (черные вынуждены идти на линию b, потому что на Крd7 последует 3 Крb5, Крс7 4. Крс5, и теряется пешка d6. Но теперь белый король окажется при обходе фланга впереди на две вертикали 3. Крд4, Крс6 4. Крe4, Крд7 5. Крf3, Крe7 6. Крg4, Крf7 7. Крh5!, Крg7 8. Крg5, и белые, заняв оппозицию, должны выиграть пешку d6.

На диагр. 245 выигрыш не зависит от хода. При ходе белых они играют: 1. g4—g5, Крe6—d6 2. f4—f5! Крд6—e7! (очевидно, проихо 2... g† 3. Кр : f5, Крe7 4. Крg6). Здесь возможны два продолжения.

А. 3. f5 : g6, Крe7—f8 (проигрывает Крe6 4. Крf4, Крe7 5. Крf5, Крf8 6. Крf6, Крg8 7. g7. Крh7 8. g8Ф†!). Кр : g8 9. Крg6! и т. д.) 4. Крe4—e5 (Крf5? Крg7), Крf8—g7 5. Крe5—f5, Крg7—g8 6. Крf5—f6, Крg8—f8 7. g6—g7†, Крg8—f8. Здесь имеем исключение из правила, по которому сдвоенная пешка выигрывает. У белых нет выжидательного хода пешкой, потому что g5—g6 патует короля.

Б. 3. f5—f6†! (защищенная проходная) Крe7—e6. Здесь выигрыш может быть достигнут только жертвой пешки, на которую следует обратить внимание, потому что она часто встречается. 4. f6—f7! Крe6 : f7 5. Крe4—d5 (косая оппозиция), Крf7—e7 6. Крд5—e5, Крe7—f7 7. Крe5—d6 и белые выигрывают пешку g6. Так как при этом король оказывается на 6-ой горизонтали перед пешкой, то выигрыш партии обеспечен. Можно сначала обойтись и без жертвы 4. Крe4—d4, Крe6—d6 5. Крд4—c4, и черные не могут удержать оппозицию ходом Крд6—c6, потому что, выходя из квадрата пешки f. Последует: 5... Крд6—e6 6. Крс4—c5, Крe6—f7 7. Крс5—d6, Крf7—f8. Здесь маневр 8. Крд6—e6, Крf8—e8 9. f6—f7†, Крe8—f8 после 10. Крe6—f6 приводит к пату, а потому белые вынуждены тут или сразу на 8-м ходе жертвовать пешку f. 8. f6—

Диагр. 245.



Белые выигрывают.

—f7! Kpf8 : f7 и т. д. Разумеется, правильное всего жертвовать пешку сразу на 4 м ходе.

При ходе черных возможны тоже два продолжения:

В. 1... Кре6—f6 2. Кре4—d5, Kpf6—f7 3. Kpd5—e5, Kpf7—e7 4. g4—g5, Кре7—f7 5. Кре5—d6, и белые, как на д. 243, выигрывают пешку g6.

Г. 1... Кре6—d6 2. Кре4—d4! (но не 2. f4—f5? Kpd6—e7! 3. Кре4—e5, g6 : f5 4. Кре5 : f5, Кре7—f7 с ничьей) Kpd6—e6 3. Kpd4—c5, g6—g5 (не лучше 3... Кре7 4. Kpd5, K1 d7, 5. Кре5, Кре7 6. g5. как в варианте В) 4. f4—f5†, Кре6—e5 5. Kpc5—c6, Кре5—f6 (или Kpf4 6. f6, Kp : g4 7. f7 и т. д.) 6. Kpc6—d6 и выигр.

Переставим все фигуры на диагр. 245 на одну горизонталь ниже Кре3, Кре5 и т. д. Читателю самому следует убедиться, что выигрыш возможен и по методу варианта А (со сдвоенной пешкой) и по способу варианта Б (защищенная проходная).

Переставим все шашки еще ниже на одну горизонталь (Кре2, pf2, g2 и т. д.). Здесь белые выигрывают не только при своем ходе, как утверждает Бергер, но и при ходе черных, напр., 1. g2—g3, Кре4—d4 2. f2—f4, Kpd4—e4 3. Кре2—d2, Кре4—d4 4. Kpd2—c2, Kpd4—c4 5. Kpc2—b2, Kpc4—b4 6. Kpb2—a2! Kpb4—c4 (при Кра4 король выходит из квадрата пешки f4) 7. Кра2—a3, Kpc4—c5 8. Kp3—b3 (Кра4, Kpc4 9. Кра5, Kpc5 и т. д.) Kpc5—b5 9. Kpb3—c3, Kpb5—c5 10. Kpc3—d3, Kpc5—d5 11. Kpd3—e3, Kpd5—d6 12. Кре3—e4, Kpd6—e6 13. f4—f5† (В варианте Б пешку приходилось жертвовать, здесь это излишне) Кре6—f6 14. Кре4—f4 и выигрывают. При ходе черных, по мнению Бергера и других, они спасаются по способу, указанному в варианте Г. 1... Кре4—d4 2. Кре2—d2, (2. g2—g3, Kpd4—e4 или 2. f2—f3, Kpd4—e5!) Kpd4—e4 3. Kpd2—c3, g4—g3! 4. f2—f3, (4. fg, Kpf5 5. Kpd3, Kpg4 6. Кре2, Kp : g3 и ничья) Кре4—e3 5. Kpc3—c4, Кре3—f2 6. f3—f4, Kpf2 : g2 7. f4—f5, и ферзи появляются одновременно. Однако, на 1... Кре4—d4 у белых имеется более тонкий ответ 2. f2—f4!, и черные проигрывают как при 2... g4 : f3† 3. Кре2 : f3, Kpd4—e5 4. Kpf3—g4, так и при 2... Kpd4—e4 3. g2—g3, и защищенная проходная пешка f4 выигрывает, как только что показано. Интересно, что выигрывает именно f2—f4, а не 2. f2—f3, на что черные отвечают 2... Kpd4—e5! и ход f3—f4 невозможен, а после обмена пешек оппозиция у черных. Проигрывает на 2. f2—f3 ответ g4—g3, потому что проходная защищенная пешка и здесь решает.

Один из немногих случаев, когда защищенная проходная не дает выигрыша, показан на диагр. 246. На ход белых 1. Кре1—d1 черным незачем играть на ничью с 1... Kpd3. 2. Kpc1, Kpc3 3. Kpb1, Kpb3 4. Кра1, Кра3 5. f4, Kpb4, так как они выигрывают с 1... Кре3—f2. На 1. Кре1—f1 следует

Кре3—d3 2. Kpf1—g1, Kpd3—e3. На первый Диагр. 246.

ход черных 1... Кре3—d3 последует 2. Kpe1—d1, Kpd3—e3 3. Kpf1—e1. Передвинем влево все шашки (Kpd1, п. f2, e3; Kpd3, п. f2). В этом любопытном положении, вопреки правилу оппозиции, белые выигрывают, если теряют оппозицию, то есть при своем ходе. Если же черные теряют оппозицию, то ничья. Например, 1. Kpd1—e1, Kpd3—c3 (Kpd3—e4 2. Kpe1—d2 и т. д.) 2. Kpe1—f1, Kpc3—d3 3. Kpf1—g1, Kpd3—e4 4. Kpg1—h2, Kpe4—f5 5. Kph2—g3, Kpf5—e4 6. Kpg3—g4 и выигр. 1... Kpd3—c3 2. Kpd1—e1 (Kpd1—c1, Kpc3—d3), Kpc3—d3 3. Kpe1—f1, Kpd3—e4 4. Kpf1—g1, Kpe4—f5 5. Kpg1—h2, Kpf5—g4, и край доски мешает белому королю обойти позицию с фланга. Отсюда ясно, что если передвинуть все шашки еще на одну вертикаль влево (короли на c1 и c2 и т. д.), то защищенная проходная опять выигрывает, потому что найдется в аналогичном варианте обходной маневр Kpg2—h3.



Три пешки против трех пешек. Когда пешки распо-

Диагр. 247.



Ничья.

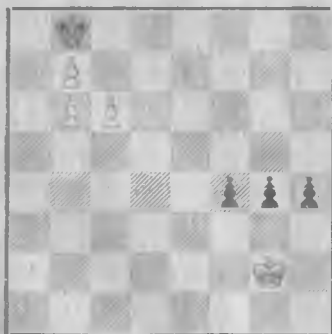
ложены друг против друга, так что на доске нет проходных, то в равной позиции обычный результат ничья. Иногда исход зависит от оппозиции. Когда имеются проходные пешки, то шансы на той стороне, где имеется защищенная проходная. Если защищенных проходных нет, то часто решает отдаленная проходная. Для более удобного объяснения исследуем позицию на диагр. 247.

В этом положении черные стоят лучше, потому что на том фланге, где отсутствуют короли, у них лишняя пешка, следовательно, есть возможность получить отдаленную проходную пешку. Это пешка вынудит своим движением белого короля перейти на ферзевый фланг и, пока король будет ее выигрывать, черный король сможет действовать на королевском фланге. На диагр. 247 белые только потому не проигрывают, что на королевском фланге все пешки могут быть разменены. Например, 1... b6 2. Кре4 (еще сильнее 2. g5†, hg 3. hg†, Kpg6 4. Кре4), a6 3. Kpd5, b5 4. ab (после 4. a5? a6! черные получили бы проходную защищенную пешку b5 и легко выиграли бы, если бы могли подойти королем к б-бым пешкам. Но при 5. Kpd4, Кре6 6. Кре4, Kpd6 7. Kpd4 черные могут пробиться только ходом h6—h5, на что белые отвечают не 8. gh?, Кре6 и затем Kpf6—g7—h6 : h5 : h4 и король возвращается на ферзевый фланг, а 8. g4—g5!, после чего у каждой из сторон проходная пешка приковывает короля и ничья), ab 5. Kpc5, Кре5 6. Кр : b5, Kpf4 7. g5!, hg

8. hg, Кр : g5. Переставим на д. 247 пешку g4 на f3. Теперь черные при своем ходе играют 1... b7—b6 2. Кpf4—e4, Кpf6—e6 (2... a6 3. Кpd5, Кpf4 4. Крс6, b5 5. ab, ab 6. Кр : b5, Кpf4 7. Крс4, Кр : f3 8. Кpd3, Кpg4 9. Кре3, Кр : h4 10. Кpf2 или f4 и ничья) 3. Кре4 d4, h6—h5 4. Кpd4—e4, b6 b5 5. ab (лучше 5. a5, Кpf6! 6. Кpf4, b4 7. Кре4, b3 8. Кpd3, Кpf5 9. Крс3, Кpf4 10. Кр : b3, Кр : f3 11. Крс4, Кpg4 12. Крс5, Кр : h4 13. Крb6. Кpg3 14. Кр : a6. h4, 15. Крb6, h3 16. a6, h2 17. a7, h1Ф 18. Крс7, Фа8 или 15. Крb7!, h3 16. a6, h2 17. a7, h1Ф† 18. Крb8 и ничья), ab 6. Кpd4, Кpf5 7. Крс5, Кpf4 8. Кр : b5, Кр : f3 9. Крс4, Кpg4 10. Кpd3, Кр : h4 11. Кре2! Кpg3 12. Кpf1, Кph2 13. Кpf2, и белые с трудом достигли ничьей. При положении пешек h на h3 и h4 выигрыш черным обеспечен.

Может показаться, что на диагр. 247 черные слишком медленно образуют проходную пешку и что естественно играть 1... a7—a6 и 2... b7—b5. Но в действительности 1... a7—a6 2. a4—a5! приводит к проигрышу у черных. Пешка a5 задерживает две черных пешки, таких позиций следует тщательно избегать. 2.. Кpf6—e6 3. Кpf4—e4, Кре6—d6 4. Кре4—d4, Кpd6—e6 (Крс6 проигрывает из-за 5. g5, hg 6. h5! и король не попадает в квадрат пешки h, тогда как пешка g5 легко задерживается) 5. Кpd4—c5, Кре6—e5 (картина изменилась: теперь у белых отдаленная проходная) 6. Крс5—b6, Кре5—f4 7. g4—g5, h6 : g5 8. h4 : g5, Кpf4 : g5 9. Крb6 : b7. Кpg5—f6 10. Крb7 : a6, Кpf6—e7 11. Кра6—b7 и пешка a проходит в ферзи.

Диагр. 248.



При ходе белых ничья,
при ходе черных они
выигрывают.

На диагр. 248 показан любопытный случай, когда у обеих сторон все пешки проходные. Черный король в пату, могут ходить только пешки. При ходе черных продолжение будет 1... g4—g3! (1... f3 2. Кpf2, h3 3. Кpg3 или 1... h3 2. Кph2, f3 3. Кpg3 ведет к потере пешек и ничьей) 2. Кpg2—g1 (Кpf3, h3), f4—f3 3. Кpg1—f1, h4—h3 4. Кpf1—g1, h3—h2† 5. Кpg1—h1, f3—f2 6. Кph1 g2 h2—h1Ф† 7. Кpg2 : h1, f2—f1Ф×. При ходе белых они могут задержать и выиграть все пешки: 1. Кpg2—g1! (сохраняя возможность встать перед любой пешкой, которая двинется. Плохо 1. Кpf1 или f2, h3 и 1. Кph1 или h2, f3 и затем 2... g3), f4—f3 2. Кpg1—f2, h4—h3 3. Кpf2—g3, f3—f2 4. Кpg3 : f2, h3—h2 6. Кpf2—g2 (не дает выигрыша и 5. c6—c7†, Кр : b7 6. Кpg2, g3 7. Кph1, Крс8 и т. д.), h2 h1Ф†, 6. Кpg2 : f1, g3—g2† 7. Кph1—h2, g2—g1Ф† 8. Кph2 : g1 пат. Если бы на диагр. 248 черные

пешки стояли бы на f5, g5, h5, а белый король на g3 или на g1, то 1. Kpg1—g2 выиграло бы. Последнюю пешку на g2 белые возьмут, освободив черного короля из пата жертвой пешки c6—c7+ и оставаясь с двумя пешками.

На диагр. 249 игра кончилась бы в ничью, если бы черный король стоял ближе к центру. Белые поучительным способом прорывают пешечный фронт. 1. b5—b6!, c7 : b6 2. a5—a6! b7 : a6 3. c5—c6 и выигрывают, потому что Kpg6 не попадает в квадрат, или 1... ab 2, c6! bc 3. a5—a6 и выигрывают.

Диагр. 249.



Белые начиная выигр.

Ладья с пешкой против ладьи. Простейшие случаи были рассмотрены на стр. 43. Здесь разберем два окончания, часто встречающиеся на практике.

Диагр. 250.



Белые выигрывают.

Позиция на диагр. 250 производит обманчивое впечатление. Может показаться, что белые выигрывают с 1. a6—a7, угрожая 2. Ла8—f8+ и 3. a7—a8. Действительно, шахи ладьей a1 ничего не меняют, король приблизится к ладье, и угроза белых остается в силе. Не отражает опасной угрозы Лf8+ ход 1. Kpf6—f7 или e7, потому что белые, сыграв 2. Ла8—h8! и на 2... Ла1 : a7 3. Лh8—h7+, выиграют ладью. Однако, у черных имеется более действительный способ защиты: 1.. Kpf6—g7!, после которого ладья a8 прикована к месту, и белые смогут ходить только королем, тогда как у черных ладья может ходить по вертикали a и король на g7 и h7. Единственный способ освободить ладью a8 без потери пешки—подойти к королем к пешке. 2. Kph2—g3—f4—e5—d6—c6—b6. В тот момент, когда король окажется около пешки a7, у черных ладья будет стоять на a1 или a2. Последует: Ла1—b1+: Kpb6—a6, Лb1—a1+; Краб b6, Ла1—b1+; Kpb6 c7, Лb1—a1 или Ла1—b1+; Kpb6—c5, Лb1—a1; Kpc5—b4, Kpg7—h7; Kpb4—b3, Kph7—g7; Kpb3—b2, Ла1—a6; Kpb2—b3, Kpg7—h7; Kpb3—b4, Kph7—g7; Kpb4—b5, Ла6—a1; Kpb5—b6, Ла1—b1+. Белые не могут выиграть, потому что у короля нет убежища от шаха рядом с пешкой. Правильный путь к выигрышу следующий:

1. Кр h2—g3 Л a1 a4 e6 ход a6—a7 сразу выигрывает: Кpe7—d6. Ла8—d8+ и
2. Кр g3—f3 Л a4—a1 a7—a8Ф или Кpe7—d7 (f7);

Приблизиться королем черные не смеют. На Кpe7 или Ла8—h8, Ла4 : a7: Лh8—h7+.

3. Кр f3—e4 Л a1—e1†
 4. Кр e4—d5 Л e1—a1
 4... Ле1—c1 6. Ла8—f8†,
 Крf6—g7 6. a6—a7.

5. Кр d5—c6 Л a1—c1†
 6. Кр c6—b7 Л c1—b1†
 7. Кр b7—a7 Кр f6—e7

Пешка а пока задержана королем, и черный король бежит на помощь ладье. Черные оттого и не уводили короля на g7, чтобы при первом удобном случае оказаться ближе к ферзевому флангу.

8. Ла8—b8!

8. Ла8—c8. Крd7 9. Лc2, Лb3 10. Кра8, Лb1 11. a7, Лb3 ведет к ничейной позиции, рассмотренной на диагр.

8. Л b1—c1

Теперь выигрыш достигается двумя различными весьма поучительными способами (см. диагр. 251).

Диагр. 251.



9. Кр a7—b7 Л c1—b1†
 9... Крd7 10. a7 приводит к той же позиции.

10. Кр b7—a8!

Белые выиграли важный темп для движения пешки а.

10. Л b1—a1

11. a6—a7 Кр e7—d7

12. Кр a8—b7 Л a1—b1†

13. Кр b7—a6 Л b1—a1†

14. Кр a6—b6! Л a1—b1†
 15. Кр b6—c5 и, после исчерпания шахов, белые выиграют с a7—a8Ф. Второй способ:

9. Л b8—b4! Кр e7—d7

10. Кр a7 b6 Л c1—c6†

11. Кр b6—b5 Л c6—c7

11... Крd7—c7 12. a7!, Лb6†

13. Кра5 или 12... Крb7 13 a8Ф†.

Если белые играют 9. Лb8—b3,

то 11... Крc7 12. a7, Лb6†

13 Кра5. Л:b3 14. a8Ф, Ла3†.

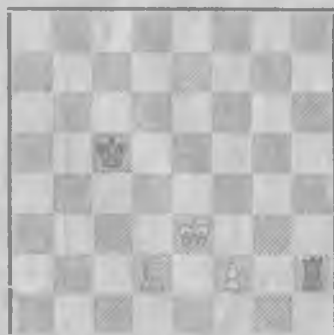
12. Л b4—a4 Л c7—a7

13. Кр b5—b6 Л a7—a8

14. Кр b6—b7 Л a8—d8

15. a6—a7 и т. д.

Диагр. 252.



Белые выигрывают.

Черный король на д. 252 отрезан и пешка грозит пройти в ферзи. Перешагнуть через линию d под защитой ладьи черным не удастся без ущерба

1... Лh2—h5 2. Кре3—e4! (плохо 2 f4, Лd5 3. Лf2, Крd6 с ничьей) или 1... Лh2—h6 2. Кре3—e4 Лh6—d6 3. Лd2: d6, Кре5: d6 4. Кре4—f5 и белые выигр.

1. Л h2—h8!

2. f2—f4!

Плохо 2. Кре3—f4 или e4,

Лf8† 3. Крг5, Лg8† 4. Крh6,

Лf8! 5. Крг7, Лf3 6. Крг6, Лf8

7. Крг5, Лg8† 8. Крh6, Лh8†

9. Kpg6, Лf8 и черные навсегда задерживают движение пешки. Неудовлетворительно и 2. Лd2—d4 (чтобы на Ле8†, закрыться ладьей). Лh8—h3†. 3. Кре3—e4, Лh3—h4† 4. f2—f4, Лh4:f4†. Из этого варианта следует, что для защиты выгодно ставить короля на c5, а не на c6 или c7

2. Л h8—e8†

3. Кр e3—f3 Л e8—f8

Задерживая движение пешки f.

4. Кр f3—g4

Бесполезно 4. Лd7, подготавливая прикрытие короля от шахов, ввиду 4.. Крс5—с6 и ладья должна вернуться.

4. Л f8—g8†

5. Кр g4—h5 Л g8—f8!

Проигрывает 5... Лg8—h8† 6. Kph5—g6, Лh8—g8† (иначе f4—f5) 7. Kpg7—f7 и затем f4—f5.

6. Кр h5—g5

Преждевременно 6. Лd2—f2 из-за Крс5—d4 7. Kph5—g6, Kpd4—e3 с выигрышем пешки f4, или 7. f4—f5, Kpd4—e3! (Обратите внимание на вариант 7... Кре5 8. Кpg6! Лf6† 9. Kpg5, Лf8 10. Ле2† и белые

выигрывают. К ничьей вело 7... Кре5 8. Kpg5, Лg8† 9. Kph6, Kpf6!) 8. Лf2—f1, Кре3—e2! 9. Лf1—f4, Кре2—e3 и т. д.

6. Л f8—g8†

7. Кр g5—h6! Л g8—f8

Шах на h8, как показано выше, проигрывает.

8. Л d2—f2!

При положении короля на h6 этот маневр выигрывает.

8. Кр c5—d4

9. f4—f5 Кр d4—e5

На 9... Кр d4—e3 у белых имеется сильный ответ 10. Кр h6—g7! Лf8—a8 11. Лf2—f1, Кре3—e2 12. Лf1—g1 и пешка g проходит в ферзи.

10. Кр h5—g6!

Как показано выше, 10. Кр h6—g5 ведет только к ничьей.

10. Л f8—f6†

или 10... Лg8† 11. Kpf7, Ла8

12. f6, Ла7† 13. Kpg6, Ла6 14.

Kpg7, Ла7† 15. f7

11. Кр g6—g5 Л f6—f8

12. Л f2—e2† Кр e5—d6

13. f5—f6 Л f8—g8†

14. Кр g5—h6 Кр d6—e6

15. f6—f7 Л g8—b8

16. Кр h6—g7 и выигрывают.

Ладья и две пешки против ладьи является, за редкими исключениями, достаточным для выигрыша преимуществом. Когда пешки изолированы, то жертвуя одну из них, можно отрезать короля от другой и привести игру к диагр. 252. Как вести игру с двумя связанными пешками, показывает окончание турнирной партии Блекберн—Ласкер, игранный в 1914 г. (диагр. 253).

1. h7—h6

2. Л c5—c6 Кр g7—h7

3. Кр h2—g2 h6—h5

4. Л c6—c6 g7—g6

5. Л a6—a4 Кр h7—h6

6. Л e4—c4 Л b3—b5

Сразу g6 — g5 опасно 7.

Лс6†, Кpg7 8. Лc5, Кf6 9.

Лс6†, Крe5 10. Лс5†, Kpf4 11.

Лс4†, Кре3 12. Лc5

7. Кр g2—g3 Кр h6—g5

8. Л c4—c3 h5—h4†

Диагр. 253.



9. Кр g3—h3 Кр g5—h5
 10. Л c3—c4 Л b5—b3†
 11. Кр h3—h2 g6—g5
 12. Л c4—a4 Л b3—b2†
 13. Кр h2—h1
 Нельзя 13. Крh3, g4† 14.
 Л : g4, Лb3†
 13. h4—h3
 14. Л a4—c4 g5—g4
 15. Кр h1—g1 g4—g3

Сейчас движение пешки безопасно. Белые не могут атаковать их ввиду Лb1×

16. Л c4—c5† Кр h5—g6
 17. Л c5—c1 Кр g6—f5
 18. Л c1—a1 Л b2—d2
 19. Л a1—e1 Кр f5—f4
 20. Л e1—a1 Кр f4—e3

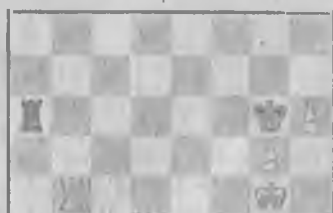
Движение пешки сопряжено с риском, напр. 20... h2† 21. Крh1, Крf3? (Правильно Лd4 22. Крg2, Крg4 23. Лc2, Лd1) 22. Ла3†, Крf2 23. Лf3†! Кр : f3 пат. После 20... g3—g2 21. Крh2 партия ничья.

21. Л a1—a3† Л d2—d3
 22. Л a3—a1 Кр e3—e2
 23. Л a1—a2† Л d3—d2
 24. Л a2—a1† Л d2—d1†
 25. Л a1 : d1 Кр e2 : d1

и черные легко выиграли пешечный эндшпиль.

Из этого примера следует, что короля нужно оттеснять, не допуская его встать между пешками, как на диагр. 254. Такое положение могло получиться вследствие ошибочного хода h5—h6†, Крg7—g6. Белые не могут выиграть. 1. Крg4—f4, Ла6—c6 2. Лb4—b8, Л 6—c4† 3. Крf4—e5, Лc4—c7! (Кр : g5?, h7) 4. Лb8—g8†, Крg8—h7 5. Лg8—a8, Крh7—g6 6. Ла8—a5, Лc7—c6 (не Кр : g5; Крd6† и Кр : c7) 7. Кре5—f4, Лc6—b6 и т. д.

Диагр. 254.



Ничья.

Но если передвинуть на д. 254 все фигуры влево (Крf4, Крf6), то белые выигрывают следующим красивым способом: 1. Лb4—e4, Ла6—b6 2. Ле4—e6†! Лb6 : e6 3. f5 : e6 и какую бы пешку черные ни взяли, вторая проходит в ферзи, 3... Крf6 : e6 4. Крf4—g5, Кре6—e7 5. Крg5—e6, Кре7—f8 6. Крh6—h7 и т. д.

Слон с пешкой против слона. При одноцветных слонах далеко продвинутая пешка может легко выиграть, если удастся воспрепятствовать жертве слона за пешку.

На диагр. 255 план белых таков. Они хотят перевести слона d8 на b8, после чего Ch2 должен уйти на g1. Слон b8 встанет на диагональ b8—h2 и заставит Cg1 пойти на a7, где он будет связан угрозой b7—b8. Белый слон перейдет на диагональ g1—a7 и очистит дорогу пешке b. Черные пытаются помешать выполнению этого плана.

Диагр. 255.



Выигрыш.

1. C d8—h4 Kp c6—b5!
2. C h4—f2 Kd b5—a6
- Угрожало Cf2—a7—b8.
3. Cf2—c5!

Тонкий выжидательный ход. Черный король прикован к a6 угрозой Cc5—a7. Для черного слона самые выгодные поля ni h2 и d6; на одно из них он не попадет.

Диагр. 256.



Ничья.

пустим, что белые переведут слона на c8. Последует Cf5—d3; Cc8—g4, Cd3—a6; Cg4—e2, Ca6—b7; Ce2—f3. Cb7—a6 и т. д.

Ладейную пешку труднее всего задерживать, так как слона стесняет край доски. На диагр. 257 черные не могут задержать пешку, хотя она стоит еще на пятом поле. Решение построено на цугцванге.

Левенфиш. Первая книга шахматиста.

3. C h2—g3 (f4, e5)
4. C c5—e7! Kp a6—b6 (b5)

Король должен спешить на c6, угрожает Ce7—d8—c7,

5. Ce7—d8† Kp b6—c6

Получилось начальное положение, только слон стоит не на h2, а на g3 (f4, e5). Это незначительное с виду обстоятельство позволяет выиграть решающий для перевода слона на b8 темп.

6. C d8—h4! (g5, f6, в зависимости, где черный слон).

6. C g3—f4
7. C h4—f2 Cf4—h2
- Kpc6—b5 уже запоздало.
- 8 Cf2—a7 Ch2—d6
9. Ca7—b8 Cd6—c5
10. Cb8—f4 Cc5—a7
11. Cf4—e3 Ca7 : e3
12. b7—b8Ф и белые выигрывают.

Выигрыш оказался Диагр. 257.

возмшен, потому что на диагонали a7—b8 у слона только одно поле, обстреливающее пункт b8. На диагр. 256 на соответствующей диагонали a6—c8 два поля, и выигрыш невозможен.



Выигрыш.

1. Ce5—g7, Ce3—g5 2. Cg7—f8 (не сразу Ch6 из-за 2... Cf6!), Cg5—f4 (Kpf4?; Ch6, C: h6; Kp: h6, Kpf5; Kpg7) 3. Cf8—h6, Cf4—e5 (если Cd6, то 4. Cg5, Cf8 5. Cf6, Kpf4 6. Cg7 и пешка проходит) 4. Ch6—g5, Ce5—g7! 5. Cg5—e7! Cg7—c3 (у черных нет лучшего хода) 6. h5—h6, Cc3—h8 7. Ce7—f6, и выигр. Или 2... Kpg4—h4 3. Cf8—h6, Cg5—e7 4. Ch6—d2, Ce7—f8 5. Cd2—g5†, Kph4—g4 6. Cg5—f6 (опять цугцванг), Kpg4—f4 7. Cf6—g7 и т. д.

Слон и две пешки против слона при одноцветных слонах всегда выигрывают. Положение на диагр. 258 одно из самых выгодных для защиты, потому что белые должны предупреждать при движении пешек жертву слона за пешку g. Игра ведется таким образом:

Диагр. 258.



Выигрыш.

1... Ce6—h3 2. g2—g3! Kpg5—h6 3. Ce2—f1, Ch3—g4 4. h2—h4, Cg4—f5 5. Kpg1—f2, Cf5—g4 6. Kpf2—e3, Cg4—e6 7. Kpe3—f4. Ce6—d7 8. Cf1—d3. Cd7—h3 9. Cd3—f5, Ch3—f1 10. g3—g4, Cf1—e211. g4—g5†, Kph6—h5 12. Kpf4—g3 (12. g6?, Kph613. Kpe5, Ch5 и 14...C: g6), Ce2—d1 13. Cf5—e4, Cd1—b3 14. Ce4—f3†, Kph5—g6 15. h4—h5†, Kpg6—g7 16. h5—h6†, Kpg7—g8 17. Kpf4—e5, Cb3—c2 18. Kpe5—f6, Cc2—d3 19. Cf3—e4, Cd3—c2 20. Cg4—f5, Cc2—d1 21. g5—g6, Cd1—h5 22. Cf5—e6†, Kpg8—f8 23. g6—g7† и т. д.

При разноцветных слонах даже две пешки часто не выигрывают. Диагр. 259 пока-

жет, что ладейная и коневая пешки при разноцветных слонах недостаточны для победы. При ходе черных 1... Kpf8—g8 и жертва слона за пешку d сразу выясняют

Диагр. 259.

дело. Белые при своем ходе играют 1. Ce4—d5, отрезая короля от угла. Продолжение может быть 1... Ce5—d4 2. h5—h6, Cd4—c3 3. g4—g5, Cc3—d2 (этот же ход последует на 3. Kph7) 4. Kpg6—h5 (если 4. h7, то Cc3 и черные по диагонали a1—h8 задерживают обе пешки), Cd2—c1 5. g5—g6, Cc1—b2. На g6—g7† последует C: g7, а на h6—h7, слон a1—h8—a1 и т. д.



Ничья.

Диагр. 260.



Выигрыш.

Диагр. 260 покажет, что две связанные пешки на других вертикалях выигрывают, когда они под защитой короля и не стоят обе на полях цвета своего слона.

1. C e8—d7
2. f4—f5

После 2. g5, Kpg6 белые пешки навсегда задержаны.

2. Кр h7—g8
 3. g4—g5 С d7—e8
 4. Кр e4—f4 С e8—f7
 5. С e5—d4 С f7—h5
 6. Кр f4—e5 Кр g8—f7
 7. Кр e5—d6 Кр f7—f8
 8. g5—g6 Кр f8—e8
 9. Кр d6—e6
 9. g6—g7, Ch5—f7 ведет к
 ничьей.
 9. Кр e8—f8

Диагр. 261.



Белые выигрывают только
при своем ходе.

Две изолированные пешки, отстоящие друг от друга на одну вертикаль, при разноцветных слонах не выигрывают, отстоящие на две вертикали и более, выигрывают.

Диагр. 262.



Ничья.

1. С f5—e4 Кр c7—d8
 2. Кр d5—e6 С e7—b4
 Если белые пойдут королем
 на d5—c4—b5, то последует
 Крd8—c7.

3. Кр e6—f7 С b4—a3
 4. e5—e6 С a3—b4
 5. c6—c7† Кр d8 : c7
 6. e6—e7 С b4 : e7

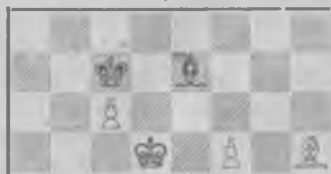
Ничья

10. Кр e6—f6 С h5—e2
 11. Кр f6—g5 С e2—c4
 12. f5—f6 С c4—b3
 13. С d4—c5† Кр f8—g8

Теперь белые пешки не
нуждаются в защите короля.
Слон не может напасть на
пешку g6 из-за f6—f7† и f7—
f8Ф. Белые переводят короля
на e7 и выигрывают ходом
f6—f7.

На диагр. 261 исход партии
зависит от хода. Черные начиная
играют 1... Сc5—f2 2. g3—g4, Cf2—
—e3 3. f4—f5, Kpd6—e5 и пешки
навсегда задержаны. Белые дол-
жны воспрепятствовать этому ма-
невру. 1. Kpc4—d3, Сc5—f2 2.
g3—g4. Cf2—g3 3. Kpd3—e3, и
белые выигрывают, как в предыду-
щем примере. Отсюда вытекает
важное правило: при разно-
цветных слонах для вы-
игрыша следует ставить
пешки на поля цвета не-
приятельского слона.

Диагр. 263.



Выигрыш.

1. С h5—f3 Кр c7—d8
 2. Кр d5—e6 С e7—b4
 3. f5—f6 С b4—a5
 4. f6—f7 С a5—b4
 5. Кр e6—f6 С b4—c3†
 6. Кр f6—g6 С c3—b4
 Нельзя играть 6... Кре7 из-
за 7. c6—c7.
 7. Кр g6—g7 и черные за
пешку f7 должны отдать слона.

Таким образом, разноцветные слоны дают большие шансы на ничью слабой стороне. В партии Тарраш—Капабланка (стр. 102) Тарраш, потеряв на ошибочной комбинации пешку, спас партию, благодаря разноцветным слонам.

Ладья и слон или ладья и конь против ладьи выигрывают только в исключительных случаях.

Ладья против слона и пешек. Борьба ладьи против слона и пешки кончается обыкновенно ничьей, потому что, с одной стороны, трудно помешать жертве ладьи за пешку, с другой стороны, даже при выигрыше пешки ладьей игра сводится к ничейному концу—ладья против слона. Слон и две пешки в эндшпиле сильнее ладьи и, когда пешки далеко продвинуты, то часто выигрывают, как на диагр. 264.

Диагр. 264.



Черные выигр.

Ладья d8 не только связывает слона, но и сама связана. При ее уходе грозит Cb3† или Cf3†; Kpe1, d3—d2†. Черным для выигрыша нужно перевести короля на c3, и белые не в состоянии помешать этому маневру. 1. Kpd1—e1. Kpd4—c5! 2. Лd8—c8† (Ле8, d2† 3. Kpe2, Cf3†! или 2. Лd7, Cc4 3. Лd8, Kpb4 4. Лd7, Kpc3), Kpc5—b4 3. Лc8—b8†, Kpb4—c3 4. Лb8—c8†, Cd5 c4 и затем d3—d2†.

Если пешку e3 переставить на c3, то черные выигрывают, переводя соответствующим образом короля на e3. Король подкрепляет движение пешки на то поле, куда не бьет слон, т.-е. поле d2. И здесь нельзя ставить пешки на поля цвета слона. 1... e3—e2† 2. Kpd1—d2, и черные не могут выиграть.

Если все фигуры переставить на одну горизонталь выше (Kpd2, Kpd5), то игра ничья. Ладья d8 не связана угрозой появления ферзя и успевает напасть на пешку e, после чего или король вернется, или пешки окажутся на полях цвета своего слона, что ведет к ничьей.

Диагр. 265 получается из предыдущей, если все фигуры перенести влево на 3 вертикали. Рассуждая попрежнему, приходим к выводу, что для выигрыша необходимо подкрепить королем движение пешки a3 на a2. Этому мешает край доски, и выигрыш невозможен, напр., 1... Kpb5 2. Ла7, Cc3† 3. Kpb1, Kpb4 4. Ла8 или 1... Kpb4 2. Kpb1, a2† 3 Kpb2, Cc7 4. Л: a2. В остроумном этюде Стейница после 1. Kpb1, a2† 2. Kpb2 черный король стоит на d2. Тогда черные выигрывают следующей комбинацией: a2—a1Ф†; Kpb2: a1, Kpd2—c2 (угрожая

Диагр. 265.



Ничья.

на Л : а5, b3—b2—b1Ф или Сс3×) Ла8—с8†, Са5—с3†; Лс8 : с3, Крс2 : с3; Кра1—b1, b3—b2, и черные выигрывают.

Ладья против коня и пешек. Конь в этом конце слабее слона. Если на диагр. 264 заменить Сd5 конем, то игра ничья. 1... Кpd4—e4 2. Лd8—e8†, Кре4—f3 3. Ле8—f8†. Кd5—f4 4. Лf8—f7 или 1... d3—d2 2. Кpd1—e2, Кpd4—c4 3. Лd8—c8†. Крс4—b3 4. Лс8—d8.

Когда пешка далеко продвинута и не может быть задержана королем, то в исключительных случаях ладья проигрывает, напр., на диагр. 266.

Диагр. 266.



Белые начиная
выигрывают.

1. f6—f7!, Лс6—с8 2. Ке6—с7†, Кра6—а5 3. Кс7—e8, Лс8—с6† 4. Кpg6—g7 или 1... Лс6 : e6† 2. Кpg6—g5! (Кpg7? Ле7 или Кpf5, Ле1 : f8Ф, Лf1†) Ле6—e5† 3. Кpg5—g4, Ле5—e4† 4. Кpg4—g3, Ле4—e3† 5. Кpg3—f2 и белые проведут пешку в ферзи.

В конце игры на диагр. 266, равно как и в других, ранее рассмотренных, кроме известного знания и точного расчета, требуется умение комбинировать. Комбинация, творческое начало шахматного искусства, проникает во все стадии шахматной партии.

Диагр. 267 представляет один из классических концов игр. 1. f6—f7, Ле1 : e6† (плохо Лf1, Ласкер. Cf5) 2. Кpg6—g5, Ле6—e5† 3. Кpg5—g4, Ле5—e4† 4. Кpg4—g3, Ле4—e3† 5. Кpg3—f2 (до сих пор, как в предыдущем этюде, но здесь у черных находится неожиданный ресурс) Ле3—e4! (если теперь 6. f7—f8Ф, то Ле4—f4†! 7. Фf8 : f4 пат. На 7. Кpf2—f3 последует Ле4—e1 8. Кpf3—f2, Ле1—e4 с повторением ходов) 6. f7—f8Л! (белые отказываются от материального перевеса—ферзь против ладьи—избегая пата. Грозит мат на h8.), Лf4—h4 7. Кpf2—g3! Ход, выигрывающий ладью, ввиду угрозы Лf8—f1×.



Белые
выигрывают.

Ладья с пешкой против ладьи с пешкой. В конце игры Ласкера на диагр. 268 силы равны—по ладье и пешке на предпоследней горизонтали. Но позиция белого короля, подкрепляющего движение пешки с, лучше позиции черного короля и этого достаточно для выигрыша. Белые выигрывают, пользуясь принципом сложного связывания.

1. Кр с8—b8 Л с2—b2† выиграют с Кра8—b7 и затем
2. Кр b8—a8! Л b2—c2 c7—с8Ф.

3. Л f7—f6† Кр а6—а5! 4. Кр а8—b7 Л с2—b2†

Король не должен идти на 5. Кр b7—a7 Л b2—c2
линию b, потому что белые 6. Л f6—f5† Кр а5—а4

Диагр. 268.



Белые начиная выигрывают.

7. Кр а7—b6
Теперь угрожает Лf5 : f2.

Ладья против двух связанных пешек. Читатель знает из II-ой главы, что две связанные пешки, достигшие шестой горизонтали сильнее ладьи. На диагр. 269 белые выигрывают со своим ходом. 1. g6—g7, Лс4—g4 2. h6—h7 и т. д. Если начинают черные, то им удастся сделать ничью, пользуясь плохим положением белого короля.

1. Л с4—с8
2. h6—h7 Л с8—b8†
3. Кр b5—a4 Кр d5—c4
Угрожает мат. На Кра4—a3—a2 последует Крс4—c3—c2 с той же угрозой.

4. Кр а4—a5 Кр с4—с5
5. Кр а5—a6 Кр с5—с6
6. Кр а6—a5

Вынужденное отступление.

6. Коа6—a7 проигрывает: 6... 8. Лh7 : g7.
Лс8—h8! 7. g6—g7 (Цугцванг. 6. Кр с6—с5
7. Кра6, Ла8×), Лh8 : h7 и Ничья повторением ходов.

На диагр. 270 пешки, подкрепленные королем, осиливают ладью, но только после напряженной борьбы.

1. Кр е3—e4 Кр b2—c3
2. Кр е4—e5 Кр с3—с4
3. g5—g6 Л f1—e1†
4. Кр е5—d6!

Не Крf5 из-за Крд5 5. g7, Лf1† 6. Крг6, Лg1† 7. Крf7 (Крh7, Кре6) Кре5 8. Крe7, Лg6! ничья.

7. Л с2—b2†
8. Кр b6—a6 Л b2—c2
9. Л f5—f4† Кр а4—a3

Белые отнесли назад короля, но выигрыша все еще не видно. Приходится защищать пешку с7 королем (Лf7? Л : с7).

10. Кр а6—b6 Л с2—b2†
11. Кр b6—a5!

Решающий маневр. Король отскакивает на 2-ую горизонталь.

11. Л b2—c2
12. Л f4—f3† Кр а3—a2
13. Л f3 : f2! Л с2 : f2
14. с7—с8Ф и выигр

Диагр. 269.



Ничья при ходе черных.

4. Л e1—g1
5. g6—g7!

Не выигрывает 5. f7, Л : g6† 6. Кое5, Лg5† 7. Кре4, Лg1! (Лg4†? 8. Кре3 и дальше как в прим. 266) 8. f8Ф, Ле1† 9. Крf5, Лf1†.

5. Кр с4—d4!

Диагр. 270.
Яновский.



Тарраш.
Белые выигрывают.

Препятствуя 6. f7? Лg6† 7.

Отдел концов партий заканчиваем замечательно глубоким и красивым этюдом современного французского композитора Вильнев-Эскляпон'а.

У белых пешка за ладью, конь и слон под ударом. Единственный спасающий от немедленного проигрыша ход

1. С f8—g7 Л h8—h7!

Не Кр : a7 2. С : h8 и 3. С : d4 и не Ле8 2. С : d4, С : d4 3. Кс6† и 4. К : d4 с ничьей. Теперь эта комбинация проигрывает. 2. С : d4, Л : h6† 3. Кpg4, С : d4 и Кс6 невозможно. Очевидно, проигрывает и 2. Ка7 — b5, Кd4 : b5 3. Сg7 : b2, Лh7 : h6† и у черных лишняя ладья или 2. С : d4, Л : h6† 3. Кpg4, С : d4 4 Кb5 и белые опять без ладьи.

2. Кр h3—g4! Крb8 : a7

3. Кр g4—h5!

Теперь вырисовывается замысел белых. Грозит Кpg6. Плохо было 3. Кpg4 — g5, Лh7 : g7† 4. h6 : g7, Кd4—e6† 5. Кpg5—g6, Ке6 : g7 и выигр. 3. К d4—f5

Кре7, Л : g7. К ничьей ведет и 6. Кре6, Кре4 7. Кpf7, Кf5.

6. Кр d6—c6!

Единственный путь к победе. Угрожает f6—f7 и на Л g1—g6†; Крс6—b5.

6. Кр d4—c4

На 6. Лg6 белые ответят Крс6—b5.

7. Кр c6—d7! Кр c4—d5

8 Кр d7—e8!

Король проскочил через седьмую горизонталь и после f7, Л : g7 нет связки пешки f7

8. Кр d5—e6

9. f6—f7 Л g1—a1

10. f7—f8К†! Сдался.

Диагр. 271.
Вильнев-Эскляпон.



Белые начинают и делают ничью.

Угрожая на Кpg6, Л : g7†; hg. К : g7.

4. С g7 : b2 Л h7 : h6†

5. Кр h5—g5!

У белых ладьей меньше, но король атакует две фигуры. Черные спасают фигуру контратакой на слона.

5. Л h6—h2!

К ничьей ведет 5... Лb6 6. Се5! Ке7 7. Cd4.

6. Сb2—e5 Л h2—f2

Казалось бы, черные слишком ладьей у цели.

7. С e5—f4! К f5—d4!

Иначе С f4—e3†.

8. С f4—e3 Л f2—f5†

9. Кр g5—g4 Л f5—d5

Выглядит так, что все ухищрения белых не помогли. Черные сохранили лишнюю ладью и собираются почтить на лаврах. Но их ожидает последний сюрприз.

10. Кр g4—f4! Кр a7—b6

Грозил Кpf4—e4 с двойным ударом.

11. Кo f4—e4 Кр b6—c5

Все защищено. Что белым делать?

12. Кр e4—d3! Л d5—d7

13. С e3—f2 и черные не могут выиграть! Белые ходят Сf2—e3—g1. Если ладья уходит с линии d или король с поля c5, то С :d4 и ничья. Гениальный этюд!



Сильнейшие мировые шахматисты—победители петербургского турнира 1914 г.: Ласкер, Капабланка, Алехин, Маршалл и Тарраш. В Нью Йоркском турнире 1924 г. они же завоевали вновь первые призы. Только место Тарраша занял Рети.

Г Л А В А VIII.

ОСНОВНЫЕ ПРИНЦИПЫ ВЕДЕНИЯ КОНЦОВ ИГР.

На многочисленных примерах читатель рассмотрел все типичные концы, к которым после многих разменов может привести борьба в середине игры. Эндшпилем в широком смысле слова называется та стадия партии, когда непосредственные атаки на короля закончились и большая часть атакующих фигур и, прежде всего, ферзи разменены. Возможны эндшпили и с ферзями на доске но без других фигур. Характерным для эндшпиля является, как мы указывали раньше активное участие в борьбе королей, а при наличии, кроме ферзей, других фигур введение в игру короля всегда сопряжено с опасностью.

На диагр. 272 изображено положение из матча Шлехтер—Ласкер. Ласкер превосходной игрой заставил Шлехтера пожертвовать пешку. Сыграв сейчас 1... Ле5—а5! с угрозой Ла5—а3, Ласкер заставил бы противника перейти в ферзевый эндшпиль 2. Лb4—b3! Фd3 : b3 3. Фe1 : a5†, Фb3—b6. Один ферзь не представляет опасности для короля, и черные могли бы использовать постепенно проходную пешку с6. Вместо этого, Ласкер сыграл рискованно

Диагр. 272.
Л а с к е р.



Ш л е х т е р.

1. с6—с5

2. Л b4—a4 с5—с4

Выигрывает пешку е4 и предупреждает опасный шах на а5, но обнажает короля. Ошибочно 3. f2—f3. Фd3—c2†.

3. Ф e1—a1! Ф d3 : e4†

4. Кр g2—h2

Плохо 4. f3, Фe2† 5. Крг3, Фe1† и ладейный конец будет выигран черными.

4. Л e5—b5

5. Ф a1—a2!

Угрожал губительный размен ферзей на е5. Слабо 5. Ла7†, Крb8 6. Фа6, Лd1!, у белых нет шаха и им грозит мат.

5. Ф e4—e5†

6. Кр h2—g1 Ф e5—e1†

7. Кр g1—h2 d6—d5

Рассчитывая найти убежище на неприятельской территории:

8. Ла7†, Крb6 9. Фа6†, Крс5

10. Лс7†, Крb4.

8. Л a4—a8! Ф e1—b4

Предупреждая Фа7†, Лb7; Фс5†, Крд7; Фс8†, и белые выигрывают.

9. Кр h2—g2

Предупреждает при случае шах на d6.

9. Ф b4—c5

Очень опасно. Лучшую защиту давало 9... Лb7.

10. Ф а2—а6!

Угрожает Лс8†. Если 10... Лб7, то 11. Фе6, Лб8 12. Фf7†, Крс8 13. Фе8†. Повидимому, единственное спасение черных заключалось в эндшпиле ладьи против ферзя. 10... с4—с3! 11. Лс8†, Крд7 12. Л: с5, Л: с5 13. Фа4†, Крс7. 14. Фс2, d4 15. Крf3, d3 16. Фс1!, d2 17. Фс2, Лd5! 18. Фd1† (Ф: с3†, Крд7 и черные выигр.) Лс5 19. Фс2, Лd5.

10. Л b5—b8

11. Л а8—а7† Кр с7— d8

12. Л а7: g7 Ф с5—b6

13. Ф а6—а3! Кр d8—с8

Не помогает Фb4 14. Фа7 с угрозой Фd7 и Лg8.

14. Ф а3—f8† и мат в 2 хода.

Вместо эндшпиля, который имел в виду Ласкер, получилась типичная матовая атака на короля, лишенного прикрытия, характерная для середины игры.

Правильное разыгрывание эндшпиля представляет большие трудности даже для сильных игроков. Выдающимися знатоками эндшпиля были в 18-м веке Филидор, в 19-м Стейниц, в 20-м Ласкер, Рубинштейн, Мароци и особенно Капабланка. Совершенно исключительным совершенством розыгрыша эндшпиля объясняется победа последнего над Ласкером в матче на первенство мира.

Не учебник, а только практика служит надежным средством изучения эндшпиля. Значительную пользу принесет тщательное изучение концов игранных партий. Здесь укажем только несколько основных принципов, которыми всегда должен руководиться начинающий.

Характерная черта эндшпиля—активность короля. Король из бережно охраняемой фигуры превращается в боевую. Использование максимальной силы короля—основной принцип концов игр. Весьма часто исход партии зависит от возможности проникновения короля в неприятельский лагерь.

Партия на диагр. 273 продолжалась:

1. Л а1—с1

Проигрывающий ход. При ладьях даже потеря пешки не предрешает исхода, а в чисто пешечных концах результат зависит от позиции пешек. Следовало играть 1. f3—f4, отрезая ладье дорогу на королевский фланг.

1. Л с4: c1

2. Кр d2: c1 Кр е7—f6

Рубинштейн хочет завоевать изолированную пешку h2. Белый король должен немедленно идти на вырубку.

Диагр. 273.

Рубинштейн.



К о н.

3. Kp c1—d2 Kp f6—g5
 4. Kp d2—e2 Kp g5—h4
 5. Kp e2—f1 Kp h4—h3
 6. Kp f1—g1

Пешка защищена, но король прикован к полям g1 и h1. Теперь черные расчищают путь королю к неприятельским пешкам.

6. e6—e5
 7. Kp g1—h1 b7—b5
 8. Kp h1—g1 f7—f5
 9. Kp g1—h1 g7—g5
 10. Kp h1—g1 h7—h5
 11. Kp g1—h1 g5—g4
 12. e3—e4

Или 12. fg, fg 13. Kpg1, e4 14. Kph1, h4 15. Kpg1, g3 16. hg, hg 17. Kof1, g2† 18. Kpg1, a6! 21. f4, ef 22. e4, Kpg3 23. e5, f2×.

Начинающему следует убедиться, что 12. fg, hg 13. Kpg1, f4 14. ef, ef 15. Koh1, g3 16. hg, fg 17. Kpg1, g2 18. f4 не дает черным выигрыша.

12. f5 : e4
 13. f3 : e4 h5—h4
 14. Kp h1—g1 g4—g3
 15. h2 : g3 h4 : g3

Вторая фигура, сила которой возрастает в эндшпиле,—это ладья. В соединении с королем ладья может загнать неприятельского короля в матовую сеть (ср. диагр. 269). Пробравшись в неприятельский лагерь и атакуя пешки сзади или с фланга, ладья может произвести страшное опустошение. Менее пригодна ладья в борьбе против наступающих проходных связанных пешек. Тогда как король задерживает 3 пешки на пятой горизонтали (диагр. 248), ладья не в состоянии помешать их движению. Ладья проигрывает против двух пешек на шестой линии, король легко их задерживает.

Ладью следует помещать сзади пешек. Поставленная сзади пешек, ладья успешнее всего поддерживает их движение вперед. Неприятельскую пешку тоже удобнее задерживать сзади, потому что при движении пешки сфера действия ладьи будет увеличиваться.

Сила ладьи в полной мере выявляется, когда она имеет в своем распоряжении открытые линии. Часто встречаются

Белые сдались ввиду неизбежной потери пешки e4.



Акиба Рубинштейн.

Род. в 1882 г в Польше. Замечательный позиционный маэстро. Очень силен в концах, слабее в комбинационной игре. Первые призы получил в Остенде, Карлсбаде, Петербурге, С-Себастьяно, Бреславле, Вильне, Пестьене и последний раз в Вене в 1922 г.

спертые позиции, где имеется только одна открытая линия. Занять ее первому всегда выгодно. Следующий эндшпиль следует начинающему тщательно разобрать.

Диagr. 274.
Г у н с б е р г.



Я н о в с к и й.

Яновский сыграл:

1. Ф g3—e1

Стремясь упростить игру, так как его позиция хуже.

1. Ф d4 : c3

Плохо 1... Лb8—d8 2. Кc3—b5.

2. Ф e1 : d2 Ф c3 : d2

3. Л d1 : d2

Игра перешла в ладейный эндшпиль. Белые первые заняли открытую линию и достигли бы преимущества, если бы король имел лазейку на h2.

3. Л b8—c8

Ввиду угрозы мата белые теряют темп.

4. Кр h1—g1?

Серьезная ошибка, которая могла повести к проигрышу. Вообще правильно переводить короля в центр, но в данном случае король является объектом для нападения. Следовало играть h2—h3.

4. h7—h6

Немедленное нападение не

даст выгод. 4... Лc4 5. Лd8†, Крf7 6. Лd7†, Крf8 7. Л : a7, Л : b4 8. Ла8†, Крf7 9. Ла7† и черные согласятся на ничью или отдадут пешки g7 и h7. Открытие выхода королю правильно, следовало только играть h7—h5 и h5—h4, чтобы ввести в игру короля через h7—h6—g5. Черные погрешили здесь против первого установленного нами принципа.

5. Кр g1—f2

Вследствие ошибки на 4-м ходе белые не могут начать первыми наступление 5. Лd5, a6 6. Лd6, Лc1† 7. Крf2 (после h3 на 4-м ходе белые отступили бы на h2 и выиграли бы пешку a6. Черные взяли бы п. e4 и дело кончилось бы миром), Лc2† 8. Крf3. Л : a2.

5. Л c8—c4

6 a2—a3

Еще хуже 6. Лd7, Л : b4 7. Л : a7, Л : e4 и грозит Лf4† и Л : f5. Если даже белые за это время выиграют пешку b5, то перевес черных в две пешки на королевском фланге окажется решающим.

6. Л c4—c3

Черные опасаются осложнения, связанных со взятием пешки e4 и, прежде всего, потери пешек a и b и образования у белых двух проходных пешек. Несложный расчет покажет, что после 6... Л : e4 7. Лd8†, Крh7 8. Ла8, Лf4† 9. Крe3, Л : f5 10. Л : a7, Лf1 11. Лb7, Ла1 12. Л : b5, Л : a3 белые получат только одн

пешку b4 против двух пешек у черных и, следовательно, проиграют.

7. Л d2—a2 Л c3—b3!

Хороший маневр, препятствующий 8. a3—a4, на что последует a7—a6! 9. ab, ab и пешка b теряется. У черных большое позиционное преимущество. Лb3 господствует над доской, тогда как Ла2 должна сторожить пешку a2. Нельзя подвести на помощь короля: Кpe2—d2—c2, Лb3—e3 с выигрышем пешки e.

8. Кр f2—e2 a7—a6

9. Кр e2—d2 Кр g8 h7

10. Кр d2—e2 h6—h5

Черные с опозданием исправляют 4-ый ход, грозит h5—h4 и Кph7—h6—g5.

11. h2—h4! Кр h7—h6

12. Кр e2—f2 g7—g6(!)

Черные рассчитали два варианта: 13. fg, Кр : g6 14. Кpe2, f5 15. ef, Кр : f5 и далее Кpf4, e5—e4 или 13. Кpe2, gf 14 ef, Лc3 15. Кof2, Лc4 (угроза Лf4†) 16. g3, Лc3 17. Кpg2, Кpg7, затем Кpg7—f7—e7, Лd3 и Кpd6. Оба в пользу черных. Правильно было 12... g7—g5! что давало большие шансы на выигрыш, напр., 13. fg, Кр : g6 и далее, как выше показано, или 13. hg, Кр : g5, затем Кpf4, или 13: g3. gh 14. gh, Лh3 15. Лd2, Л : h4 16. Лd6, Кpg5

17. Л : a6, Л : e4 18. Лb6, Лf4† 19. Кpg2 (Кpe3, Лh4 и черные выигрывают пешку a3), Лc4! В создавшемся положении читателю следует разобраться. Белые, несмотря на две проходные пешки, проигрывают, потому что король попадает в матовую сеть. Черные выигрывали и с 19... Кр : f5, но маневр с Лc4 сильнее и поучительнее. 20. Л : b5, Лc2† 21. Кpf1 (Кpf3, Лc3†), Кpf4 22. Лd5, e4 23. b5, Кpf3 24. Лd1, e3 25. Лb1, Лh2 26. Кpg1, Лg2† 27. Кph1, (Кpf1, e2† и Лg1†) e2 28. b6, Кpf2 29. b7, Лg4 с неизбежным матом. Если бы не было мата, то выигрывало Лg2—g8—b8 : b7.

13. Л a2—c2!

Совершенно правильно. В худшем положении контратака является лучшей защитой.

13. g6 : f5

14. e4 : f5 Л b3 : a3

15. Л c2—c6

Теперь или теряется пешка f6 или белые дают вечный шах.

15. Кр h6—g7

16. Л c6—c7† Кр g7—f8

17. Л c7—c6 Кр f8—e7

18. Л c6—c7 Кр e7—f8

Если 18... Кpd8, то 19. Лf7.

19. Л c7—c8† Ничья

Меняется резко в эндшпиле роль и значение пешек. В дебюте пешки служат опорой для своих фигур и барьером для неприятельских. В середине—средством пробить брешь в неприятельских укреплениях. Только в эндшпиле появляется возможность превращения пешек в ферзи, и ценность пешек, особенно проходных, значительно повышается.

Умение распоряжаться проходными пешками и использование их силы—тоже основной принцип ведения эндшпиля. Ниже помещены примеры.

Диагр. 275.
Х а р у з е н .



В а л ь б р о д т .

1.. С с7—b6! С с3—d2

После мены слонов ладей-
ный конец проигран. 1... С : b6
2. ab, Л : a4 3. Лb1, Ла8 4. b7, Лb8

На д. 276 позиция белых
лучше: у них проходная пешка
с5 и конь занимают активное
положение. Все же силы равны,
и конец выигран, главным
образом, благодаря гениальной
игре Пильсбери.

1. f4—f5! g6—g5

Единственный ход. Грозит
2. fe, Кр : e6 3. Кf4+. При 1...
gf 2. gf, ef 3. Кf4 теряется
пешка d и две проходные с и
d быстро решают.

2. К d3—b4 a6—a5

Грозил выигрыш пешки по-
средством следующей комби-
нации: 3. fe, Кр : e6 4. c6, Крd6
5. c7, Кр : c7 6. К : d5+ и 7.
К : f6.

3. c5—c6! Кр e7—d6

3... ab? 4. c7 и 5. c8Ф или
сбФ.

4. f5 : e6! К b8 : c6

И сейчас на 4... ab 5. e7,
Кр : e7 последует 6. c7.

5. К b4 : c6 Кр d6 : c6

Как будто вся комбинация
кончилась к невыгоде белых,

5. Кpg1, Кpf7, 6. Кpf2, Кре6
7. Кре3, Крd7 8. Лb4, Крс7 9. Л : g4,
Л : b7 10. Кр : f3, Лb6 11. Кpf4, Крd7
12. Кpg5, Кре7 13. Лf4 и т. д.

2. a5—a6 Л a2 : a4

3. a6—a7 Кр g8—f7

3... Сс3 затягивало, но не
спасало партию 4. h3! gh 5.
Л : f3, затем Сс5 и Ла3 или
Лf8.

4. С b6—d4! Л a2—a6 .

Остроумная защита от угрозы
Лf1—a1.

5. Л f1—a1! С d2—a5

Черный слон связан просто,
ладья—сложно. Белые эффек-
тно пользуются связкой.

6. С d4—b6! и белые
выигрывают ладью.

Диагр. 276.
Г у н с б е р г .



П и л ь с б е р и .

которым грозит потеря п. e6.
Следующий ход вскрывает глу-
бину замысла белых.

6. e3—e4! d5 : e4

7. d4—d5+ Кр c6—d6

8. Кр e2—e3 b5—b4

9. Кр e3 : e4

Белые отыграли пешку и
имеют две проходных. Вся ком-
бинация требовала точного ра-
счета. Если бы черная пешка
стояла уже на a4, то черные
выиграли бы, 9... b3 10. ab,

а3! и пешку а не догнать.

9. а5—а4

10. Кр е4—d4 h7—h5(?)

Сразу проигрывает. Черные могли оказать упорное сопротивление, играя 10... Кре7 11. Крс4, b3! 12. ab, а3 13 Крс3, f5 13. gf, h5! (Жертвы пешек имеют целью образование двух проходных на флангах, из которых одна должна пройти в ферзи). 14. b4, g4 15. b5, h4 16. b6, а2. (В таких случаях, где с обеих сторон бегут пешки, важно поставить ферзя с ша-

хом. Жертва пешки преследует как раз эту цель). 17. Крb2, а1Ф† 18. Кр : а1, g3 19. hg, hg 20. d6† (с той же целью; только таким способом белые опережают противника) Кр : d6 21. b7, Крс7 22. b8Ф†, Кр : b8 23. е7, g2 24. е8Ф† и т. д.

11. g4 : h5 а4—а3

12. Кр d4—c4

Угрожало b4—b3.

12. f6—f5

13. h5—h6 f5—f4

14. h6—h7 Сдался

Рассмотрим теперь положение из партии Алехин—Тейхман (д. 274). Силы равны. Черные фигуры размещены весьма активно, они атакуют пешку f3, угрожают вторжением по линии d и переводом ладьи через d6 на g6. Слабых пешек у обеих сторон поровну—белые h2 и f3, черные—с7 и е5. Небольшое преимущество белых заключается в двух пешках против одной на ферзевом фланге, что им сулит в будущем (весьма на вид далеко!) отдаленную проходную. Несомненно, что при пассивной игре белых слабые пункты их позиции были бы использованы в первую очередь и до проходных пешек на ферзевом фланге дело не дошло бы.

Диагр. 277.

Тейхман.



Алехин.

1. Л а1—а5!

Прекрасный маневр. Защита пешки е5 возможна или с Се7—d6 или Се7—f6. В обоих случаях закрывается важная ладейная открытая линия и

отпадает угроза Лd8—d6—g6. В свою очередь, белые сыграют Сс4—d5—е4. Слон на е4 займет великолепную позицию, укрепит пешку f3, тем самым освобождая Лf1, и будет поддерживать движение пешек b и c. Один хороший ход сразу меняет всю картину!

1. Л d8—d1!

Тейхман учитывает грозящую опасность и, вместо пассивной защиты, находит комбинацию, которая сразу может привести к ничьей, напр. 2. Л : d1. С : f3†, 3. Кpg1, С : d1 4. Л : е5, Cd6, 5. Лd5, Cf3 6. Лd2, Ле8 с сильным положением или 2. Л : е5. Л : f1 3. Кр : f1, Л : f3† 4. Cf2 (Kpg2, Cd6) Ch4 5. Л : h5. Л : f2† 6. Кpg1, Лf4 с разноцветными

слонами и верной ничьей.

2. С с4—d5!

Замечательный замысел! Белые жертвуют пешку, чтобы использовать перевес на ферзевом фланге.

2. Л d1 : f1

3. Кр g2 : f1 С h5 : f3

4. С d5 : f3 Л f8 : f3†

5. Кр f1—e2 Л f3—f8

Черные могли сохранить пешку e5, но 5. Лf5 6. Cd4, Cd6 7. Ла8†, Cf8 8. Сс5, Kpg8 9. Лс8 ставило их в трудное положение. Белые выигрывают пешку с7 и решают партию двумя проходными пешками.

6. Кр e2—d3!

Маневр, выясняющий тонкость и глубину Алехинского замысла. Белые умышленно не берут п. e5, дабы ограничить поле действий Се7, и при поддержке короля начинают энергичное наступление.

6. Кр h8—g8

7. Кр d3—e4 Л f8—b8

8. b2—b4 Кр g8—f7

9. b4—b5 Кр f7—e6

10. c3—c4 Кр e6—d7

О сравнительной ценности слона и коня мы в свое время говорили. В середине игры конь почти равносильно слону. В эндшпиле слон большей частью ценнее коня, но все зависит, в конечном счете, от характера позиции. Слон, фигура дальнобойная, держит под обстрелом всю доску. Для перевода коня с одного фланга на другой требуется три—четыре хода, слона можно перебросить в один ход. Читатель имел случай нераз убедиться, что в борьбе против наступающих пешек слон оказывается полезнее коня. Когда у каждой из сторон на обоих флангах имеются проходные пешки, то следовательно выгоднее иметь слона. Только в спертых позициях, где пешки упираются друг в друга и стесняют движение слонов, выгоднее иметь коня. Слабость слона в том, что ему доступны поля только одного цвета. Два слона, которым доступны все поля, почти всегда сильнее двух коней или коня и слона.

Помешенные ниже примеры раз'яснят читателю указанные правила.

Черные спешно перевели короля к центральному месту сражения, но уже поздно.

11. Л a5—a7!

Грозит 12. b6, Лс8 (или Cd8)

13. Kpd5, Kpd8 14. b7, Лb8

15. Kpc6 и 16. Ла8.

11. С e7—d6

Предлагая выигрыш фигуры 12. c5, Л : b5! 13. cd, Кр : d6 с вероятной ничьей, для которой достаточно разменять последнюю пешку белых.

12. Кр e4—d5! e5—e4

Запоздалая атака на пешку h2.

13. b5—b6 Л b8—f8

14. c4—c5! Л f8—15†

15. Кр d5—c4 Черные сдались.

Они теряют больше, чем фигуру, напр. 15... Kpc8 16. b7†, Kpb8 17. c6 и мат или 15... С : c5 16. С : c5. Kpc8 17. bc, Лf7 18. Ла8†, Кр : c7 19. Ла7†.

Алехин использовал минимальный пешечный перевес своей позиции, не допуская выявления ее слабостей, с поразительным искусством.

На д. 278 конь имеет преимущество над слоном. Ряд обстоятельств уменьшает силу слона. Во первых, нет проходных пешек, грозных для коня и не опасных для слона. Во вторых, позиция блокирована, пешки упираются друг в друга и загораживают длинные диагонали слона, тогда как юркий конь может пробраться на g5, f6, c5, d6, и будет там неуязвим. И все же черные не проиграли бы, если бы не было налицо третьего и, пожалуй, главного дефекта их позиции: все их пешки стоят на полях цвета слона. Правда, их легче защищать слоном, но зато пешки противника неуязвимы, и конь имеет полную свободу действий. Когда одна сторона может только защищаться, а вторая беспрерывно атакует, то защита почти всегда безнадальна. Расположение пешек на полях цвета слона лишает черных возможности всякой контр-атаки. Еще в конце игры на д. 261 было выведено важное правило—ставить пешки на поля цвета неприятельского слона. Его следует дополнить: и не ставить пешек на поля цвета своего слона. Берн точно и поучительно использовал преимущество своей позиции.

Диагр. 278.
Алехин.



Б е р н.

- | | |
|-------------|----------|
| 1. Кр c1—b2 | С e8—a4 |
| 2. К g2—e3 | Кр f7—e7 |
| 3. Кр b2—a3 | С a4—c6 |
| 4. Кр a3—b4 | Кр e7—d7 |
| 5. Кр b4—a5 | Кр d7—c7 |
| 6. К e3—c2 | Кр c7—b7 |
| 7. К c2—b4 | С c6—d7 |
| 8. К b4—a6! | |

Заставляет черных жертвовать пешку, потому что 8... Сс8 9. Кс5†, Кра7 10. Крb5 ставит черных в безвыходное положение.

- | | |
|---------------|----------|
| 8. | С d7—e8 |
| 9. К a6—c5† | Кр b7—c6 |
| 10. К c5 : e6 | С e8—d7 |
| 11. К e6—g5 | С d7—f5 |

Слон, наконец, выбрался на свободу. Если бы некоторые пешки белых стояли на белых полях, то, несмотря на потерю пешки, у черных появились бы

прекрасные шансы на ничью.
12. Кр a5—b4!

Маневрируя одним конем, белые ничего не добьются. Белые задумали далеко рассчитанное вторжение короля в неприятельский лагерь.

- | | |
|--------------|----------|
| 12. | С f5—g4 |
| 13. Кр b4—a3 | Кр c6—d7 |
| 14. К g5—f7 | С g4—e6 |
| 15. К f7—d6 | Кр d7—c6 |
| 16. Кр a3—b2 | С e6—g4 |
| 17. Кр b2—c2 | Кр c6—d7 |
| 18. Кр c2—d2 | Кр d7—e6 |
| 19. Кр d2—e3 | С g4—h3 |

Жертвой пешки белые открывают ворота.

20. f4—f5†! g6 : f5

К несчастью, нельзя бить слоном. После 20. К : f5, К 21. Крf3 зашищенная проходная решает конец игры.

21... g5 22. hg, Kp: g5 23. Kpg3, Kph6 24. Kph4, Kpg6 25. e6, Kpf6 26. Kp: h5, Kp: e6 27. Kpg6 и белые, обойдя с фланга, должны выиграть п. d5 и c4.

21. Kp e3—f4 C h3—g4

22. Kp f4—g5 C g4—h3!

Ловушка. Если 23. Kp: h5, то f4! и черные выигрывают.

Конь совершенно беспомощен против проходной пешки.

23. K d6—e8! Kp e6—f7

24. K e8—f6 f5—f4

25. Kp g5: f4 C h3—e6

26. Kp f4—g5 черные

сдались, после потери пешки h5, пешка h4 быстро решает партию.

Позиция на д. 279 представляет полную противоположность предыдущей. Проходные пешки на двух флангах, черные пешки на полях цвета слона. Слон здесь сильнее коня, что белые и доказали.

Диагр. 279.
И о н.



Левит.

1. K c3—b5

Имея ввиду продолжение 2. a4, Ka3 3. Cd1, Kc4 и затем Kpc3 и d5—d4.

2. h4—h5 K b5: a3

2... gh 3. a4, Kc3 4. a5, Kpc5

5. C: h7, Kpb5 6. Cg8, Kp: a5 7. C: e6, Kpb4 8. Cf7, и белые должны выиграть.

3. C c2: g6!

После 3. hg, hg 4. C: g6, Kc4

5. g4, e5 6. f5, e4+ 7. Kpe2, Kpe5 слон окажется заперт, а черные пешки грозными.

3. h7—h6

3... hg 4. h6 ведет к немедленной гибели.

4. g3—g4 e6—e5

5. g4—g5

5. fe? вело к ничьей. Черный король попадает в квадрат пешки h.

5. e5—e4+

6. Kp f3—e2 h6: g5

7. f4: g5 K a3—c4

8. h5—h6 K c4—e5

9. C g6—h5

Обращаем внимание читателя на взаимное положение коня и слона. Слон на такой дистанции (две клетки по прямой линии) совершенно стесняет движения коня, не позволяя ему приблизиться.

9. K e5—d3

10. h5—h6 и выигр.

Положение на диагр. 280 случилось в партии петербургского турнира 1914 г. Оно хорошо иллюстрирует мощь двух слонов. Правда, положение белых ухудшается еще тем, что все пешки стоят на полях цвета их слона. Слон поэтому является в дальнейшем пассивным зрителем.

1. С е3—d2 С е8—h5
2. Кр h1—g2 Кр g8—f7
3. С d2—e1 Кр f7—e8
4. a2—a3

Белые опасаются перевода короля на ферзевый фланг и прорыва фронта с b5—b4 и хотят его предупредить этим ходом. Ошибочная тактика! По возможности не двигайте пешек там, где вы слабее.

4. Кр e8—d7
5. Кр g2—f2 Кр d7—c6
6. Кр f2—e3 b5—b4
7. a3 : b4

7. a3 — a4 задержало бы вторжение короля, но пешка а терялась после b4 — b3, Крb6 и Се8.

7. a5 : b4

Если теперь 8. cb, то Крb5 и черные, отыграв пешку b4, проникают королем на b3. Ход a2—a3 только ослабил позицию и не предупредил прорыва.

8. С е1—h4 b4 : c3!
9. b2 : c3

Не 9. С : e7, cb 10. Кd2 из-за 10... c3 и 11... c2

9. С е7—a3
10. К f3—e1

Теряет пешку, но и 10. Се1, Крb5 11. Cd2, Кра4 12. Ке1,

Диагр. 280.
Б л е к б е р н.



Г у н с б е р г.

Крb3 13. Крf2, Сb2 немногим лучше.

10. С a3—c1†
11. Кр e3—f2 С c1 : f4

Проще 11... Cd2 и С : c3. Пешку c4 нельзя будет задерживать.

12. С h4—e7 Кр c6—b5
13. К e1—c2 С f4—d2
14. С e7—b4 Кр b5—a4
15. К c2—a3 f5—f4
16. К a3—b1 С d2—e3†
17. Кo f2—e1 f4—f3
18. С b4—e7 f3—f2†
19. Кр e1—f1 С h5—g6

Ввиду угрозы Сg6—d3†, против которой нет защиты, белые сдались. Обратите внимание, как хозяйничали слоны и какую жалкую роль играли белые фигуры.

ГЛАВА IX.

МНОГОХОДОВЫЕ КОМБИНАЦИИ.

От неопытных любителей приходится часто слышать вопрос: на сколько ходов вперед рассчитывают великие шахматисты? Узнав, что не более, чем на три или на четыре хода, они недоверчиво улыбаются. Между тем, несомненно, рассчитать глубже комбинацию, имеющую много разветвлений в практической игре, где время на обдумывание ходов ограничено, почти невозможно. Другое дело, когда у противника выбор ходов ограничен, например, когда комбинация состоит из ряда шахов. Тогда расчет на 10 и более ходов не представляет непреодолимых затруднений. Читатель, старательно изучивший отделы простых комбинаций и развивший в себе способность мысленно представлять измененную картину доски после двух-трех ходов, несомненно окажется способным к дальнейшему углублению комбинаций.

В этой главе будут рассмотрены некоторые типы комбинаций, ранее не встречавшиеся, а затем показаны избранные примеры комбинационного искусства старого и нового времени.

Разменные комбинации.

На диагр. 281 ход за черными. Они могут сыграть 1... Cg4 : f3 с тем, чтобы на 2. Ф : f3 выиграть пешку d4. Но белые отыгрывают ее с лучшим положением. 2... К : d4 3. Фе3, Кf5 4. Фh3, g6 5. С : e4, de 6. Л : e4. Партия продолжалась: 1... Кс6 : d4 2. Cd3 : e4 (2. с4 : d5, Cg4 : f3 3. g2 : f3, Ke4—g5! На всякий другой ход коня последовало бы С : h7+ и Ф : d4, теперь это невозможно, ибо Кf3+ выиграет ферзя. Черные угрожают К : f3+ и Kh3+ 4. Cf4 : g5, Фd8 : g5+ 5. Kpg1—h1, Фg5 : d5 6. Cd3—e4, Фd5—d6 7. Ce4 : b7, Ла8—b8 8. Сb7—e4, Лb8 : b2 к выгоде черных) d5 : e4 3. Фd1 : d4 (3. Л : e4 проигрывает после К : f3+ 4. gf, Ф : d1+ 5. Л : d1, С : f3 качество и пешку) e4 : f3 4. Фd4 : d8, Лf8 : d8 5. Cf4 : c7. Длинная разменная комбинация, затеянная Маршаллом, не нарушила равенства сил.

Диагр. 281.
Маршалл.



Тарраш.

В таких многоходовых разменных комбинациях следует точно подсчитать все удары, иначе в конце может оказаться недочет фигур или пешек. Например, в неоднократно встречавшемся варианте русской партии 1. е4, е5 2. Кf3, Кf6 3. К : е5, d6 4. Кf3, К : е4 5. Фе2, Фе7 6. d3, Кf6 7. Сg5 (см. диаграмму 282) белые угрожают посредством С : f6 сдвоить пешки f. Если черные ответят 7... Сс8—g4 в расчете на 8. С : f6. С : f3 9. gf, gf, то после 8. С : f6, С : f3 9. Ф : е7†! С : е2 10. С : е7 незаметно потеряют фигуру.



Диагр. 282.

Русская партия.

На аналогичном просчете основывается ошибка, которую часто делают начинающие. После 1. е4, е5 2. Кf3, Кс6 3. Кс3, d6 4. d3, Сg4 они играют 5. Сс1—g5, рассчитывая при 5... Ф : g5, 6К : g5, С : d1 7. К : f7, Кр : f7, 8. Кр : d1, заработать пешку. Вместо этого, они теряют фигуру 5... С : f3 6. С : d8, С : d1 7. Кр : d1, Л : d8.

Диагр. 283.



Венская партия.

На этом же построена ловушка в венской партии, на которую попадают и сильные шахматисты. 1. е4 е5 2. Кс3, Кf6 3. f4, d5 4. fe, К : е4, 5. Кf3, Кс6 6. Фе2. Белые нападают дважды на Ке4, и черным следует просто бить на с3. Но если они сыграют на связывание коня f3 6... Сg4, то после 7. К : е4, Кd4 (диагр. 283) 8. Фd3! они теряют фигуру, напр., 8... de 9. Ф : d4, ef 10. Ф : g4 или 8... С : f3 9. Кg3! (не Ф : d4, С : е4) и у черных две фигуры остаются под уда-

Диагр. 284.
Сальве.

ром, из них одна гибнет.

К той же категории относится комбинация с выигрышем пешки на диагр. 192.

Весьма любопытное положение, изображенное на д. 284, заимствовано из турнирной партии.

Белые могли решить партию в свою пользу красивым ходом 1. Кс3—d5!

Возможны следующие варианты:

а) 1... е6 : d5 2. Лс2 : с7.

б) 1... Кf6 : d5 2. Лс2 : с7, Кd5 : с7 3. Сg5 : d8.



Чайес.

в) 1... Лс7 : с2 2. Лс1 : с2, Фс8—b8 3. Сg5 : f6, g7 : f6 4. Kd5 : f6†, Kpg8—h8 5. Фd1—h5.

г) 1... Лd8 : d5 2. Ca2 : d5, Kf6 : d5 3. Лс2 : с7, Kd5 : с7 4. Сg5—d8! и 5. Cd8 : с7. Хороший пример разветвленной комбинации.

Комбинации с выигрышем ферзя.

В главе о матовых комбинациях было указано, что для достижения мата не следует щадить расходов, и приведено много примеров, где мат достигается жертвой ферзя. Все же, как правило, ферзь—самая ценная фигура, и потеря ферзя большей частью обозначает проигрыш партии. Ферзь, проникая вглубь неприятельского лагеря, производит большие опустошения, но для успешности экспедиций необходимо учесть возможность обратного возвращения ферзя к своей армии.

Диагр. 285.



Дебют Алехина.

В своеобразном „дебюте Алехина“ после 1. е4, Kf6 2. е5, Kd5 3. с4, Kb6 4. d4, d6 5. f4, ed 6. fe, еб черные угрожают ходом с7—с5 расстроить белые пешки (диагр. 285). Белые могут продолжать 7. Kb1—с3 (на 7... с5 последует 8. d4—d5!) Cf8—b4 8. a2—a3, Сb4 : с3 9. b2 : с3. Если черные сыграют 9... Фd8—h4† 10. g2—g3, Фh4—e4†, то после 11. Kpf2, Ф : h1 выиграют ладью, но проиграют ферзя. 12. Kf3, h5 (K : с4 15. Фа4†) 13. h4, Cd7 14. Фd3, Сс6 15. Сg2, С : f3 16. Ф : f3 (С : h1, С : h1 давало чер-

ным за ферзя слишком много материала) Фh2 17. Ф : b7 (угроза с4—с5), Kd7 18. Се3, Лb8 19. Ф : с7, g5 20. Лh1, и белые выигрывают.

Диагр. 286.

Бернштейн.

В „отказанном королевском гамбите“ (см. диагр. 106) та же комбинация неправильна. 1. е4, е5 2. f4, Сс5 3. fe? Фh4† 4. g3, Фe4† 5. Фе2, Ф : h1 6. Kf3. Ферзь отрезан, однако черные, играя энергично, освобождают его. 6... g5 7. h3, h5 3. d4, g4 и т. д.

Партия Маршалл—Бернштейн (см. диагр. 286) продолжалась следующим образом:



Маршалл.

1. С f8—b4!

Красивая комбинация. 2. a3 : b4, Кс6 : b4 3. Фс2—d2, Kb4 : d3† 4. Фd2 : d3, Фb6 : b2 5. 0—0, Фb2 : c3.

2. 0—0 С b4 : c3

3. b2 : c3

3. Ф : c3 теряло качество. Ке5 4. Фd2, К : d3 4. Ф : d3, Сb5.

3. К с6—a5

План черных выясняется. Они образовали у белых слабую пешку с3 и собираются сосредоточить на нее нападение.

4. Л a1—b1 Ф b6—c6

5. Л f1—c1 Ф с6—a4

Угрожало Ке5, на Фс7 последовало бы Сf4.

6. Ф с2—a2! К f6—e4

Черные задумали очень интересную комбинацию.

7. С d3 : e4 d5 : e4

8. К f3—e5

С очевидной угрозой Лb1—b4 выиграть ферзя.

8. f7—f6

9. Л b1—b4 Л с8 : c3!

Вот где была зарыта собака. Нельзя бить ферзя, потому что Л : c1X, и нельзя бить ладью из-за Фd1X. Черные при этой комбинации упустили из виду, что атакованному ферзю все-таки куда уйти.

10. Ф a2—d2!

Теперь картина меняется. Атакваны и ферзь и ладья. Потери черных не ограничиваются качеством, напр., 10...



Франк Маршалл.

Родился в 1877 г. в Бруклине. Чемпион Соед. Штатов. Взял массу призов на международных турнирах, в том числе 2 первых в Кембридж-Спрингсе 1904 г. и в Нюрнберге 1906 г.

Ф : a3 11. Л : c3 (Ф : c3, Ф : c3 12. Л : c3, fe) Ф : b4 12. Лс8†, С : с8 13. Ф : b4, b6 14. Фb5†, Кре7 15. Фb4†, Кре8 (Теперь черные лишились рокировки) 16. Фd6, fg 17. Фс7, и черные теряют слона или получают мат.

10. Л с3 : c1†

11. Ф d2 : c1 0—0

К несчастью для черных, не спасает 11... Kb3 12. Фс7! и при ходе ферзя мат в 2 хода.

12. Л b4 : a4 С d7 : a4

13. Ф c1 : c7 b7—b6

14. С g5—f4 f6 : e5

15. С f4 : e5, и белые легко выиграли.

Любопытное окончание получилось в одной партии, игранный в Карлсбадском турнире:

Диagr. 287.
Леонардт.



Левенфиш.

Белые постепенно стеснили черного ферзя и готовят решающую комбинацию.

1. g2—g4!

Отрезая выход на h5.

1. С f6—d8

2. С d5—c4 Ф b5—c6

3. С c4 : f7! Ф c6 : c1†

Вынуждено, иначе С : e8† выигрывает фигуру.

4. С f4 : c1 С e8 : f7

5. С c1—h6†! Кр g7—g8

После Кр : h6 6. Л : f7 король попадает в матовую сеть.

6. Ф b3—a4 С f7—e8

При 6... Лf8—e8 выигрыш достигался следующим способом: 7. Фd7, Се7 8. Ла8!, Л : a8 9. Ф : e7, d5 10. Фе5 с неизбежным матом.

7. Л a7—g7† Кр g8—h8

8. Ф a4—a7. Сдался,

ибо мат неизбежен.

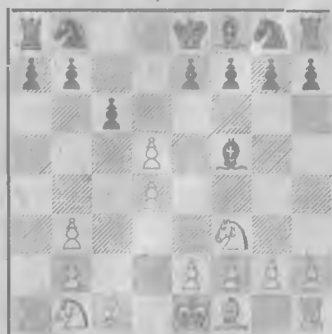
Комбинации, основанные на превращении пешки.

Читатель знаком с концами игр, в которых ни ладья, ни слон, ни конь не могут помешать превращению пешки. Весьма интересные комбинации, в которых пешка нападает на коня, стоящего на последней горизонтали. Угрозу превращения пешки сразу на двух полях обыкновенно трудно предупредить.

Партия Шлехтер-Перлис после начальных ходов 1. d4, d5, 2. c4, c6 3. Kf3, Cf5 4. Фb3, Фb6 5. cd, Ф : b3 (следовало сначала бить на b1 коня, а потом уже ферзя) 6. ab пришла к положению на диагр. 288. 6... С : b1 (Необходимо. Если сразу 6... cd, то 7. Кc3, e6 8. Kb5, и белые выигрывают пешку) 7. dc! (Гениальная комбинация. Если теперь 7... Сb1—e4, то 8. Ла1 : a7!, Ла8 : a7 9. c6—c7!, Kb8—c6 10. c7—c8Ф†, и белые с ферзем и двумя пешками за ладью и коня легко выигрывают) К : c6 8. Л : b1, и белые выиграли пешку, а затем и партию.

Диagr. 288.

Перлис.



Шлехтер.

На диагр. 289 показана изумительная комбинация Алехина того же типа.

Продолжение партии Боголюбов-Алехин, игранный в Гастингсе в 1922 г., было

1. b5—b4!

2. Л a5 : a8

Лучше Фc3—a1.

2. b4 : c3
 3. Л a8 : e8 c3—c2!
 4. Л e8 : f8† Кр h8—h7
 5. К d1—f2 c2—c1Ф†

За ферзя белые получили две ладьи и пешку, более чем достаточный материальный эквивалент. Но Алехин правильно оценил позицию, затеяв комбинацию. Пешку он отыгрывает сейчас же, а неудачное положение белых ладей ведет к дальнейшим материальным потерям.

6. К d2—f1 К d3—e1
 Грозит пикантный мат на f3.
 7. Л g2—h2 Ф c1 : c4
 8. Л f8—b8 С d7—b5!

Имея ввиду на 9. Кd2 ответить Фc1! с угрозой Кf3†.

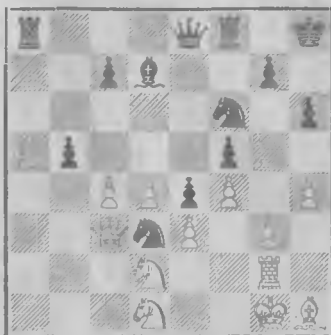
9. Л b8 : b5 Ф c4 : b5
 10. g3—g4 К e1—f3†!

Гораздо сильнее, чем fg 11. К : e4, и белые фигуры получают возможность двигаться.

11. С h1 : f3 e4 : f3
 12. g4 : f5 Ф b5—e2!

После этого хода белым нечем двигаться. На ход Кf1 теряется п. e3, на Лh1 или h3 последует Кg4 14 К : g4, Фg2× и, наконец, на Кf2—e4 или h3 13... Кg4! 14. Л : e2, fe, и опять, как выше, белые не могут задержать пешку.

Диагр. 289.
Алехин



Боголюбов.

13. d4—d5 Кр h7—g8
 Черные ждут истощения пешечных ходов.

14. h4—h5 Кр g8—h7
 15. e3—e4 К f6 : e4
 16. К f2 : e4 Ф e2 : e4
 17. d5—d6

Правильнее было слаться.

17. c7 : d6

18. f5—f6 g7 : f6

19. Л h2—d2 Ф e4—e2!

Ускоряет развязку. Игра переходит в безнадежный для белых пешечный конец.

20. Л d2 : e2 f3 : e2
 21. Кр g1—f2 e2 : f1Ф†
 22. Кр f2 : f1 Кр h7—g7
 23. Кр f1—e2 Кр g7—f7
 22. Кр e2—e3 Кр f7—e6
 25. Кр e3—e4 d6—d5†

Сдался.

ИЗБРАННЫЕ ПРИМЕРЫ КРАСИВЫХ КОМБИНАЦИЙ.

Позиция на диагр. 290 получилась в партии, игранный в 1851 году в Лондоне между Андерсеном и Кизерицким. Начало партии довольно слабо, но заключительная комбинация Андерсена такой редкой красоты, что восхищенные современники присвоили партии название „бессмертной“.



Адо́льф А́ндерсен, учитель математики в Бреславле. (1818—1879 г.). Его изумительное комбинационное дарование приводило в восторг современников и до сих пор достойно удивления. Взял первые призы на международных турнирах в Лондоне 1851 г. и 1862 г.г. и Баден-Бадене 1870 г. Недостаток выдержки был причиной его неудач в матчевой игре.

1. С f4--d6!

Слона нельзя бить 1... С: d6
2. К: d6†, Kpd8 3. К: f7†, Кре8 4. Kd6†, Kpd8 5. Фf8×. Жертва двух ладей совершенно правильна.

1. С c5: g1

Нельзя играть 1... Ф: a1†

Одна из знаменитых комбинаций Морфи показана диагр. 291.

1. Л a8—e8

Грозит Ф: f1 и Ле1×

2. Ф a4—a6 Ф d3: f3!

3. g2: f3 Л e6—g6†

4. Кр g1—h1 С d7—h3

Белые не могут помешать убийственному шаху на g2 и следующему за ним вскрытому шаху, напр., 5. Лg1, Сg2†!

Диагр. 290.
К изерицкий.



Андерсен.

2. Кре2, Ф: g1 из-за 3. К: g7†, Kpd8 4. Сс7×.

2. e4—e5!

Отрезая ферзя от пункта g7.

2. Ф b2: a1†

3. Кр f1—e2

В этой позиции черные, имея больше на две ладьи и слона, все-таки должны проиграть. Грозит К: g7† и Сс7×. Лучшая защита была 3... Са6, на что белые продолжали 4. Кc7†, Kpd8 5. К: a6!, Фc3! 6. Сс7†, Ф: c7 7. К: c7, Кр: c7 8. Ф: a8, Kh6 9. Kd6, Лf8 10. Фb7†, Kpd8 11. Ф: b8† и т. д.

3. К b8—a6

4. К f5: g7† Кр e8—d8

5. Ф f3—f6† К g8: f6

6. С d6—e7×

6. Л: g2, Ле1†, и мат в 2 хода, или 5. Фd3, f5 (препятствуя обратной жертве на g6) 6. Фc4†, Kpf8! (иначе Фf7).

5. Л f1—d1 С h3—g2†

6. Кр h1—g1 С g2—f3†

7. Кр g1—f1 С f3—g2†

Морфи не заметил здесь форсированного мата в четы-

ре хода: 7... Лg2! (угрожая Л: h2 и Лh1×) 8. Фd3, Л: f2+ 9. Крg1, Лg2+ 10. Крf1 или h1, Лg1×.

- | | |
|---------------|-----------|
| 8. Кр f1—g1 | С g2—h3+ |
| 9. Кр g1—h1 | С b6 : f2 |
| 10. Ф a6—f1 | С h3 : f1 |
| 11. Л d1 : f1 | Л e8—e2 |
| 12. Л a2—a1 | Л g6—h6 |
| 13. d2—d4 | С f2—e3 |

Белые сдались.

Комбинация с жертвой ферзя на f3 впоследствии встречалась неоднократно.

Еще один пример:

Диагр. 292.
Боден.



Макдонель.

1. Ф d5 : f3!

На диагр. 293 показано положение из партии Андерсена с его учеником Дюфренем.

1. Л a1—d1

Выглядит как ошибка, потому что черные могут взять коня f3 с угрозой мата. На самом же деле, одна из самых глубоких комбинаций в летописях шахмат.

1. Ф h5 : f3

2. Л e1 : e7+ К с6 : e7

Или 2... Крf8 3. Ле3+, или 2... Кbd8 3. Л: d7+, Крс8 4. Лd8+, К: d8, 5. Фd7+, Кр: d7 6. Cf5+, Крс6 7. Cd7×.

3. Ф a4 : d7+! Кр e8 : d7

Диагр. 291.
Морфи.



Паульсен.

2. g2 : f3 С f5—h3+

3. Кр f1—g1 Л e8—e6

4. Ф a4—c2

Единственный ход, спасающий от матовой угрозы Лg6. Но теперь ферзь прикован к пункту g6, а ладья d1 должна охранять поле e1. Боден превосходно пользуется связанным состоянием белых фигур.

4. Л d8 : d4!

5. С c5 : d4 К с6 : d4

И белые не могут спастись от мата, напр., 6. Ф d3, Лg6+ 7. Ф: g6, Ке2×.

Диагр. 293.
Дюфрень.



Андерсен.

4. С d3—f5†

В этом двойном шахе скрытый смысл хода Лa1—d1.

4. Кр d7—e8

5. С f5—d7† Кр e8—f8

6. С a3 : e7X.

Диагр. 294 изображает положение из матчевой партии Андерсен-Стейниц. Стейниц с редким искусством одолел своего знаменитого противника.

Диагр. 294.
Стейниц.



Андерсен.

1. С d8—b6!

Ферзь b7 связан защитой пункта g2. Черные имеют ввиду продолжение 2. Лd4 : f4, Ле2 : f2! 3. Лf4 : f2. Лf8 : f2 4. Л f1 : f2, Фg6—b1X. Любопытно, что Сb6 одновременно атакует пункт f2 и закрывает поле b1 от ферзя b7.

2. Л d4—d1 Л e2—e6!

Конь не может уйти из-за 3... Лс6 4. g3, fg 5. С : g3†, Ф : g3†.

3. a4—a5

Чтобы отвлечь слона от связывания пешки f2.

3. С b6—c5

4. a5—a6!

Лучший шанс. 4... Л : d6,

5. Л : d6 С : d6 6. a7, Фе8 7. Фd5† и т. д.

4. Л e6—e7!

5. Ф b7—d5† Кр g8—h8

6. a6—a7!

Иначе не спасти коня d6.
6. Кc4, Ле4.

6. С c5 : a7

7. Л f1—e1 Л e7 : e1

8. Л d1 : e1 Кр h8—h7!

Угрожая Лf8—d8, Лd1, Сb8 Сейчас это невозможно из-за Кf7†.

9. Ф d5—e4 Л f8—f6!

10. К d6—b5 Л f6—e6!

Выигрывает для атаки на пункт g2 нужный темп.

Все далеко и превосходно рассчитано.

11. Ф e4 : g6† Л e6 : g6

12. К b5 : a7 Л g6 : g2†

13. Кр g1—h1

Если 13. Кpg1—f1, то Л : h2 14. Ле4, f3 15. Кpg1, Л : h3.

13. Л g2 : h2†!

14. Кр h1 : h2 К h4—f3†

15. Кр h2—g2 К f3 : e1†

16. Кр g2—f1 К e1—d3

и черные выиграли с лишней пешкой эндшпиль

17. К a7—c6 Кр h7—g6

18. Кр f1—e2 К d3—c5

19. Кр e2—f3 К c5—e6

20. К c6—e5† Кр g6—f5

21. К e5—d3 g7—g6

22. К d3—e1 К f5—d4†

23. Кр f3—g2 Кр f5—e4

24. Кр g2—f1 f4—f3

25. Кpg1, g5 26. Кph2, h5 27.

Кpg3, Кf5† 28. Кph2, g4 29. hg,

hg 30. Кpg1, Кpd4 31. Кc2†.

Кpd3 32. Ka3, g3 33. Kb5, g2.

Сдлся.

Положение на диагр. 295 взято из партии, игранный в 1858 году.

Продолжение было:

1. Л а8—b8

2. 0—0—0 Л f8 : f2!

Гениальная комбинация.

3. С e3 : f2 Ф h3—a3!

Нельзя, очевидно, взять ферзя из-за мата. Возможны варианты 4. Фc3, Ф : a2 5. Лg1, g6! 6. b3, Сb4! или 4. Фg5, Ф : b2† 5. Kpd2, Сb4† 6. Кре3, Фа3† 7. Cd3, Са6 8. Лg1, Cf8, и черные за качество получают две пешки и сильную атаку.

4. c2—c3! Ф a3 : a2

5. b2—b4 Ф a2—a1†

6. Кр c1—c2 Ф a1—a4†

7. Кр c2—b2

Чигорин доказал, что черные выигрывают и при 7. Крс2—c1, Cf5 8. Се3, С : b4 и т. д.

7. С d6 : b4!

8. c3 : b4 Л b8 : b4†

9. Ф d2 : b4 Ф a4 : b4†

10. Кр b2—c2

На 10. Крb2—a2 последовало бы Фc3 11. Лhe1, e3

Диагр. 295

М о р ф и.



Б е р д.

12. Сg3, Cf5 и Сc2.

10. e4—e3!

11. С f2 : e3 С c8—f5

12. Л d1—d3

Если 12. Cd3, то Фc4† с выигрышем фигуры.

12. Ф d4—c4†

13. Кр c2—d2 Ф c4—a2†

14. Кр d2—d1 Ф a2—b1†

15. Кр d1—d2 Ф b1 : h1, и черные выиграли.

Не особенно сложную, но весьма эффектную комбинацию продемонстрировал Морфи в партии против консультантов—герцога Брауншвейгского и графа Изуара.

Диагр. 296.

Консультанты.



М о р ф и.

1. b7—b5?

Следовало подумать о развитии 1...Фc7 и 2... Се7.

2. К c3 : b5! c6 : b5

3. С c2 : b5† К b8—d7

4. 0—0—0 Л a8—d8

Угрожало С : d7†, а на ход ферзя С : f6 и затем С : d7†.

5. Л d1 : d7! Л d8 : d7

6. Л h1—d1 Ф e7—e6

Освобождая связанного коня f6 для защиты ладьи d7.

7. С b5 : d7† К f6 : d7

8. Ф b3—b8†! К d7 : b8

9. Л d1—d8×.

Окончание партии из матча Андерсен—Колиш (см. д. 297) представляет прекрасный образец фигурной атаки на позицию рокировки.

Диагр. 297.
Андерсен.



Колиш.

1. С е3 : h6! Л е8 : е1†
2. Л d1 : е1 g7 : h6
3. Ф d2 : h6 К f6—e4

Угрожало 4. Ле8†! К : е8 5. Ch7†, Kph8 6. Cg6†. Kpg8 7. Фh7†, Kpf8 8. Фf7×. На 3... Ке7 последовало бы 4. Л : е7! Ф : е7 5. К : d5! К : d5 7. Фh7†, Kpf8 7. Фh8×. На 3... Фf4 не 4. Ch7†, Kph8 5. Kg5, Фh2† 6. Kpf1, Фh1† 7. Кре2, Cg4†!, а 4. Ле8†, К : е8 5. Фh7†, Kpf8 6. Фh8†, Кре7 7. К : d5†, Kpd7 8. К : f4 С : f4 9. Cf5†, Кре7 10. Фh4, Kpf8 11. Ф : f4. Лучшее всего было 3... Cd7! 4. К : d5, Ф : d5 (К : d5, Ch7† и т. д.) 5. Kg5, Cf5! 6. Ф : f6, С : d3 7. cd, и белые за пожертвованную фигуру имеют 3 пешки и атаку.

4. Ф h6—h5 f7—f5
4... Фg6 5. Ф : g6, fg 6. К : d5 с выигрышем фигуры.

Читатель знаком со многими комбинациями, которые кончались матом ладьи или ферзя на последней горизонтали, и было указано на необходимость своевременного открытия выхода для короля. Окончание партии Колиш—Андерсен по-



Павел Морфи (1837—1884).

Уроженец Нью-Орлеана. Величайший шахматист всех времен. 13-ти лет играл в силу маэстро. 20-ти лет выиграл первенство Соед. Штатов. В 1858 г. посетил Европу и победил в матчах Левенталья, Гарвица и Андерсена. Ошеломляя более слабых противников эффектными комбинациями, Морфи умел побеждать опасных противников солидной и сильной игрой. С 1860 г. Морфи отказался от шахмат.

5. К с3 : d5! Ф d6 : d5
Колиш тонко пользуется связанностью пешки f5.
6. С d3 : е4 Ф d5—d7
7. С е4—d5†! Кр g8—g7
Если Ф : d5, то Ле8†, и мат в 4 хода.
8. Ф h5—g5† Сдался.
На 8... Kph7 9. Фg8†, Kph6 выигрывает 10. Cf7.

казывает слабую сторону ходов h7—h6 и h2—h3, которые часто начинающими делаются без всякой нужды. Пешки h6 и h3 могут при случае стать объектами для атаки.

Весьма далеко рассчитанная комбинация известного в свое время германского маэстро Цукерторта показана на диаграмме 298.

1. f5 : g6! Л c7—c2
Как будто выигрывая слона.

2. g6 : h7† Кр g8—h8
Плохо 2... Кр h7 из-за 3. Лh3†, Кpg8 4. Фh6 и 2... Ф:h7 из-за 3. Лg3†

3. d4—d5† e6—e5
Теперь 4. d5—d6, Фе7—g7! ставило белых в безвыходное положение, на что рассчитывал, очевидно, Блекберн.

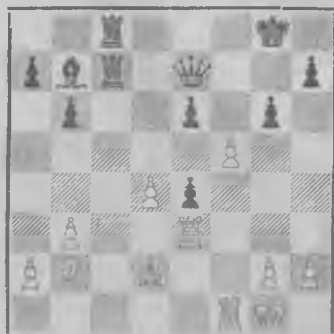
4. Ф d2—b4!! Л c8—c5

На взятие ферзя последует мат в 7 ходов 4... Ф:b4 5. С:e5†, Кр:h7 6. Лh3†, Кpg6 7. Лf6†, Кpg5 (или а) 8. Лg3†, Кph5 9. Лf5†, Кph6 10. Cf4†, Кph7 11. Лh5× (а) 7... Кpg7 8. Лg3†, Кph7 9. Лf7†, Кph6 10. Cf4†, Кph5 11. Лh7×. 4... Фd7 плохо из-за 5. Лg3.

5. Л f1—f8†!

Дополнение к предыдущей жертве. Ферзь прикован к

Диагр. 298.
Блекберн.



Цукерторт.

пешке e5. 5... Ф:f8 6. С:e5†, Кр:h7 7. Ф:e4†, Кph6 8. Лh3† и т. д.

5. Кр h8 : h7

6. Ф b4 : e4† Кр h7—g7

7. С b2 : e5† Кр g7 : f8

8. С e5—g7†! Ф e7 : g7

9. Ф e4—e8×.

1. К d6 : f7!

Гениальная, далеко рассчитанная жертва.

1. Кр g8 : f7

2. e5—e6†! Кр f7 : e6

Не Ф :e6 из-за Kg5†.

3. К f3—e5!

Теперь только понятен смысл жертвы фигуры. Королю отрезано отступление, и он попадает под соединенную атаку всех белых фигур.

3. Ф d7—c8

4. Л f1—e1 Кр e6—f6

Диагр. 299.
Стейниц.



Чигорин.



Михаил Иванович Чигорин (1851—1908).

Род. в Ленинграде. Величайший русский шахматист комбинационного стиля. Первые призы получил в Нью-Йорке 1889, Будапеште 1896 и Вене 1903 г. и на Всероссийских турнирах в Москве 1901, Киеве 1903, Петербурге 1905 г. В матчах со Стейнником на первенство мира был побежден, но с честью. Чигорин считался лучшим знатоком гамбитных игр.

5. Ф d1—h5 g7—g6
Угрожало Kg4×.
6. С a3 : e7† Кр f6 : e7
Вынуждено. 6... К : e7 7.
Kg4†, Kpf7 8. Kh6†, Кр e8 9.
Фe5.
7. К e5 : g6† Кр e7—f6
8. К g6 : h8 С b6 : d4!
8... Ф : h8 9. Ле5 и т. д.
9. Л b1—b3!
Вторжение ладьи решает
бой.
9. Ф e8—d7
10. Л b3—f3 Л a8 : h8
11. g2—g4 Л h8—g8
12. Ф h5—h6†!
Не пуская короля в лазейку
g7—h8.
12. Л g8—g6
13. Л f3 : f5† Ф d7 : f5
14. Ф h6—f8† Сдался

Диагр. 300.
Л а с к е р.



П и л ь с б е р и.

Диагр. 300 изображает положение из турнирной партии, игранный в 1896 г. в Нюрнберге. Гениальный американец Пильсбери победил чемпиона мира Ласкера следующей глубокой комбинацией.

1. Л b1—a1! С a3—e7
2. Л a1 : a4! С d7 : a4
3. К d4 : e6! f7 : e6
4. К f4 : e6 С a4—d7

Черные отдают ферзя во избежание худших последствий.

На 4... Фd8—c8 последовало бы 5. Ф : f5, Фc66 Сg5. Ф : b6† 7. d4, Фb4 (С : g5, Фf7×) 8. Фf7†, Kpd7 9. С : e7, Ф : e7 10. Кc5†, Kpd8 11. Kb7†, Kpd7 12. e6† или 5. Ф : f5, Лg8 (предупреждая Сg5, на что после-

дует Л : g5!) 6. Кс7†, Крd8 7. е6, Сс6 8. Фf7. Ле8 (Лf8 9. Ф : f8† С : f8 10. Л : f8, Крe7 11. Сс5×) 9. Фg7, а4 10. Сg5, а3 11. Ф : е7†, Л : е7 12. Лf8†, Се8 13. Л : е8×

5. К е6 : d8 Л а8 : d8
6. С е3—с5 Л d8—с8
7. С с5 : е7 Кр е8 : е7
8. Ф f2—е3 Л с8—с6
9. Ф е3—g5† и белые выиграли конец партии.

На диагр. 162 было показано начало партии Шифферс—Чигорин. После 22 хода партия пришла к следующему положению (диагр. 301).

Чигорин сыграл 22... b7—b6? и партия закончилась через десять ходов в ничью. Между тем он мог дать блестящий мат в 5 ходов.

22. Л h8—h1†
23. К g3 : h1 С d6—h2†
24. Кр g1 : h2 Л d8—h8†
25. Кр h2—g3
Иначе Л : h1×.
25. К е7—f5†
26. Кр g3—f4 Л h8—h4×

Диагр. 301.

Ч и г о р и н.



Ш и ф ф е р с.

Диагр. 302.

Л а с к е р.



С т е й н и ц.

Выше, в партии Колиш—Андерсен был показан пример фигурной атаки на позицию рокировки. Там атака удалась, потому что позиция была немного ослаблена ходом h7—h6. Для успеха фигурной атаки необходимо иметь большой перевес в силах на том фланге, куда направлен удар. На д. 302 позиция рокировки белых находится под непосредственным обстрелом ферзя, двух слонов и коня, а ладья е8 может в любой момент принять участие в бою. При этих условиях Ласкеру удалось разрушить прочную позицию противника.

Следующие два окончания партий служат образцами прекрасного комбинационного искусства одного из величайших шахматных гениев Эмануила Ласкера.

1. К h4 : g2! При ответе белых 3. Кр : h3
2. Кр g1 : g2 С d7 : h3† последовал бы мат примерно
3. Кр g2—f2 в 8 ходов. 3... Фf5† 4. Крг2,



Д-р Эм. Ласкер.

Род. в 1868 г. в Германии. Доктор философии Гейдельбергского Университета и автор ряда философских трудов. Победой над Стейницем в 1894 г. завоевал звание чемпиона мира. На больших международных турнирах брал почти всегда первые призы. Последний раз в большом Нью-Йоркском турнире 1924 г. Победил в матчах Стейница, Блекберна, Маршалла, Тарраша, Яновского. В 1921 г. проиграл вследствие невыносимых климатических условий в Гаванне матч Капабланке, к которому и перешел титул чемпиона мира. Игра Ласкера отличается исключительной глубиной и силой воли.

На диагр. 303 имеются те же благоприятные условия для атаки. Большая часть черных фигур сосредоточена на ферзевом фланге, а позиция рокировки защищена только конем f6. Ласкер прежде всего удаляет его.

1. К g3—h5! К f6 : h5
1... Ke8 2. С : g7, К : g7 3. Фg4.

Из разобранных ранее примеров читатель мог убедиться,

Фg4† 5. Kph1, Фh3† 6. Kpg1, Фg3† 7. Kph1, Ле4 и затем 8. Лh4† и Фh2×. Черные могли теперь просто взять на f1 и, имея за две легких фигуры ладью и две пешки, выиграли бы движением своих трех проходных пешек. Ласкер предпочел более красивый и сильный маневр. Не теряя времени, он начинает пешечный штурм обнаженного короля.

3. f7—f6!
4. Л f1—g1 g7—g5
5. С c1 : g5

Иначе g5—g4—g3†.

5. f6 : g5
6. Л g1 : g5 Ф d5—e6
7. Ф d1—d3 С d6—f4
8. Л a1—h1

Если 8. Лg7, то Cf5 9. Фd1, Фе3† 10. Kpe1, Лg8

8. С f4 : g5
9. К f3 : g5 Ф e6—f6
10. С e2—f3 С h3—f5†
11. К g5 : h7 Ф f6—g6
12. Ф d3—b5 c7—c6
13. Ф b5—a5 Л e8—e7
14. Л h1—h5 С f5—g4
15. Л h5—g5 Ф g6—c2†
16. Кр f2—g3 С g4 : f3

Сдался.

И здесь ход h2—h3 облегчил атаку черных.

что для успеха атаки требуется не только своевременная концентрация сил, но и быстрота действий. Нельзя предоставлять противнику время для защи-

тительных маневров. И в данной позиции, если белые берут коня на h5, то 2... f7—f5! закрывает линии для атаки, и черные успеют защититься.

Прекрасная комбинация с жертвами, задуманная Ласкером, заслуживает детального изучения ее читателем.

2. С d3 : h7+! Кр g8 : h7
 3. Ф e2 : h5+! Кр h7—g8
 4. С e5 : g7! Кр g8 : g7
- Не помогает 4... f5 5. Фg6!



Д-р Зигберт Тарраш.

Род. в 1862 г. в Бреславле, известнейший германский шахматист, победитель 8 международных турниров, в том числе в Вене 1896 г. и в Остенде 1907 г. Матч с Чигориным сыграл в ничью, но должен был уступить пальму первенства Ласкеру. Стиль его методичен и логичен. Автор многих известных трудов по шахматной теории.

Диагр. 303.

Бауэр.



Ласкер.

- Лф7 6. Ch6+, Kph8 7. Ф : f7.
 5. Ф h5—g4+! Кр g7—h7
 6. Л f1—f3 e6—e5!
 7. Л f3—h3+ Ф c6—h6
 8. Л h3 : h6+ Кр h7 : h6
 9. Ф g4—d7!

Этот ход, выигрывающий фигуру, был заранее рассчитан. Теперь у черных остается ладья и слон против ферзя и двух пешек, и они должны проиграть.

Партия Ласкер—Бауэр игралась в 1889 г. Через 25 лет на турнире в Петербурге в 1914 году подобная комбинация повторилась в партии Нимцович—Тарраш (см. диагр. 304).

1. К e4 : d2!
2. К f3 : d2 d5—d4
3. e3 : d4 С d6 : h2+
4. Кр g2 : h2 Ф e7—h4+
5. Кр h2—g1 С c6 : g2
6. f2—f3

Принятие жертвы сразу проигрывало 6. Кр : g2. Фg4+ 7. Kph1, Лd5 8. Ф : c5, Лh5+! 9. Ф : h5, Ф : h5+ 10. Kpg2, Фg5+ 11. Kph2, Ф : d2.

- 6 Л f8—e8

Диагр. 304.

Тарраш.



Нимцович.

Сильнее, чем С : f1.

7. К d2—e4 Ф h4—h1†

8. Кр g1—f2 С g2 : f1

9. d4—d5

Нельзя играть 9. Л : f1 из-за Фh2†.

9. f7—f5

10. Ф c2—c3 Ф h1—g2†

11. Кр f2—e3 Л e8 : e4†

12. f3 : e4 f5—f4†

Можно было вынудить мат посредством Фg3†, Фf2† и Фе2×, но черные имеют ввиду более красивый финал.

13. Кр e3 : f4 Л d8—f8†

14. Кр f4—e5 Ф g2—h2†

15. Кр e5—e6 Л f8—e8†

16. Кр e6—d7 С f1—b5×

Атака на позицию рокировки, проведенная в партии всероссийского турнира в Киеве, игранный между Бернштейном и Куломзиным, весьма часто встречается на практике.

1. С b5—d3 Л e4—e8

Леб плохо из-за d4—d5, Лg4 из-за h3.

2. С d3 : h7† Кр g8 : h7

3. К f3—g5† Кр h7—g6

Если бы пешка d стояла на d6, то комбинация белых опровергалась бы 3... Kph8 4. Фh5, Cf5. Теперь после 4. Фh5, Сb4 выигрывает 5. Ф : f7† Kph8 6. Фh5†, Kpg8 7. Фh7†, Kpf8 8. Фh8†, Kpe7 9. Ф : g7†, Kpd6 10. Kf7†.

4. Ф d1—d3† f7—f5

5. Ф d3—g3 С f8—d6

Нельзя играть сразу Кrf6 из-за 6. К e6! (Угроза Сg5†) Кр : e6, 7. Фg6† Kpd5 8. Ф : f5† и мат в несколько ходов.

6. f2—f4 Кр g6—f6

7. С c1—d2

Только этот маневр, угрожающий d4—d5 и Сc3†, доказывает правильность жертвы на h7.

7. С d6—b4

Диагр. 305.

Куломзин.



Бернштейн.

Или 7... К : d4 8. Сc3, c5 9. Лад1 (угрожая Л : d4), Фb6 10. Фh4!

8. С d2 : b4 К c6 : b4

9. Ф g3—b3! d7—d5

9... Фе7 10. Ле1, Ф : e1 11. Фf7×

10. Ф b3 : b4, и белые выиграли.

В партии того же турнира Зноско-Боровский — Дуз-Хотимирский случилось следующее любопытное положение (диагр. 306).

Черные сыграли 1... Ла8—с8 и, в конце концов, проиграли. Между тем 1... Фd8—f6 давало им хорошую игру. Заодно черные могли поставить этим ходом тонкую ловушку. Если бы белые, как советует Чигорин, сыграли на выигрыш фигуры

2. g2—g4, то последовало бы

2. К h5—f4

3. g4—g5 Ф f6 : g5

4. Ф f2—d2

Теперь как будто теряется конь.

4. С e6—h3!

5. Л f1—g1 Л e6—e1!

Прекрасный пример сложного связывания. 6. Ф : f4, Фg2× или 6. Ф : e1, Сg2+ 7. Л : g2,

Ф : g2×.

6. Л g1 : e1 С h3—g2+

7. Кp h1—g1 К f4—h3×

Диагр. 306.

Дуз-Хотимирский.



Зноско-Боровский.

Комбинированный пример фигурной и пешечной атаки на позицию рокировки представлен на диагр. 307.

Диагр. 307.
Тейхман.



Рубинштейн.

1. С f5 : h7+! Кp g8 : h7

2. g5—g6+ Кp h7—g8

Нехорошо 2... fg 3. К : e4, de (Ф : e4, Kg5+) 4. Kg5+, Kpg8 5. Ф : c4+, Kpf8 6. Kh7×

3. К c3 : e4 d5 : e4

4. h5—h6! f7—f6

4... ef 5. gf+. Ф : f7 6. hg! с угрозой Лh8 и Фh7×

5. h6 : g7! e4 : f3

6. Л h1—h8+ Кp g8 : g7

7. Л h8—h7+ Кp g7—g8

8. Ф c2—f5 c4—c3

8... Фе4 9. Фh5 с неизбежным матом.

9. Л h7 : e7 Л e8 : e7

10. Ф f5 : f6 Сдлся

Если 10... Лd8, то 11. Лh1, а на 10... Сb4 следует 11. а3, cb+, 12. Кp : b2.

Замечательно красиво проведена такая же атака в партии Форгач—Тартаковер (диагр. 308).

Диагр. 308.
Тартаковер.



Форгач.

Позиция черных выглядит весьма прочно. Подготовительные ходы, как 1. g3—g4 не достигают цели из-за f7—f5. И здесь, как в партии Ласкер—Бауэр, для успеха атаки необходима быстрота действий.

1. f4—f5! e6 : f5

Если 1... f6, то 2. fe, C : e6 3. ef, Л : f6 4. C : h7†, Кр : h7 5. Kg5†, Kpg8 6. Л : f6, Ф : f6 7. Л : e6.

На диагр. 309 пешечный заслон, прикрывающий королей, ослаблен у обеих сторон. Черные жертвуют пешку h5, рассчитывая после 1. Ф : h5†, Лh7 получить атаку по линии h.

Последовало:

1. Л a8 : c8!

Глубокая и сложная комбинация.

1. Л g8 : c8

2. Ф f3 : h5† Кр h8—g8

3. Л e1—e8† Л c8 : e8

4. Ф h5—e8† Кр g8—h7

Нельзя играть 4... Фf8 из-за 5. Фе6† и Ф : f5, но не видно, как белые могут достигнуть больше ничьей.

2. g3—g4!

Теперь понятен смысл первой жертвы пешки. Как бы черные ни ответили, у белых будет преобладающее положение, напр. 2... f4 3. Ф : f4, Се6 4. Kg5, h6 5. Kh7, Ле8 6. g5 или 2... g6 3. gf, gf 4. Фh6, f6 5. Kph1 с последующим Лg1 и Kh4 или 2... f6 3. e6! Се8 4. gf

2. f5 : g4

Теперь открыты линии белых ферзя и ладьи. Начинается фигурная атака.

3. К f3—g5 g7—g6

Плохо 3... h6 4. Kh7, Лd8 5. Kf6†, Kph8 6. К : d5 и т. д.

4. Л f1—f6 Кр g8—g7

5. Л e1—f1 C d7—e8

6. Ф d2—f4 К c6—d8

Угрожало Kg5—e6†

7. e5—e6! Л a8—a6

8. Ф f4—e5 Кр g7—h6

9. Л f1—f5 f7 : e6

10. К g5—f7† Ф e7 : f7

11. Л f5—h5† Кр h6—g7

12. Л f6 : g6×

Диагр. 309.
Леонардт.



А. Рабинович.

5. К f2—e4!

Только теперь ясен смысл жертвы качества. После 5...

de воскресает слон b3 и 6. Фh5† форсирует мат, а на ход ферзя выигрывает К: f6†.

5. К f5—g3†
6. К e4 : g3 f6 : g5

Несмотря на потерю пешки, положение белых на диагр. 310 довольно опасно, так как черные могут связать белые фигуры. Продолжение было

1. Ф g7—b7

Черные с умыслом жертвуют пешку, связывая коня e4.

2. Л d1 : d4! С f8—c5

Если теперь 3. Лd4—a4, то Сс5—b6 4. Фа5—e1 (Фа6, Ф: a6; Л: a6, Cd5) Фb7—c8 с сильной атакой.

3. Ф a5—d8!

Неожиданная глубоко задуманная жертва качества, решающая партию.

3. С c5—e7

3.. С: d4 проигрывало: 4. Ф: d4, угрожая матом, Фg7 5. Ke4—d6! В этом положении грозит не Kf7†, а 6. Kd6—e8! и на ход ферзя g7 7. Ke5—f7† с неизбежным матом, и черные не в силах воспрепятство-

7. Ф e8—h5† Кр h7—g8

8. К g3—f5 Сдался.

Блестящий пример комбинационного искусства московского маэстро.



А. Нимцович.

Родился в Риге, эмигрировал после революции в Данию. Победитель (вместе с Алехиным) Всероссийского турнира 1914 г. Оригинальный глубокий мастер, сочетающий прекрасное комбинационное дарование с превосходным позиционным чутьем. Его идеи легли в основу современной новой школы. Излишняя нервозность характера мешает Нимцовичу занять видное место на международной арене, соответствующее его крупному таланту.

Диагр. 310.
Левен фиш.



Нимцович.

вать выполнению этой угрозы. Самые трудные комбинации те, которые построены на тихих ходах, без шахов.

4. Ф d8—a7 Ф b7—a6

5. Л d4—d3! и белые выиграли.

На диагр. 311 показано положение из партии Стейниц—Барделебен. Преимущество белых заключается в том, что Кe7 связан и черные не могут рокировать. Слабость позиции белых—изолированная пешка d4, которая легко может быть потеряна. Черным следовало посредством 1... Kpf7 развязать коня и на 2. Фc4† ответить Kd5 и затем c7—с6. Барделебен сыграл 1... c7—с6, после чего белые выиграли следующим поучительным способом.

Диагр. 311.
Барделебен.



Стейниц.

2. d4—d5!!

Пешка f6 препятствует вторжению коня на e5. Медлить белым нельзя, потому что Kpf7 и Kd5 сделает позицию черных неприступной. Белые, жертвуя пешку, освобождают поле d4 для коня. Конь через d4 попадает на e6. Поле e6 слабый пункт позиции черных, и как только оно будет занято конем, атака белых примет стремительный характер.

2. c6 : d5

Плохо и 2... Kpf7 3. dc, K : c6 4. Лcd1, Фc8 5. Фc4†, Kpf8 6. Лd5. Черные ладьи вне игры, а белые вторгаются в неприятельский лагерь, напр. 6... Фc7 7. Kg5, fg 8. Лf5† или 6... Ke7 7. Фb4, Фе8 8. Лd6. Лc8 9. Ле6, Лc7 10. Kd4, Фf7 11. Kf5.

3. K f3—d4 Kp e8—f7
4. K d4—e6 Л h8—c8
Угрожало 5. Лc7, Фd6 6. Kg5†, fg 7. Л : e7†. При Ла8—с8 продолжение партии не изменилось бы.

5. Ф e2—g4! g7—g6

5... Ke7—g6 6. Ke6—g5† выигрывало ферзя. Белые угрожали матом в 2 хода.

6. K e6—g5†! Kp f7—e8

В создавшемся положении (диагр. 312) 7. K : h7, Ф : g4 8. K : f6† выигрывает пешку. Стейниц однако заметил, что защита ладьи c8 привязывает ферзя к диагонали h3—c8 и гениально воспользовался этим обстоятельством.

Диагр. 312.
Барделебен.



Стейниц.

7. Л e1 : e7†! Kp e8—f8!

Любопытное положение! Все белые фигуры находятся под ударом, кроме того, грозит

мат на с1. На 7... Кр:е7 последовало бы 8. Ле1†, Крд6 (Крд8 9. Ке6†. Кре7 10. Кс5†) 9. Фh4†, Лс5 (Крс7 10. Ке6†, Крб8 11. Фf4†, Лс7 12. К:с7. Ф:с7 13. Ле8†) 10. Ле6†, Ф:е6 11. К:е6, Кр:е6 12. Ф:с5.

8. Л е7—f7† Кр f8—g8

8... Кое8 9. Ле1†.

9. Л f7—g7†!



Д. Г. Блекберн (1842—1924).

Современник Андерсена, Стейница, Цукерторта, Блекберн благополучно подвизался на шахматном поприще до наших дней, сохранив, несмотря на преклонный возраст, живость и ясность ума. Призер многочисленных турниров. Первые призы: Берлин 1881 г., Лондон 1886 г. Последнее выступление Блекберна состоялось в Петербургском турнире 1914 г. 72-х летний старик поражал всех своей выдержкой и упорством. Блекберн в течение многих лет считался чемпионом Англии.

Вот „гвоздь“ всей комбинации. Ладью нельзя взять ни ферзем, потому что он связан, ни королем, потому что ферзь берется с шахом, и черные не успевают дать мат на с1.

9. Кр g8—h8

Если Крf8, то 10. Kh7† заставляет короля бить ладью.

10. Л g7 : h7† Кр h8—g8

11. Л h7—g7† Кр g8—h8

Пешечное прикрытие уничтожено. Начинается матовая атака обычного типа.

12. Ф g4—h4†! Кр h8 : g7

13. Ф h4—h7† Кр g7—f8

14. Ф h7—h8† Кр f8—e7

15. Ф h8—g7† Кр e7—e8

16. Ф g7—g8† Кр e8—e7

17. Ф g8—f7† Кр e7—d8

18. Ф f7—f8† Ф d7—e8

19. К g5 f7† Кр d8—d7

20. Ф f8—d6X.

Искусство, с которым черные провели атаку в положении на диагр. 313, достойно удивления. Переигрывание доставит читателю большое наслаждение.

Диагр. 313.

Блекберн.



Любитель.

1. Ф d8—f6!
2. c2—c3 К d5—b4

Черные вызвали сначала ослабивший позицию ход c2—c3, а теперь пользуются связанностью пешки с. Угрожает выигрыш ферзя Kb4—d3†, Kp1, Ke5†.

3. С b3—c4

Cd2—e1, Lad8 тоже не спасает белых. Блекберн заметил, что Сс4 сложно связан угрозой Ka2× и построил на связке дальнейший план атаки.

3. Ф f6—a6!
4. g2—g4

Проигрывает как 4. c3 : b4, Ф : c4† 5. Сс3, Ф a2 6. С : g7, Lfd8! со скорым матом, так и 4. Фf3—f1, Ф : a2.

4. Ф a6 : a2!

Грозит мат на a1, b1 или a2.

5. С d2—e3 С g7 : c3!

Закрывая последнюю ладейку. Белые сдались ввиду неизбежного мата.

Следующее окончание партии играно на турнире в Шевенингене в 1923 г. (д. 314).



Геза Мароци.

Род. в 1870 г. в Венгрии, инженер. Реакция в Венгрии заставила его покинуть родину. Первоклассный мастер осторожного позиционного стиля. Первые призы: Монте-Карло 1902 и 1904 гг., Остенде 1905 г., Бремен 1905 г., Вена 1908 г., Карлсбад 1923 г. Большой знаток, эндишпиля, особенно ферзевых концов.

1. Ф d2—f2

Белые пользуются слабостью пешки b6 для переброски фигур на королевский фланг.

1. b6—b5

2. a4 : b5 a6 : b5

3. К b3—d4

- Невыгодно 4. К : b5, Ф : c2.

3. С b7—c6

4. Ф f2—g3!

Грозит f4—f5 e6 : f5, Ce3—h6.

4. Л a8 : a1

Диагр. 314.

Эй в е.



Мароци.

5. Л f1 : a1 Л f8—b8
Освобождает поле f8 для
слона.

6. f4—f5 e6 : f5

7. К d4 : f5 С e7—f8

8. С e3—f4 Л b8—a8

9. Л a1—c1! g7—g6

10. e5—e6 Ф c7—b7

11. e6—e7 С f8—g7

Пешку нельзя бить, вследствие потери коня 11.. С : e7
12. К : e7, Ф : e7 13. Cd6. Белые потому не менялись ладьями, чтобы не допустить в этой комбинации спасающе-

го хода Фе7—f6 с угрозой Фf1×.

12. К f5 : g7 Кр g8 : g7

Ход g7—g6 ослабил черные поля g7, f6, f8. После обмена слона g7 черные лишены возможности защитить их.

13. Ф g3—h4 f7—f6

Угрожало Ch6† и Фf6 с матом.

14. Ф h4—h6† Кр g7—g8

15. С f4—d6! Сдался

Угрожает не только С : b4, но и Фf8†, Л : f8, efФ†.

Окончание партии на д. 315 случилось в Теплицком турнире 1922 г.

1. Л h6 : h2

Смелая и красивая жертва, которую невозможно рассчитать до конца за доской, вследствие многочисленности и сложности вариантов. Тартаковер, жертвуя ладью, руководился не столько точным анализом, сколько природным чутьем настоящего шахматиста.

2. Кр g1 : h2 Ф f6 : f2†

3. Кр h2—h1!

Мароци защищается с обычным упорством. Значительно

Диагр. 315.

Тартаковер.



Мароци.



С. Г. Тартаковер.

Род. в 1887 г. в Ростове на Дону. Юношей эмигрировал в Вену, где окончил университет. Юрист. В турнирах последнего времени всегда был в числе первых. Автор многих теоретических изысканий.

слабее 3. Cf1—g2, Kd7—f6! 4. Фс2—с3 (развязывая коня d2) Фf2 : g3† 5. Kph2—g1, Ф g3—h2† 6. Kpg1—f1, Kf6—h5 7. Kd2 : e4! (иначе Cd7 и Лf8†) d5 : e4 8. d4—d5, e6—e5 9. d5 : c6, Kh5—g3† 10. Kpf1—f2, Cc8—e6 и затем Laf8†.

3. K d7—f6!

Ни С : g3 4. Ле2, ни Ф : g3 4. Kb1! с введением в игру ферзя с2 не могут служить продолжением атаки.

4. Л e1—e2 Ф f2 : g3

5. K d2—d1 K f6—h5

6. Ф c2—d2

Белые защищают пешку e3, которая терялась при 6. Лg2, Фh3† 7. Kpg1, Ф : e3† 8. Фf2, Фh3 с угрозой Kg3

6. C c8—d7

Вводит в игру Ла8.

7. Л e2—f2

Белые препятствуют ходу Ла8—f8. Было ли сильнее здесь 7. Фе1, Фf3† 8. Лg2, Фh3† 9. Kpg1, Лf8, решить трудно, настолько позиция запутана.

7. Фg3—h4†

8 Kp h1—g1 C d6—g3!

Хуже Kh5—g3 9. Лf2—h2!, Фh4—g5 10 Cb2—c1.

9 C d2—c3

Белые должны отдать качество, 9. Лg2, Лf8 10. Фе2, Лf3 11. Cc3, Cd6 12. Ce1 (иначе Лh3), g3 13. Kd2, Фg4! приводит к курьезной позиции, в которой громадный материал-

ный перевес белых не играет никакой роли. Белые беззащитны против маневра Kh5—g7—f5 и Cd7—e8—h5.

9. C g3 : f2

10. Ф d2 : f2 g4—g3

11. Ф f2—g2 Л a8—f8

12. C c3—e1

Предупреждая Лf8—f2. Ошибочно 12. Фf1—h3, Л : f1† 13. Ф : f1, Фh2X

12. Л f8 : f1†

Тартаковер ведет атаку в великолепном стиле.

13. Kp g1 : f1 e6—e5!

Выясняет смысл жертвы качества, грозит Ch3 с выигрыванием ферзя. Если теперь 14. Кре2, то Cg4† 15. Kpd2, Фh2! 16. Ф : h2, gh 17. Cg3, K : g3, и черные выигрывают.

14. Kp f1—g1 C d7—g4

15. C e1 : g3

Или 15. Лd2. Cf3 16. С : g3, K : g3 17. Фh2, Ф : h2† 18. Л : h2, ed 19. ed, Ке2† 20. Kpf2, K : d4 и черные легко выигрывают эндшпиль.

15. K h5 : g3

16. Л d1—e1 K g3—f5!

С атакой на e1 и e3.

17. Ф g2—f2 Ф h4—g5

18. d4 : e5 C g4—f3†

19. Kp g1—f1 K f5—g3†

Сдлся. На Kpf1—g1 кончает Kg3—h1†. Вся атака проведена Тартаковером в стиле великих мастеров Андерсена и Чигорина.

Положение на диагр. 316 встретилось в одной партии Капабланки. Белые не могут выиграть пешку g7 посредством 1. Cf4—h6, потому что Ке5—g6 защищает ее и нападает косвенно на слона h6. Ошибочна комбинация 1. K : d6, Л : d6 2. C : e5, C : e5 3. Ф : e5 из-за 3... Л : d1! 4. Ф : c7, Л : e1X. Выигрывающая комбинация глубже и сложнее.

Диагр. 316.
Любитель.



Капабланка.

1. Л d1 : d6! Л d8 : d6

2. С f4 : e5 Л d6—d1!

После 2... С : e5 3. Ф : e5
нельзя играть Лd1 ввиду мата
на g7 и черные потеряли бы
ладью d6.

3. Л e1 : d1 С f6 : e5

Может показаться, что чер-
ные отыграют на h2 или b2
потерянную пешку. На самом
же деле они теряют фигуру.

4. К f5—h6† Кр g8—h8

Теперь ладья f8 оказывает-
ся связанной на последней го-
ризонтالي. На этом построена
превосходная комбинация Ка-
пабланки.

5. Ф g3 : e5! Ф c7 : e5

Партия Алехин—Рубинштейн после немногих дебютных
ходов пришла к положению на диаграмме 317. Алехин пожер-
твовал пешку, ввиду того, что отыгрыш ее не представляет
трудности.

1- С c4—d3 b7—b6

2. С d3 : h7† Кр g8—h8

3. С h7—e4 Л a8—a7

Этот ход является причиной
дальнейших затруднений. Сле-
довало играть Ла8—b8.

4. b2—b4! С c5—f8

Единственный ответ, спаса-
ющий от немедленной потери
фигуры 4... С : b4 5. Ф : c8,

6. К h6 : f7†! Черные
сдались. Мат или потеря фи-
гуры неизбежны.



Хозе Рауль Капабланка.

Род. в 1888 г. в Гаванне. С 1921 г.
после победы над Ласкером имеет
звание чемпиона мира. Первые при-
зы на междунар. турнирах завоевал в
С.-Себастьяно 1910 г. и Лондоне
1922 г. В Петербурге 1914 г. и Нью-
Йорке 1924 г. взял второй приз. Тех-
ника игры Капабланки совершенно
исключительна. Кажется, что играет
не человек, а машина. Противников
Капабланка побеждает техникой,
хотя может играть и комбинационно.

Л : c8 6. Л : c8†, Сf8 7. Л : f8×
или 4.. f5 5. Сc6.

5. Ф c2—c6 Л a7—d7

5... Cd7 или Лd8 6. Ф : b6

6. g2—g3 Ф f4—b8

7. К f3—g5!

Лd7 связана белым ферзем,
угрожает К : f7†.

7. Л e8—d8

Тесня ход за ходом черные

фигуры. Алехин незаметно подготовил решающий удар.

8. С е4—g6!

Прекрасный замысел! Грозит К : f7+. На f7 : g6 следует 9. Фс6—g2! Kph8—g8 10. Фg2—h3, Cf8—d6 11. Фh3 : e6+, Kpg8—h8 12. Лс1—c4, Cd6—f4 13. Лс4 : f4 и т. д.

8. Ф b8—e5

9. К е5 : f7+ Л d7 : f7

10. С g6 : f7 Ф е5—f5

11. Л f1—d1 Л d8 : d1+

12. Л c1 : d1 Ф f5 : f7

13. Ф c6 : c8 Кр h8—h7

14. Ф c8 : a6 Ф f7—f6

15. Ф а6—d3+

Сдался.

Диагр. 317.

Рубинштейн.



Алехин.

Диагр. 318 изображает положение из партии Боголюбов—Вольф. Черные ослабили ходом g7—g6 позицию рокировки. Боголюбов в великолепном стиле проводит атаку на ослабленную позицию короля.

Диагр. 318

Вольф.



Боголюбов.

1. f4—f5 С b7—c8

Бессмысленно бить пешку f5. 1... gf 2. Cd3 немедленно отыгрывает пешку, и по открытым линиям f, g, h следует быстрый разгром.

2. С е2—d3 Ф d7—d8

3. Ф d1—f3 Л b8 : b1

4. С d3 : b1 Л а8—b8

Черные прекрасно защищаются. Разменяв одну ладью,

они заняли второй открытую линию.

5. g2—g4!

Только пешками можно протаранить защитную стену противника.

5. Л b8—b2

6. С d2—c1

Многим покажется странным, почему белые не усиливают атаку ходами Cd2—g5, грозя fg и С : f6. Однако, Сg5 могло повести к проигрышу. 6... К : g4! 7. С : e7, Ф : e7 8. Ф : g4, Фе3+ 9. Kph1, Ф : c3, и атака перешла к черным.

6. Л b2—b3

7. g4—g5 К f6—d7

Белым удалось прогнать важную защитительную фигуру. Теперь разрушение идет быстрым темпом.

8. f5 : g6 f7 : g6

9. Ф f3 : f7+ Кр g8—h8

У белых под ударом конь, и главное, черные грозят по-

средством Kg7—e5 прогнать ферзя и укрепить свое положение. Нельзя медлить.

10. С d3 : g6! h7 : g6
 11. Ф f7 : g6 Ф d8—g8
 Угрожало Ф h6† и g5—g6.
 12. Ф g6—h5† Ф g8—h7
 13. Ф h5—e8† К d7—f8!

Черные защищаются лучшим образом. Ни 14. Л : f8†, С : f8
 15. Ф : f8†, Фg8, ни 14. Ф : e8, Кр g8 15. Cd2, Фd3 не дает белым выигрыша.

14. Л f1—f7! Ф h7—c2

Контр-атака черных выглядит весьма опасной, но у Боголюбова все точно рассчитано.

15. Ф e8 : e7 Ф c2—c1†
 16. Л f7—f1!

Ввиду мата на f8 выигрывает ферзя.

16. Л b3 : c3
 17. Ф e7 : f8† Кр h8—h7
 18. Ф f8—f7† Кр h7—h8
 19. Л f1 : c1 Л c3 : c1†
 20. Кр g1—f2 Сдался.

Во всех рассмотренных выше примерах атака нападающей стороны приводила к победе. Далее показан образец атаки и защиты, уравнивающих друг друга.

1. Фb2—a1 см. диагр. 319).

Связывает ладью e8 ввиду возможной при уходе Cd7 угрозы Ла8.

1. f5—f4

Черные заметили, что слон e2 остался без защиты. Жертвуя пешку, они имеют ввиду интересную атаку.

2. e3 : f4 К e5—g6
 3. С e2—f3 К g6 : f4
 4. С d4 : g7 Ф d8—g5!

Вылазка ферзя объясняет жертву пешки g7. Сg7 находится под ударом. Если он уйдет на d4, то последует 5... Kd3 6. Cf2, К : f2 7. Кр : f2, Фе3† 8. Kpf1, Cf5, если на f6, то Kh3† 6. Kpf1, Фе3 (угрозы на f2, g1 и d3) 7. gh, С : h3† 8. Сg2, Фf3† и Ф : g2×.

5. С g7—h8!

Приковывает черного ферзя к защите пункта g7.

5. К f4—d3

Угрожая убийственными шахами на e1 и e3.

6. h2—h4!

Парирует обе угрозы. На

Диагр. 319.
Нимцович.



Бернштейн.

Ле1† последует Ф : e1, а на Фе3†, Kph2.

6. Ф g5—g3
 7. Л a7—a8! С d7—c8!

После 7... Л : c8 8. Ф : a8†, Kpf7 9. Фd8! Фе1† 10. Kph2 черные, которым угрожает мат слоном на h5, попали бы в безвыходное положение. Теперь, наоборот, кажется, что нельзя помешать без больших потерь шаху ладьей на e1.

8. С d3—e4!

Неожиданный ресурс. Слона нельзя бить ни ладьей из за Л : с8† и Фf6X, ни ферзем на след. ходах из-за Фg7X.

8. Ф g3—f2†

9. Кр g1—h2 Ф f2 : h4†

10. Кр f2—g1 К d3—e5!

Черные отыграли пешку и могут давать вечный шах на f2 и h4, но этого им мало. Они делают еще одну попытку.

11. С h8 : e5 Ф h4 : e4!

He d6 : e5 из-за 12. Cf5, и белые выигрывают.

12. С e5—h8!

Тот же спасающий ход.

12. Ф e4—e3†

13. Кр g1—h2 Ф e3—f4†

14. Кр h2—g1 Ф f4—g3

15. С h8—c3 Ф g3—e3†

16. Кр g1—h1 Ф e3—f4

Чтобы на Сс3—h8 выиграть посредством Фh4†.

17. Ф a1—d1! Ф f4—h6†

18. Кр h1—g1 Ф h6—e3†

19. Кр g1—h1 Ф e3 : c3

Черные выиграли слона, но не партию. Смысл 17-го хода белых станет скоро понятен.

20. Л a8 : c8! Л e8 : c8

21. Ф d1—g4† Кр g8—f7

22. Ф g4—f5†, и белые дают вечный шах на полях f5, g5 и e6.

Партия делает честь обоим противникам.

Положение на диагр. 320 случилось в партии, игранный в 1861 г. между Макдонелем и Боденом. За пожертвованную пешку белые получили некоторую атаку, но прямых угроз пока нет. Черные сыграли.

1. f7—f6

Такой ход имел бы смысл, если бы вынуждал размен ферзей, чего он не достигает. Читатель знает, что всякое движение пешек, прикрывающих короля, ослабляет позицию. Рассмотрим внимательно положение.

Неприятен для черных ход Ла1—e1, но и в нем нет немедленной угрозы, потому что на Ке5—g6 последует f7 : g6, на Ке5—g4, Сс8 : g4, и на Ке5 : с6, Фе8 : с6. Угроза хода Ле1 в том, что он прикрывает коня e5 и грозит f4—f5—f6. Против такой угрозы черным следует придумать контр маневр. Из черных фигур конь d5 занимает превосходную позицию, ладья f8 защищает пункт f7. Слон с8 нужен на диагонали

Диагр. 320.

Боден.



Макдонель.

с8—h3, на d7 и e6 он будет хуже стоять, чем на с8, его трогать не стоит. Ферзь e8 защищает пешку с6, он может пойти следовательно, толь-

ко на е6, но тогда после Ла1—е1 ход f4—f5 будет атаковать ферзя.

Остается ладья а8, которая черными не использована, хотя в ее распоряжении открытая линия а. Простым рассуждением мы выяснили, что следует ходить ладьей а8. Недурно выглядит Ла8—а5, угрожающий выигрышем пешки К: f4, Л: f4, Л: е5. Но так как белые все равно сыграют Ла1—е1, то ход не достигает цели. Правильный ответ черных был 1... Ла8—а4, атакующий пешку f4, напр., 2. Фh5—h4, Фе8: е5 или 2. Ла1—е1, Ла4: f4 3. Ке5—f3, Фе8—d8 или 2. Кg3—e2, f7—f6! (Здесь имеется ввиду определенная комбинация). 3. Ке5—g6, Ла4—а5 (угроза К: f4 или Ке3) 4. f4—f5, Kd5—e3 5. Л f1—f3, Cc8: f5 и черные должны выиграть, или 2. Ке5—с4, Kd5—f6 3. Фh5—h4, Cc8—e6 4. Ла1—е1, Ке8—d8 5. f4—f5, Се6—d5 с угрозой b6—b5 и Ла4—а2.

2. К е5—g6!

Белые правильно поступают, уклоняясь от мены ферзей. После 2. Ф: е8, Л: е8 3. К: с6, Ле3 они вновь теряли пешку, но уже без шансов на атаку.

2. Ф е8—e3†

3. Кp g1—h2 Л f8—d8

Сразу проигрывает Лf8—f7 4. Ла1—е1, Фе3: d3 5. Ле8†, Kph7 6. Лh8X. Но отдавать без боя важную линию е не следовало. Правильное продолжение Лf8—e8 было достаточно для защиты, напр., 4. Лаe1, Ф: e1 5. Л: e1, Л: e1 6. Ке4, Се6 или 4. Кg6—e5,

Се6! 5. Лаe1, Фc5 6. Ке4, Фf8 7. К: с6, Cf7 8. Фf3. Л: a2.

4. Л f1—e1! Ф e3: d3

Открывать новые линии, находясь в положении защищающегося, не следует. Лучше было 4... Фc5 5. Ке4, Фа3 и при первой возможности Се6 или Cd7.

5. Л a1—d1 Ф d3—c2

Черные играют на контратаку — вполне правильный прием для игрока, находящегося в стесненном положении.

6. К g6—e7† Кp g8—h8

Черные находятся в заблуждении. Они не видят опасности, которая им грозит, и переоценивают силу контр атаки, которую задумали. 6... Kpf8 все еще вело к ничьей, напр., 7. К: d5. cd 8. Л: d5. Cb7 или 7. Kgf5, C: f5 8. К: f5, Ф: g2†! 9. Кp: g2, Kf4†, так что белым пришлось бы согласиться на ничью 7. Ке7—g6†, Kpg8! 8. Ке7† и т. д.

7. Ф h5—f7 C c8: h3!

На этот ход черные возлагали все упования. Грозит мат. Если 8. Кp: h3, то К: f4† 9. Kpg4, Л: d1 10. Л: d1, Ф: d1† 11. Кp: f4, Ла4† и черные выигрывают.

8. Л e1—e2!

Остроумная встречная комбинация, выигрывающая партию.

8. Ф e2: d1

Или Фc3 9. Kh5, f5 10. Ле5! Лg8 11. Кg6†, Kph7 12. Л: d5, cd 13. Kf6X. Теперь отпала угроза мата на g2 и белые заканчивают энергично атаку.

9. К g3—h5 Л d8—g8

10. К e7: g8 Л a8: g8

- | | | | |
|---------------|----------|----------------|-----------|
| 11. Л e2—e8 | Кр h8—h7 | 13. Л g8 : g7+ | Ф g4 : g7 |
| 12. Л e8 : g8 | Ф d1—g4 | 14. Ф f7 : g7× | |

В настоящей главе читатель ознакомился с разными приемами прямых атак на короля. Характерной чертой всех рассмотренных позиций является большой перевес в силах у атакующего там, где он ведет нападение. Когда такого перевеса нет, атака может иметь успех только при неправильной защите, как показывает пример на диагр. 320. Начинающий должен ясно усвоить этот важный принцип шахматной стратегии. Если его позиция не хуже неприятельской, то спокойно и хладнокровно оценивая различные угрозы, он всегда найдет защиту и заставит противника отступить. Наоборот, когда позиция плоха, то отчаянная контр-атака скорее может спасти партию, чем самая упорная защита.

Атакуйте стремительно, если у вас большое преимущество в силах, или когда позиция противника расшатана. Прочную неприятельскую позицию старайтесь постепенно расстраивать, создавая в ней слабые пункты. Накапливайте силы там, где вы предполагаете нанести решительный удар.

Нападение может вестись не только на короля. Часто король рокировал на короткую сторону, а под обстрелом находится ферзевый фланг. Объектом нападения на ферзевом фланге служат пешки a, b, c, иногда изолированная пешка d. Целью таких атак является выигрыш одной, двух пешек, поэтому жертвы фигур в них редко встречаются. Если противник собирается атаковать вас на королевском фланге и вы считаете свою позицию там достаточно прочной, то весьма разумно начать бой на ферзевом фланге, особенно если там продвинуты, а следовательно, и ослаблены пешки.

Позицию рокировки трудно в большинстве случаев разбить одной фигурной атакой. Приходится двигать пешки f, g, h. Движение пешек g и h обнажает вашего короля и в случае неудачи атаки подвергнет вас большой опасности. Фигуры вы можете вернуть назад, пешки—нет. Всегда помните правило, что пешки назад не ходят и двигайте их по зрелом размышлении.

Начинающие иногда недооценивают, а иногда переоценивают ценность пешек. Проигрыш пешки в равной позиции между хорошими шахматистами обозначает большей частью проигрыш партии. Но не увлекайтесь выигрышем пешек, когда ваш король находится в опасности. Более того, когда вы атакуете и можете жертвой пешки открыть линии вашим фигурам или задержать развитие сил противника, не будьте экономны. Не следует останавливаться перед жертвами, хотя бы и ферзя, когда дело идет о мате, но даже пешку нельзя отдавать без всякой компенсации.

Многие любители играют с самого начала своей шахматной карьеры робко и неуверенно. В корне ошибочная политика. Не бойтесь проигрыша. На ошибках и поражениях лучше всего можно научиться избегать их. Играйте смело, пусть даже рискованно, но не безыдейно. „Осторожность—мать всех шахматных пороков“—заметил один тонкий знаток шахмат. В отношении начинающих любителей безусловно правильное утверждение.

Победители чемпионатов С.С.С.Р.

1923 г.



П. А. Романовский.

1924 г.



Е. Д. Боголюбов.

ГЛАВА X.

ОБЩИЕ ПРИНЦИПЫ РАЗВИТИЯ ИГРЫ
В ДЕБЮТЕ.

„Самая трудная и сложная позиция—начальная“, как-то сказал венгерский маэстро Брейер. Сотни лет многочисленные теоретики ломают головы в поисках дебюта, который дал бы белым преимущество. Преимущество первого хода настолько незначительно, что все такие попытки остались безрезультатными. Одно время думали, что испанская партия ставит черных в затруднительное положение, известный теоретик Алапин даже предлагал начинать игру с черной пешкой на а6 во избежание этого дебюта, потом дебют ферзевых пешек казался неотразимым под впечатлением побед Пильсбери, но в дальнейшем все эти страхи оказались напрасными. Современная теория не знает начал, которые могли бы дать белым хотя бы небольшое преимущество.

Начинающим любителям не следует заниматься заучиванием наизусть бесконечных теоретических вариантов. Дело в том, что знание теории предполагает довольно высокий уровень игры. Начинаящему не под силу понять, почему теория рекомендует тот или иной ход. Простое зазубривание вариантов бесполезно, потому что на более слабый, не теоретический ход партнера начинающий не найдет лучшего ответа. Известен анекдотический случай, когда любитель, получавший вперед ладью а1, так добросовестно разыграл один из вариантов гамбита Эванса, что в известный момент пошел Сс3—а1, хотя ладья а1 отсутствовала с начала игры. Будучи спрошен, зачем он сделал такой странный ход, он ответил, что так „написано в теории“.

Гораздо важнее для начинающего усвоение основных принципов развития игры, которые лежат в основе всех дебютов. Понимание этих принципов скорее поможет начинающему ориентироваться в начальной стадии игры, чем блуждание в лабиринте вариантов.

Шахматная партия изображает в миниатюре сражение. Дебют соответствует мобилизации и разворачиванию сил перед боем. Дебют занимает в среднем 10—12 ходов. Этот промежуток времени (в шахматах ход является символом времени) должен быть использован обеими сторонами для разворачивания своих сил. Если время будет упущено, мобилизация выполнена неудачно, то партия может быть проиграна в дебюте. Просмотрите внимательно коротенькие партии на стр. 104 и вы увидите, что мат, всякий раз достигался одной стороной так

быстро потому, что у другой стороны все почти фигуры сидели дома.

Какие фигуры надо выводить в первую очередь? Казалось бы, ферзя, самую мощную фигуру, для того, чтобы стеснить действие более слабых неприятельских фигур и воспользоваться его громадной ударной силой по всем направлениям. Мысль в основе правильная, и если бы удалось найти место на доске, где бы ферзь в свою очередь не подвергался нападению менее ценных фигур, то вывод ферзя мог бы принести большую пользу. В некоторых дебютах так и поступают. Во французской партии игра может вестись так: 1. e2—e4, e7—e6, 2. d2—d4, d7—d5 3. Kb1—c3. Kg8—f6 4. Cc1—g5, Cf8—b4 (защита, изобретенная Мак - Кетченом) 5. e4 : d5, Фd8 : d5 6. Cg5 : f6, Cb4 : c3† 7. b2 : c3, g7 : f6. Ферзь на d5 стоит достаточно безопасно. Если он будет прогнан с d5, напр., ходом c3—c4, то найдет на a5 прекрасное, недоступное для белых фигур поле, откуда будет сильно стеснять игру белых.

В большинстве случаев таких безопасных полей не найдется, и неприятельские кони и слоны, нападая на ферзя, будут выигрывать время для развития. В той же французской партии возможна такая защита. 1. e2—e4, e7—e6 2. d2—d4, d7—d5 3. Kb1—c3, d5 : e4 4. Kc3 : e4, Kg8—f6 (Лучше Kb8—d7 и потом уже Kg8—f6) 5. Kc4 : f6†, Фd8 : f6 6. Kg1—f3, Kb8—d7? (Следовало играть h7—h6) 7. Cc1—g5, Фf6—g6 8. Cf1—d3. Белые, непрерывно нападая на ферзя, развили почти все фигуры, черные все время должны искать убежища для ферзя 8... f7—f5. (Если бы ферзь ушел на h5, то после 9. h2—h3 грозит g2—g4 и черным все равно пришлось бы сыграть f7—f5). Получившаяся позиция позиционно проиграна для черных; помимо того, что они отстали в развитии, у них слабая пешка e6 на открытой линии e, которая при правильной игре должна быть рано или поздно потеряна. Для курьеза сообщу, что этот вариант случился в партии матча на первенство мира! Черными играл Ласкер, белыми — Тарраш, который ухитрился свести партию в ничью. И на старуху бывает проруха...

Силу ладьи можно использовать, когда имеются уже открытые линии. Кроме того, ладьи стоят в углах и их труднее всего ввести в игру. Они также легко могут подвергнуться нападению менее ценных слонов и коней. Поэтому в первую очередь выводят коней и слонов.

Кони могут выйти и без движения пешек 1. Kb1—c3 или Kg1—f3, но для развития слонов нам нужно двинуть пешку d или e. Большинство партий и начинается ходами e2—e4 или d2—d4.

В последнее время опять в моду вошло развитие слонов посредством g2—g3 и Cf1—g2 и соответственно b2—b3. Cc1—b2. Подобный способ развития называется итальянским слоновым фианкетто. Но если белые впоследствии рокируют в ко-

роткую сторону, то несомненно их позиция рокировки будет ослаблена ходом g2—g3 и при случае может подвергнуться атаке. Кроме того, читатель в дальнейшем увидит, что ходы e2—e4 и d2—d4 преследуют и другие цели, помимо выведения слонов.

Для примера возьмем такой вариант итальянской партии. 1. e2—e4. e7—e5 2. ♞g1—f3, Kb8—c6 3. Cf1—c4. Cf8—c5 4. Kb1—c3, Kg8—f6 5. d2—d3, d7—d6 6. 0—0, 0—0 7. Cc1—g5, Cc8—e6 8. Фd1—e2, Фd8—e7 9. Лf1—e1, Лf8—e8 10. Ла1—d1, Ла8—d8. В десять ходов каждая из сторон увела короля под прикрытие и развила все силы. Дебютная стадия закончена, и дальше начнутся непосредственные боевые действия.

Правильное разыгрывание дебюта немыслимо без понимания значения центра и центральных пешек. Постараемся выяснить его на следующем примере: 1. e2—e4, e7—e5 2. Kg1—f3, Kb8—c6 3. Cf1—c4, Cf8—c4 4. c2—c3, Kg8—f6. (Диагр. 321). До сих пор черные делают превосходные развивательные ходы 5. d2—d4, e5 : d4. (Черные должны бить на d4. Если они отступят на d6, то задержат движение пешки d и развитие

Диагр. 321.



слона с8. При отступлении на b6 они теряют пешку 6. de, K : e4 7. Фd5 с двойной угрозой мата на f7 и на коня e4, и белые выигрывают). 6. c3:d4, Cc5—b6 7. d4—d5, Kc6—e7. Читатель должен помнить из пройденного ранее, что на a5 конь легко может быть потерян после ухода слона c4 и b2—b4 8. e4—e5, Kf6—e4 9. d5—d6, c7:d6 10. e5:d6, Ke7—g6 (Ke4:f2 11. Фd1—b3, Kf2:h1 12. Cc4:f7+, Kpe8—f8 13. Cc1—g5 и черным надо сдаваться) 11. Cc4:f7+, Kpe8 : f7 12. Фd1—d5+, Kpf7—f6 (после Kpf8, Ф : e4 черные потеряли пешку в очень плохом положении) 13. Kb1—c3! (Не Ф : e4. Ле8. 14. Cg5+, Kpf7 15. C : d8, Л : e4+ и белые потеряли фигуру) Cb6—a5! (иначе при Ле8, K:e4, Л:e4 теряется качество, а после K : c3 или K : f2 последует Cg5×) 14. Фd5 : e4, Лh8—e8 15. Cc1—g5+, Kpf6—f7 15. 0—0! Ле8 : e4 17. Cg5 : d8, Ca5 : c3 18. Kf3—g5+, Kpf7—e8 19. Kg5 : e4, Cc3 : b2 20. Ла1—b1, Kpe8 : d8 21. Лb1 : b2. Белые выиграли качество и должны легко осилить черных.

Черные в начале делали хорошие целесообразные ходы—и проиграли. В чем же их ошибка?

Пусть читатель внимательно еще раз переиграет партию. Он найдет несомненно, что неприятности черных начались после 6 хода Cc5—b6, когда они допустили d4—d5 и затем e4—e5.

Здесь та же картина, что при преследовании ферзя менее ценными фигурами. Только гонимые—кони и слоны, а пресле-

дователи—менее ценные пешки. Проигрыш черных был вызван тем, что пешки d и e беспрепятственно дошли до d5 и e5 и стал возможен ход d5—d6, который закупорил весь ферзевый фланг. Само по себе движение пешек не ускорило развития белых, но затормозило надолго развитие черных.

Изобретенный московским любителем Клячкиным и подробно разработанный А. А. Алехиным и потому известный под его именем „дебют Алехина“ вызвал в шахматном мире громадную сенсацию. Действительно, после 1. e2—e4, Kg8—f6 2. e4—e5, Kf6—d5 3. c2—c4, Kd5—b6 белые все время выигрывали темпы, гоняя коня f6, и после 4. d2—d4, пешки выглядят грозно. Казалось, что разгром черных неминуем. Между тем, оказывается, черные развиты не хуже, чем белые. Им достаточно воспрепятствовать опасному ходу d4—d5, чтобы получить хорошую партию 4... d7—d6! 5. f2—f4 (или 5. ed, ed) d6 : e5 6 f4 : e5, Kb8—c6! 7. Kg1—f3 (d4—d5? K : e5) Cc8—g4 8. Cc1—e3 (угрожало C : f3 и Ф : d4), e7—e6 и черные без всяких затруднений закончат развитие.

Итак, мы пришли к важному выводу, что развитие игры существенно зависит от правильного развития легких фигур. Но как раз для целесообразного развития слонов и коней положение пешек e и d играет первостепенную роль. Для выяснения роли пешек e и d вернемся еще раз к проигранной черными партии (см. диагр. 321).

Наученные горьким опытом, на сей раз изменим защиту и сыграем 4... d7—d6 (препятствуя в дальнейшем e4—e5) 5. d2—d4, e5 : d4 (вынужденно 5... Cb6 6. de, de 7. Ф : d8†, Kp : d8 8. C : f7) 6. c3 : d4, Cc5—b6 7. Kb1—c3, Kg8—f6 8. 0—0, 0—0 9. Cc4—b3 (препятствуя комбинации Kf6 : e4!, Kc3 : e4, d6—d5), Cc8—g4 10. Cc1—e3, Lf8—e8 11. Фd1—d3.

Рассмотрим внимательно (диаграмма 322) создавшуюся позицию. Несмотря на сделанные хорошие ходы, черные испытывают стеснение. Им нечем двигаться, потому что все центральные поля c4, d4, e4, f4, c5, d5, e5, f5 находятся во власти белых, благодаря пешкам d4 и e4. Белые же, закончив развитие ходами Ла1 d1 и Lf1—e1, имеют блестящие перспективы. Они или готовят прорыв в центре (e4—e5 или d4—d5) или посредством Cg5 и Kd5 начнут нападение на королевский фланг, или переведя слона на c2 займутся обстрелом пешки h7. Если же черные возьмут на f3, то после gf, Kpg1—h1 и Lf1—g1 белые смогут начать операции по линии g.

Хотя позиция рокировки белых расстроена, это не имеет особого значения. Король на h1 стоит вполне безопасно, пешка

Диагр. 322.



f3 сильно подкрепляет белый центр, и кроме того, ослабление позиции рокировки опасно для защищающегося, а не при нападении. Все—результат давления пешечной пары d4 и e4, которую можно назвать пешечным центром.

Мы формулируем этот новый важный принцип дебютной стратегии так: не допускайте образования прочного пешечного центра у противника. В „дебюте Алехина“ пешечный центр белых непрочен, поэтому у черных приличная игра, тогда как в рассмотренной партии белым легко закрепить центр и они достигают лучшего положения.

Теперь начинающему нетрудно будет найти ошибку в разыгранной партии (см. диагр. 321). После 4... Kf6! 5. d4, e4 6. cd черные, чтобы разрушить центр, не должны терять ни одного хода. Ошибкой было отступление Cc5—b6. Правильно 6... Cc5—b4† 7. Cc1—d2, Cb4 : d2† 8. Kb1 : d2, d7—d5! 9. e4 : d5, Kf6 : d5, и у черных достаточно удовлетворительная игра. Гамбитный вариант 7. Kb1—c3, Kf6 : e4 будет рассмотрен ниже.

Допустим, что белые на 6-ом ходе сыграют хитрее, не сразу c3 : d4, а сначала 6. e4—e5. Возможны ответы 6... Фd8—e7 7. c3 : d4, Cc5—b4† 8. Kpe1—f1! (освобождая от связи пешку e5) Kf6—e4 9. Cc4—d5 с выигрышным положением или 6... Kf6—e4 7. Cc4—d5 или 6... Kf6—g4 7. c3 : d4, Cc5—b4† 8. Kpe1—f1! (8. Cc1—d2, Cb4 : d2† 9. Kb1 : d2, d7—d5! дает сносную игру) с угрозой на 8... d7—d5 пойти 9. Cc4—b5 и 10. Фа4. Все они неудовлетворительны. Правильно, согласно с формулированным нами принципом, только 6... d7—d5!, как показывают продолжения 7. e5 : f6, d5 : c4 8. f6 : g7, Лh8—g8 9. Cc1—g5, Фd8—d5 10. c3 : d4, Kc6 : d4 11. Kf3 : d4, Фd5 : g5 с выигрышем пешки g7 и лучшей партией, или 7. Cc4—b5, Kf6—e4 8. c3 : d4, Cc5—b6 9. 0—0 0—0 10. Kb1—c3, f7—f6!, и центр расстраивается с лучшей для черных игрой. Раз черным удалось продвинуть пешку на d5 и получить в центре сильный опорный пункт, то тем самым игра уравнивается.

Во многих других дебютах правильная защита также заключается в достижении хода d7—d5. Например, в защите двух коней после 1. e2—e4, e7—e5 2. Kg1—f3, Kb8—c6 3. Cf1—c4, Kg8—f6 4. d2—d4 ход Kf6 : e4 плох, потому что после d4 : e5 освободительный маневр d7—d5 будет надолго задержан. Правильно 4... e5 : d4 5. 0—0, Kf6 : e4 6. Лf1—e1, d7—d5 и белые могут только остроумной комбинацией уравнивать игру 7. Cc4 : d5, Фd8 : d5 8, Kb1—c3!, Фd5—a5 9. Kc3 : e4, Cc8—e6 10. Ke4—g5, 0—0—0! 11. Kg5 : e6, f7 : e6 12. Le1 : e6.

В английской партии после 1. e2—e4, e7—e5 2. Kg1—f3, Kb8—c6 3. c2—c3 очень хорошо сразу же играть 3... d7—d5, пользуясь тем, что после 4. e4 : d5, Фd8 : d5 невозможен ход Kb1—c3, атакующий с темпом ферзя. Интересная партия с этим дебютом приведена на стр. 113

В защите Филидора возможен вариант 1. e2—e4, e7—e5 2. Kg1—f3, d7—d6 3. d2—d4, Kpg8—f6 4. d4 : e5, Kf6 : e4 5. Cf1—c4. Угрожает C : f7† и Фd5† с выигрышем пешки. Возможен ход 5... Ke4—c5, однако, правильный ответ будет 5... c7—c6! 6. 0—0, d6—d5 или 6. e5 : d6, Ke4 : d6 7. Cc4—b3, Cf8—e7.

Рассмотрим теперь другой вариант защиты Филидора: 1. e2—e4, e7—e5 2. Kg1—f3, d7—d6 3. d2—d4. Белые атакуют пешку e5. Защита ее ходами Фе7, Фf6, тормозящими развитие черных фигур, явно неудовлетворительна, 3... Kb8—c6, тоже недостаточно, потому что 4. d4 : e5 Kc6 : e5 5. Kf3 : e5, d6 : e5 6. Фd1 : d8†, Кре8 : d8 лишает черных рокировки. 3... f7—f6 всегда опасно, после 4. Cf1—c4 нормальное развитие фигур и рокировка встретят большие препятствия. 3... Kb8—d7 закрывает выход слону c8 и потому противоречит основному принципу быстрого развития фигур. Хотя в турнирной практике этот способ защиты иногда и встречается, но он требует точного знания всех вариантов. При малейшей ошибке может последовать быстрый разгром, напр., 4. Cf1—c4, Cf8—e7 5. d4 : e5, Kd7 : e5 (d6 : e5 6. Фd1—d5, Kg8—h6 7. Cc1 : h6 и выигрывают) 6. Kf3 : e5, d6 : e5 7. Фd1—h5! и белые выигрывают пешку, или 4... Kg8—f6 5. Kf3—g5 с нападением на f7, которое нельзя отразить без потерь.

Таким образом, удовлетворительной защиты пешки e5 не существует. Контр-атака 3... Kg8—f6, после 4. Kb1—c3 не меняет положения дел, и черные вынуждены бить на d4, 4... e5 : d4 5. Kf3 : d4. Продолжают обыкновенно 5... Cf8—e7 6. Cf1—c4, 0—0 7. Cc4—b3 (во избежание Kf6 : e4, Kc3 : e4, d6—d5 с полным уравниванием) Kb8—c6 8. 0—0. У белых, несомненно, более свободная игра. Пешка e4 стесняет движение черных фигур, пешка d6 запирает слона e7. При случае белые могут начать атаку с f2—f4. Создавшееся положение вещей вызвано тем, что белые имеют в центре пешку e4, а черные соответствующую пешку e5 не могли удержать. Но во всяком случае наличие только одной пешки в центре не представляет серьезной опасности, и при правильной игре черные постепенно достигнут равенства позиций, примерно, таким способом 8... Kc6 : d4 9. Фd1 : d4, Kf6—d7 10. Cc1—f4, Ce7—f6 11. Фd4—d2. Kd7—c5 затем Kc5 : b3 и Cc8—e6. Вообще заметьте важное правило: в стесненных положениях полезно разменять несколько фигур и тщательно следует избегать образования слабых пунктов. Если вместо указанного способа развития, черные выберут такой план : 8... Kc6—a5 9. Фd1—d3, c7—c5 10. Kd4—e2. Фd8—c7 (угрожая c5—c4), то после 10. Kc3—d5, Kf6 : d5 11. Cb3 : d5 у них образуется слабая пешка d6, защита которой причинит им в будущем много хлопот.

Похожая защита возможна в испанской партии 1. e2—e4, e7—e5 2. Kg1—f3, Kb8—c6 3. Cf1—b5, Kg8—f6 4. 0—0, d7—d6 5. d2—d4, Cc8—d7 6. Лf1—e1, Cf8—e7 7. Kb1—c3 (Cb5 : c6, Cd7 : c6 8. d4 : e5, d6 : e5 9. Kf3 : e5, Фd8 : d1† 10. Ле1 : d1, Cc6 : e4). Белые защитили пешку e4 и угрожают выигрышем пешки e5, черные должны продолжать 7... e5 : d4 8. Kf3 : d4, 0—0. Пешка e4 несколько стесняет черных, но так как у них нет слабых пунктов, то партия скоро уравнивается.

Во многих дебютах для быстрого развития игры и атаки белые или черные могут жертвовать пешки, иногда даже фигуры, и начинающий стоит перед трудной дилеммой: принять или не принять жертву. Выбор, разумеется, зависит прежде всего от характера позиции. Разумно действовать следующим образом. Определите сначала, что дает играющему ход с предложением жертвы. Если этот ход ухудшает его позицию, а принятие жертвы улучшит ее, откажитесь от нее.

Во времена Морфи, Андерсена, Чигорина самым модным дебютом был гамбит Эванса, 1.e2—e4, e7—e5 2. Kg1—f3, Kb8—c6 3. Cf1—c4, Cf8—c5 4. b2—b4. Все лучшие аналитики занимались исследованием вариантов, которые получаются после 4... Cc5 : b4 5. c2—c3, Cb4—c5 6. d2—d4, e5 : d4 7. c3 : d4. Анализами было установлено, что после Cc5 : b4 жертва пешки даст белым важный темп c2—c3 для образования грозного пешечного центра с d2—d4, но что при лучшей защите черные могут отразить атаку по меньшей мере с равной партией. Тем не менее в современных турнирах гамбит Эванса почти не встречается и вот почему. Его не принимают и отступают 4... Cc5—b6. Использовать ход b2—b4 для атаки или выигрыша пешки белые не могут: 5. b4—b5, Kc6—d4 6. Kf3 : e5, Фd8—g5 и черные выигрывают, как было показано на диагр. 104. По существу же ход b2—b4 плох, не усилил развития белых и пешка b4 слаба. Подкрепят ли ее белые ходом a2—a3 или продвинут на b5, все равно, пешки ферзевого фланга расстроены и при правильной игре черные в середине игры или в эндшпиле используют эту слабость.

Можно придерживаться и другого метода действий. Приняв жертву, не старайтесь сохранить материальный перевес за счет ухудшения позиции. То время, которое противник потратит на отыгрыш пожертвованного материала, используйте для развития. На этом принципе построена защита Ласкера в гамбите Эванса. После 4. b2—b4, Cc5 : b4 5. c2—c3, Cb4—a5 6. 0—0, d7—d6 7. d2—d4 он играет Ca5—b6, отдавая после 7. d4 : e5, d6 : e5 8. Фd1 : d8†, Kc6 : d8 9. Kf3 : e5 обратно пешку, но достигая после 9... Kg8—f6 10. Cc1—g5, Kf6—d7 11. Ke5 : d7, Cc8 : d7 хорошего развития и лучшей пешечной позиции.

Еще раз вернемся к диагр. 321. Предположим, что играющий белыми убедился, что после 5. d2—d4, e5 : d4 6. c3 : d4 лучшую защиту дает 6... Cc5—b4†, а после 6. e4—e5, 6... d7—

d5!, и решил перехитрить противника, продолжая 5. 0—0. Освободительный маневр d7—d5 пока невыгоден, и белые грозят с 6. d2—d4, e5 : d4 7. c3 : d4 получить прочный пешечный центр, потому что принятый способ защиты Cc5—b4† в связи с меной слона и немедленным d7—d5 отпал. Многие начинающие любители сыграют 5... d7—d6 и после 6. d2—d4, e5 : d4 7. c3 : d4, Cc5—b6 и т. д. придут к рассмотренной выше позиции (диагр. 322), в которой пешечная пара e4 и d4 сильно стесняет черных. Ход 5. 0—0 оставляет без защиты пешку e4 и черные должны решить, принять ли жертву или же развивать свою игру. Попытаемся выяснить вопрос, как в гамбите Эванса. Несомненно, что во первых, рокировка белых значительно способствует их развитию, тогда как b2—b4 развитию не содействовало; во вторых, пешка e4 центральная, при ее участии образуется грозный пешечный центр, пешка b4 только ослабила ферзевый фланг.

Первое соображение говорит против взятия пешки e4. Взяв на e4 конем f6, черные не развивают новой фигуры. Из принципа быстрого развития фигур вытекает очевидное правило: не ходить без нужды дважды одной и той же фигурой. Поэтому взятие на e4 вызовет опасную отсталость в развитии.

Второе соображение говорит за взятие пешки e4. В дебюте полезно уничтожить центральную пешку противника. В виду противоречия выводов необходимо выяснить, имеют ли черные в своем распоряжении хороший развивательный ход. 5... d7—d6 уже забраковано. 5... 0—0 поведет после 6. d2—d4, Cc5—b6 (e5 : d4 быстро проигрывает, как было показано в самом начале) 7. Lf1—e1 к образованию пешечного центра. Тоже произойдет при 5... Fd8—e7. Остается 5... Cc5—b6 с тем, чтобы на 6. d2—d4 продолжать 6... e5 : d4 7. c3 : d4, d7—d5. Но 8. e4 : d5, Kf6 : d5 9. Cc4 : d5, Fd8 : d5 10. Kb1—c3, Fd5—d8 11. Lf1—e1†, Kc6—e7 12. Fd1—e2 приведет к потере рокировки (12... Cc8—e6 13. Cc1—g5, 0—0? 14. Cg5 : e7, Fd8 : e7 15. d4—d5 или 12... Cc8—g4 13. Kc3—d5!) и большим затруднениям, вызванными тем, что Cc5—b6 тоже не развивательный ход и что белые могут для атаки воспользоваться открытой линией e. Отстав в развитии, не открывайте позиции, особенно линий для слонов и ладей.

Обсудив таким способом положение, играющий черными должен уверенно взять пешку e4. И действительно, черные отразят все нападения, например: 5... Kf6 : e4! 6. d2—d4 d7—d5! 7. d4 : c5, d5 : c4 8. Fd1—e2 (Ф : d8†, Kp : d8 9. Le1, K : c5 10. K : e5, K : e5 11. Л : e5, Le8! 12. Ld5†, Kd7 и в хорошем положении удерживают пешку) Fd8—d3! или 7. Cc4—b5, e5 : d4 8. c3 : d4, Cc5—b4 9. Kf3—e5, 0—0! (Не стоит удерживать завоеванную пешку. Лучше отдавая своевременно

ее обратно, получить более свободное развитие) 10. Ke5 : с6. b7 : с6 11. Сb5 : с6, Сс8—а6! и черные стоят лучше.

Пешку е4 можно жертвовать более тонким способом (см. диагр. 321) 5. d2—d4, е5 : d4 6. с3 : d4, Сс5—b4+ 7. Kb1—с3! Эта опасная атака была предложена гениальным шахматистом 17-го века итальянцем Греко. И здесь лучшая защита, согласно рассмотренных нами правил, состоит в 7... Kf6 : е4 8. 0—0, Сb4 : с3 9. b2 : с3, d7—d5. В новейшее время Меллер изобрел усиление атаки 9. d4—d5!, но 9... Сс3—f6 10. Lf1—e1, Kс6—e7 11. Le1 : e4, d7—d6 (предупреждая d5—d6) достаточно для защиты.

В „испанской“ партии возможен такой вариант 1. е2—е4, е7—е5 2. Kg1—f3, Kb8—с6 3. Cf1—b5. а7—а6. (Угроза белых С : с6, dc, К : е5 не серьезна, Фg5 или Фd4 отыгрывает немедленно пешку, поэтому черные могут спокойно гнать слона b5. Ход а7—а6, хотя и ослабляет несколько пешечное положение, имеет следующие достоинства. Во-первых, дает возможность освободиться при случае посредством b7—b5 от связывания

Диагр. 323.



Испанская партия.

коня с6, во-вторых, стесняет деятельность слона на g4. Слона на королевский фланг придется переводить посредством с2—с3 и Са4—с2) 4. Сb5—а4, Kg8—f6 5. 0—0 (см. диагр. 323). Опять жертвуется пешка е4. Возможны, как в гамбите Эванса, две системы защиты. Приняв жертву пешки, отдать ее обратно, выигрывая время для развертывания сил: 5... Kf6 : е4. 6. d2—d4, b7—b5 7. Са4—b3, d7—d5! 8. d4 : е5, Сс8—е6; затем Cf8—с5 или е7, рокировка и т. д.; или же, пренебрегая выигрышем пешки, просто развиваться, принимая в дальнейшем меры против образования пешечного центра 5... Cf8—e7 (Cf8—с5 хуже из-за 6. К : е5, К : е5 7. d4) 6. Lf1—e1, b7—b5. (Грозило С : с6, bc и К : е5) 7. Са4—b3, d7—d6 8. c2—с3, Kс6—а5 9. Сb3—c2, c7—c5! 10. d2—d4, Фd8—c7! Черные имеют в центре пешку е5, прочно защищенную и, кроме того, давят на пешку d4. Белые в дальнейшем будут вынуждены или бить на е5 или продвинуть пешку на d5. В обоих случаях давление в центре уравнивается.

Читатель, усвоивший правильные принципы развития игры, без затруднения найдет защиту в разных гамбитных вариантах шотландской партии, центрального гамбита и других. Например, 1. е2—е4, е7—е5 2. Kg1—f3, Kb8—с6. 3. d2—d4, е5 : d4! 4. Cf1—c4, Kg8—f6 5. е4—е5, d7—d5! или 1. е2—е4, е7—е5 2. Kg1—f3, Kb8—с6 3. d2—d4, е5 : d4 4. c2—с3, d7—d5 или : 1. е2—е4, е7—е5, 2. d2—d4, е5 : d4 3. c2—с3, d7—d5

В последних двух вариантах вполне возможно принять жертву пешки и бить на с3, но в дальнейшем черные должны стараться как можно скорее развить фигуры и не удерживать во что бы то ни стало выигранную пешку.

Начинающих любителей больше всего пугает королевский гамбит 1. e2—e4, e7—e5 2. f2—f4. Действительно, белые после 2... e5 : f4 3. Kg1—f3 грозят получить с d2—d4 сильный пешечный центр и отыграть пешку, после чего открытая линия f послужит для нападения на пункт f7. Если же черные защитят пешку f4 посредством g7—g5, то разумеется, ослабят позицию рокировки. Очень интересные и острые партии получаются в следующих вариантах 3... g7—g5 4. Cf1—c4, g5—g4 5. 0—0, g4 : f3 6. Фd1 : f3 (Гамбит Муцио) и 4. h2—h4, g5—g4 5. Kf3—g5. h7—h6 6. Kg5 : f7, Kpe8:f7 7. Cf1—c4† или d2—d4 (Гамбит Альгайера). Белые, ради быстрого развития и атаки, жертвуют целую фигуру. Теоретические исследования доказывают, что черные могут успешно защищаться, отдавая в интересах быстрого развития одну или две пешки. Начинающим можно посоветовать играть такие гамбиты почаще и за белых и за черных. Они легче всего на них научатся разным приемам атаки и защиты. Так как мы не предполагаем утомлять читателя пространными анализами всевозможных гамбитов, то здесь попробует оценить гамбит с точки зрения разобранных выше правил.

Ход f2—f4 ничем не угрожает: f4 : e5, Фd8—h4†, и черные выигрывают. Черные свободны в выборе ходов. Теневая сторона взятия на f4 в том, что черные уведат пешку из центра и очищают доску для d2—d4. Зато после e5 : f4 грозит Фd8—h4†, а на 3. Kg1—f3, g7—g5—g4 и опять Фd8—h4†. Кроме того, черные могут удержать завоеванную пешку.

С другой стороны, f2—f4 ничего не дает для развития и, несомненно, ослабляет позицию короля. Поэтому весьма рационально пренебречь пешкой и отказать гамбит, лучше всего ходами 2... Cf8—c5 и 2... d7—d5. Известный немецкий маэстро и теоретик Тарраш считает 2... d7—d5 самым сильным опровержением королевского гамбита. Продолжение может быть 3. e4 : d5, e5—e4 (контр гамбит Фалькбеера) 4. Cf1—b5†, c7—c6 5. d5 : c6, Kb8 : c6. Теперь уже черные жертвуют пешку, развитие белых весьма затруднено.

При отказе гамбита ходом 2... Cf8—c5 обычно продолжают 3. Kg1—f3, d7—d6 4. c2—c3. Белые угрожают с d2—d4 получить сильный центр. 4... Cc8—g4 5. h2—h3 (5. d2—d4, Cg4 : f3 6. g2 : f3, Фd8—h4† 7. Kpe1—e2 не выгодно для белых) Cg4 : f3 6. Фd1 : f3, Kb8—c6 7. Cf1—c4, Kg8—f6, 8. d2—d3. 0—0 9. Cc1 e3, Cc5 : e3 10. Фf3 : e3, d6—d5! Как всегда, освободительный ход. Черные воспрепятствовали образованию пешечного центра и стоят хорошо.

В последнее время чаще всего принимают гамбит 1. e2—e4, e7—e5 2. f2—f4, e5 : f4 и немедленно открывают игру 3. Kg1—f3, d7—d5 4. e4 : d5, Kg8—f6 5. d2—d4, Kf6 : d5. Черные удерживают пешку и развиваются без затруднений.

Связывание фигур часто применяется в дебюте и может создать большие затруднения. В дебюте четырех коней после 1. e2—e4, e7—e5 2. Kg1—f3, Kb8—c6 3. Kb1—c3, Kg8—f6 4. Cf1—b5, Cf8—b4 5. 0—0, 0—0 6. d2—d3, d7—d6 самое сильное продолжение 7. Cc1—g5, связывающее коня f6. Грозит Kc3—d5, затем Kd5 : f6†, g7 : f6. Cg5—h4, пешечная позиция рокировки расстроена, и черный ферзь будет прикован к защите пункта f6. Черные должны немедленно выработать план защиты. Возможно I. 7... Cc8—g4 с аналогичной угрозой Kc6—d4 8. Kc3—d5. Kc6—d4 9. Cb5—c4, Cb4—c5 10. Kpg1—h1, c7—c6 11. Kd5 : f6†, g7 : f6 12. Cg5—h4, d6—d5. II. 7... Cb4 : c3 8. b2 : c3, Фd8—e7 9. Лf1—e1, Kc6—d8 10. d3—d4. Kd8—e6, и черные освобождаются от связывания, напр. 11. Cg5—h4, Ke6—f4 12. h2—h3, Kf4—g6 13. Ch4—g5, h7—h6. III. 7... Kc6—e7, допуская C : f6, gf. Черные получают компенсацию за расстроенные пешки в открытой линии g, по которой возможна в будущем атака. IV. 7... h7—h6 8. Cg5—h4, g7—g5 казалось бы самым простым способом развязки, но в действительности повело бы к проигрышу: 9. Kf3 : g5, h6 : g5 10. Ch4 : g5, Cc8—e6 (угрожало Kc3—d5) 11. f2—f4, Cb4—c5† 12. Kpg1—h1, e5 : f4 13. Лf1 : f4, Cc5—d4 14. Cb5 : c6, b7 : c6 15. Фd1—f3, Kpg8—g7 16. Лc1—f1, и белые выигрывают. Комбинация с жертвой на g5 и связыванием коня f6 встречается довольно часто в практике. Связывание королевского коня особенно опасно, когда противник рокировал в короткую сторону и когда нельзя быстро развязать коня. В вышеприведенном примере из дебюта 4-х коней, слон b4 не может из-за хода d7—d6 вернуться на e7. Многие осторожные игроки избирают поэтому защиту 4... Cf8—e7. Стейниц доказал, что связывание коня до рокировки может стать опасным для связывающей стороны. Вот один из его анализов.

Диагр. 324.

1. e2—e4, e7—e5 2. Kg1—f3, Kb8—c6 3. Cf1—c4 Kg8—f6 4. d2—d3, Cf8—c5 5. 0—0, d7—d6 6. Cc1—g5, h7—h6 (см. диагр. 324) 7. Cg5—h4? (Лучше Cg5—e3) g7—g5! 8. Ch4—g3 [жертва фигуры здесь неправильна 8. K : g5, hg 9. C : g5, Лg8 10. h4 (Ch4, Ch3) Фd7 11. C : f6, Л : g2† 12. Kp : g2, Фh3† 13. Kpg1, Cg4, и черные выигрывают ферзя в виду угрозы Фg3† и Cf3×] h6—h5! 9. Kf3 : g5 (лучше 9. h4, после чего черные продолжают атаку 9... Cg4 10. hg, Kh5 и выигр.)



Итальянская партия.

h5—h4! 10. Kg5 : f7, h4 : g3 11. Kf7 : d8 (читателю следует убедиться, что при другом продолжении белые проигрывают) Cc8—g4 12. Фd1 — d2, Kc6 — d4 (угрожая Ke2† и Л : h2X) 13. Kb1—c3, Kd4—f3†! 14. g2:f3, Cg4 : f3, и черные форсируют мат.

Партия Стейниц — Барделебен имела начало: 1. e4, e5 2. Kf3, Kc6 3. Cc4, C : 5 4. c3, Kf6 5. d4, cd 6. cd, Cb4† 7. Kc3, d5 (лучше K : e4) 8. ed, K : d5 9. 0—0, Ce6 10. Cg5, Ce7 11. C : d5, C : d5 12. K : d5, Ф : d5 13. C : e7, K : e7, после чего Стейниц связал с 14. Лf1—e1 коня и лишил тем черных рокировки 14... f7—f6 15. Фd1—e2, Фd5—d7 16. Ла1—c1. Продолжение этой замечательной партии показано на диагр. 311.

Остается рассмотреть закрытые начала. Как показывает название, игра в них имеет замкнутый характер. В рассмотренных выше дебютах с первым ходом 1. e2—e4, e7—e5 обе стороны быстро открывают линии для легких фигур и ладей и начинают оспаривать власть над центром. Черные могут избрать другую систему защиты, заграждая пешками линии дальнбойных фигур, то-есть ферзя, слонов и ладей и замедляя таким способом развитие игры. Только закончив развертывание сил, черные будут стараться вскрыть игру. К таким дебютам относится французская партия 1. e2—e4, e7—e6 2. d2—d4, d7—d5. Белые могут, сыграв 3. e4 : d5, e6 : d5, приать дебюту открытый характер, но симметричное положение центральных пешек исключает всякую возможность борьбы за центр. Партии, игранные этим вариантом, скучны и малосодержательны. Более энергичны продолжения I. 3. Kb1—c3, Kg8—f6 4. Cc1—g5, Cf8—e5, Kf6—d7 6. Cg5 : e7, Фd8 : e7 7. f2—f4, a7—a6 (не сразу c7—c5 из-за Kc3—b5) 8. Kg1—f3, c7—c5. Белые должны атаковать на королевском фланге, черные на ферзевом. Исход партии зависит от быстроты действий. II. 3. Kb1—c3, Kg8—f6 4. Cc1—g5, Cf8—b4 5. e4 : d5, Фd8 : d5 6. Cg5 : f6, Cb4 : c3† 7. b2 : c3. g7 : f6 8. Фd1—d2 III. 3. Kb1—c3, Kg8—f6 4. e4—e5, Kf6—d7 5. f2—f4, c7—c5 IV. 3. e4—e5. c7—c5 4. Kg1—f3, Kb8—c6 5. c2—c3, f7—f6. Пешечная цепь c3, d4, e5 сильно стесняет черных, и они немедленно начинают ее расстраивать. Все варианты дают черным прочную, но все-таки стесненную игру. Особенно развитие слона c8 доставляет много хлопот. В открытых играх черные освобождались обычно ходом d7—d5. В закрытых играх такую роль играет c7—c5. Поэтому не следует без надобности загораживать пешку конем c6.

Некоторые теоретики считают давление пешки e5 на черную игру настолько сильным, что советуют на 3. Kb1—c3 играть d5 : e4 4. Kc3 : e4, Kb8—d7 5. Kg1—f3, Kg8—f6 6. Cf1—d3 Cf8—e7 7. 0—0, 0—0 и затем b7—b6, Cc8—b7 и c7—c5. Если черным удастся выполнить этот план, то они будут стоять вполне хорошо, слон на b7 займет прекрасную позицию.

Дебют Каро—Канн 1. e2—e4, c7—c6 2. d2—d4, d7—d5. 3. Kb1—c3, d5 : e4 4. Kc3 : e4, Cc8—f5 имеет ту же тенденцию закрыть игру, воспрепятствовать образованию центра и в то же время не закупоривает слона c8. После 5. Ke4—g3, Cf5—g6 6. Kg1—f3, e7—e6, затем Kg8—f6, Cf8—d6, Kb8—d7 у черных прочная, спокойная игра.

К интересным и содержательным играм ведет сицилианская партия 1. e2—e4, c7—c5 2. Kg1—f3, Kb8—c6 3. d2—d4, c5 : d4 4. Kf3 : d4. Черные развивают игру или в центре 4... e7—e6, Kg8—f6, g7—g5 или на флангах 4... d7—d6, Kg8—f6, g7—g6, Cf8—g7, а впоследствии a7—a6, b7—b5 и Cc8—b7. Как и во французской партии, черные вначале имеют стесненную, но вполне прочную партию.

К закрытым играм относится и рассмотренный выше „дебют Алехина“. Защиты 1. e2—e4, b7—b6 или 1. e2—e4, g7—g6, так наз. фианкетто реже встречаются среди сильных шахматистов, потому что белые с 2. d2—d4 получают сильный пешечный центр со всеми его выгодами.

В „доброе старое“ время Морфи и Андерсена, когда теория дебютов была слабо разработана, считали, что только открытые игры дают белым надежду извлечь из дебюта какое-либо преимущество. Успехи теории доказали несостоятельность подобных надежд. В моду стал входит дебют ферзевых пешек 1. d2—d4, d7—d5, начало, в котором белые сами избирают закрытую систему игры. Еще недавно теория считала все существующие защиты черных не вполне удовлетворительными. Затруднения черных заключались в следующем. После 1. d2—d4, d7—d5 белые продолжали 2. c2—c4 (иногда после ходов 2. Kg1—f3, Kg8—f6, не меняющих дела), предлагая т. н. ферзевый гамбит. Название гамбит в отношении последнего дебюта по существу неправильно, потому что после 2... d5 : c4 черные не могут удержать выигранную пешку (см. стр. 61.), например, 3. Kg1—f3 (сильнее, чем e2—e3, на что последовало бы 3... e7—e5 4. d4 : e5, Fd8 : d1† 5. Kpe1 : d1, Cc8—e6 с лучшим для черных положением) b7—b5 4. a2—a4, c7—c6 (после 4... ba 5. e3 пешки a4 и c4 обречены на гибель, на 4... ab последует 5. ab) 5. a4 : b5. c6 : b5 6. e2—e3, Cc8—d7 7. b2—b3, c4 : b3 8. Fd1 : b3, Fd8—b6 9. Kb1—c3, a7—a6 10. Kc3 : b5, Ла8—a7 (рассчитывая выиграть связанного коня b5) 11. Cf1—c4, a6 : b5 12. Ла1 : a7, Fb6 : a7 13. Cc4 : f7†, Kpe8—d8 14. Cf7 : g8.

Итак 2... d5 : c4 не дает черным материальных выгод, тогда как теневая сторона хода ясна. Черные уводят пешку из центра и дают возможность белым впоследствии ходом e2—e4 получить пешечный центр. По этой причине ферзевый гамбит не принимают. Но как же черным развиваться? 2... Kg8—f6 и 2... Cc8—f5 не препятствуют образованию пешечного центра. 3. c4 : d5, Fd8 : d5 4. Kb1—c3, Fd8—a5 (Fc6?

5. e4, К : e4 6. Сb5) 5. Сс1—d2 и затем e2—e4. Необходимо защитить пешку d5 пешкой же. Следовательно, черные на втором ходе должны играть 2... e7—e6 или 2. с7—с6.

После 1. d4, d5 2. с4, e6 обе стороны развивают игру обычно следующим способом 3. Кb1—с3, Кg8—f6 4. Сс1—g5, Кb8—d7 (см. диагр. 181) 5. e2—e3, Сf8—e7 6. Кg1—f3, 0—0 7. Сf1—d3. Белые фигуры развиваются беспрепятственно, у черных затруднения со слоном с8. Раньше практиковалось фланговое развитие слона 7... a7—a6 8. 0—0, d5 : c4 9. Cd3 : c4, b7—b5 10. Сс4—d3, Сс8—b7. Как и в принятом ферзевом гамбите, белые с Фd1—e2 и e3—e4 занимали центр, и хотя черные старались посредством с7—с5 ослабить его, все же игра белых много свободнее.

В последнее время чаще придерживаются другого плана 7... с7—с6 8. 0—0, d5 : c4 9. Cd3 : c4, Кf6—d5 10. Сg5 : e7, Фd8 : e7 11. e3—e4, Кd5 : c3 12. b2 : c3, основанного на известном читателю принципе—освободиться из стесненного положения разменом легких фигур. Уравнения игры черные достигают и здесь только после развития слона с8 по диагонали с8—h3 посредством e6—e5 или через b7 после с6—с5 и b7—b6.

Защита 2... с7—с6 позволяет развить слона f5, но затрудняет развитие коня b8, которого придется поставить на d7, где он стесняет черные фигуры. Стремления черных должны быть направлены к ходу e6—e5.

Лучшие современные мастера, Алехин, Рети, Боголюбов, Грюнфельд, считают полезным, во избежание затруднений, при защите ферзевого гамбита не торопиться с ходом d7—d5. Вот, например, остроумная защита Грюнфельда 1. d2—d4, Кg8—f6 2. с2—с4, g7—g6 3. Кg1—f3, Сf8—g7 4. Кq1—с3, d7—d5! 5. c4 : d5, Кf6 : d5 6. e2—e4, Кd5 : c3! (Идея защиты Грюнфельда: играть d7—d5 только после того, как белый конь станет на с3. Тогда черным не придется терять важный темп на увод коня d5 после e2—e4) 7. b2 : c3, с7—с5! (диагр. 325). Положение на диаграмме достойно изучения. Оно поможет читателю глубже, а не механически оценить роль пешечного центра. Белые не могут бить на с5 из-за С : c3†. Пешечный центр не только не стесняет черных фигур, но даже является об'ектом их нападения напр., 8. Сf1—e2, Кb8—с6 9. Сс1—e3, Сс8—g4. Все черные фигуры выведены в бой, и белые должны подумать о защите пешки d4.

В новейшее время Рети ввел в турнирную практику начало 1. Кg1—f3 Левенфиш. Первая книга шахматиста.

Диагр. 325.



Ферзевый гамбит.

2. с2—с4, а затем g2—g3 и Cf1—g2, названное его именем. Черные могут защищаться по разному.

Принципы развития, установленные из анализа открытых партий, остаются неизменными и для закрытых дебютов. То же стремление к развитию всех сил, та же борьба за овладение центром, те же приемы освобождения из стесненного положения. Разница только в значении быстроты действий, в темпе игры. В открытых дебютах иногда трудно бывает наверстать один потерянный темп, в закрытых большей частью отсутствуют стремительные атаки, и потеря одного—двух ходов не влечет катастрофических последствий.

Ведение игры в закрытых партиях для начинающего представляет некоторые трудности. Можно посоветовать молодым любителям развивать свои способности, прежде всего в открытых партиях, особенно гамбитных, в которых прямое нападение и защита начинаются после первых же ходов. Сначала надо овладеть тактикой шахматного боя, научиться наносить и отражать непосредственные удары, создавать свои комбинации и проникать в замыслы противника. Тогда только настанет время для углубления в стратегические тонкости позиционных маневров, преследующих отдаленные цели. Тогда станет понятной менее ожесточенная, но более утонченная борьба, которая ведется в замкнутых партиях.

Г Л А В А XI.

ПОЯСНИТЕЛЬНЫЕ ПАРТИИ.

№ 1. Итальянская партия.

Стейниц Ласкер

Играна в 1894 г. в Нью-Йорке, в матче на первенство мира.

- | | | |
|----|---------|---------|
| 1. | e2—e4 | e7—e5 |
| 2. | K g1—f3 | K b8—c6 |
| 3. | C f1—c4 | C f8—c5 |
| 4. | c2—c3 | K g8—f6 |
| 5. | d2—d4 | e5 : d4 |
| 6. | e4—e5 | |

Партия Тарраш—Капабланка из Сан-Себастьянского турнира 1911 г. продолжалась 6. c3 : d4, Cc5—b4† 7. Cc1—d2, Cb4 : d2† 8. Kb1 : d2, d7—d5 9. e4 : d5, Kf6 : d5 10. Фd1—b3, Kc6—e7 11. 0 — 0, 0—0 12. Лf1 — e1, c7—c6 13. a2—a4, Фd8—b6 14. Фb3 — a3 (продолжение Чигорина) Cc8—e6 15. a4—a5 (значительно сильнее: Kd2—e4 и Ke4—c5) Фb6 —c7 16. Kd2—e4, Ла8—d8 17. Ke4—c5, Се6—c8 18. g2—g3. Ke7—f5 19. Ла1—d1, Kf5—d6 20. Cc4 : d5, Kd6—b5! 21. Фа3—b4, Лd8 : d5.

У черных небольшое преимущество, так как пешка d4 слаба, но партия кончилась ничьей.

- | | | |
|----|--------|--------|
| 6. | | d7—d5! |
| 7. | Cc4—b5 | |

7. e5 : f6, d5 : c4 8. f6 : g7, Лh8—g8 9. c3 : d4, Kc6 : d4 10. Cc1—e3, Kd4 : f3† 11. Фd1 : f3, Cc5 : e3 12. Фf3 : e3†, Cc8—e6 к выгоде черных, пешку g7 нельзя удержать.

- | | | |
|----|---------|---------|
| 7. | | K f6—e4 |
| 8. | c3 : d4 | |

Лучше. чем брать конем

8. Kf3 : d4, 0—0! 9. Cb5 : c6, b7 : c6 10. Kd4 : c6, Cc5 : f2† (возможно и Ca6!) 11. Kpe1—e2, Cc8—g4† 12. Kpe2—d3, Фd8—d7 13. Kc6—e7†, Kpg8—h8, и черные выигрывают.

- | | | |
|----|-------|--------|
| 8. | | Cc5—e7 |
|----|-------|--------|

Отступление на e7 не хуже обычного на b6.

- | | | |
|-----|---------|-------|
| 9. | Kb1—c3 | 0 — 0 |
| 10. | Cb5—d3 | f7—f5 |
| 11. | e5 : f6 | |

Белые бьют на проходе, иначе конь на e4 будет занимать сильную позицию.

- | | | |
|-----|-------|-----------|
| 11. | | K e4 : f6 |
|-----|-------|-----------|

И при 11... C : f6 черные сохраняли перевес: 12. K : e4, de 13. C : e4, K : d4 14. 0—0! (не K : d4, C : d4 15. 0—0, Cf2†) Cg4 15. C : b7, Лb8 16. Ce4. Возможны интересные комбинации: 16. Ce5 (хорошо и Лb8—b6) 17. Ce3, C : f3, 18. C : f3, K : f3† 19. gf, C : h2† (Фh4? Фd5†) 20. Kp : h2, Фh4† 21. Kpg2, Лf6 22. Фd5† (плохо Лg1 или e1, Лg6† 23. Kpf1, Фh3† 24. Kpe2, Л : b2† и т. д.) Kph8 23. Cg5, Лg6 24. f4, Фg4† 25. Kph2, h6 26. Лg1. Фh5† 27. Kpg2, Л : b2 (hg? 28. Лh1. gf† 29. Kpf1) 28. Лae1, Фg4† 29. Kpf1, Фh3† 30. Фg2 (Лg2, Фh1†) Фd3† и Ф : e2X.

- | | | |
|-----|---------|---------|
| 12. | C c1—e3 | K c6—b4 |
|-----|---------|---------|

Хороший маневр. Пешка d4

стесняет движение коня с6, и его следует перевести на другое место. Кроме того, грозит размен Cd3.

13. С d3—b1 Kf6—g4

Прекрасную игру давало 13... с7—с6. Ход в партии имеет ввиду заманчивую комбинацию с жертвой.

14. a2—a3! K g4 : e3

15. f2 : e3 C e7—h4+

У черных нет выбора. 15... Кс6 или а6 проигрывает важную пешку 16. К : d5! Ф : d5 17. Ca2.

16. g2—g3 C c8—g4

17. 0—0 Ф d8—e8!

Если теперь 18. g3 : h4, то Фh5 19. Kpg2, Лf7 20. ab, Лaf8 с сильной атакой. Белые находят единственный способ защиты.

18. a3 : b4 Ф e8—h5

19. К c3 : d5!

Превосходный встречный удар, отражающий атаку и сохраняющий за белыми материальный перевес.

19. Л f8 : f3

Еще хуже 19... С : f3 20. Л : f3, Л : f3 (Ф : f3 21. Ф : f3, Л : f3 22. gh) 21. Ce4! Лaf8 22. С : f3, Л : f3 23. Kpg2!, Лf5 24. Ф : h5, Л : h5 25. Kf4, Лg5 26. Kpf2 с выигрышем фигуры.

20. К d5—f4!

„Гвоздь“ комбинации. В лучшем случае черные получают проигранный эндшпиль.

20. Л f3 : f4

21. Ф d1—b3+ Л f4—f7!

На Фf7 последуют 22. Ca2!, и белые остаются с лишней пешкой. Теперь же Ca2 ошибочно из-за Ch4—f6!

22. Л f1 : f7 Ф h5 : f7

23. С b1—a2!

Заключительный ход начатой 19-ым ходом комбинации. 23. gh, Се6 давало черным лучшую игру.

23. Ф f7 : b3

24. С a2 : b3+ Кр g8—f8

25. g3 : h4

В результате всей комбинации черные потеряли одну пешку; кроме того, пешки белых расстроены. У черных были бы все шансы на ничью, если бы фигуры белых не занимали сильных позиций. Грозит Лf1+ и Лf7 произвести опустошение в пешечном ряду. Черные должны потерять важный темп королем.

25. Кр f8—e7

26. С b3—d5!

Стейниц играет конец партии в лучшем стиле своей молодости. Маневр слоном решающим образом ослабляет черные пешки.

26. c7—c6

27. С d5—e4 a7—a6

Черные рассчитывают на 28. С : h7, Лh8 29. Ce4, Л : h4.

28. Л a1—a5! h7—h6

Угрожало Лg5 или С : h7.

29. b4—b5! c6 : b5

Теперь у белых получаются две связанные проходные пешки d и e. Этому могло бы помешать 29... Cd7, но 30. bc, bc 31. h5 (понятно значение хода Ла5, ослабившего пешку g) Kpf6 32. hg, hg 33. Лc5, Лc8 34. b4 связало бы все черные фигуры, после чего вторжение белого короля решает партию.

30. С e4 : b7 Л a8—a7

31. С b7—c6!

Не С : a6 из-за Cc8.

31. С g4—d7

Единственный способ спасти пешку.

32. С с6 : d7 Кр е7 : d7

33. Кр g1—f2 Кр d7—с6

34. Кр f2—e2 Кр с6—b6

Черные освободили ладью и в свою очередь пытаются получить проходную пешку на ферзевом фланге.

35. Л а5—a1 а6—a5

36. Кр е2—d3 а5—a4

37. е3—e4 Л а7—f7

38. е4—e5!

Белые энергично используют проходные пешки. Лf2 невозможно из-за е5—e6, Крс6, Ле1.

38. Л f7 f3†

39. Кр d3—e4 Л f3—f2

40. Л а1—b1

Рискованно отдавать пешку b2, предоставляя черным две связанные проходные пешки.

40. Кр b6—с6

41. d4—d5† Кр с6—d7

42. Кр е4—d4

Преждевременно продвижение пешки d или e.

42. Л f2—d2†

43. Кр d4—с5 Л d2—с2†

Черные защищаются наилучшим образом Лd2 : h2 44. Лb1 — f1, Лh2 : b2 45. Лf1 : f7†, Крд7 — e8 46. Лf7 : g7, а4—a3 47. е5—e6, а3—a2 48. Крс5—d6. Кре8—f8 49. Лg7—a7, и белые выигрывают.

44. Кр с5 : b5 Л с2—e2!

45. е5—e6† Кр d7—d6

Черным удалось задержать центральные пешки.

46. Л b1—d1!

Единственный путь к выигрышу, Кр : a4, Кр : d5 47. b2—b4, Л : e6 лишало белых надежд на победу.

46. Л e2 : b2†

47. Кр b5 : a4 Л b2 : h2

48. Л d1—e1!

Лd1—d4 после Лh2—e2 и 49... g7—g5 вело к ничьей. Теперь угрозой е6—e7 белые добиваются приближения своего короля к пешкам.

48. Л h2—a2†

Не Крд6—e7 из-за 49. d5—d6†.

49. Кр а4—b3 Л а2—a8

50. Кр b3—c4 g7—g5

51. h4 : g5 h6 : g5

52. Кр с4—d4 Л а8—a4†

53. Кр d4—d3 Л а4—a3†

54. Кр d3—e4 g5—g4

55. Кр е4—f5 Л а3—a8

56. е6—e7

Можно было и Кpf5 : g4.

Крд6 : d5 57. е6—e7, Ла8—e8

58. Кpg4 — f5, Крд5 — d6

59. Кpf5 — f6, Крд6 — d7 60.

Кpf6—f7.

56. Л а8—e8

57. Кр f5—f6 g4—g3

58. Кр f6—f7 Кр d6—d7

59. d5—d6 g3—g2

60. Л e1—g1 Сдался.

№ 2. Русская партия.

Алехин Маршалл

Играна в Петербурге в 1914 г.

1. е2—e4 е7—e5

2. К g1—f3 К g8—f6

3. К f3 : e5 d7—d6

Читатель знает из первых глав книги, что 3... К : e4 4. Фе2 выигрывает по меньшей мере пешку.

4. К е5—f3 К f6 : e4

5. d2—d4

d3, Кf6 привело бы к симметричному положению, в котором преимущество первого хода не имело бы значения. Белые хотят использовать коня

е4, как объект нападения. Хорошие продолжения 5. Фе2 и 5. Кс3.

5. d6—d5

6. С f1—d3 С f8—d6

Весьма употребительна защита 6.. Се7 7. 0—0, Сg4 8. Ле1, Кс6, напр. 9. С : е4, de 10. Л : е4, С : f3 11. Ф : f3 (gf, f5 12. Лf4, 0—0) К : d4 или 9. с3 (сразу с4 ничего не дает из-за Ке4—f6!) f5 10. с4, Ch4! (лучше, чем 0—0 11. cd, Ф : d5 12. Кс3) 11. cd, С : f2† 12. Kpf1, С : е1 13. dc, С : f3 14. gf, Ф : d4 15. Фе2! (Ф : е1, Ф : d3† 16. Kpg2, 0—0) 0—0 16. Са6, Ch4 17. С : b7†, Kpb8.

7. c2—c4

До рокировки преждевременный ход, рассчитанный на ответ 7... Сg4 8. cd, f5 9. Фа4†! Kd7 10. Ке5! или 7... с6 8. cd, cd 9. Кс3!

7. С d6—b4†!

Вообще невыгодно в дебюте ходить дважды одной фигурой, но здесь маневр слоном имеет смысл: защищает пешку d5 и препятствует здоровому развитию белых.

8. К b1—d2 К е4 : d2

Правильное продолжение 8... 0—0 9. 0—0, С : d2 10. С : d2, Сg4!, угрожая К : d2, Ф : d2, С : f3.

9. С c1 : d2 Ф d8—e7†

Черные играют на размен и ничью. Но, упрощая игру, они отстают в развитии.

10. Ф d1—e2 Ф е7 : e2†?

Поучительная ошибка. Нельзя, конечно, бить на с4, потому что С : b4 выигрывает фигуру, но обязательно было, сначала бить слона, а потом

уже ферзя, чтобы закрыть линию е.

11. Кр е1 : e2 С b4 : d2†

12. Кр е2 : d2 С c8—e6

Если 12.. dc, то 13. Лhe1†, и черные теряют рокировку, потому что 13.. Се6 14. С : е4, Kpd7 15. d5, Cf5 16. Ке5† повело бы к материальным потерям.

13. c4 : d5 С е6 :

14. Л h1—e1† Кр е8—d8

14... Kpf8 не лучше. 15. Се4, С : е4 16. Л : е4, Кс6 17. Леa1 и ладья h8 находится вне игры, и белые грозят d4—d5 и Ле4—e7.

15. С d3—e4 С d5 : e4

16. Л е1 : e4

Черные фигуры стоят на своих местах, за исключением короля d8. Любопытно подсчитать, насколько белые опередили черных в своем развитии. По сравнению с начальным положением они спелали ходы d2—d4, Kg1—f3, Лh1—e1, Ле1—e4, Kpe1—d2, черные же Kpe8—d8, итого белые выиграли четыре темпа.

16. Л h8—e8

Иначе последует Ла1—e1, и положение черных станет безвыходным

17. Л a1—e1 Л е8 : e4

18. Л е1 : e4 К b8—c6

Теперь напрашивалось продолжение: 19. Kg5, f6 20. Кеb†, (К : h7, Kpd7, и конь отрезан) Kpd7 21. К : g7, Лg8 22. Лg4, f5 (иначе Kh5) 23. Лg3. f4 (К : d4, К : f5) 24. Лg4, К : d4 25. Л : f4 с выигрышем пешки, но в действительности, оно лишило бы белых всех шансов на выигрыш: 19. Kg5, Kpd7! 20. К : f7 (К : h7 плохо из-за f7—f6 и Лh8) Лf8 21. Лf4

(при уходе коня последует Л : f2†) Кре7, и черные выигрывают. И в лучшем положении следует быть всегда начеку!

19. Л e4—g4! g7—g6

20. Л g4—h4!

Вот единственно правильный путь к победе. Алехин мастерски пользуется преимуществом своей позиции. Черные не могут защитить пешку h посредством h7—h5, потому что последует 21. g2—g4 и на h5 : g4 22. Лh1—h8† с выигрышем ладьи, а на другой ход 22. g4 : h5 и с проходной пешкой h белые должны легко выиграть.

20. Кр d8—e7

Относительно лучший ход. Белые, по крайней мере, не получают проходной пешки.

21. Л h4 : h7 Л a8—d8

22. Л h7—h4 Л d8—d5

23. Л h4—e4† Кр e7—f8

24. Кр d2—c3 Л d5—f5

Связывая коня f3. Задача использовать лишнюю пешку представляет большие трудности и требует тонкой и точной игры.

25. Л e4—e2

Развязывает коня. Начинаящий всегда должен стараться обеспечить своим фигурам свободу действий

25. a7—a6

26. a2—a3 К c6—e7

Белые угрожали b2—b4, Крс3—c4, теперь они должны защититься от Ке7—d5† и Кd5—f4.

27. Л e2—e5 Л f5—f6

Мена ладей облегчила бы белым выигрыш, потому что белый король, не боясь нападения ладьи, расширил бы

поле деятельности. Размен коней, наоборот, увеличил бы шансы черных на ничью.



Александр Александрович Алехин.

Род. в 1892 г. в Москве. Гениальный русский маэстро, представитель новейшей школы, стоявшей в центре шахматного искусства вдохновение и комбинацию. Главный конкурент Капабланки и Ласкера. Первые призы завоевал на Всероссийских турнирах 1909 г., 1914 и 1920 г. и на международных в Маннгейме, Будапеште, Гааге, Гастингсе и Карлсбаде. В комбинационном искусстве не имеет равных.

28. Кр c3—d3

На 28. Ле5—c5 последовало бы Лf6—d6, затем Ке7—d5† и c7—c6.

28. b7—b6

Черные не могут избежать дальнейшего ослабления пешек ферзевого фланга, на 28... Лс6 или Кс6 последует Лс5. 28... c7—c6 еще опаснее, последует a3—g4—a5 и вторжение короля через c4 и c5.

29. Л e5—e2 К e7—d5

Угрожало Ле2—с2, против чего следовало защищаться посредством Кре8—d8, напр., 29... Кре8 30. Ке5. Крд8. Белым пришлось бы с g2—g3, f2—f4 начать игру на другом фланге, где у них лишняя пешка. Маршалл не хочет длительной, упорной защиты. Он ставит ловушку—и сам в нее попадает.

30. Кр d3—e4 К d5—f4

30... Ле6† 31. Ке5, Кf6† 32. Крд3, Кd5 33. Лс2, Кf4† 34. Кре4, К : g2 35. Л : c7, f6 36. Лс6 было гибельно для черных.

31. Л e2—c2 К f4 : g2

Если теперь белые неосмотрительно взяли бы пешку с 7, то после Лf4† проиграли бы коня и партию.

32. К f3—e5!

Угрожает Кd7†. Белые возвращают обратно выигранную пешку, их пешка d становится проходной, и ладья и конь вторгаются в неприятельский лагерь.

32. Кр f8—e8

33. Л c2 : c7 Л f6 : f2

34. К e5—c4 b6—b5

35. К c4—d6† Кр e8—f8

Несколько лучше 35... Кр d8 36. Л : f7, Л : b2 37. Ла7, Кh4. Чем меньше пешек на доске, тем более увеличиваются шансы на ничью черных.

36. d4—d5 f7—f6

37. К d6—b7!

Прикрывая движение пешки d.

37. К g2—f4

38. b2—b4 g6—g5

39. d5—d6 К f4—e6

40. Кр e4—d5

Менее красиво, но просто выигрывало и 40. Ле7, Ле2† (на Кf4, d6—d7) 41. Кpf5, Кd4† (Кg7†, Л : g7) 42. Кр : f6, Лf2† 43. Кр : g5, Л : h2 44. d7, Кc6 45. Ле8†, Кpf7 46. Кd6†, Кpg7 47. d8Ф и т. д.

40. К e6—f4†

После К : c7 41. dc, Лс2 42. Кс5 нельзя задержать пешку с, а при 40... Ле2 выигрывает 41. Ке5, Кd8 42. Лс8, Кре8 43. Кb7.

41. Кр d5—c6 Л f2 : h2

42. К b7—c5 Л h2—d2

43. Л c7—c8† Кр f8—f7

44. d6—d7 К f4—e6

45. К c5 : e6 Кр f7 : e6

48. d7—d8Ф Л d2 : d8

47. Л c8 : d8 g5—g4

В эндшпиле Тарраш-Яновский (диагр. 270) пешки стояли дальше и выиграли в борьбе против ладьи. Здесь черные проигрывают еще и поэтому, что на ферзевом фланге осталось по две пешки.

48. Л d8—e8† Кр e6—f7

На 48... Кpf5 последует 49. Крд6. Кpf4 50. Кре6. f5 51. Лf8, g3 52. Л : f5†, Кре3 53. Лg5, Кpf3 54. Крд6. Белые отладут ладью за пешку g, но тем временем выиграют пешки a и b.

49. Л e8—e2 f6—f5

50. Кр c6—d5 Кр f7—f6

51. Кр d5—d4 f5—f4

52. Кр d4—e4 Кр f6—g5

53. Л e2—c2 f4—f3

54. Л c2—d2 Кр g5—h4

55. Кр e4—f4 Черные сдались.

Могло еще последовать Крh3 56. Лf2, и теряются обе пешки.

№ 3. Испанская партия.

Брейер

Тарраш

Играна в Маннгеймском турнире 1914 г.

1. e2—e4 e7—e5

2. К g1—f3 К b8—c6

3. С f1—b5 a7—a6

4. С b5—a4 К g8—f6

5. 0—0 К f6 : e4

6. d2—d4 b7—b5

При 6... e5 : d4 получается любопытный „Рижский“ вариант. 7. Ле1, d5 8. К : d4, Cd6! 9. К : c6, С : h2† 10. Kph1 (Кр : h2, Фh4† 11. Kog1, Ф : f2† и вечный шах) Фh4 11. Л : e4†! de 12. Фd8†, Фd8 13. К : d8†, Кр : d8 14. Кр : h2. В эндшпиле у черных ладья и 2 пешки против коня и слона. следовательно, минимальное преимущество.

7. С a4—b3 d7—d5

8. d4 : e5 С c8—e6

9. c2—c3 С f8—e7

Возможно и Cf8—c5 10. Kd2. 0—0 11. Сс2, К : d2 12. Ф : d2. f6 13. ef, Л : f6.

10. Сс1—e3

Чаще играют 10. Kd2, 0—0! 11. Сс2 (мена на e4 и e6 к выгоде черных) f5.

10. 0—0

11. К b1—d2 f7—f5

Возможно 11... Сg4 12. К : e4 de 13. Фd5! Ф : d5 14. С : d5, ef 15. С : c6, fg 16. Кр : g2, Лад8 17. a4! f6 18. ab, ab 19. С : b5, fe 20. Сс4†, Kph8 21. f3, Ch5 (Алехин-Тейхман, продолжение см. диагр. 277) или 13... ef 14. Ф : c6, fg 15. Ф : g2, Фd7 16. Лfcl, Kph8 17. Cd4.

12. e5 : f6 К e4 : f6

13. К f3—g5 Се6—f7

На 13... Cf5 белые выигрывают пешку красивым ходом

14. Kd2—e4! Cf5 : e4 15. Kg5 : e4 и т. д.

14. К g5 : f7 Л f8 : f7

15. К d2—f3 Ф d8—d7

Угрожало Kg5 и Ke6.

16. Ф d1—d3 С e7—d6

17. С e3—g5

Конечно не 17. С : d5, К : d5

18. Ф : d5, С : h2†.

17. К c6—e7

18. С g5 : f6 g7 : f6

Не Л : f6, потому что d5 берется с шахом.

19. Л a1—c1 c7—c6

Белые угрожали Л : e7, Се7, Ф : d5, отыгрывая качество и сохраняя пешку.

20. К f3—d4!

Выглядит, какошибка, а на самом деле гениальная комбинация.

20. c6—c5

Иначе Kd4—e6. Теперь грозит c5—c4.

21. Л e1 : e7! С d6 : e7

22. К d4—f5 c5—c4

23. Ф d3—h3!

„Гвоздь“ комбинации. Белые спасают фигуру, грозя выиграть ходом Kh6† ферзя.

23. С e7—f8

Защищает ферзя и препятствует Kh6†. Чтобы оценить красоту и глубину замысла Брейера, следует рассмотреть внимательно позицию. Белые должны были рассчитать, что в данном положении атака белых оправдывает жертву качества.

24. С b3—d1! Ф d7—c7

Угрожало Ch5 с отыгрышем качества.

25. С d1—h5 Л f7—d7

26. Л f1—e1 Л a8—b8

Угрожало Ле6 и на Сg7 28. Се8, Лd8 29. Ле7, теперь на Ле6 последует Лb6.

27. Ф h3—h4 С f8—g7

28. С h5—e8 Л d7—d8

29. К f5—e7† Кр g8—h8

На Крf8 решает 30. Ф : h7,
Кр : e8 31. К : d5†.

30. С e8—f7 h7—h6

Грозило Kg6×. Белые не
дают передышки противнику.

31. Ф h4—h5! Л d8—f8

Грозило Kg6†, Крh7 33. Фf5!
Ф : f7 (иначе Кf8† и Фh7×)

34. Ке5†. Черные хотят умило-
стивить противника, отдавая
обратно качество и оставаясь с
разноцветными слонами.

32. К e7—g6† Кр h8—h7

33. С f7—e6! f6—f5

Угрожало Фf5 и Кf8†.

34. С e6 : f5 Л f8—f6

35. К g6—e7† Кр h7—h8

36. К e7 : d5 Ф c7—d8

37. К d5 : f6 Ф d8 : f6

38. Л e1—e6 Ф f6—g5?

Ошибка, только ускоряю-
щая проигрыш в явно безна-
дежном положении, напр. 38...
Фf8 39. Фg6, Фg8 40. Л : a6,
Лf8 41. Фh5 с угрозой Л : h6†
Белые могут также просто
взять пешку a6, оставаясь с
тремя лишними пешками.

39. Л e6—e8† Черные сла-
лись.

№ 4. Испанская партия.

Боголюбов Романовский

Играна в декабре 1924 г. в
Ленинграде.

1. e2—e4 e7—e5

2. К g1—f3 К b8—c6

3. С f1—b5 a7—a6

4. С b5—a4 К g8—f6

5. 0—0 С f8—e7

6. Л f1—e1 b7—b5

7. С a4—b3 d7—d6

8. c2—c3 К c6—a5

9. С b3—c2 c7—c5

10. d2—d4 Ф d8—c7

Последние три хода завер-
шают систему защиты черных.
Они укрепили пункт e5 и со-
средоточивают силы против
пункта d4.

11. h2—h3 0—0

12. К b1—d2 К a5—c6

13. d4 : c5

Размен пешек почти что
вынужден. 13. Кd2—f1 теряет
пешку 33... cd 14. cd, ed и
нельзя бить на d4 из-за по-
тери слона c2. 13. d4—d5,
Кd8 14. Кf1, Кe8 15. g4 (иначе
f5) g6 16. Ch6, Кg7 17. Кg3,
f6 ведет к спертой позиции,
которую трудно оценить.

13. d6 : c5

В центре перевес у черных,
зато пункт d6 несколько слаб.

14. К d2—f1 Л f8—d8

15. Ф d1—e2 С c8—e6

16. К f1—e3 h7—h6

17. К e3—f5 С e7—f8

18. К f3—h2 Кр g8—h7

19. Ф e2—f3 К f6—g8

Угрожало К : h6.

20. К h2—g4 f7—f6

Черные угрожают с Фc7—
—f7 вызвать a2—a3 или b2—
—b3, что сильно ослабило бы
пешки белых.

21. К g4—e3

Белые имеют ввиду на
Фf7 ответить 22. Кd5. С : d5?
23. ed, Л : d5 24. Кd6†.

21. К c6—d4!

22. c3 : d4 c5 : d4

Черные отыгрывают фигуру
с хорошим положением.

23. Ф f3—e2 d4 : e3

24. К f5 : e3 Л a8—c8

25. С c1—d2

Слишком вяло. Следовало
побороться за пункт d5
25. Сb3! С : b3 26. ab, Фb7 (Сb4,
Лf1) 27. Фg4.

25 С е6—с4
 26. К е3 : с4 б5 : с4!
 Гораздо сильнее, чем 26...
 Ф : с4 27. Ф : с4, Л : с4 28. Са5,
 Лdd4 29. Сb3 с преимуществом
 для белых. Теперь черные
 угрожают посредством Сf8—
 —с5—d4 и Kg8—e7—с6 овла-
 деть всей доской.

27. б2—b3!

Очень тонкий, далеко рас-
 считанный, единственный ход.

27., с4—с3

28. С d2—e3

На 28.. С—с5, 29. С : с5
 Ф : с5 30. Cd3, а5 31.
 Сс4! закрывает линию с
 и угрожает выигрышем
 пешки с3. Конь g8 слишком
 удален от поля сражения и
 не успеет занять ключ по-
 зиции d4. Черные поэтому
 должны идти на предлагаемый
 белыми выигрыш фигуры.

28. Л d8—d2

29. С е3 : d2 с3 : d2

30. Ф е2 : d2 Ф с6 : с2

31. Ф d2 : с2 Л с8 : с2

32. Л е1—с1! Л с2—e2

У белых ладья и пешка за
 коня и слона. В середине
 игры такое соотношение сил
 определено в пользу черных.
 В конце игры ладья с пешкой
 не слабее коня и слона. Если
 бы черные могли сохранить
 ладью е2, то, вместо эндшпи-
 ля, они могли бы организо-
 вать нападение на короля на-
 пример, 33. Лс8, Са3, 34. Лe8,
 Сс5, 35. Л : а6, Л : f2 36.
 Kph1, Лb2 37. Ла1—с1, Cd4
 38. Лс7, h5, угрожая h5—h4 и
 переходом коня на f4. Делая
 27-ой ход, белые рассчитали,
 что они вынуждают мену
 ладьи или ничью. После ме-
 ны ладей у черных нет ника-

ких надежд на выигрыш.

33. Л с1—e1! Л е2—с2

34. Л е1—с1 Л с2—e2

Ничья.

№ 5. Испанская партия

Верлинский

Левенфиш

Игрена в Москве в чемпио-
 нат-турнире СССР 1924 г.

1. е2—e4 е7—e5

2. К g1—f3 Kb8—с6

3. С f1—b5 а6—а6

4. С b5—a4 К g8—f6

5. К b1—с3 С f8—e7

6. 0—0 b7—b5

7. С a4—b3 d7—d6

8. d2—d3 0—0

9. К с3—d5 К с6—a5

9... Сg4 ни к чему не вело,
 хотя бы из-за продолжения
 10. К : f6, С : f6 11. Cd5, Фd7
 12. с3, Лае8 13. С : с6,
 Ф : с6 14. К : e5, С : d1 15. К : с6,
 Се2 16. Ле1, С : d3 17. f3, d5
 18. e5, Ле6 19. Ле3, Л : с6 20.
 Л : d3, С : e5 21. Л : d5 с ясной
 ничьей.

10. К d5 : e7† Ф d8 : e7

11. К f3—e1

Белые играют по шаблону,
 ход в партии подготавливает
 f2—f4 и открытие линии f.
 Атаки по линии f при отсут-
 ствии слона b3, которого чер-
 ные могут разменять в любой
 момент, заранее обречены на
 неудачу. Кроме того, конь на
 e1 нарушает связь между
 ладьями, что при открытии
 линий может оказаться опас-
 ным. Более целесообразным
 кажется план 11. Фе1, К : b3
 12. ab, Kh5 13. c4, bc 14. bc,
 f5 15. Kg5, Kph8 16. ef,
 С : f5 17. Ke4. Белые опери-
 руют на ферзевом, черные —
 на королевском фланге.

11. K a5 : b3
 12. a2 : b3 K f6—d7
 13. f2—f4 f7—f5!

Маневр, вскрывающий слабые стороны стратегии белых. Черные угрожают после f5:e4 15. d3 : e4 изолировать пешку е, которую нечем будут защищать. Во избежание этого белые должны бить на f5 и открыть важную диагональ h1—a8 слону с8. Кроме того, открываются линии для черных ладей, между тем как ладья a1 не может быть скоро введена в бой.

14. e4 : f5 Л f8 : f5
 15. K e1—f3

У белых нет лучшего хода, напр., 15. fe. Л : f1† 16. Кр : f1, К : e5 17. d4 (Cf4? Фf7 или Се3, Сb7, Кpg1, Кf3†) Сg4 18. Фd2, Лf8† 19. Кpg1, Фf7 20. Фf4, Фh5! 21. Фg3, Се2 22. Cf4, Кg6 и выигр.

15. С с8—b7!

Овладение диагональю h1—a8 важнее мимолетного выигрыша пешки. 15... ef 16. Kd4, Лf7 17. Фf3! Кb6 18. С:f4 с преимуществом для белых.

16. Сс1—d2

Белые торопятся связать ладьи и исправить ошибку своего 11-го хода. Жертвуя пешку f4, они имеют ввиду ничейную комбинацию. Слабее 16. fe, К : e5 17. К : e5 (Cd2, Лa8 и выигр.) Л : e5 и против вторжения ладьи на e2 нет защиты.

16. e5 : f4
 17. К f3—d4 Л f5—g5
 18. К d4—f3 Л g5—g4!

Завязка далеко рассчитанной комбинации. Белые полагали, что при этом ходе они посредством h2—h3 возвращают

пешку, а при 18... Лg5—f5 делают ничью повторением ходов 19. Кf3—d4, Лf5—g5 20. Kd4—f3 и т. д.

19. h2—h3

Иначе черные защищают пешку посредством Лa8.

19. Л g4 : g2†!

Жертва ладьи решает партию.

20. Кр g1 : g2 Ф d8—g5†

Теперь понятно, почему черные вызвали ход h2—h3. При положении пешки на h2 белые отражали атаку ходом Кpg2—f2, на который сейчас последует 21... Фg3† 22. Кре2. Фg2† 23. Кре1, Ле8† и мат в 3 хода.

21. Кр g2—h1 К d7—e5

Продолжая 21... Фg3 черные достигали только ничьей: 22. d4! Ф : h3† 23. Кpg1, Лf8 24. Лf2, Лf6 25. Фf1, Лg6† 26. Лg2 и т. д.

22. Ф d1—e2

Лучшая защита. Выглядело заманчиво 22. Cd2—e1 с угрозой Крh1—h2. На это последовало бы 22... Фg5—h5 23. Крh1—g2, Ла8—e8! 24. d3—d4, Ke5 : f3 25. Лf1 : f3, Ле8 : e1, или 24. Се1—d2, Ke5 : f3 25. Лf1 : f3, Сb7 : f3† 26. Фd1 : f3, Ле8—e2†.

22. Ф g5—g3

23. Ф e2—g2 К e5 : f3

После 23... С : f3 24. Л : f3, К : f3 25. Ф : g3, fg 26. Cf4 у белых большие шансы на ничью. Теперь угрожает 24... Ф : g2† 25. Кр : g2, К : d2. Если белые сыграют 24. Ф : g3, fg, то они ввиду угрозы Kd4† и Ke2×, должны немедленно отдать качество 25. Л : f3, С : f3† 26. Кpg1 и, имея двумя пешками меньше, проигрывают.

вают, несмотря на разноцветных слонов, напр. 26... Ле8 27. Ле1 (Л:а6, Ле2 28. Сf4, Лh2 29. С:g3, Лg2†) Л:е1† 28. С:е1, Cd1 29. с4, С:b3, 30. с4:b5, а6:b5 31. Сg3, Сс2 32. d4, Кpf7 33. Кpf2, Кре6 34. Кре3, Кpd5 35. h4, Крс4 36. Кpd2, Сf5 37. Сf2, Кpb3 38. Крс1, h6 39. Се3, Се4 40. Cd2 (иначе g5) Крс4 41. Се3, Кpd3 42. Сg1, Сf3 43. Кpb1, g5 44. hg, hg и за пешку g белые должны будут отдать слона.

24. Cd2—e3 Кf3—d4!

Заключительная комбинация, форсирующая мат.

25. Ф g2 : b7 Ф g3 : h3†

26. Кр h1—g1 К d4—e2†

27. Кр g1—f2 Ф h3 : e3†

28. Кр f2—g2

На Кре1 следует К:с3×

28. Ф e3—g3†

29. Кр g2—h1 Ф g3—h3×

№ 6. Королевский гамбит.

Шпильман Грюнфельд

Игрена в Теплицком турнире 1922 г.

1. e2—e4 e7—e5

2. f2—f4 e5 : f4

3. С f1—c4

Гамбит слона. Теория рекомендовала раньше 3... d5 4. С:d5, Фh4† 5. Кpf1, Кf6, но дальнейшие изыскания показали, что 6. Кс3, g5 7. Фе1 не дает черным преимуществ.

3. К b8—c6

В другой партии между теми же противниками было продолжение 3... Кf6 4. Кс3, Кс6 5. Кf3, Сb4 6. Кd5! К:е4 7. 0—0, 0—0 8. d4, Се7 9. С:f4, d6 10. Фd3! Кf6 (Сf5,

Лае1) 11. Kg5, g6 (угрожал мат в 2 хода) 12. К:е7†, Ф:е7 13. Сb3! и у белых за пешку превосходное положение.

4. К g1—f3

Белые переводят игру в гамбит коня. Нехорошо 4. Кс3, Фh4† 5. Кpf1, Сс5! или 4. d4. Кf6 5. Кс3, Сb4 6. Фd3, d5 7. ed, К:d5 8. Кf3 (лучше Ке2) 0—0 9. 0—0, С:с3 10. bc, Ле8 11. С:d5, Ф:d5 12. С:f4, Сf5 с лучшей игрой у черных.

4. g7—g5!

4... Кf6 привело бы к невыгодному варианту, рассмотренному в примечании к 3-му ходу.

5. 0—0 d7—d6

На g5—g4 белые пожертвовали бы фигуру 6. d4, gf 7. С:f4 с сильнейшей атакой.

6. d2—d4 С f8—g7

7. c2—c3 h7—h6

Пешечная цепь h6, g5, f4 сильно стесняет белых, и они должны так или иначе разбить ее. Попытка 8. Фb3, Фе7 9. h4 (угрожая 10. hg, gh 11. К:g5, Ф:g5 12. С:f7†, Кpf8 13. С:f4) опровергается посредством 8... Кf6! 9. hg, hg 10. К:g5. К:е4 11. Ле1, Лh1† 12. Кр:h1, Кf2† 13. Кph2. Ф:е1 13. С:f7†, Кре7 и черные, угрожая Фh1× и Kg4†, должны выиграть.

8. g2—g3 g5—g4

Не fg из за С:f7†, Кр:f7, Ке5† и т. д.

9. К f3—h4 f4—f3

10. К b1—d2

Белые видят, что пешечное заграждение на f3 можно пробить только жертвой коня, но они хотят пожертвовать не

коня h4, стоящего на хорошей позиции, а неразвитого коня d2

10. С g7—f6!

Заставляет белых немедленно выполнить свой план и защищает кстати пункт f7 от атаки по линии f.

11. К d2 : f3 g4 : f3

12. Ф d1 : f3 Л h8—h7

Естественный ход для защиты пункта f7, а между тем, служит причиной дальнейших затруднений. Следовало играть 12... Ch3! Если белые уведут ладью на e1, то после 13... Фd7 черные отражают атаку. Поэтому белые должны жертвовать вторую фигуру 13. С : f7†, Кр : f7 14. Фh5†, Кре6! 15. Kg6. С : f1 16. d5†, Код7 17. Фf5†, Кре8 18. К : h8, Ch3! (не С : h8 19. Фg6†. Кpf8 20. С : h6†, К : h6 21. Л : f1†) 19. Ф : h3, С : h8 20. Фh5†, Кре7 21. dc 22. С : h6, К : h6 23. Ф : h6, Фf8 и черные сохраняют материальный перевес.

13. Kh4—g6!

Прекрасный ход. Белые переводят оригинальным способом коня на поле h5, где он занимает сильную позицию.

13. Л h7—g7

Если 13... fg, то 14. С : g8, Лg7 15. Сb3, Се7 16. Ch6, Лh7 17. Cf7† и т. д.

14. К g6—f4 С c8—g4

15. Ф f3—g2! С f6—g5

16. h2—h3 С g4—d7

И после 16.. С : f4 17. С : f4, Cd7 18. Лаe1, Фе7 19. e5, d5 20. С : d5, 0—0—0 21. b4 белые достаточно вознаграждены за фигуру двумя пешками и атакой.

17. К f4—h5! Л g7—h7

18. e4—e5!

Жертвуя пешку, белые освобождают поле e4 для ферзя.

18. d6 : e5

19. Ф g2—e4 f7—f5

20. Л f1 : f5

Шпильман—один из немногих современных мастро, владеющих гамбитным стилем. Он не скупится на жертвы.

20. С d7 : f5

21. Ф e4 : f5 Л h7—e7

У черных лишняя ладья, но они беззащитны, напр., 21... Фе7, 22. Фg6†, Лf7 23. Kg7†, Кpd7 24. С : g5, hg 25. Се6†, Кpd8 26. С : f7, Кf6 27. Кf5 и выигра.

22. С c1 : g5 h6 : g5

23. Л a1—f1

Конь g8 не может уйти. 23... Kh6 24. Кf6†, Кpf8 25. Ф : g5 и черным надо сдаваться.

23. Ф d8—d6

24. С c4 : g8 e5 : d4

25. Ф f5—f8† Кр e8—d7

26. Ф f8 : a8

Белые могли выиграть ферзя за ладью и коня посредством 26. Kh5—f6†. Ход в партии энергичнее.

26. Ф d6—c5

27. К h5—f6† Кр d7—d6

28. Ф a8—f8 Ф c5—e5

29. Кр g1—g2 d4—d3

30. Л f1—f2 Ф e5—e1

31. Ф f8—h6!

Белые этим ходом отражают отчаянную попытку контратаки черных, напр. 31... Ле2 32. Ке4†, Кpd7 33. Кc5†, Крс8 34. Се6† и т. д. Так как у белых лишняя фигура, то черные сдались.

Прекрасная партия, весьма поучительная для начинающего.

№ 7. Контр-гамбит Фалькбсера.

Шпильман Тарраш

Играна в Остравском турнире 1923 г.

- | | | |
|----|---------|-------|
| 1. | e2—e4 | e7—e5 |
| 2. | f2—f4 | d7—d5 |
| 3. | e4 : d5 | |

Здесь возможно 3. Kg1—f3, de 4. K : e5, Kd7 5. d4, ed . K : d3 или, по Боголюбову, . Kb1—c3, Kg8—f6 4. fe, K : e4, после чего игра переходит в в один из вариантов венской партии.

- | | | |
|----|-------|-------|
| 3. | | e5—e4 |
|----|-------|-------|

Пешка e препятствует нормальному развитию белых фигур, в этом смысл жертвы пешки.

- | | | |
|----|-------|-------|
| 4. | d2—d3 | |
|----|-------|-------|

Считалось до этой партии лучшим продолжением. 4. Cb5† как играли в старину, c6 5. dc, K : c6 6. Kc3, Kf6 7. Ke2, Фb6, ведет к невыгодным для белых положениям.

- | | | |
|----|-------|--------|
| 4. | | Kg8—f6 |
|----|-------|--------|

Совсем не в духе гамбита отыгрыш пожертвованной пешки 4... Ф : d5 5. Kc3, Cb4 6. Фе2, Kf6 7. Cd2.

- | | | |
|----|---------|-----------|
| 5. | d3 : e4 | K f6 : e4 |
|----|---------|-----------|

- | | | |
|----|---------|-------|
| 6. | K g1—f3 | |
|----|---------|-------|

Очень интересные осложнения встретились в партии Харузок—Пильсбери 6. Фе2, Ф : d5 7. Kd2, f5 8. g4 Kc6 9. gf, Kd4. Они скорее в пользу черных.

- | | | |
|----|-------|---------|
| 6. | | C f8—c5 |
|----|-------|---------|

- | | | |
|----|---------|----------|
| 7. | Ф d1—e2 | C c8—f5! |
|----|---------|----------|

Ошибочно 7... 0—0 8. Ф : e4, Ле8 9. Ke5, f6 10. Cd3, g6, 11. Фc4, Фd6 12. Kd2, fe 13. Kc4, fe 14. Kpf1. Невыгодно, как доказал Алапин, и

7... Cf2† 8. Kpd1, Ф : d5† 9. Kf3—d2!

- | | | |
|----|-----------|-------|
| 8. | g2—g4 (?) | |
|----|-----------|-------|

Считалось теоретическим опровержением хода Cf5, так как черные теряют фигуру. Данная партия показывает, что выигрыш фигуры в плохом положении не спасает от проигрыша партии.

Лучше 8. Kc3, Фе7 9. Ce3, K : c3 10. C : c5, K : e2 11. C : e7, K : f4. За пешку белые получают атаку.

- | | | |
|----|-------|------|
| 8. | | 0—0! |
|----|-------|------|

- | | | |
|----|---------|---------|
| 9. | g4 : f5 | Л f8—e8 |
|----|---------|---------|

У белых нет защиты от Ke4—f2. На 10. Ke5 следует Фh4† и Kf2†.

- | | | |
|-----|---------|---------|
| 10. | C f1—g2 | K e4—f2 |
|-----|---------|---------|

- | | | |
|-----|---------|-----------|
| 11. | K f3—e5 | K f2 : h1 |
|-----|---------|-----------|

- | | | |
|-----|-----------|---------|
| 12. | C g2 : h1 | K b8—d7 |
|-----|-----------|---------|

Черные не торопятся с ходом f7—f6, так как конь никуда не уйдет.

- | | | |
|-----|---------|-------|
| 13. | K b1—c3 | f7—f6 |
|-----|---------|-------|

- | | | |
|-----|---------|---------|
| 14. | K c3—e4 | f6 : e5 |
|-----|---------|---------|

- | | | |
|-----|-----------|-----------|
| 15. | K e4 : c5 | K d7 : c5 |
|-----|-----------|-----------|

- | | | |
|-----|---------|-------|
| 16. | f4 : e5 | |
|-----|---------|-------|

У белых две пешки за качество, у них 2 слона, следовательно, силы равны, но позиция короля настолько плоха, что они теряют самую ценную пешку e5.

- | | | |
|-----|-------|----------|
| 16. | | Ф d8—h4† |
|-----|-------|----------|

- | | | |
|-----|----------|---------|
| 17. | Kp e1—f1 | Л e8—f8 |
|-----|----------|---------|

- | | | |
|-----|----------|-----------|
| 18. | Kp f1—g1 | Ф h4—d4†! |
|-----|----------|-----------|

- | | | |
|-----|---------|-----------|
| 19. | C c1—e3 | Ф d4 : e5 |
|-----|---------|-----------|

- | | | |
|-----|---------|---------|
| 20. | Л a1—e1 | K c5—d7 |
|-----|---------|---------|

- | | | |
|-----|---------|----------|
| 21. | Ф e2—c4 | Kp g8—h8 |
|-----|---------|----------|

- | | | |
|-----|---------|---------|
| 22. | C h1—e4 | Л a8—e8 |
|-----|---------|---------|

- | | | |
|-----|---------|---------|
| 23. | C e3—d4 | Ф e5—f4 |
|-----|---------|---------|

- | | | |
|-----|---------|---------|
| 24. | Л e1—e2 | Kd7—f6! |
|-----|---------|---------|

- | | | |
|-----|-----------|---------|
| 25. | C d4 : f6 | g7 : f6 |
|-----|-----------|---------|

- | | | |
|-----|-------|----------|
| 26. | h2—h3 | Л f8—g8† |
|-----|-------|----------|

Сдался.

№ 8. Защита Алехина.

Богатырчук И. Рабинович

Игрена в Москве в чемпионат-турнире СССР 1924 года.

1. e2—e4 K g8—f6
2. e4—e5 K f6—d5
3. c2—c4 K d5—b6
4. d2—d4 d7—d6
5. e5 : d6 c7 : d6

Равную игру дает 5... eд 6. Се3, Се7 7. Cd3, 0—0.

6. C c1—e3 g7—g6
7. K b1—c3 C f8—g7
8. K g1—f3 0—0
9. h2—h3 K b8—c6
10. Ф d1—d2 d6—d5

Преждевременно. Следовало развивать фигуры. 10... Ле8 11. b3 и затем уже посредством 11... e7—e5 12. 0—0—0, (d5, Kd4) e5—e4 начать операции в центре.

11. c4—c5 K b6—c4
12. C f1 : c5 d5 : c4
13. 0—0 C c8—f5
14. Л f1—d1 K c6—b4

Здесь необходимо было сохранить слона g7, сыграв Лfe8 и на Ch6, Cg7—h8. Маневр конем в связи с Cf5—e6 и Kb4—d5 был бы тогда более уместен.

15. C e3—h6 b7—b6
16. C h6 : g7 Kp g8 : g7
17. a2—a3 K b4—d3

Коню здесь нечего делать, напротив, он служит объектом для атаки, так как угроза b2—b3 и g2—g4 лишит коня защиты все время связывает черных. Все еще Kd5 было сильнее.

18. c5—c6! Ф d8—d6
19. d4—d5!

Вот в чем вся „соль“! Черные не могут развить белые пешки посредством e7 e6,

потому что g2—g4 выигрывает слона. Теперь пешка с представляет грозную силу.

19. Ф d6—f6

Угрожая C : h3 и связывая коня c3.

20. Ф d2—e3!

Превосходно сыграно. Жертвуя пешку, белые вводят быстро в игру все фигуры для решающей атаки. Начинаящему следует обратить внимание на этот тонкий маневр.

20. K d3 : b2

Если черные не берут пешки, то последует Лd1—d2, Kf3—d4 и b2—b3.

21. Л d1—d4 b6—b5
22. g2—g4 C f5—d3

Иначе Kc3—e4 выигрывает ферзя.

23. K c3 : b5 g6—g5
24. K f3—e5 Л f8—d8
25. f2—f4! h7—h6
26. K e5—d7 Л d8 : d7

Вынуждено, 27... Ф g6 28. f5, Фh7 29. Ф : e7 еще хуже.

27. c6 : d7 Л a8—d8
28. f4 : g5 h6 : g5
29. d5—d6!

Финальная комбинация.

29. Л d8 : d7
30. K b5—c7! Kp g7—f8

Угрожало Ke8†.

31. Л a1—e1 e7—e6

Вынуждено, потому что на eд последует 32. Фе8†, Kpg7 33. Ке6†, Kph6 или h7 34. Ф : d7, а на 31... Л : d6 32. Kd5, Фе6 33. Фf2, Фh6 34. Л : e7, Cg6 35. Фе3.

32. h3—h4 g5 : h4
33. Л d4—f4 Ф f6—g6
34. Ф e3 e5 Ф g6—h6

Грозило Фh8† и K : e6†

35. g4—g5 Сдался, так как на Фh6—h7 36. Kc7 : e6†,

Kpf8—g8 37. Лf4 : h4 уничтожает всякое сопротивление.

Вся партия играна киевским маэстро с исключительной силой.

№ 9. Французская партия.

Нимцович

Боголюбов

Играна в Гетеборге в матче в 1920 г.

- | | |
|-----------|--------|
| 1. e2 -e4 | e7 -e6 |
| 2. d2 -d4 | d7—d5 |
| 3. e4 -e5 | ... |

Обычное продолжение Kb1—c3, Kg8 f6 4. Cc1—g5, Cf8—e7 5. e4 e5, Kf6—d7 6. h2—h4!, изобретенное Штатром. За пешку белые приобретают сильную атаку. Ход в партии употреблялся Стейницем без особого успеха. В новейшее время система игры с e4—e5 была до тонкости разработана Нимцовичем, который применил ее с блестящим успехом в ряде турниров.

- | | |
|------------|---------|
| 3. | c7—c5 |
| 4. K g1—f3 | K b8—c6 |

Сразу 4... cd хуже ввиду 5. Ф : d4, Kc6 6. Фf4, как в партии Нимцович—Бернштейн.

- | | |
|-------------|---------|
| 5. c2—c3 | Ф d8—b6 |
| 6. C f1 -e2 | ... |

После 6. Cd3, cd 7. cd. Cd7 белые во избежание потери пешки d4 должны вернуться слоном на e2.

- | | |
|--------------|----------|
| 6. | c5 : d4 |
| 7. c3 : d4 | K g8—e7 |
| 8. K b1 : c3 | K e7—f5 |
| 9. K c3—a4 | C f8—b4† |
| 10. Kp e1—f1 | Ф b6—d8 |

Белым удалось защитить пешку d4 ценой потери рокировки.

- | | |
|-----------|---------|
| 11. a2 a3 | C b4—e7 |
| 12. b2—b4 | 0—0 |

Таким же примерным способом развивалась партия Нимцович—Тарраш, выигранная блестяще Нимцовичем. Если черные будут играть пассивно, то они попадут в безвыходное положение, вследствие давления на их позицию пешек d4 и e5. Боголюбову впервые в этой партии удалось выяснить недостатки системы Нимцовича.

- | | |
|-------------|--------|
| 13. Л h1—g1 | f7—f6! |
|-------------|--------|

Выглядит, как просмотр, в виду угрозы g2—g4, на что черные раньше могли ответить K f5—h4.

- | | |
|-----------|------------|
| 14. g2—g4 | K f5 : d4! |
|-----------|------------|

За фигуру черные получают всего лишь две пешки. Зато черные пешки займут центр, открывается линия f для ладьи, и белый король, лишенный прочного убежища, попадает под атаку.

- | | |
|---------------|-----------|
| 15. K f3 : d4 | K c6 : d4 |
| 16. Ф d1 : d4 | f6 : e5 |

Пешку e5 нельзя бить из-за Cf6.

- | | |
|-------------|-------|
| 17. Ф d4—d2 | b7 b6 |
|-------------|-------|

Быть может, еще сильнее Ce7—h4.

- | | |
|-------------|-------|
| 18. g4—g5 | d5—d4 |
| 19. C e2—c4 | ... |

Белые могли попытаться создать контр-атаку 19. Cd3, Фd5 20. Фе2, Cd7 21. C : h7†, Kp : h7 22. Фh5†, Kpg8 23. g6, но черные успевали во время отразить нападение 23... Саb† 24. Kpe1, Фе4† 25. Се3 Фе4—h4!

- | | |
|----------|--------|
| 19. | b6—b5! |
|----------|--------|

Очень тонкая жертва пешки для введения ферзя в игру.

- | | |
|---------------|---------|
| 20. C c4 : b5 | Ф d8 d5 |
| 21. Ф d2—e2 | e5—e4 |

Против сокрушительной силы пешечной пары d4, e4 защиты не имеется.

22. С b5—c4

Или 22. Фc4, e3 23. Ф : d5, ed 24. Лa2, Ch3† 25. Kpe1, Лc8, отыгрывая фигуру.

22. d4—d3!

23. Фе2—a2

Не помогает 23. С : d5, de† 24. Кр : e2, ed 25. Кc5, С : c5 26. bc, d4 с выигрышным положением.

23. Ф d5—d4

24. Л g1—g4 d3—d2

25. Ф a2 : d2 Ф d4 : c4†

26. Ф d2—e2 Ф c4—b3!

Заключительный удар.

27. К a4—c5 С e7 : c5

28. b4 : c5 С c8—a6!

Белые сдались. На Фа2 : a6 последует Фd1† и Ф : g4†.

№ 10. Сицилианская партия.

Цукерторг Андерсен

Играна в 1865 г. в Бреславле.

1. e2—e4 c7—c5

2. К g1—f3 e7—e6

3. d2—d4 c5 : d4

4. К f3 : d4 К g8—f6

5. К b1—c3 С f8—b4

Связывая коня, черные атакуют пешку e4. Этот вариант встречается и в современных турнирах. Более спокойное продолжение 5... Kb8—c6 6. Kd4—b5. Cf8 b4 7. a2—a3, Сb4 : c3† 8. Kb5 : c3, d7—d5 9. e4 : d5, e6 : d5.

6. С f1 d3 К b8—c6

7. С c1—e3

Гораздо энергичнее здесь 7. Kd4 : c6, b7 : c6 8. e4—e5, Kf6—d5 9. Фd1—g4, на что черным лучше всего играть Сb4 f8.

7. d7—d5

Ход, всегда освобождающий игру черных.

8. e4 : d5 К f6 : d5

Сильнее 8... e6 : d5. Хотя при этом изолируется пешка e. зато черные свободно развивают фигуры 9. 0—0. 0—0 10. h3, Ле8 11. Ле1, Ке4.

9. 0—0!

Правильная жертва пешки. Черные значительно отстают в развитии.

9. К d5 : c3

Не менее опасно 9... К : e3

10. fe, К : d4 11. ed, Ф : d4†

12. Kph1, С : c3 (0—0? С : h7†)

13. bc, Ф : c3 14. Фh5, g6

15. Сb5†, Kpf8 16. Фh6†, Фg7

17. Фg5. Лучше всего было 9... e6—e5.

10. b2 : c3 С b4 : c3

11. К d4 : c6 b7 : c6

12. Л a1 b1 0—0

Казалось бы, что черные в безопасности. Продолжение показывает, что в действительности их партия проиграна.

13. Л b1—b3! С c3—a5

Не спасало и Фd8—a5, но этот ход правильный уже потому, что нельзя уводить единственную прикрывающую короля фигуру, когда на него готовится нападение.

14. С e3—c5 Л f8—e8

15. С d3 : h7†!

Решительный удар.

15. Кр g8 : h7

16. Ф d1—h5† Кр h7—g8

17. Л b3—h3 f7—f5

Все ходы черных вынуждены.

18. Л f1—d1! С c8—d7

19. Ф h5—h7† Кр g8—f7

20. Л h3—g3!

Выигрывает фигуру, на 20... Лg8 последует Фh7—g6×.

20. С а5—с3

Единственный способ защитить пункт g7. Если белые, уверенные в победе, возьмут сразу слона с3, то после Ле8 — h8 потеряют ферзя за ладью и слона. Даже в выигрышном положении необходима бдительность.

21. Ф h5—g6†! Кр f7—g8

22. Л g3 : c3 f5—f4

Черные играют на ловушку 24. Лcd3, Лab8 24. Л : d7, Ф : d7 25. Л : d7, Лb1†.

23. Л c3—h3 Л e8—e7

Черные отдают качество, потому что грозило 24. Лh7, Ле7 25. Фh5 с неизбежным матом.

24. Ф g6—h7† Кр g8—f7

25. Ф h7—h5†

Белые не довольствуются качеством, в надежде на большее.

25. Кр f7—g8

На 25... Кpf8 последовало бы 26. Фg5! Кpf7 27. Ф : f4†, Кpg8 28. Фh4! Ле8 (Кpf7, Лf3†) 29. Фh7†, Кpf7 30. Лg3 со скорым матом.

26. С c5 : e7 Ф d8 : e7

27. Ф h5—h8† Кр g8—f7

28. Ф h8 : a8 Сдался

С исключительной последовательностью проведенная Цукертортом партия.

№ 11. Отказанный ферзевый гамбит.

Рети Зноско-Боровский

Играна в Лондонском турнире 1922 г.

1. d2—d4 d7—d5

2. c2—c4 e7—e6

Интересная и острая игра получается в контр-гамбите Альбина 2... e7—e5 3. de, d4!

4. Kf3 (нельзя 4. e3 ввиду Сb4† 5. Cd2, de! 6. С : b4, ef† 7. Kpe2, fgK†! 8. Kpe1, Фh4† и т. д.), Кс6. Пешка d4 сильно стесняет белых.

3. К b1—c3 К g8—f6

4. С c1—g5 К b8—d7

Обыкновенно развязывают сразу коня ходом Cf8 e7.

5. e2—e3

Почему белые не выигрывают пешки d5, читатель знает из главы о неполном связывании.

5. С f8—e7

Здесь возможна другая система защиты 5... с6 6. Kf3, Фа5 7. Kd2, Сb4 8. Фc2, Ке4! 9. Kd : e4, de 10. Ch4, 0 0 11. Ce2, f5 12. 0 0, e5.

6. К g1—f3 0 — 0

Ошибочно 6... b6 7. cd, ed 8. Сb5, Сb7, 9. Ке5, 0 0 10. Сс6, С : c6 11. К : c6, Фе8 12. К : e7†, Ф : e7 13. К : d5, Фе4, после чего возможна следующая комбинация: 14. К : f6†, gf (чтобы отыграть пешку, если К : f6, то 15. 0—0) 15. Ch6, Ф : g2 16 Фf3! Ф : f3 17. Лg1†, и мат в 3 хода.

7. Ф d1—c2 c7—c5

Черные стремятся ослабить центральные пешки противника.

8. Л a1—d1 c5 : d4

9. e3 : d4 d5 : c4

Черные изолируют пешку d4, но, как показала практика, у белых достаточно средств для ее защиты.

10. С f1 : c4 h7—h6

Во избежание потери пешки после 10... Kb6 11. Cd3, Kbd5 12. С : f6, С : f6 13. С : h7†.

11. С g5—h4 К d7 b6

12. С c4 b3

12. Cd3 теперь не имеет

смысла, 12... Kbd5 будет угрожать разменом на b4 или на f4.

12. С с8—d7

13. 0 — 0 Л а8—с8

14. Ф с2—e2!

Белые освобождают от связки Кс3 и косвенно препятствуют Kb6—d5, на что последует 15. К : d5, К : d5 16. С : d5, С : h4 17. С : b7. Плохо и 14... Kfd5 15. К : d5, С : h4 16. К : b6, ab 17. d5! ed 18 Л : d5, и белые выиграют одного из слонов.

14. а7—а6

Ловушечный ход. Черные предполагают все же играть 15... Kb6—d5 16. К : d5, ed 17. С : f6, С : f6 и на 18. С : d5 выиграть ходом Cd7—b5 качество. Но ловушку белые легко отражают, а ослабление пешечной позиции может легко сказаться. 14. . Лfe8 вело к той же цели и заодно развивало фигуру. 15. Лf1—e1

Развивает фигуру, отражает ловушку и препятствует Kb6—d5. Кроме того, белые угрожают d4 — d5, потому что после разменов на d5 слон e7 окажется незащищенным.

15. С e7—b4

Черным нечем двигаться. На 15. . Сс6 последует 16. С : e6, fe 17. Ф : e6†, Лf7 18. Ke5, Cd5 19. К : d5, Ф : d5 20. Ф : b6. Стремление связать белые фигуры вообще правильно, но данный маневр подвергает связыванию Kf6, что всегда опасно. Быть может, все еще можно было спасти партию ходом Лf8—e8 и на 16. Ke5, Kfd5 17. К : d5, ed 18. К : d5, Ф : d7 19. С : e7. Лс7, напр., 20. Фf3. Л : e7 21. Л : e7, Ф : e7

22. С : d5, К : d5 23. Ф : d5, Фе2! 24. Лf1, Kph7.

16. К f3—e5!

Белые отдают пешку на с3, потому что связка на f6 после Ke5 — g4 их вознаградит с избытком за потерю.

16. С b4 : c3

17. b2 : c3 g7—g5

Если сразу Л : с3, то 18. Ke5 g4. Kbd5 19. С : d5, ed 20. К : f6†, gf 21. Фd2, Лс6 22. Ф : h6. Белые отыгрывают пешку с лучшим положением.

18. С h4—g3 Л с8 : c3

19. h2—h4!

Как не раз указывалось читателю, ослабление пешечной позиции короля ходами h7—h6 и g7—g5 всегда связано с риском такой атаки.

19. К f6 d5

20. Ф e2—h5 Кр g8—g7

21. С b3 : d5 e6 : d5

Вынуждено. 21. . К : d5 22. hg, hg 23. К : d7. Ф : d7 24. Ф : g5†, Kph7 25. Ле4 подвергало черного короля немедленной гибели. Создавшееся положение заслуживает внимания читателя. Здесь налицо все условия для проведения быстрой атаки. Kb6 и Лс3 удалены от королевского фланга, который защищен одним ферзем, а обстреливается ферзем, слоном, конем и ладьей, во вторых, пешечный заслон, прикрывающий короля, расстроен. И действительно, Рети открыл в данной позиции великолепную комбинацию.

22. К e5 : f7! Л f8 : f7

23. С g3—e5† Л f7—f6

Единственный ход. 23... Kpg8 24. Фg6†, Kpf8 25. Ф : h6†, Kpg8 26. Фh8 .

24. h4 : g5 h6 : g5

25. Ф h5 : g5† Кр g7—f7

26. Ф g5—h5† Кр f7—g8

Черные предпочли отступление на g8 ходу Крг7, чтобы не связывать ладью. Нельзя было играть ни Лf6—g6 27. Фh7†, ни Кpf8 27. Фh8†. До сих пор комбинация не представляет ничего исключительного. Все ходы черных были форсированы, и расчет не представлял особых затруднений. Но и результата пока не видно. Белые могут взять на f6 ладью: С : f6, Ф : f6. Сильно выглядит 28. Ле5. Се6 29. Лde1, Лс6 30. Лg5†, Кpf8 31. Ле5; однако, последует Кре7, и черные успевают спастись, а материально они в выигрыше. Глубина комбинации выясняется из следующего хода, который значительно труднее поддавался расчету.

27. Л d1 b1!

Против этого маневра у черных нет защиты; грозит Фg5†, и после размена на f6, Л : b6. Если уходит конь, например, на c4, то Фg5†, Кpf7, Л : b7, и нет противоядия

против Л : d7† и Ф : f6. На 27... Сb5 последует 28. Л : b5, ab 29. С : f6, Ф : f6 30. Ле8†, Крг7, 31. Фh8†, Крг6 32. Лg8†, Кpf5 33. Лf8. Остается только ход, сделанный в партии. Читателю следует обратить внимание на то, что решительный удар белых стал возможен, вследствие ослабления ферзевого фланга ходом a7—ab. Вот когда сказались дебютные ошибки!

27. Л c3—c6

28. Л b1 b3!

Белые вынудили черных очистить дорогу белой ладье по 3-й горизонтали и вводят в бой последний резерв, который заканчивает сражение.

28. С d7—e8

Или 28... Лh6 29. Лg3†, Кpf8 30. Сg7† или Фе8 29. Лg3†, Лg6 (Кpf8, Фh8†, Кpf7 31. Лg7† и С : f6†) 30. Фh8†, Кpf7 31. Лf3†, Кре7 32. Cf6†, Кpd6 33. Фh2†.

29. Л b3—g3† С e8—g6

30. Л g3 : g6† Л f6 : g6

31. Ф h5 h8† Кр g8—f7

32. Ф h8 : d8 Сдался.

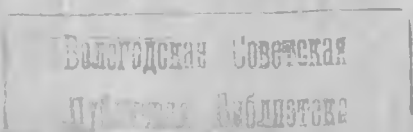


Именной указатель.

- Алапин 55, 88, 112.
Алехин 97, 112, 136, 143, 144, 145, 150, 152, 153, 173, 174, 183, 197, 199.
Альгайер 189.
Андерсен 53, 82, 83, 84, 89, 90, 100, 105, 154, 155, 156, 158, 210.
Арнольд 112.
Барделебен 168, 191.
Бауэр 163.
Бергер 35, 63, 65, 122.
Берд 157.
Берн 109, 145.
Бернштейн 83, 150, 164, 175.
Блекберн 127, 128, 147, 159, 169.
Богатырчук 208.
Боголюбов 59, 110, 152, 153, 174, 179, 202, 209.
Боден 155, 175.
Брейер 180, 201.
Бриан 110.
Бэбсон 11.
Вальбродт 58, 142.
Верлинский 204.
Видмар 98.
Вильнев-Эскляпон 135.
Вольф 174.
Гунсберг 140, 142, 147.
Грюнфельд 193, 205.
Дуз-Хотимирский 83, 165.
Дурас 84, 110.
Дюбуа 83.
Дюфрень 155.
Зноско-Боровский 100, 165, 211.
Зуле 82.
Ион 146.
Капабланка 51, 52, 59, 78, 99, 102, 103, 132, 136, 138, 172, 173.
Карштедт 46.
Кизерицкий 154.
Кляцкин 183.
Колиш 82, 83, 158.
Кон 110, 139.
Куббель 64, 68.
Куломзин 183.
Ласкер 102, 103, 127, 133, 134, 136, 137, 138, 160, 161, 162, 163, 181, 186, 195.
Левенфиш 89, 90, 100, 152, 167, 204.
Левит 146.
Левитский 113.
Леонардт 152, 166.
Лойд 74.
Лолли 29.
Макдонель 155, 176.
Мароци 138, 170, 171.
Маршалл 78, 80, 97, 103, 113, 136, 148, 150, 151, 197.
Минквиц 90.
Мориан 111, 112.
Морфи 110, 111, 112, 154, 155, 157, 158, 159.
Муцио 189.
Нимцович 98, 163, 164, 167, 175, 209.
Оттен 39.
Паульсен 53, 101, 155.
Перлис 152.
Пильсбери 142, 160, 180.
Рабинович А. 166.
Рабинович И. 208.
Рети 106, 107, 110, 136, 193, 211.
Ринк 63, 65, 77.
Романовский 52, 179, 202.
Ротлеви 111.
Рубинштейн 91, 138, 139, 165, 173, 174.
Сальве 149.
Стаунтон 113.
Стейниц 79, 132, 138, 156, 159, 160, 161, 168, 191, 195, 196, 209.
Тарраш 51, 61, 80, 99, 102, 111, 132, 135, 136, 148, 163, 164, 181, 201, 207.
Тартаковер 107, 166, 171.
Тейхман 109, 111, 143, 165.
Томас 52.
Тракслер 84.
Гроицкий 67, 72.
Фалькбеер 189.
Фарни 90.
Филидор 44, 138, 185.
Форгач 110, 166.
Харузок 142.
Цукерторт 79, 84, 105, 159, 210.
Чайес 91, 149.
Чигорин 58, 79, 108, 112, 159, 160, 161.
Шаллоп 100.
Шифферс 79, 161.
Шлехтер 111, 137, 152.
Шмидт 108.
Шпильман 109, 110, 205, 207.
Эванс 186.
Эйве 170.
Яновский 51, 135, 140.

О Г Л А В Л Е Н И Е.

Предисловие	Стр. 3
Глава I. Основные понятия и правила. Шахматная доска и фигуры. Ходы фигур. Нападение и защита. Шах. Мат. Пат. Рокировка. Шахматная нотация. Правила игры.	4— 15
Глава II. Простейшие концы партий. Мат ферзем и королем. Мат ладьей и королем. Мат двумя ладьями. Ферзь против пешки. Ферзь против слона или коня. Король с пешкой против короля. Правило квадрата. Оппозиция. Слон и ладейная пешка против короля. Король и две пешки против короля. Король с пешкой против короля с пешкой. Две пешки против одной. Ладья против пешки. Ладья против двух пешек. Слон или конь против пешки и против двух пешек. Ладья с пешкой против ладьи. Ладья против слона и против коня	16 — 48
Глава III. Ценность фигур. Простейшие комбинации. Примеры правильных и неправильных комбинаций. Определение и значение комбинации. Элементарная комбинация — взятие фигуры. Многократные удары. Двойной удар ферзя, ладьи, слона, коня, короля, пешки. Вскрытые двойные удары.	49 — 68
Глава IV. Концы партий средней трудности. Мат двумя слонами. Исключительные случаи в концах — слон с пешкой против короля, слон против пешек, конь против пешек, конь и пешка против короля. Выигрыш темпа. Показательная задача Лойда. Сокращенная нотация. Элементарные матовые комбинации. Двухходовые комбинации. Анализ этюда Ринка. Показательные примеры.	69 — 85
Глава V. Связывание фигур. Простое или прямое связывание. Различие между полным и неполным связыванием. Примеры. Защиты от него. Сложное связывание. Его роль в комбинационном искусстве. Примеры.	86 — 103
Глава VI. Матовые комбинации. Примерные коротенькие партии. Примеры матовых атак на позицию рокировки . . .	104 — 113
Глава VII. Трудные концы партий. Ферзь против ладьи. Мат конем и слоном. Пешечные концы. Ладейные концы. Слон с пешками против слона. Ладья против слона или против коня. Ладья против пешек.	114 — 136
Глава VIII. Основные принципы ведения концов игры. Характерная черта эндшпиля. Значение короля, ладьи, проходных пешек. Сравнительная ценность слона и коня в концах. Сила двух слонов	137 — 147
Глава IX. Многоходовые комбинации. Разменные комбинации. Комбинации с выигрышем ферзя. Комбинации, основанные на превращении пешки. Избранные примеры красивых комбинаций	148 — 179
Глава X. Общие принципы развития игры в дебюте	180 — 194
Глава XI. Пояснительные партии	195—213



ПРОДОЛЖАЕТСЯ ПОДПИСКА на 1925 год
на двухнедельный журнал

„Шахматный Листок“

5-й год изд.

24 №№ в год.

Орган Всесоюзной Шахматной Секции Высшего Совета Физич. Культуры.

В журнале сотрудничают: Е. Д. Боголюбов, С. Г. Тартаковер (П риж), С. О. Вайнштейн, И. П. Голубев, Н. Д. Григорьев, А. Ф. Ильин-Женевский, Н. В. Крыленко, Арв. и Л. Куббель (отдел задач и этюдов), Г. Я. Левенфиш, А. И. Рабинович, И. Л. Рабинович, П. А. Романовский, А. А. Смирнов, В. И. Созин и другие.

ШАХМАТНЫЙ ЛИСТОК — регулярно освещает все выдающиеся события и явления шахматной жизни, как внутри СССР, так и за границей.

ШАХМАТНЫЙ ЛИСТОК ставит своей задачей обсуждение вопросов теории и практики шахматного искусства.

ШАХМАТНЫЙ ЛИСТОК в 1925 году будет выходить увеличенным размером не менее 24—32 страниц в месяц.

ПОДПИСНАЯ ЦЕНА (с пересылкой):

При индивидуальной подписке:		По коллективной подписке: (не менее 10 экз.)	
на 12 мес.	6 р. — к.	на 12 мес.	5 р. — к.
„ 6 „	3 „ 50	„ 6 „	2 „ 80
„ 3 „	2 „ —	„ 3 „	1 „ 50

За границу: на год—4 доллара: 1/4 года—1 доллар

„ШАХМАТНЫЙ ЛИСТОК“

ПРОДАЕТСЯ во всех лучших книжных магазинах.

В провинции: У всех агентов „Контрагентства печати“
(на вокзалах).

РЕДАКЦИЯ и КОНТОРА. Ленинград, Жуковская ул., 5, кв. 16. **С. О. Вайнштейну.** Тел. 549-87. (Лично от 5—7 час. вечера).

При редакции имеется книжный склад, откуда можно выписывать все русские шахматные книги. Книги и журналы высылаются наложенным платежом.

Склад издания: Москва, Ильинка, Козьмодемьяновский, д. 5. Тел. 98-54. Книжн. склад ЦК железнодорож. и водников.