

**ШАХМАТНАЯ АКАДЕМИЯ
Г. К. КАСПАРОВА**

Шахматы в школе

*Методические рекомендации по проведению уроков шахмат в
общеобразовательной школе.*

Автор Валерий Цатурян

Москва 2003

Пояснения к программе.

Обучение шахматам детей в общеобразовательной школе открывает уникальные возможности для всестороннего развития и воспитания учащихся. Игру в шахматы отличают простота и доступность, а приобретенные в результате обучения знания и умения благотворно сказываются на процессе реализации творческого потенциала личности, способствуют появлению устойчивых навыков в принятии самостоятельных оптимальных решений в любой жизненной ситуации.

На протяжении многих веков шахматы являются составной частью общечеловеческой культуры. Двадцатый век, век стремительного научно-технического прогресса, predetermined deficit на людей, способных мыслить системно, а вместе с тем и творчески, в экстремальных условиях, которые неизбежно возникают в жизни современного общества. Роль социально-педагогической функции шахмат за последние годы заметно возросла. Обучение шахматам естественно интегрировалось в программы начальных и средних школ, здесь накоплен достаточно значимый практический опыт, позволяющий по достоинству оценить эффективность воздействия шахмат на всестороннее развитие личности детей.

Социальный статус шахмат высок в большинстве развитых стран мира и с каждым годом они получают все большее признание. Десятки миллионов людей во всем мире играют в шахматы не только для того, чтобы повысить свой спортивный уровень. Люди понимают и чувствуют, что игра в шахматы в первую очередь приносит им моральное, эстетическое удовлетворение, позволяя реализовать, в той или иной степени, заложенное в каждом мыслящем существе стремление к участию в творческом созидательном процессе.

Работа шахматных педагогов и тренеров, в первую очередь, должна быть направлена на формирование эстетического восприятия шахмат.

Динамика живой шахматной партии, непредсказуемость конечного результата, творческое и спортивное противостояние детей за шахматной доской, дают педагогам великолепную возможность развить в учениках способности самостоятельного логического мышления, интуицию, навыки к систематизированной аналитической работе, которые в дальнейшем принесут им реальную пользу в научной или практической деятельности.

В декларации прав ребенка на игру одной международной ассоциации написано: “Игра – это жизнь. Она инстинктивна, добровольна, спонтанна и естественна. Она связана с исследованием, общением и выражением себя. Она сочетает в себе действия и мысль. Она приносит удовлетворение и ощущение успеха”.

Постоянный поиск оптимального решения, необходимая взаимокорректировка планов и целей создают в шахматной партии почти идеальные условия для исследования проблем развития кибернетического мышления. Особое значение приобретает и творческое общение ученика с шахматной компьютерной программой. Фантастически быстрому методу перебора бесчисленных вариантов электронным “мозгом”, человек вынужден противопоставлять системное и интуитивное мышление, основанное на специальных теоретических знаниях и на способности человека к творческой фантазии.

Шахматы по своей сути очень пластичны и позволяют использовать их в качестве универсального инструмента к самопознанию любых сфер человеческой деятельности. В процессе обучения дети приобретают устойчивые навыки комбинаторного мышления, способности решать достаточно сложные многоходовые математические задачи.

Стремительный рост объема всевозможной информации, наполняющей нашу повседневную жизнь, требует от людей способности оперативно ее обрабатывать и систематизировать. Занятия шахматами, постоянная систематика детьми получаемых знаний, вырабатывают у них способности адекватной реакции на любой поток информации, способности к ее быстрому осмыслению.

Безусловно, педагогический эффект шахмат проявляется не сразу. Здесь многое зависит от продуманной методики обучения, от профессионализма преподавателя, психологической атмосферы, среды в которой формируется сознание ребенка. Метод от простого к сложному универсален и полностью применим к обучению шахматам. Вместе с тем педагог должен обладать достаточными знаниями и способностью к творческой интеграции достаточно сложных шахматных правил. Самое сложное понятие можно объяснить простыми словами и категориями.

Шахматный материал может усложняться бесконечно, но вместе с тем речь педагога, образы и сравнения, им употребляемые, должны быть достаточно просты и наглядны, чтобы естественно откладываться в памяти и сознании учащихся.

Предлагаемая методика обучения шахматам в школе предполагает два этапа реализации. Первый этап – шахматный Всеобуч. Рассчитан на один учебный год (68 занятий по 1 академическому часу).

Преподавание шахмат в системе общеобразовательной школы имеет свои специфические проблемы. Главная из них – количество учащихся в классе. Даже опытный преподаватель шахмат будет испытывать трудности при наличии в классе 30 и более учеников. Оптимальная цифра здесь равна максимум 20. Возможно, что придется разделять учащихся класса на две группы (по 15 – 20 детей). Подобная практика существует в школах при обучении иностранным языкам.

Учебный материал содержит тот необходимый минимум знаний, которые преподаватель обязан передать учащимся. Вместе с тем, в зависимости от интеллектуального уровня учащихся, индивидуальных особенностей мышления, объем информации может меняться в сторону увеличения за счет дополнительных заданий на дом. Во время занятий преподаватель может использовать в качестве помощников-ассистентов лучших учеников. Это понадобится для контроля над выполнением предлагаемых учебных заданий, во время проведения тренировочных партий, показа учебного материала на демонстрационной доске.

Можно рекомендовать и дополнительные уроки для проведения шахматных турниров во время школьных каникул. Организовать достаточную игровую практику в рамках учебных занятий в классе сложно (в программе на это выделяется 14 часов), а вместе с тем игровая практика – важный элемент закрепления приобретенных теоретических знаний и ее недостаток замедляет творческий и спортивный рост учащихся.

Для проведения занятий необходим специальный шахматный инвентарь. Это демонстрационная доска, компьютер для преподавателя (в идеале весь класс может быть компьютеризирован), 15 – 20 комплектов шахмат, небольшая библиотека шахматных учебников и пособий.

По окончании курса Всеобуча желательно организовать праздник шахмат, выпускной “шахматный бал”, на котором учащимся будут вручены свидетельства об окончании курса Всеобуча. В программе праздника могут быть интересные лекции, викторины, сеанс одновременной игры, турниры с укороченным контролем.

Всеобуч.

Начальный курс обучения.

Содержание и планирование учебного материала.

(два раза в неделю, всего 68 часов)

	Вступление (начальный урок). Краткая история шахмат их роль в формировании личности.	1 час
1.	Шахматная доска. Нотация. Шахматная доска. Обозначение полей и линий – вертикали, горизонтали, диагонали.	3 часа
2.	Фигуры. Ходы и взятия фигур. Первоначальная позиция фигур. Краткое обозначение каждой фигуры. Понятие движения, ударность и мобильность фигур. Ходы и взятия ладьи, слона, ферзя, короля, коня и пешки. Траектория движения.	6 часов
3.	Шах. Мат. Пат. Рокировка. Основная цель шахматной партии. Нападение на короля – шах, мат. Защита от шаха и мата. Понятие пата. Длинная и короткая рокировка, возможность ее осуществления.	4 часа
4.	Запись шахматных партий и позиций. Запись партий сокращенной и полной нотацией, выбор краткой нотации. Условные обозначения движения и взятия фигур.	2 часа
5.	Сравнительная ценность шахматных фигур. Относительная ценность шахматных фигур. Шкала условных оценок, значение и сила фигур. Легкие и тяжелые фигуры.	4 часа
6.	Мат одиночному королю. Стадии шахматной партии – дебют, миттельшпиль, эндшпиль. Мат ферзем. Мат ладьей. Мат ферзем и ладьей без помощи короля. Мат двумя слонами. Простейший пример мата слоном и конем.	6 часов
7.	Начало партии – дебют. Общие принципы и начальные сведения. Мобилизация сил, борьба за центр, безопасность короля. Преимущество белых в начале партии. Понятие центра и флангов – королевский и ферзевый фланг. Краткая классификация дебютов – открытые, полуоткрытые, закрытые начала.	6 часов
8.	Реализация материального перевеса. Король и пешка против короля. Краткие характеристики видов материального перевеса. Проходная пешка. Понятие оппозиции, метод отталкивания. План реализации материального перевеса.	4 часа
9.	Нападение, атака. Основные способы нападения и атаки фигур и пешек. Связка, двойной удар, завлечение и отвлечение фигур. Жертва материала во время проведения атаки на короля. Вскрытие вертикалей, пешечная атака. Выигрыш темпа, инициатива.	6 часов
10.	Защита, размены, позиционная игра. Целесообразность размена активных и пассивных фигур. Размен ферзей – один из главных способов защиты от атаки на короля. Слабость и сила комплексов полей, оборона важных стратегических пунктов. Контратака, контригра. Активная и пассивная защита.	6 часов
11.	Оценка позиции, план игры. Проблема выбора плана. Оценка материального и позиционного соотношения сил. Целостность и подвижность пешечной структуры. Слабый и сильный пункт. Централизация фигур, захват вертикалей и горизонталей тяжелыми фигурами. Динамика позиции, профилактика. Краткая характеристика видов позиционного преимущества. Внешние признаки и свойства позиций.	6 часов

Основные требования к знаниям и навыкам учащихся после завершения Всеобуча – начального курса обучения.

Учащиеся в совершенстве должны знать:

обозначение полей и линий на шахматной доске, ходы и взятия фигур, основные принципы игры во всех стадиях шахматной партии, сравнительную ценность шахматных фигур, основные способы нападения и атаки фигур и пешек.

Учащиеся должны уметь:

записывать партии и позиции, решать простейшие задачи на мат, ставить мат одинокому королю при любом возможном сочетании фигур, оценивать позицию и намечать возможный план игры, разыгрывать партию от начала и до конца по шахматным правилам, реализовывать явный материальный и позиционный перевес.

По завершении курса всеобуча учащиеся должны принять участие в классификационных турнирах и шахматных викторинах, которые позволят определить практическую силу игры и закрепить полученные теоретические знания.

Распределение учебного материала.

Урок	Тема
1.	Вводный. Краткая история шахмат, их роль в развитии культуры и формировании личности человека.
2.	Шахматная доска. Форма и размер шахматной доски. Расположение доски между игроками. Понятие поля и линии. Множества полей, составляющих горизонталь, вертикаль, диагональ. Понятие центра и границы.
3.	Шахматная доска. Нотация. Краткое повторение темы “шахматная доска”. Специальная система обозначений – шахматная нотация. Буквенное и цифровое кодирование полей и линий.
4.	Нотация. Краткое повторение темы нотация. Практическое закрепление материала “Шахматная доска” и “Нотация”. Нахождение полей и линий, их обозначение. Определение цвета полей не глядя на доску.
5.	Начальная позиция. Фигуры. Первоначальное положение фигур. (“Ферзь любит свой цвет”). Количество фигур и пешек. Названия фигур. Краткое обозначение каждой фигуры при записи партий и позиций.
6.	Фигуры. Краткое повторение темы предыдущего занятия. Понятие движения и перемещения фигур. Траектории движения. Понятие хода. Ходы ладьей и слоном. Дальнобойность фигур.
7.	Фигуры. Повторение ходов ладьей и слоном. Взятие ладьи слоном и слона ладьей. Ходы ферзем. Взятие ферзем ладьи и слона. Двойной удар, ударность фигур.
8.	Фигуры. Повторение ходов ферзя. Ход королем. Король не может приближаться к ферзю. Ферзь может напасть на короля. Понятие шаха и мата. Невозможность взятия короля ни одной фигурой (“табу”).
9.	Фигуры. Повторение ходов короля. Ход конем. Варианты траекторий движения коня. Зависимость ударности фигур от их централизации. Особенности нападения и взятия конем.
10.	Фигуры. Повторение ходов коня. Ход пешкой. Взятие на проходе и превращение пешки. Стремление пешки к движению только вперед. “Пешки – душа партии”.
11.	Практическая игра. Игра всеми фигурами. Повторение навыков взятия и ходов фигурами. Специальные упражнения при ограниченном количестве пешек и фигур.
12.	Шах. Нападение на короля – шах, мат. Особенности нападения на короля каждой из фигур. Защита короля от шаха с помощью ответного шаха.
13.	Мат. Определение понятия “мат”. Защита от мата. Простейшие и типичные случаи мата. Мат – основная цель шахматной партии.
14.	Пат. Рокировка. Правила осуществления рокировки. Безопасность короля на одном из флангов. “Длинная” и “короткая” рокировки. Понятие пата. Простейшие примеры на пат.
15.	Шах, мат, пат. Закрепление материала предыдущих уроков. Решение задач на мат, пат. Повторение

	правил рокировки.
16.	Практическая игра. Запись и краткий анализ сыгранной партии. Разделение учащихся класса на две команды. Консультационная партия.
17.	Запись шахматных партий и позиций. Запись партии полной и краткой нотацией. Запись и решение позиций на демонстрационной доске. Подведение итогов решения задач двумя командами класса.
18.	Запись шахматных позиций. Решение и запись решения позиций на демонстрационной доске. Условные обозначения движения и взятия фигур.
19.	Практическая игра. Матч двух команд учащихся класса. Краткий анализ сыгранных партий.
20.	Сравнительная ценность шахматных фигур. Понятие абстрактной и конкретной ценности фигур. Виды материального преимущества.
21.	Сравнительная ценность шахматных фигур. Компенсация за пожертвованный материал. Понятие качества. Решение простых позиций эндшпиля. Соотношение сил: “король+ладья” против “король+слон”(конь).
22.	Сравнительная ценность шахматных фигур. Жертва ферзя за мелкие фигуры в атаке и при защите. Жертва ферзя за ладью и слона, за две ладьи.
23.	Сравнительная ценность шахматных фигур. Жертва ладьи за легкую фигуру (слона или коня) в атаке и при защите. Борьба ладьи против пешек в эндшпиле.
24.	Практическая игра. Командное соревнование. Краткий анализ сыгранных партий.
25.	Мат одинокому королю. Характеристика различных стадий шахматной партии – дебют, миттельшпиль, эндшпиль. Мат ферзем. План и тактическое решение задачи. Различные способы мата ферзем – предпочтение методу без шахов.
26.	Мат одинокому королю. Мат ладьей. Различные способы мата ладьей – предпочтение методу без шахов. Мат ферзем и ладьей одинокому королю.
27.	Мат одинокому королю. Мат двумя ладьями без помощи короля сильнейшей стороны. Решение простых задач на мат двумя ладьями на демонстрационной доске.
28.	Мат одинокому королю. Мат двумя слонами. Важнейший принцип – ограничение подвижности короля слабой стороны. Принцип оттеснения в угол доски – шах и мат ставятся двумя последними ходами.
29.	Практическая игра. Учащиеся в игровой форме решают задачи на мат ферзем, ладьей, двумя слонами. Запись игровых фрагментов. Краткий анализ типичных ошибок
30.	Мат одинокому королю. Повторение мата двумя слонами. Простейшие примеры мата слоном и конем
31.	Мат одинокому королю. Матование тандемами фигур, сочетания “ферзь + слон”, “ферзь + конь”, “ладья + слон”, “ладья + конь”. Решение простых позиций на демонстрационной доске.
32.	Начало партии – дебют. Общие принципы и начальные сведения. Принцип быстрой мобилизации. Борьба за центр.
33.	Начало партии – дебют. Безопасность короля в дебюте. Ключевые поля в центре. Захват центра пешками.

34.	Практическая игра. Запись партий до завершения дебюта. Учащиеся играют между собой по две партии – белыми и черными до 12 хода. Краткий анализ сыгранных партий.
35.	Начало партии – дебют. Взаимосвязь центра и флангов. Характеристики королевского и ферзевого фланга. Примеры типичных ошибок в дебюте.
36.	Начало партии – дебют. Краткая классификация дебютов – открытые начала. Дебют слона, дебют трех и четырех коней.
37.	Начало партии – дебют. Полуоткрытые начала. Французская защита, защита Каро-Канн. Дебютные ловушки в рассматриваемых началах.
38.	Начало партии – дебют. Закрытые начала. Пешечный клин в центре. Возможность фланговой атаки при фиксированном пешечном центре.
39.	Практическая игра. Краткий анализ учащимися учебных партий, содержащих очевидные ошибки в дебюте.
40.	Реализация материального перевеса. Краткие характеристики видов материального перевеса. Разбор простейшего случая – король и пешка против короля.
41.	Реализация материального перевеса. Понятие “проходная пешка”. Создание проходной пешки. Решение простых примеров пешечных окончаний.
42.	Реализация материального перевеса. Пешечные окончания. Понятие оппозиции, метод отталкивания. План реализации материального перевеса.
43.	Реализация материального перевеса. Окончания на тему: борьба проходных пешек против фигур в эндшпиле. Пешка против ферзя и пешка против ладьи.
44.	Практическая игра. Конкурс решения простейших пешечных этюдов. Краткий анализ типичных ошибок на демонстрационной доске.
45.	Нападение, атака. Основные способы нападения и атаки фигур и пешек. Связка, двойной удар. Решение простых комбинаций.
46.	Нападение, атака. Повторение темы связки и двойного удара. Демонстрация учебной шахматной партии.
47.	Нападение, атака. Завлечение фигур под удар, отвлечение фигур с помощью жертвы материала. Демонстрация учебной шахматной партии.
48.	Нападение, атака. Жертва материала во время проведения атаки на короля. Демонстрация учебных шахматных партий.
49.	Практическая игра. Решение типичных комбинаций на связку и двойной удар. Контрольная работа. Краткий анализ допущенных учащимися ошибок.
50.	Нападение, атака. Вскрытие вертикалей, пешечная атака на фланге. Демонстрация учебных позиций, решение простых примеров.
51.	Нападение, атака. Выигрыш темпа, инициатива. Способы развития инициативы в центре и на флангах.
52.	Защита, размены, позиционная игра. Целесообразность размена активных и пассивных фигур. Решение простых примеров.

53.	Защита, размены, позиционная игра. Размен ферзей – один из главных способов защиты от атаки на короля. Переход в эндшпиль с целью упрощения позиции.
54.	Практическая игра. Решение тактических задач. Учащиеся разыгрывают задачу между собой, как фрагмент игровой партии. Знакомство с шахматными часами
55.	Защита, размены, позиционная игра. Слабость и сила комплекса полей. Понятие “рентгена” дальнобойных фигур.
56.	Защита, размены, позиционная игра. Защита важных стратегических пунктов. Основа пешечной цепи, ключевые поля.
57.	Защита, размены, позиционная игра. Контратака, как средство защиты. Создание контригры.
58.	Защита, размены, позиционная игра. Решение тактических примеров на создание контратаки. Активная и пассивная защита.
59.	Практическая игра. Тренировочные партии учащихся с часами. Укороченный контроль времени.
60.	Оценка позиции, план игры. Проблема выбора плана. Оценка материального и позиционного соотношения сил.
61.	Оценка позиции, план игры. Различные способы выбора плана игры. Целостность и подвижность пешечной структуры.
62.	Оценка позиции, план игры. Понятие слабого и сильного пункта. Захват центрального пункта конем.
63.	Оценка позиции, план игры. Централизация фигур. Динамика возникающих позиций.
64.	Практическая игра. Конкурс решения комбинаций (специальный тест). Краткий анализ ошибок учащихся.
65.	Оценка позиции, план игры. Захват вертикалей и горизонталей тяжелыми фигурами. “Сдвоение” и “строение” тяжелых фигур по вертикалям и горизонталям.
66.	Оценка позиции, план игры. Краткая характеристика видов позиционного преимущества. Внешние признаки и свойства позиций.
67.	Практическая игра. Конкурс решения комбинаций (тест). Контрольная работа.
68.	Практическая игра. Сеанс одновременной игры. Подведение итогов за учебный год.

РАЗДЕЛ 1.

Шахматная доска. Нотация.

Прежде всего, давайте условимся о главном – вам необходимо набраться терпения и быть внимательными. Только тогда шахматные правила и ходы фигур станут легкодоступными, прочно закрепятся в вашей памяти.

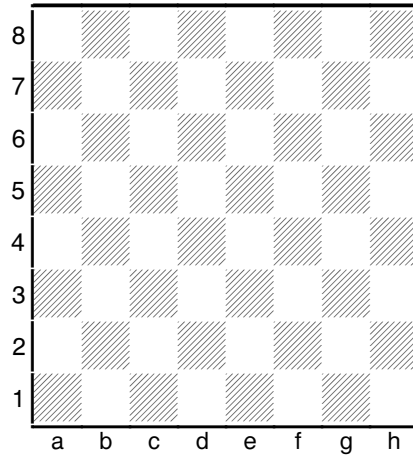


Диаграмма 1.

Шахматная доска имеет форму большого квадрата, расчерченного на 64 маленьких квадратика – они называются *полями*. Половина всех полей окрашена в белый цвет, а другая – в черный. Доска должна быть расположена таким образом, чтобы со стороны каждого играющего левое угловое поле обязательно было черным.

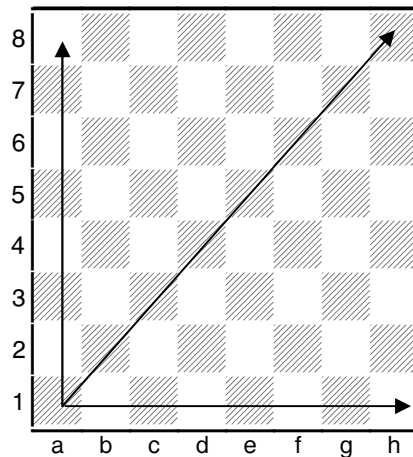


Диаграмма 2.

Ряды полей по отношению друг к другу расположены под разными углами. Продольные ряды называются *вертикалями*, а расположенные наискосок от вертикалей и горизонталей, называются *диагоналями*. Обратите внимание, что диагонали состоят только из полей одного цвета.

Теперь выполните первое самостоятельное задание. Расставьте фигуры в ряды так, чтобы они составили вертикаль, горизонталь или диагональ.

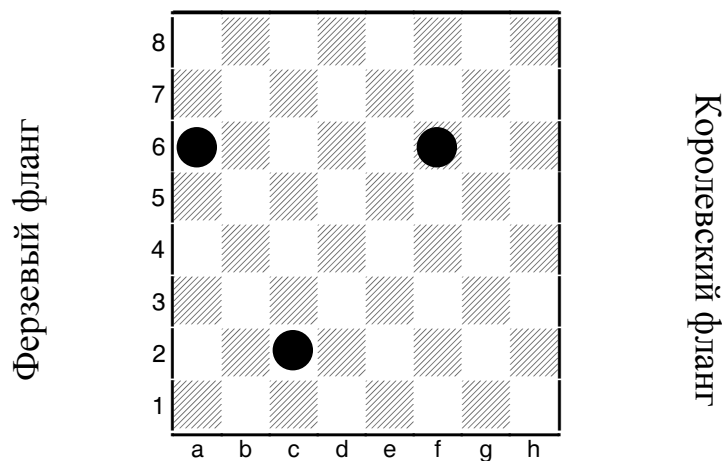


Диаграмма 3.

Знание специальной системы обозначений – шахматной *нотации* позволит вам записать сыгранные партии, интересные фрагменты, читать шахматные книги.

Вертикали принято обозначать буквами латинского алфавита слева направо:

a (а); b (бэ); c (цэ); d (дэ); e (е); f (эф); g (же); h (аш).

Горизонтали обозначаются цифрами от 1 до 8.

Теперь вы можете обозначить, т.е. назвать любое поле на шахматной доске. На диаграмме 3 кружками обозначены поля, которые вы должны назвать самостоятельно.

Решите еще несколько специальных упражнений, которые помогут знать в совершенстве шахматную доску.

Посмотрите на доску со стороны играющего белыми.

Найдите поля c3, d3, c5, d5, e3, f3, e5, f5.

Те же поля найдите со стороны играющего черными.

2. Не глядя на доску, назовите те же поля, разделяя их по цвету – отдельно черные и отдельно белые. Делайте это упражнение до тех пор, пока не выполните безошибочно. Самостоятельно придумайте новые упражнения и проверьте знание шахматной доски у себя и своих друзей.

Фигуры.

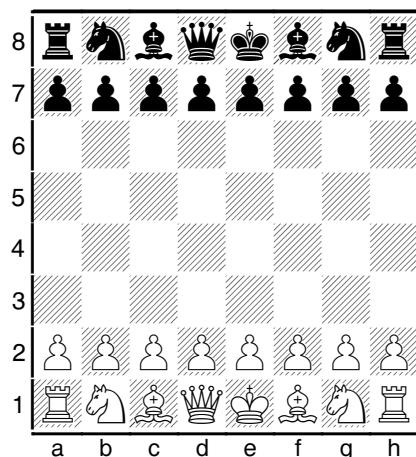


Диаграмма 4.

(Доска с фигурами в первоначальном положении.)

Перед вами первоначальная расстановка фигур на доске. У каждой из сторон по восемь фигур и восемь пешек, расположенных на первой-второй и седьмой-восьмой горизонталях. Пешки в начальном положении выдвинуты вперед и образуют как бы защитную цепь для фигур.

Довольно часто при расстановке фигур начинающие ошибаются в местоположении ферзя и короля. Запомните короткое правило: “Ферзь любит свой цвет”, т.е. должен быть расположен на поле цвета своих фигур.

Краткое обозначение при записи партии каждой фигуры:

Кр – король, **Ф** – ферзь, **Л** – ладья, **С** – слон, **К** – конь, **п** – пешка.

Посчитайте сколько одноименных фигур у каждого соперника. Запишите расположение фигур в начальном положении:

Кре1, Фд1, Ла1, Лh1, Сс1, Cf1, Кb1, Kg1, п a2, b2, c2, d2, e2, f2, g2, h2 (белые)

Кре8, Фд8, Ла8, Лh8, Сс8, Cf8, Кb8, Kg8, п a7, b7, c7, d7, e7, f7, g7, h7 (черные).

Теперь, когда вы хорошо изучили доску, познакомились с шахматными фигурами, можно начинать более детальное знакомство с каждой из них.

Перемещение фигуры или пешки с одного поля на другое называется *ходом*. Шахматная партия состоит из ходов, которые поочередно делают белые и черные фигуры.

Ладья ходит по вертикалям и горизонталям.

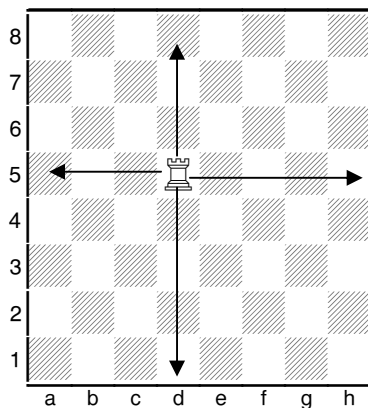


Диаграмма 5.

Ладья – фигура дальнобойная, максимальное число полей, которые она “простреливает” равно 14.

Слон может ходить по полям одного цвета и только по диагонали.

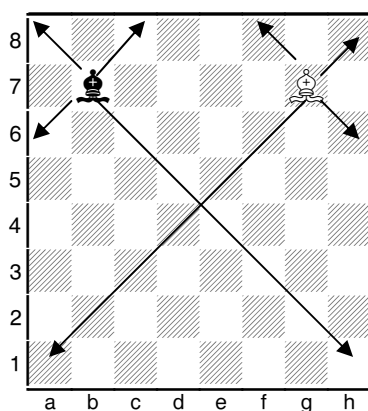


Диаграмма 6.

Слон на b7 – белопольный, а слон на g7 – чернопольный. Слон также относится к дальнобойным фигурам. Максимальное число полей, которые он держит под обстрелом – 13. Особенно сильны слоны, расположенные на больших диагоналях.

Ферзь ходит по вертикали, диагонали и горизонтали на любое поле, т.е. совмещает возможности и ладьи, и слона.

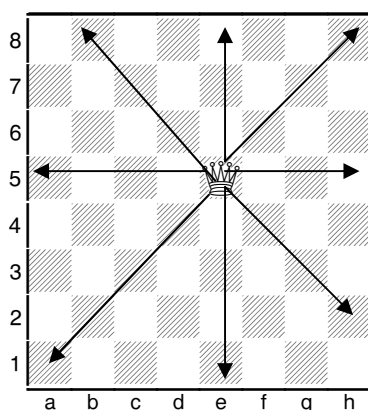


Диаграмма 7.

Обратите внимание, что расположенный в центре ферзь, может пойти на любое из 27 полей. А теперь переместите ферзя в любой угол доски и посчитайте число возможных ходов – их должно быть не меньше 21.

Ферзь – самая сильная атакующая фигура, и поэтому его нецелесообразно использовать для защиты.

Король ходит на любое соседнее поле, т.е. перемещается на одну клетку в любую сторону.

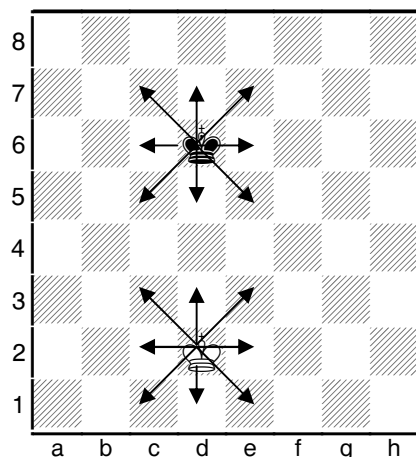


Диаграмма 8.

(Фигурное изображение королей – черный на d6, белый на d2)

Если на пути движения короля, ферзя, ладьи или слона расположена фигура или пешка соперника, то ее можно “взять”. При этом вы снимаете фигуру соперника с доски, а на ее место ставите свою.

Если путь фигуре преграждает “своя” фигура или пешка, то ни о каком взятии не может быть и речи.

Упражнения.

Мы советуем выполнять их вдвоем с товарищем, попеременно меняя цвет фигур.

Поставьте белую ладью на a1, а черного слона на b7. Нападайте ладьей на слона, в свою очередь вводите слона из-под удара.

Поставьте белых слонов на c1 и f1, а черных – на c8 и f8. Попеременно делайте ходы белыми и черными слонами, стараясь не ставить их под удар соперника.

Белые ладьи на b1 и g1, черные на a8 и h8. Аналогично упражнению 2.

Белый король на h1, черный на h8. Задача белых – попасть королем на поле a8, а черных – помешать этому.

РАЗДЕЛ 2.

Ходы конем и пешкой.

По внешнему рисунку передвижения ход конем необычен и заметно отличается от хода других фигур.

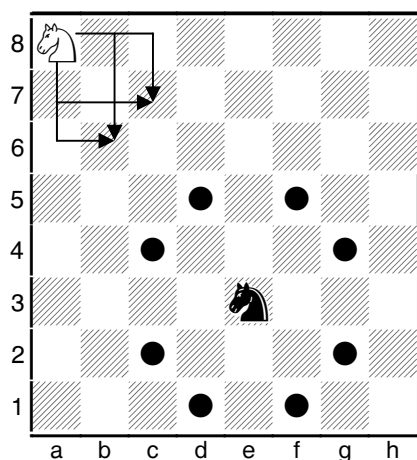


Диаграмма 9.

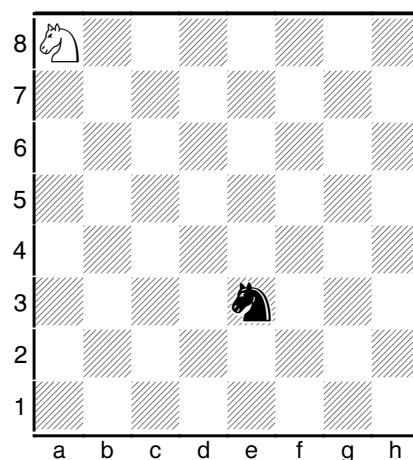


Диаграмма 10.

На диаграмме 9 конь расположен на черном поле e3. С него он может попасть на любое из восьми белых полей, отмеченных точкой. Получается, что конь ходит на одно поле по вертикали или горизонтали, а затем на еще одно поле по диагонали.

Второй конь расположен в углу доски, на поле a8. Вы, конечно, обратили внимание, как резко снизилась его подвижность и боеспособность – здесь у него под обстрелом лишь два поля – b6 и c7.

На диаграмме 10 рисунок хода коня напоминает букву “Г”. Можно сказать, что он прыгает на две клетки по вертикали или горизонтали и затем на одну клетку влево или вправо.

Выберите их двух возможных путей наиболее легкий для запоминания и потренируйтесь.

Прыгайте конем с e3 на любое возможное поле, затем возвращайтесь на e3 и вновь прыгайте на следующее. Когда все 16 прыжков вы выполните за 10-15 секунд, считайте, что вы хорошо усвоили ход самой оригинальной фигуры в шахматах.

В отличие от фигур, **пешки** двигаются только вперед по вертикали на одну клетку. Но в начальной позиции – для белой пешки на второй горизонтали, а для черной на седьмой, пешка имеет право один раз в течение всей партии “прыгнуть” вперед на два поля.

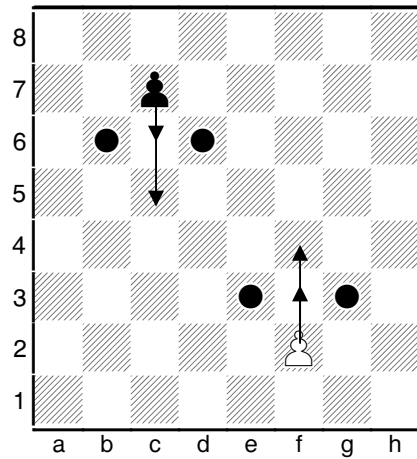


Диаграмма 11.

(Фигурное изображение пешек, белой на f2, черной на c7)

Белая пешка с f2 может пойти на f3 и f4. Черная – с c7 на c6 и c5. Во время партии вы сами решите, что для вас лучше – на одну или две клетки вперед двигать пешки.

Вам показалось, что пешка намного слабее всех остальных фигур. Чаще всего именно так и бывает. Но у пешки есть одно удивительное свойство – если она добирается до восьмой (для белых) или до первой (для черных) горизонтали, то она получает право превратиться в любую (по вашему желанию) фигуру, кроме короля. Запомните это волшебное правило – в нем заключена одна из главных идей шахматной партии.

Все фигуры бьют так же, как и ходят. С пешкой дело обстоит иначе. Пешка бьет на соседнее по диагонали поле.

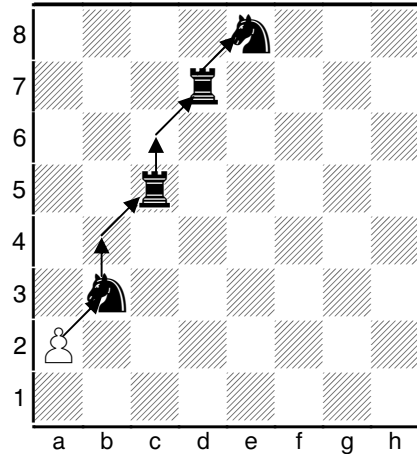


Диаграмма 12.

Представьте, что черные фигуры неподвижны, как бы застыли. Двигаясь пешкой, уничтожьте все фигуры соперника и превратите ее в любую фигуру.

Если пешка в начальной позиции идет сразу на две клетки вперед и становится рядом по горизонтали с пешкой соперника, то ее можно взять “на проходе”, т.е. представить под ударом пешки соперника.

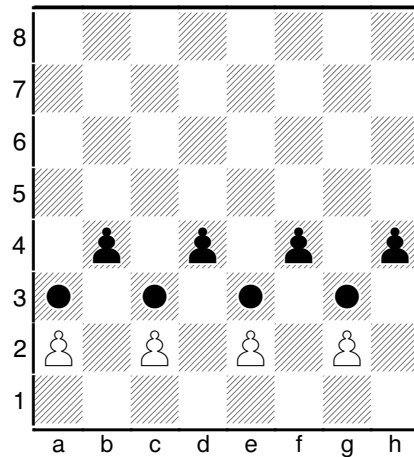


Диаграмма 13.

При ходе пешки с a2 на a4 ее может забрать пешка “b” ударом на a3. При ходе пешки с c2 на c4 ее могут забрать как пешка “b”, так и пешка “d” – обе ударом на c3 и т.д. Но взятие зависит только от противника – если ему не хочется, то он может и не брать вашу пешку. У каждой пешки только один раз в партии есть возможность взятия на проходе.

Упражнения.

Б: Кре4, Фd4, Ла4, Лh4, Сс4, Cf4, Кb4, Кg4. Делая ходы, верните все фигуры в начальное положение.

Б: Сс1

Ч: п b6, c7, d6, e7, f6.

Черные пешки стоят неподвижно. Ваша задача – забрать все пешки слоном, но так, чтобы он при этом не попал под удары.

3. Б: Ке4

Ч: п c3, c5, d2, d6, f2, f6, g3, g5.

Черные пешки неподвижны. Ходами коня заберите все пешки.

РАЗДЕЛ 3

Шах. Мат. Пат. Рокировка.

Основная цель шахматной партии – дать мат королю соперника. Во время игры фигуры двигаются, нападают друг на друга, защищаются, погибают и исчезают с доски. Единственная фигура, которая до конца партии остается на доске – это король. Его можно взять в плен, т.е. объявить **мат**, но уничтожить нельзя. Нападение на короля называется **шахом**.

Очевидно, что и сам король не имеет права становиться на атакованное неприятельской фигурой или пешкой поле. Запомните: короли – самые драгоценные фигуры на доске. О его безопасности и защите вы должны постоянно помнить.

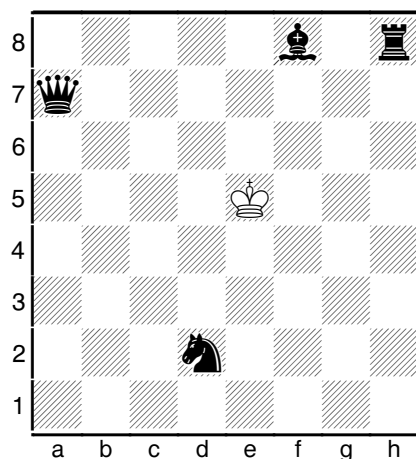


Диаграмма 14.

В этой позиции черные могут совершить нападение на короля (объявить шах) любой фигурой. Найдите самостоятельно, как это сделать.

Когда королю объявляют шах, то он должен уйти или защититься своей фигурой, или уйти на безопасное поле. Еще одна возможность – забрать нападающую фигуру или пешку.

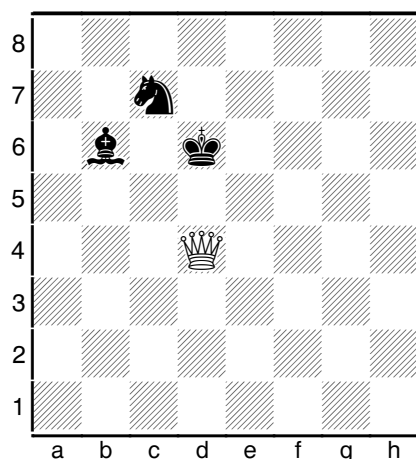


Диаграмма 15.

Белые объявили шах. Черные могут сыграть Kd5, прикрывая короля от нападения, могут взять нападающего ферзя слоном, а могут уйти королем на поле e6, e7 или c6. Во время партии выбор защиты короля от шаха зависит от конкретной ситуации.

А теперь представьте, что ни один из способов защиты не помогает.

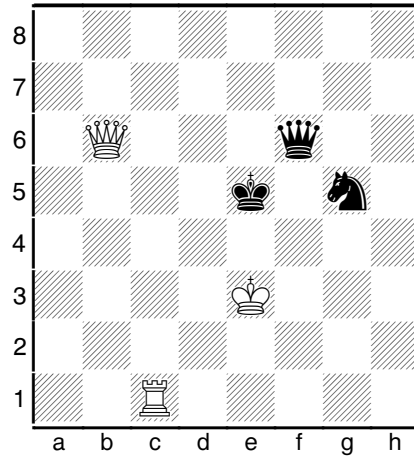


Диаграмма 16.

В этой позиции при ходе белых они играют ладьей на c5 и объявляют шах. Выясняется, что куда бы не отступил черный король, он всюду попадает под удар фигур соперника. К тому же и защититься с помощью своих фигур невозможно. Такой шах называется **матом**. Партия в этом случае заканчивается в пользу объявившего мат.

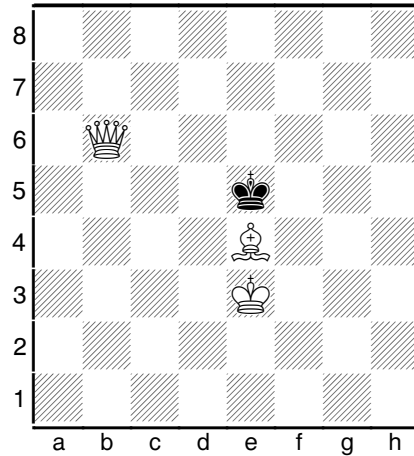


Диаграмма 17.

У черного короля нет ни одного хода, а сам он при этом не находится под шахом. Такое положение называется **патом**, а партия, в которой возникает пат, считается законченной вничью.

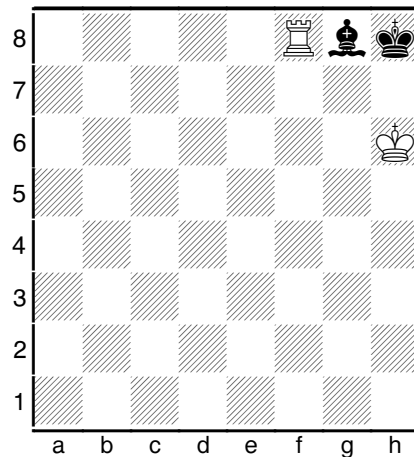


Диаграмма 18.

При ходе черных возникает пат – слон не имеет права двигаться, так как оставляет своего короля под ударом ладьи.

Как видите, вокруг короля часто плетутся хитрые игровые интриги. С целью обезопасить короля в шахматной партии один раз разрешается сделать **рокировку** – одновременный ход королем и ладьей.

С помощью рокировки король в начале партии уводится в сторону от центра доски в более безопасное место и ждет там подходящего момента для вступления в игру.

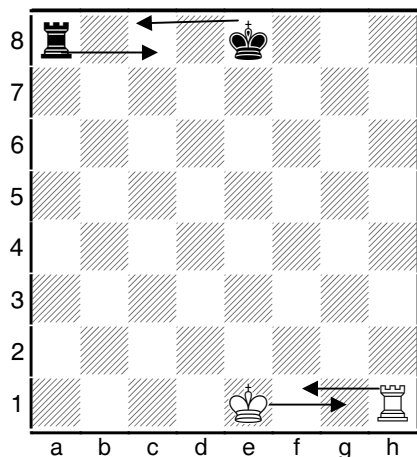


Диаграмма 19.

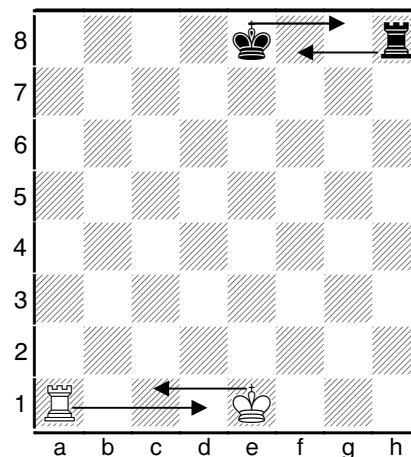


Диаграмма 20.

Делается рокировка так: король передвигается на два поля в сторону ладьи, а ладья переходит через короля и становится на соседнее с ним поле.

На диаграмме 19 белый король идет на g1, а ладья переходит на f1 (короткая рокировка). Черный король идет на c8, а ладья переходит на d8 (длинная рокировка).

На диаграмме 20 белый король идет на c1, а ладья переходит на d1. Черный король идет на g8, а ладья переходит на f8.

Рокировку невозможно (запрещено) делать, если:

- а) между королем и ладьей есть свои или чужие фигуры;
- б) король или ладья уже делали ходы в партии;
- в) король находится под шахом или после рокировки попадает под шах;
- г) король в момент рокировки переходит через поле, атакованное фигурой или пешкой противника.

Упражнения.

1. Б: Kpd2, Фf8, Лс3, Ле1, Сс6, Ка3

Ч: Kpd4

Найдите 14 способов поставить черному королю мат в один ход.

2. Б: Кре1, Фf8, Ла4, Са8, Кd8

Ч: Кре5

Как должна закончиться партия при ходе черных?

РАЗДЕЛ 4

Шахматная нотация. Сравнительная ценность фигур.

Теперь, когда вы познакомились с основными правилами игры, вам не терпится начать играть шахматные партии. Это желание естественно, но для того, чтобы ваша игра стала более осмысленной, правильной, необходимо познакомиться еще с некоторыми основными принципами и элементами шахматной тактики и стратегии. Поэтому мы рекомендуем чередовать игру с изучением следующих разделов первой главы книги.

Вы уже знаете обозначение фигур и полей, а значит сможете записывать свои сыгранные партии, изучить шахматное наследие, примеры из творчества современных шахматистов. Есть два основных вида шахматной нотации – полная и краткая.

При полной нотации записывается обозначение фигуры, поле, с которого она делает ход, и затем поле, на которое она переместилась. Например, если записать ход слоном с поля c1 на поле g5, то это будет выглядеть так: Сс1-g5.

При краткой нотации записывается только поле, на которое переместилась фигура, т.е. Сg5. Через месяц – другой, когда вы научитесь уверенно, без ошибок записывать партии, вы наверняка выберете краткую нотацию – она более практична.

Взятие фигур или пешек обозначается знаком двоеточие (:).

Шах обозначается знаком плюс +.

Мат обозначается знаком умножения х.

Короткая рокировка обозначается знаком 0-0, а длинная – 0-0-0.

Разыграйте первую учебную партию, обратите внимание на нумерацию ходов: слева записан ход белых, а справа – ход черных, при ходах пешек буква “п” опускается (не пишется). Первые несколько партий мы будем давать полной и краткой нотацией. Сильный ход сопровождается восклицательным знаком !, а слабый – вопросительным ?.

Партия №1.

Сергеев – Шатров

РСФСР, 1985г.

1. e2-e4 e7-e5
2. Kg1-f3 Kb8-c6
3. Kb1-c3 g7-g6
4. d2-d4 Cf8-g7 ?
5. d4-d5 Kc6-b8
6. d5-d6! c7-d6
7. фd1:d6 фd8-t7
8. фd6-c7! Kb8-c6
9. Kc3-b5! Cg7-f8
10. Сс1-g5 фе7-e6 ?

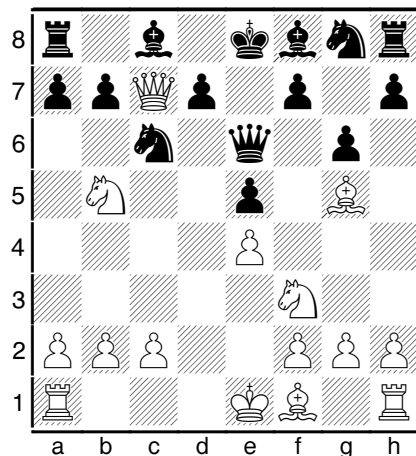


Диаграмма 21.

11. ♕c7-d8+! Кс6:d8
 12. Кb6-c7 x.

Записанная краткой нотацией и в строчку эта партия будет выглядеть так:

1. e4 e5 2. Кf3 Кс6 3. Кс3 g6 4. d4 Сg7? 5. d5 Кb8 6. d6! cd 7. ♕:d6
 ♕e7 8. ♕c7! Кс6 9. Кb5! Cf8 10. Сg5 ♕e6? 11. ♕d8+! К:d8 12. Кс7 x.

Ни одна фигура или пешка не имеет постоянной ценности в течение всей партии – эта величина колеблется в зависимости от конкретной позиции. Но на первых парах вам необходимо усвоить примерную шкалу оценки той или иной фигуры. За единицу силы будем считать одну пешку – самую слабую из всех боевых единиц в начале партии. Значение и сила пешек возрастает по мере приближения к концу игры.

Конь и слон (их принято называть “легкими” фигурами) примерно равноценны и равны по силе трем пешкам.

Ладья сильнее слона или коня примерно на две пешки.

Ферзь – сильнейшая фигура, по силе примерно равен двум ладьям.

Король, как вы уже знаете, самая ценная фигура. Его сила возрастает к концу партии и становится примерно равной силе слона или коня.

Знание этих простейших арифметических оценок поможет вам грамотно вести шахматную партию. В случае размена или уничтожения фигур, вы сможете примерно оценить силу своих фигур и фигур соперника.

РАЗДЕЛ 5

Мат одинокому королю.

Партию принято условно делить на три стадии (части):

- а) дебют – начало игры;
- б) миттельшпиль – середина игры;
- в) эндшпиль – окончание игры.

В партиях начинающих в результате грубых ошибок в дебюте или миттельшпиле, игра, как правило, кончается до наступления эндшпиля. В них явно выделяется стремление заматовать короля соперника или “съесть” побольше его фигур. Но со временем, по мере уменьшения грубых ошибок, вы поймете, что при внимательной игре соперников, мат в середине игры поставить крайне сложно и партии все чаще будут доходить до эндшпиля.

В этом разделе мы познакомимся с простейшими окончаниями, в которых одна из сторон располагает большим материальным преимуществом.

Мат ферзем.

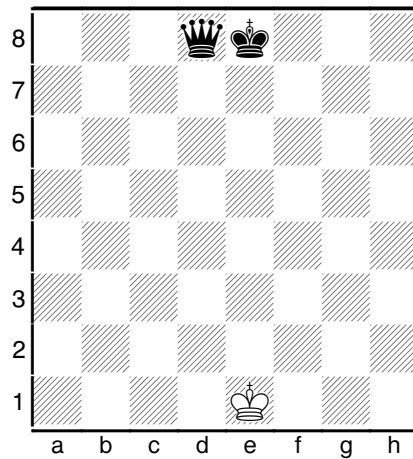


Диаграмма 22.

В центре доски мат королю поставить не удастся. Поэтому первая часть задачи – оттеснить белого короля в угол.

1... ♔d8-d3,

максимально ограничивая подвижность белого короля.

2. Крe1-f2 ♕d3-e4

Обратите внимание – ферзь становится по отношению к королю на расстоянии хода коня, как бы скачет на невидимом коне.

3. Крf2-g3

Попытка вырваться на свободу. Вы уже догадались, в каком углу белый король получит мат? Конечно же, на поле h1!

3... ♕e4-f5

4. Крg3-h4 ♕f5-g6

5. Крh4-h3 ♕g6-g5

6. Крh3-h2 ♕g5-g4

7. Крh2-h1

Внимание, король белых в углу! Дальше приближаться ферзем не следует. После 7... ♕g4-g3 получается пат и ничья. теперь, когда белый король обречен метаться с поля h1 на поле h2,

наступает время подключать в игру своего короля. Он медленно, но неотвратимо приближается, чтобы помочь своему ферзю поставить мат.

- 7. ... Крe8-e7
- 8. Крh1-h2 Крe7-e6
- 9. Крh2-h1 Крe6-e5
- 10. Крh1-h2 Крe5-f4
- 11. Крh2-h1 Крe4-f3
- 12. Крh1-h2 Фg4-g2 x

Этот метод матования ферзем не самый короткий, но самый простой и эффективный.

Мат ладьей.

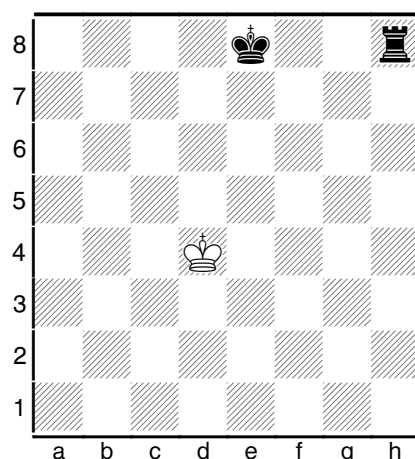


Диаграмма 23.

И вновь короля белых надо оттеснять в угол. Например, на поле a1

1... Лh8-h5
сразу “отрезая” половину доски.

2. Крd4-e4 Крe8-f7

Ладье необходима поддержка и защита короля. На ферзя король нападать не мог, а ладья более уязвима.

3. Крe4-f4 Крf7-f6

4. Крf4-e4 Лh5-f5!

Еще больше ограничивая подвижность короля белых:

5. Крe4-d4 Лf5-e5!

6. Крd4-d3 Крf6-f5

7. Крd3-d4 Крf5-f4

Кажется, что король и ладья черных связаны невидимой нитью.

8. Крd4-d3 Ле5-e4

9. Крd3-c3 Крf4-e3

10. Крc3-c2 Ле4-d4

11. Крc2-c3 Крe3-e4

Белый король неизбежно попадает в угол на a1.

12. Крc3-c2 Лd4-d3

13. Крc2-c1 Крe4-e3

14. Крc1-c2 Крe3-e2

15. Крc2-c1 Лd3-d2!

16. Крc1-b1 Крe2-d3

17. Крb1-c1 Крd3-c3

18. Крc1-b1 Лd2-c2

19. Крb1-a1

Король в нужном углу, но, внимание! Неосторожное 19... Лс2-b2 привело бы к пату и ничьей.

19... Крс3-b3

20. Кра1-b1 Лс2-c3!

21. Крb1-a1 Лс3-c1 x

Надеемся, вы обратили внимание, что и ферзем, и ладьей мы ставим мат без шахов.

Мат ферзем и ладьей чаще всего встречается в партиях начинающих шахматистов. Гораздо реже встречается мат двумя слонами или слоном и конем.

Мат двумя слонами.

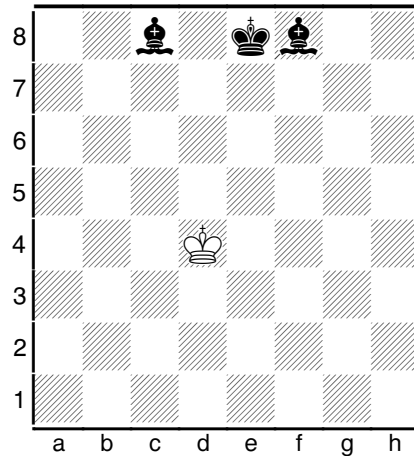


Диаграмма 24.

Начинаем, как и раньше, с ограничения подвижности короля слабой стороны.

1... Сс8-d7

2. Крд4-e5 Сf8-e7

Слоны стоят рядышком, и напасть на них невозможно.

3. Кре5-d5 Кре8-f7

“Трое в ряд - дружный отряд!”

4. Крд5-e5 Cd7-e6

5. Кре5-f4 Се7-f6

6. Крf4-e4 Крf7-g6!

Знакомая картинка?

7. Кре4-e3 Се6-f5

8. Кре3-f3 Cf6-g5

9. Крf3-g3 Крg6-h5

10. Крg3-f3 Cf5-d3

11. Крf3-g3 Cd3-e4

12. Крg3-f2 Cg5-f4

13. Крf2-e2 Крh5-g4

14. Крf2-e1 Крg4-g3

15. Кре1-f1 Cf4-d2

“Тацим” короля белых в угол на h1.

16. Крf1-g1 Cf3-e2

Осторожно, “мина” - 16... Cf3-g2 и пат.

17. Kpg1-h1 Cd2-e1
 18. Kph1-g1 Ce2-f2 +
 19. Kph2-h1 Ce2-f3 x

Мат слоном и конем встречается редко и считается самым трудным в шахматной практике.

Метод оттеснения короля довольно сложен, и вам пока нет смысла его подробно изучать. Главная идея – совместными усилиями оттеснить короля слабой стороны в угол цвета слона (таких углов, как вы знаете, два) и затем поставить мат. Вот примерное решение такого окончания.

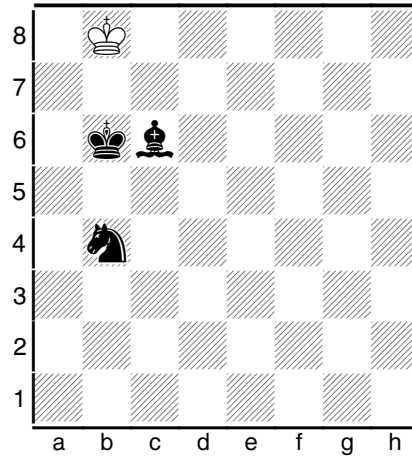


Диаграмма 25.

- 1... Sc6-d7
 2. Kpb8-a8 Sc7-e6
 3. Кра8-b8 Kb4-a6 +
 4. Kpb8-a8 Ce6-d5 x

Поставить мат двумя конями невозможно. Невозможно поставить мат и одной легкой фигурой.

Упражнения:

1. Б: Kpg7, Фе8
 Ч: Kpg1

Поставить мат черному королю не позднее, чем за 6 ходов.

2. Расставьте произвольно позиции и потренируйтесь дать мат одинокому королю ладьей или двумя слонами. Примерно по 4-5 позиций на каждую тему.

Не ленитесь, знание этих простейших окончаний поможет вам понять принципы взаимодействия шахматных фигур!

РАЗДЕЛ 6

Проходная пешка. Король и пешка против короля.

В эндшпиле лишняя пешка является большим преимуществом. После размена оставшихся фигур часто возникают пешечные окончания. Умение хорошо их играть повысит общий уровень вашей игры.

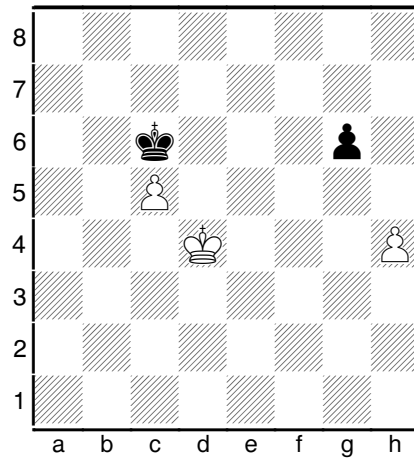


Диаграмма 26.

Пешка c5 – *проходная*, т.к. вертикаль “c” и соседние “b” и “d” свободны от пешек соперника. Задача белых – провести эту пешку в ферзи, после чего выигрыш становится элементарным.

Пешки “h” и “g” временно выполняют роли статистов – ни одна из них не может с выгодой двигаться. Подобное окончание очень типично, поэтому мы остановимся на нем подробно.

1. Kpd4-c4

Выигрывало и 1. Kpd4-e5, но к этому ходу мы еще вернемся.

1... Kpc6-c7

2. Kpc4-d5 Kpc7-d7

Такое противостояние королей называется *оппозицией*. В пешечных окончаниях при своем ходе короли чаще всего стремятся занять оппозицию.

3. c5-c6 + Kpd7-c7

4. Kpd5-c5 Kpc7-c8

5. Kpc5-d6 Kpc8-d8

На 5... Kpc8-b8 решало 6. Kpd6-d7 и пешка “c” проходила в ферзи.

6. c6-c7 +

Выигрывало и 6. Kpd6-e6.

6... Kpd8-c8

7. Kpd6-c6 g6-g5

8. h4-h5!

Грубой ошибкой было бы 8. h4:g5 - пат!

8... g5-g4

9. h5-h6 g4-g3

10. h6-h7 g3-g2

11. h7-h8 Фх

Вновь вернемся к начальной позиции и рассмотрим

1. Kpd4-e5 Kpc6:c5

Вынужденно, защитить пешку “g” черные не успевают.

2. Крe5-f6 Крc5-d6

Вновь, на этот раз “боковая” оппозиция.

3. Крf6:g6 Крд6-e7!

Не спасало 3... Крд6-e6 ввиду 4. h4-h5 Крe6-e7

5. h5-h6 Крe7-f8 6. h6-h7

4. Крg6-g7!

Работает оппозиция! Ошибочно 4. h4-h5, т.к. после 4... Крe7-f8 5. h5-h6 Крf8-g8 6. h6-h7+ Крg8-h8 7. Крg6-h6 получался пат.

Или 5. Крg6-h7 Крf8-f7 6. h5-h6 Крf7-f8! 7. Крh7-h8 Крf8-f7 8. h6-h7 Крf7-f8! и вновь пат и ничья. Теперь же черные обречены – пешка “h” беспрепятственно идет в ферзи.

4... Крe7-e6

5. h5-h6 Крe6-f5

6. h6-h7

Вы уже знаете, что дальнейшее сопротивление бесполезно. Черные сдались.

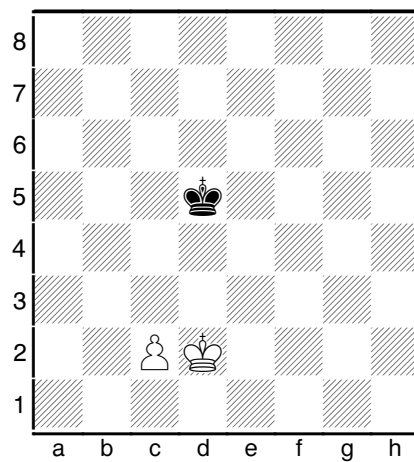


Диаграмма 27.

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

1. Крд2-d3!

Занимая оппозицию и выдвигая короля вперед пешки. До тех пор, пока пешке “с” не будет зажжен “зеленый свет”, белый король должен вести ее за собой, как бы прикрывая грудью и, в свою очередь, отталкивая короля соперника. Сильный должен облегчить путь слабому!

1... Крд5-c5

2. Крд3-c3!

Вы уже знаете, почему именно так.

2... Крc5-d5

3. Крc3-b4!

отнимая поле c5 и расчищая дорогу пешке.

3... Крд5-c6

4. Крb4-c4!

Ошибочно было 4. c2-c4 из-за 4... Крc6-b6 и белый король не может встать перед пешкой.

4... Крc6-b6

5. Крc4-d5! Крb6-c7

На 5... Крb6-b5 выигрывало 6. c2-c4+ Крb5-b6 7. Крд5-d6 и т.д.

6. Крд5-c5 Крc7-d7

7. c2-c3 Kpd7-c7

8. Kpc5-c6

Но не 8. c3-c4 Kpc8-c7! и ничья, т.к. белому королю не удастся оттеснить черного. Запомните это положение королей. Если король сильнейшей стороны, находясь впереди пешки, достиг 6-ой горизонтали, то выигрыш достигается независимо от очереди хода и оппозиции. Исключение составляют лишь случаи с крайними пешками "а" и "h". Для остальных - от "b" до "g". Это правило универсально.

8... Kpc8-d8

9. c3-c4

Спокойно можно двигать пешку, оппозиция уже роли не играет. Вскоре вы в этом убедитесь.

9... Kpd8-c8

10. c4-c5 Kpc8-d8

На 10. .. Kpc8-b8 выигрывало 11. Kpc6-d7

11. Kpc6-b7 Kpd8-d7

12. c5-c6 +

Пешка прошла в ферзи и черные сдались.

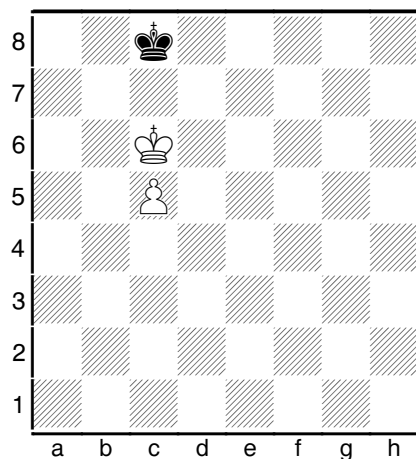


Диаграмма 28.

Эта позиция возникла у нас после 10. c4-c5 в предыдущем примере, но там был ход черных. Представим себе, что здесь ход белых. Партия могла закончиться так:

1. Kpc8-d8 Kpc6-d6

2. c5-c6 Kpd8-c8

3. c6-c7 Kpc8-b7

4. Kpd6-d7

и на следующем ходу появится ферзь.

Вернемся к исходной позиции на диаграмме 27. Мы говорили, что при ходе черных - ничья. Убедимся в этом.

1... Kpc4-d4!

занимая оппозицию и не давая встать белому королю перед пешкой.

2. Kpd2-e2 Kpd4-c3

3. Kpe2-d1 Kpc3-c4

4. Kpd1-d2 Kpc4-d4!

5. c2-c3 + Kpd4-c4

6. Kpd2-c2 Kpc4-c5!

К ничьей вело и 6... Kpc4-d5 и 6... Kpc4-b5, но этот ход самый точный – король черных отступает по вертикали перед пешкой и готов занять оппозицию перед белым королем и справа, и слева.

7. Kpc2-b3 Kpc5-b5

8. c3-c4 + Kpb5-c5
9. Kpb3-c3 Kpc5-c6!
10. Kpc3-d4 Kpc6-d6!
11. c4-c5 + Kpd6-c6
12. Kpd4-c4 Kpc6-c7!
13. Kpc4-b5 Kpc7-b7
14. c5-c6 + Kpb7-c7
15. Kpb5-c5 Kpc7-c8!
16. Kpc5-d6 Kpc8-d8

Стояла бы сейчас пешка на c5, и все было бы для белых прекрасно. Но она стоит рядом, а не за королем.

17. c6-c7 + Kpd8-c8
18. Kpd6-c6

Пат, ничья.

Запомните универсальный метод защиты черных!

Теперь о крайних пешках "a" и "h".

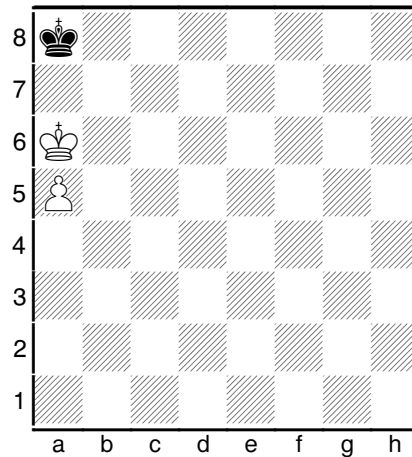


Диаграмма 29.

Эта позиция ничейна, независимо от очереди хода.

- 1... Кра8-b8
2. Кра6-b6 Kpb8-a8
3. a5-a6 Кра8-b8
4. a6-a7 + Kpb8-a8
5. Kpb6-a6

Ничья.

Вы уже заметили, как часто слабейшая сторона в подобных окончаниях спасается с помощью пата?

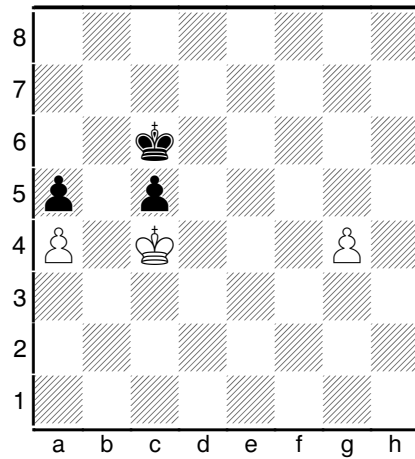


Диаграмма 30.

Несмотря на материальное равенство, позиция черных проиграна. Решающее значение имеет наличие отдаленной проходной пешки “g”. Чтобы ее удержать, черному королю придется оставить беззащитными свои пешки.

- 1... Крс6-d6
2. g4-g5 Кpd6-e6
3. Крс4-c5 Кре6-f5
4. Крс5-b5 Кpf5:g5
5. Кpb5:a5 Кpg5-f6
6. Кра5-b6 Кpf6-e7
7. a4-a5 Кре7-d8
8. a5-a6

Конечно, выигрывало и 8. Кpb6-b7

- 8... Кpd8-c8
9. a6-a7

И черные сдались.

Упражнения.

1. Б: Кph5, п f6

Ч: Кph7

Выигрыш, независимо от очереди хода.

2. Б: Кpd5, п d6

Ч: Кpd7

Ничья, независимо от очереди хода.

3. Б: Кре2, п d2

Ч: Кре5

При ходе белых – выигрыш, при ходе черных – ничья. Разыгрывайте подобные окончания до тех пор, пока не сумеете правильно оценить их, не передвигая фигур.

РАЗДЕЛ 7

Начало партии – дебют.

Дебют – одна из главных составных частей партии. Народная поговорка гласит: “Как запряжешь сани – так и поедешь.” Это в полной мере относится к началу партии. Главный принцип дебюта – быстрая мобилизация (введение в игру) сил. На это обычно требуется 12-15 ходов – надежных и, вместе с тем, активных ходов.

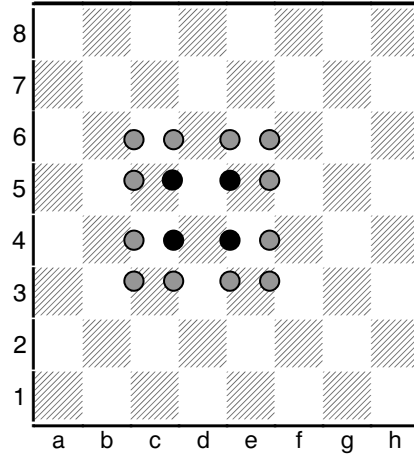


Диаграмма 31.

Особое значение приобретает борьба за центральные поля d4, e4, d5, e5 (малый центр) и c3, d3, e3, f3, c4, f4, c5, f5, c6, d6, e6, f6 (большой центр). Расположенные здесь фигуры и пешки проявляют наибольшую активность.

Белые, имеющие право первого хода, на первых порах обычно имеют небольшое преимущество, инициативу. Но при правильной игре черных это преимущество можно нейтрализовать. В первую очередь обычно стремятся выдвинуть центральные пешки и тем самым освободить дорогу слонам. Легкие фигуры – кони и слоны, как правило, первыми вступают в игру.

Часть доски, расположенная в сторону от ферзя (вертикали “a”, “b”, “c”), называется *ферзевым флангом*, а в сторону от короля (вертикали “f”, “g”, “h”) - *королевским флангом*. Удобнее всего закончить вначале развитие фигур королевского фланга, сделать рокировку, обезопасив короля, и затем развивать фигуры ферзевого фланга. Но это слишком простая схема развития. Если соперник стремится к активной игре, с самого начала старается затеять обмен ударами, то вам придется с этим считаться и, соответственно, корректировать развитие фигур и движение центральных пешек.

Рассмотрим учебные партии начинающих шахматистов и с помощью анализа выявим сильные и слабые ходы сторон.

Партия №2.

1. e2-e4 e7-e5

Обе стороны ведут борьбу за центральные поля.

2. Cf1-c4

Хорошее поле для белопольного слона. Отсюда он нацеливается на пешку f7 – наиболее уязвимую в начале партии у черных. У белых такой является пешка f2. Будьте очень внимательны, когда видите, что противник готовит нападение на эти пешки.

2... Kg8-f6

Хороший ход - черные развивают коня и атакуют пешку e4.

3. d2-d4

Очень активный, интересный ход. Белые открывают дорогу чернополюному слону и сразу завязывают конфликт в центре. Надежнее 3. Kb1-c3 или 3. d2-d3, укрепляя центральную пешку и продолжая спокойное развитие фигур.

3... e5:d4

Правильное решение. Размен центральных пешек обычно облегчает черным защиту.

4. Kg1-f3

Белые отдают еще одну центральную пешку, стремясь любой ценой захватить инициативу. На 4. e4-e5 у черных было сильное возражение – 4... d7-d5!

4... Kf6:e4

Смелое решение, но надежнее было 4... Kb8-c6.

5. Фd1:d4

Как правило, ферзь в дебюте не вступает так рано в борьбу, но в данной позиции это оправданно. У белых преимущество в развитии – играют уже три фигуры, и они должны атаковать.

5... Ke4-d6?

Слишком много ходов подряд черные ходят одной и той же фигурой – конем. Правильно было 5... Фd8-e7, защищая коня и угрожая его отскоком с шахом белому королю.

6. 0-0

У белых уже большое преимущество в развитии, к атаке подключается еще и ладья.

6... Kb8-c6

7. Лf1-e1+ Kc6-e7

8. Cc4-b3!

Этот слон необходим для атаки на короля.

8... f7-f6

У черных практически нет полезных ходов – их фигуры очень пассивны и мешают друг другу развиваться.

9. Фd4-d5

Идея белых проста – выйти слоном на f4, побить коня на d6 и затем поставить мат ферзем на f7.

9... g7-g5

Пытаясь помешать плану белых.

10. Cc1-f4! g5:f4

11. Фd5-h5+ Kd6-f7

12. Фh5:f7 x

Можно было и 12. Cb3:f7 x. В этой партии черных погубила отсталость в развитии и пассивность.

Эта партия краткой нотацией:

1. e4 e5 2. Cc4 Kf6 3. d4 ed 4. Kf3 K:e4 5. Ф:d4 Kd6? 6. 0-0 Kc6

7. Le1+ Ke7 8. Cb3! f6 9. Фd5 g5 10. Cf4! gf 11. Фh5+ Kf7 12. Ф:f7x.

Партия №3.

1. d2-d4

После хода этой пешкой белые в первую очередь стремятся к развитию фигур ферзевого фланга.

1... e7-e5?

Слишком рано черные начинают активную игру в центре. Эта жертва пешки себя не оправдывает.

2. d4:e5 Kb8-c6

3. Kg1-f3 Фd8-e7

В надежде отыграть пешку на e5.

4. ♕d1-d5!

защита пешку. Ход ферзя оправдан, т.к. и черный ферзь рано вошел в игру.

4... b7-b6?

Правильно было 4... f7-f6, рассчитывая после 5. e5:f6 Kg8:f6 получить за пожертвованную пешку некоторую инициативу.

5. Kb1-c3 Cc8-b7

6. Cc1-g5 ♕e7-b4?

Необходимо было 6... f7-f6

7. 0-0-0!

Вновь у белых большое преимущество в развитии. К тому же они угрожают поставить мат в один ход - 8. ♕d5:d7.

7... Cb7-c8?

Пассивная защита приводит черных к быстрому проигрышу. Сильнее 7... d7-d6.

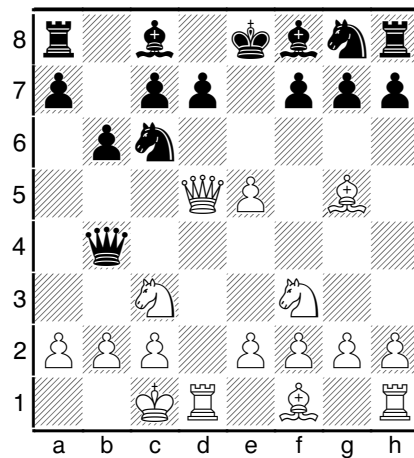


Диаграмма 32.

8. ♕d5:c6!

Очень сильный и красивый ход. Черным не следовало принимать эту жертву, хотя их позиция уже безнадежна.

8... d7-c6?

9. ♞d1-d8 x

И вновь отсталость в развитии погубила черных.

Эта же партия краткой нотацией:

1.d4 e5? 2.de5 Kc6 3. Kf3 ♕e7 4.♕d5! b6? 5.Kc3 Cb7 6.Cg5 ♕b4? 7.0-0-0! Cc8? 8.♕:c6! dc6 9.♞d8x

Партия №4.

1. e2-e4 e7-e5

2. Kg1-f3

Классическое начало – конь развивается, атакая пешку e5.

2... Kb8-e6

Хороший ответ-черные защищают пешку и развивают легкую фигуру

3. d2-d4

Другие хорошие продолжения за белых 3. Cf1-c4 или 3. Cf1-b5

3... e5-d4

Правильная реакция. Если вам угрожает фигура или пешка противника, то при первой возможности их надо уничтожать.

4. Kf3:d4 Cf8-c5

Хороший ход - слон с темпом развивается. Другая правильная возможность 4... Kg8-f6.

5. Cc1-e3

Развитие и защита.

5... ♕d8-f6

Развитие и нападение.

6. c2-c3

Защита. На 6. Kd4:c6 сильно за черных 6... Cc5:e3, угрожая матом на f2

6... Kg8-e7

Каждым ходом черные вводят в игру новые силы.

7. Kd4-c2

Белые хотят разменять активного слона черных.

7... Cc5:e3

8. Kc2:e3 0-0

Как-то незаметно, черные опередили соперника в развитии фигур.

9. Kb1-d2 d7-d6

10. Cf1-b5 Cc8-e6

11. 0-0 a7-a6

Полезный ход, заставляющий белого слона определить свои намерения.

12. Cb5-c4?

К равной игре вело 12. Cb5:c6. Но у белых явная “слоновая болезнь”! Вспомните 7. Kd4-c2.

12... Kc6-e5

13. Cc4:e6 f7:e6!

Защищая поля d5 и f5 и подключая к игре королевскую ладью.

14. ♕d1-b3 b7-b6

15. Ла1-d1 Ke7-g6

Фигуры черных перемещаются на тот фланг, где они стоят активнее – королевский.

16. Kd2-c4 Ла8-e8

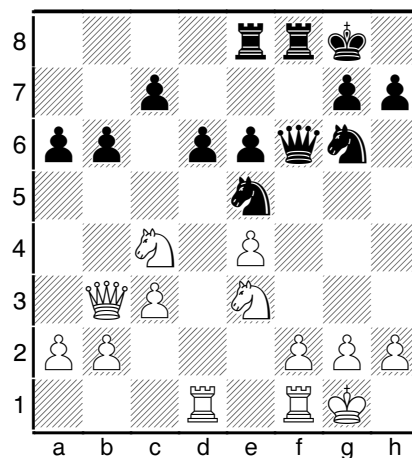


Диаграмма 33.

Накройте фигуры черных ладонью – наверняка все они под ней уместятся. Это значит, что они расположены гармонично и хорошо друг с другом взаимодействуют, чего не скажешь про фигуры белых.

17. Кс4:e5 Фf6:e5

18. Фb3-c4

Разменами белые пытаются ослабить давление фигур соперника.

18... Ле8-e7

защищая пешку с7 и подготавливая сдвоение ладей по вертикали "f".

19. Лf1-e1 a6-a5

20. Ке3-g4?

Белые неплохо защищались, но теперь неосторожно проявляют активность. Надежнее 20. Фс4-d4

20... Фе5-g5

21. Фс4-e2 Кg6-f4

22. Фе2-f3 Ле7-f7

Все фигуры черных заняли активные позиции.

23. Кg4-e3 Кf4-d3!

Черные добиваются материального преимущества.

24. Фf3:f7+

Правильное решение. Жертвуя ферзя, белые получают возможность длительной защиты.

24... Лf8:f7

25. Лd1-d3

В дальнейшем, после долгой борьбы черные довели свой перевес до победы. В этой партии белые не допускали грубых ошибок, но играли слишком пассивно. Черные играли надежно и целеустремленно.

Запомните несколько важных принципов игры в дебюте:

- 1) быстрое развитие фигур.
- 2) забота о безопасности своего короля.
- 3) активная игра пешками в центре, контроль над центральными полями.

Упражнения.

Проанализируйте самостоятельно партии и найдите допущенные шахматистами ошибки.

Партия №5.

1.e2-e4 e7-e5 2.Кg1-f3 Кb8-c6 3.Сf1-c4 d7-d6 4.Кb1-c3 Сс8-g4 5.h2-h3
Сg4-h5 6.Кf3-e5 Ch5:d1 7.Сс4:f7+ Кре8-e7 8.Кс3-d5x

Партия №6.

1.e2-e4 e7-e5 2.Кg1-f3 Кb8-c6 3.Кb1-c3 g7-g6 4.d2-d4 e5:d4 5.Кс3-d5
Сf8-g7 6.Сс1-g5 Кg8-e7 7.Кf3:d4 Сg7:d4 8.Фd1:d4 Кс6:d4 9.Кd5-f6+ Кре8-f8
10.Сg5-h6x

Партия №7.

1.e2-e4 Кg8-f6 2.e4-e5 Кf6-d5 3.d2-d4 d7-d6 4.h2-h3 d6:e5 5.d4:e5 Сс8-f5
6.Кg1-f3 Кd5-b4 7.Кf3:d4 Фd8:d4 8.Фd1:d4 Кb4:c2+
и белые сдались.

РАЗДЕЛ 8

Нападение, атака.

После завершения дебюта фигуры соперников начинают приходить в соприкосновение, сталкиваться, т.е. нападать друг на друга. Если вам удастся несколько раз напасть на фигуру или пешку соперника, то фактически вы ее атакуете. Атаковать можно и позицию рокировки короля соперника, пешки на ферзевом фланге, центр и т.д.

Познакомимся с некоторыми тактическими приемами нападения и атаки.

Партия №8.

1. e2-e4 e7-e6

2. d2-d4 d7-d5

3. Kb1-c3 Kg8-f6

Черные дважды напали на пешку e4 – атака в центре.

4. Cc1-g5

Такой прием называется *связкой* – черный конь связан защитой ферзя от белого слона. Белые активно развивают фигуры, одновременно защищая пешки в центре.

4... Cf8-e7

Избавляясь от связки и вновь угрожая пешке e4.

5. e4-e5

Пешка нападает на коня, вынуждая его отступить.

5... Kf6-d7

6. h2-h4

Белые могли разменять слонов 6. Cg5:e7 Фd8:e7 и после 7. f2-f4 с дальнейшим Kg1-f3 получить сильный пешечный центр и небольшое преимущество в пространстве. Ходом в партии они жертвуют пешку, надеясь подключить королевскую ладью к атаке.

6... Kb8-c6

Черные отклоняют жертву пешки, стремясь к прочной позиции и спокойной игре.

7. Kg1-f3 0-0

8. Фd1-d2 Ce7:g5?

Неудачный размен, после которого белые получают атаку на королевском фланге. Сильнее было 8... f7-f6

9. h4:g5!

Ладья белых напала на пешку h7. Именно по вертикали “h” белые и создают атаку на короля соперника,

9... Kc6-e7

надеясь на помощь этого коня в защите своего короля.

10. 0-0-0 c7-c6?

Очень пассивно. Необходимо было побыстрее завязать встречную игру в центре ходом 10... c7-c5, хотя и тогда у белых прекрасная атакующая позиция.

11. Cf1-d3

Еще одно нападение на пешку h7.

11... Ke7-g6

На 11. ... g7-g6 сильно за белых 12. Lh1-h6 и затем Ld1-h1 с матовой атакой.

12. Lh1-h5

Подготавливая сдвоение ладей по линии “h”. Запомните этот прием двумя ладьями.

12... c6-c5

Черные поздно спохватились, атака белых носит решающий характер.

13. Лd1-h1 c5:d4

Нападение на белого коня неопасно – при атаке на короля соперника можно жертвовать и пешки, и фигуры.

14. Лh5:h7 d4:c3

Черные не разгадали до конца замысел белых, иначе сыграли бы 14... Лf8-e8, но и тогда они проигрывали после 15. Cd3:g6 f7:g6 16. Фd2-f4.

Сейчас кажется, что надо забрать дерзкую пешку черных, напавшую на ферзя, но белые ставят мат в два хода, жертвуя еще и ладью.

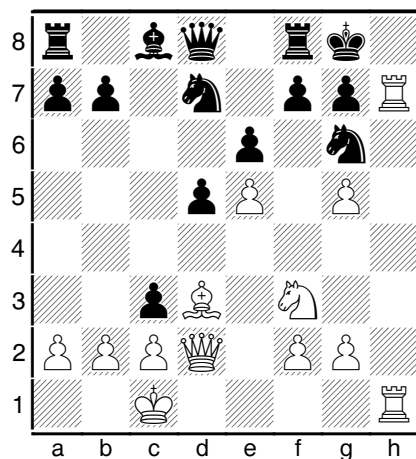


Диаграмма 34.

15. Лh7-h8+! Кg6:h8

16. Cd3-h7 x

Атака белых начиналась с нападения на пешку h7 и завершилась матом на h7.

Партия №9.

1. e2-e4 c7-c5

2. Кg1-f3 d7-d6

3. Cf1-b5+

Более сильным считается 3. d2-d4, получая преимущество в центре, но и ход слоном хорош - белые с темпом развивают фигуры королевского фланга.

3... Сс8-d7

Очевидно, черным не понравился бы ход 3... Кb8-c6 или 3... Кb8-d7, т.к. конь был бы в этом случае связан защитой короля от слона белых.

4. Сb5:d7+ Фd8:d7

5. 0-0

Белые немного опережают соперника в развитии фигур,

5... Кg8-f6

развиваясь и нападая на пешку e4.

6. e4-e5

Белые предпочитают атаковать в центре. К более спокойной игре вело 6. Лf1-e1 или 6.Кb1-c3

6... Кf6-g4

Пешка теперь под двойным нападением, т.е. черные её атакуют. Но конь на g4 не удержится, а значит, лучше было сразу забрать пешку на e5 ходом 6... d6:e5. В этом случае белые после 7.Kf3:e3 напали на ферзя, но черные могли отступить ферзем на c7, сохраняя прочную позицию.

7. e5:d6

Вскрывая вертикаль “e” для атаки на черного короля.

7... ♔d7:d6

Черные опасались, что после 7... e7:d6 8. Лf1-e1+ Cf8-e7 9. Фd1-e2 они не смогут делать рокировку – под двойным нападением оказывался слон на e7.

8. Kb1-c3

Развивая фигуру и угрожая нападением на ферзя путем Kc3-e4 или Kc3-b5.

8... Kg4-f6

Приходится тратить темп на отступление, чтобы не пустить белого коня на e4.

9. d2-d4

Пользуясь преимуществом в развитии, белые атакуют в центре. Одно из шахматных правил гласит: “Имеющий преимущество – должен атаковать”.

9... Kb8-d7

10. Cc1-e3

Развиваясь и усиливая нападение на пешку c5.

10... 0-0-0

Опасаясь быстрой атаки белых в центре, черный король пытается спрятаться от нее на ферзевом фланге. Но и здесь ему придется нелегко. Обратите внимание на задержку в развитии слона и ладьи черных на королевском фланге.

11. d4:c5 Kd7:c5

Черные могли разменять ферзей 11... Фd6:d1 и ослабить атаку белых, но тогда они оставались без пешки и с неразвитыми фигурами королевского фланга.

12. ♔d1-e2

Белым для атаки надо сохранить ферзя.

12... e7-e6

13. Лf1-d1

Нападая на ферзя и выводя ладью на открытую (свободную от пешек) вертикаль “d”.

13... Kf6-d5

Защищая ферзя и в свою очередь, угрожая ходом 14... Kd5:c3 напасть одновременно на ферзя и ладью белых.

14. Kc3:d5 e6:d5

15. c2-c4!

Пользуясь тем, что пешка d5 связана защитой ферзя от ладьи, белые подготовили еще и вскрытие вертикали “c” для ферзевой ладьи. По ней она сможет участвовать в атаке черного короля.

15... ♔d6-a6

Интересный ход. Выясняется, что белые не могут бить пешку d5 ни ладьей с d1, ни пешкой c4, т.к. пешка “c” связана защитой ферзя белых от ферзя черных.

16. Ла1-c1

Все фигуры белых развиты и готовы принять участие в атаке.

16... ♔a6:a2

Надеясь отвлечь внимание белых от атаки на короля и попутно “прихватить” лишний материал. Но атака белых слишком сильна, и эта акция черного ферзя не спасает их от поражения.

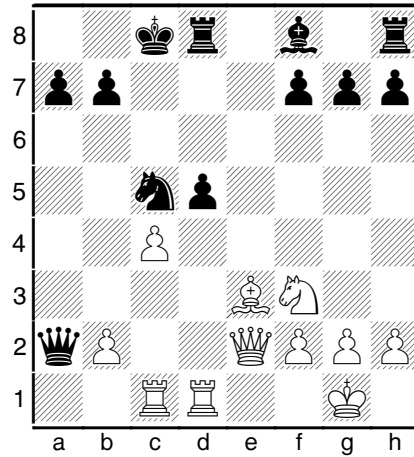


Диаграмма 35.

17. Кf3-e5

Конь нападает на пешку f7, после чего под ударом оказались бы обе ладьи черных, и приближается к королю соперника. Одновременно у ферзя белых появилась теперь возможность прямого нападения на короля после Фe2-g4+.

17... Кc5-b3

Нападая на ладью, черные надеются, что белые потратят время на ее отступление. Но, как мы уже знаем, при атаке на короля скупиться не надо.

18. c4:d5+! Кb3:c1

19. Лd1:c1+ Крс8-b8

20. Ке5:f7

Каждым ходом белые нападают. Теперь обе ладьи черных под ударом, вдобавок угрожает шах слоном с f4.

20... Cf8:d6

21. Кf7:d6

Самое простое решение. Теперь черные не смогут без потерь избавиться от связки по диагонали b8-h2.

21... Лd8:d6

На 21... Фa2:d5 выигрывало 22. Ce3-f4 Лd8:d6 23. Лc1-d1

22. Ce3-f4 Фa2:d5

23. Лc1-d1 Фd5-f5

24. Фе2-e5!

Белые не торопятся с выигрышем ладьи – она обречена. А после размена ферзей – 23...Фf5:e5 24. Cf4:e5 лишняя фигура в эндшпиле обеспечивала им легкую победу.

24... Кpb8-a8!

Хитрый ход, в расчете на ошибку белых – 25. Фе5:f5? Лd6:d1 х.

25. Фе5:d6 Лh8-e8

26. Фd5-d8+

Жертва ферзя, которую черные принять не могут, после 26... Ле8:d8 27. Лd1:d8+ неизбежен мат.

26... Фf5-c8

27. Ce5-c7! Ле8:d8

28. Лd1:d8 Фc8:d8

29. Cc7:d8

Черные сдались.

Белые хорошо вели атаку, а в подходящий момент перевели игру в выигрышный эндшпиль.

Партия №10.

В. Кнорре - М. Чигорин

Петербург, 1874 г.

1. e2-e4 e7-e5

2. Kg1-f3 Kb8-c6

3. Cf1-c4 Cf8-c5

Оба слона – белый и черный, вышли на активные позиции и нападают на пешки f7 и f2.

4. 0-0 d7-d6

5. d2-d3 Kg8-f6

6. Cc1-g5

Уже знакомая вам связка фигуры. К равной игре вело 6. Kb1-c3

6... h7-h6

7. Cg5-h4?

Неудачный ход – белые все еще рассчитывают использовать связку, правильно было 7. Cg5-e3.

7... g7-g5

8. Ch4-g3 h6-h5!

Черные жертвуют пешку на g5, но взамен получают атаку на королевском фланге.

9. Kf3:g5?

Белые рассчитывают с помощью нападения на пешку f7 начать ответную атаку, но эта идея оказалась ошибочной. Необходимо было 9. h2-h4.

9... h5-h4!

10. Kg5:f7?

Этот ход очень заманчив – конь белых с темпом нападает на ферзя и ладью, но с помощью красивой жертвы, черные теперь проводят матовую атаку. Лучше было 10. Cc4:f7+

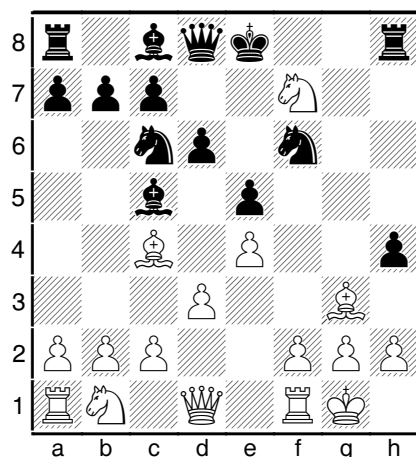


Диаграмма 36.

10... h4:g3!

Очень красиво! Жертвуя ферзя, черные легкими фигурами и ладьей обрушиваются на позицию рокировки белого короля.

11. Kf7:d8?

И после 11. Kf7:h8 Fd8:e7 черные сохраняли сильную атаку, но это все же было лучшим решением для белых.

11... Cc8-g4!

Нападая на ферзя. Пешка “f” защитить его не может, т.к. связана защитой короля от слона на c5.

12. ♔d1-d2 Кс6-d4!

Угрожая ходом 13... Kd4-e2+

13. Кb1-c3

Защищая поле e2, но теперь следует удар в другом месте.

13... Кd4-f3+!

Белые обязаны взять коня, т.к. после 14. Кpg1-h1 Лh8:h2 они получали мат.

14. g2:f3 Сg4:f3

У белых лишний ферзь, а защититься от мата они не могут. На 15. h2:g3 последует 15... Лh8-h1x, а на 15. h2-h3 решает 15... Лh8:h3 и вновь угрожает ладьей на h1.

Красивая и стремительная атака черных!

РАЗДЕЛ 9

Защита, размены, позиционная игра.

Вы уже знаете, какой опасной может быть атака на короля. Вообще наступление, активные действия – основной путь к победе. Однако, вместе с умением атаковать необходимо научиться грамотно защищаться. Часто успешная защита позволяет вначале отразить натиск соперника, а затем и самому перейти к активным действиям.

Атакующий имеет некоторое психологическое преимущество, особенно, в партиях начинающих шахматистов. Защищаться всегда труднее, необходимо быть очень внимательным, чтобы вовремя заметить и отразить угрозы соперника. Но без умения защищаться нет полноценного шахматиста. Мы предлагаем вам изучить некоторые, наиболее практичные, методы защиты.

Одним из главных приемов защиты является размен атакующих, активных фигур соперника на свои, более пассивные. Вообще, если вы научитесь правильно разменивать фигуры, то сразу заметно повысите свой уровень игры.

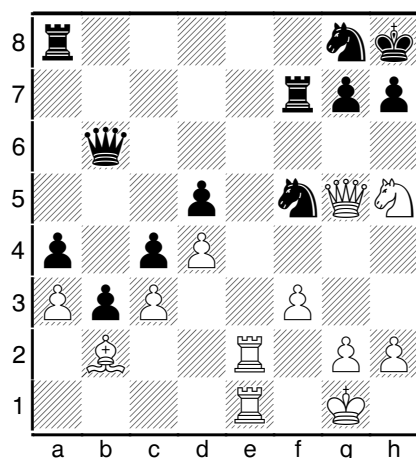


Диаграмма 37.

Эйве-Авербах

Цюрих, 1953 г.

Почти все фигуры белых, за исключением слона, очень активны. Ферзь и конь атакуют на королевском фланге, пара ладей захватила вертикаль “е”. Посмотрите, как последовательно и красиво черные с помощью разменов переходят в выгодный для себя эндшпиль.

1... ♕b6-d8!

Если вы опасаетесь атаки соперника, то чаще всего на выручку приходит именно размен ферзей. С его исчезновением атака теряет в силе.

2. ♕g5:d8 Лa8:d8

3. Ле2-e8

Пытаясь захватить восьмую горизонталь.

3... Лd8:e8

4. Ле1:e8 Лf7-e7!

5. Ле8:e7

Белые вынуждены менять ладьи, иначе черные врывались им в тыл, и погибал их слон.

5... Кg8:e7

6. Кpg1-f2 Кph8-g8

Сравните с этой начальную позицию. Прошло всего 6 ходов, а черным удалось разменять все тяжелые фигуры, и теперь решающее значение приобретает их проходная пешка на b3.

7. g2-g4?

Белым необходимо было перейти к пассивной защите – 7. Kh5-f4 Kpg8-f7 8. g2-g3, но психологически всегда трудно после атаки резко переключиться на защиту.

7... Kf5-d6

8. Kpf2-e3 Kd6-b5

9. f3-f4 Ke7-c8

10. f4-f5 Kc8-d6

11. Kh5-f4 Kb5:a3!

Жертвует фигуру, черные получают на ферзевом фланге связанные проходные пешки, которые быстро решают исход борьбы.

12. Cb2:a3 Kd6-b5

13. Ca3-c1 Kb5:c3

14. Kf4-e2 Kc3-b1!

Белые сдались, т.к. черные пешки неустойчивы.

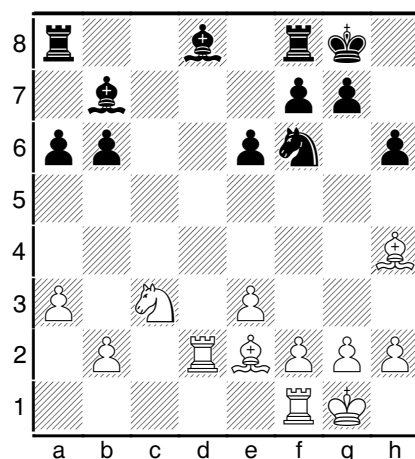


Диаграмма 38.

Капабланка-Алехин

Буэнос-Айрес, 1927 г.

Белые фигуры заметно активнее черных. Особенно неприятным может стать то обстоятельство, что белые захватят ладьями вертикаль “d”. Точно оценив ситуацию, Алехин с помощью разменов начинает упрощать игру.

1... Kf6-e4

2. Kc3:e4 Cd8:h4

3. Ke4-d6 Cb7-d5

4. e3-e4 Lf8-d8!

Жертвует пешку, черные вызывают дальнейшие упрощения, а наличие разноцветных слонов облегчает им защиту.

5. Kd6:f7 Kpg8:f7

6. e4:d5 Ld8:d5

7. Ld1:d5 e6:d5

8. Ce2-f3 Ла2-c8

9. Cf3:d5+ Kpf7-e7

10. b2-b3 Cf6-b2!

Подготавливая размен ладей, после чего ничья станет очевидной.

11. a3-a4 Лс8-c1

12. Лd1:c1 Cb2:c1

13. Cd5-c4

Ничья.

Защита может быть основана и на ответных активных действиях. С помощью тактических ударов защищающаяся сторона может резко изменить оценку позиции. Современные шахматисты предпочитают активную защиту, надеясь с ее помощью организовать контратаку. На помощь в этом случае приходят тактические удары, комбинации.

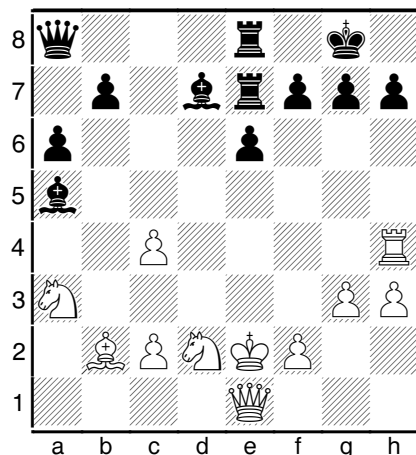


Диаграмма 39.

Оршанский-Бромберг

Киев, 1931 г.

У черных материальное преимущество и лучшее расположение пешек. Но ладья и слон белых нацелены на позицию рокировки черного короля. Это позволило им создать интересную матовую атаку.

1. Kd2-e41 Ca5:e1?

Необходимо было 1... f7-f5!

2. Ke4-f6+! g7:f6

Не спасало и 2... Kpf8 3. Lh4:h7 g7:f6 4. Cb2:f6 с неизбежным матом.

3. Lh4-g4+ Kpg8-f8

4. Cb2-c1!

Угрожает Cc1-h6+ и Lg4-g8+ с матом. Защиты нет, и черные сдались.

РАЗДЕЛ 10

Оценка позиции. План.

Практически в каждой партии шахматист сталкивается с проблемой правильной оценки позиции и выбора плана. Умение ее решать определяет степень понимания игры, т.е. истинный класс игры шахматиста. Когда сражаются начинающие шахматисты, то первое, что бросается в глаза – это “кровожадность” происходящих на доске событий. Ради выигрыша материала у противника забываются элементарные истины и правила позиционной игры. Поэтому, очень важно уже на первых порах научиться делать паузу в игре, задуматься над смыслом происходящей борьбы, оценить позицию и наметить дальнейший план действий.

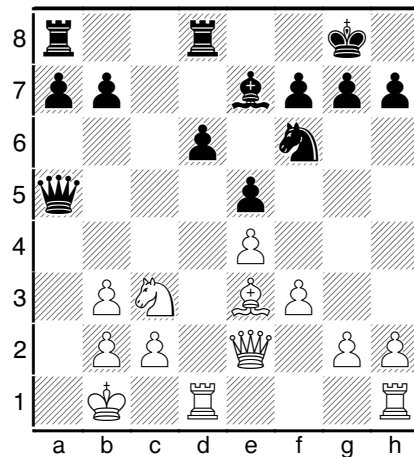


Диаграмма 40.

Вначале оценим материальное положение сторон – здесь полное равенство. После этого необходимо сравнить расположение одноименных фигур белых и черных. Оба короля защищены достаточно надежно, и непосредственные угрозы против них создать трудно. Ферзь белых чуть пассивнее черного ферзя. Ладьи соперников расположены примерно равноценно. Слон белых лучше своего черного оппонента. Кони примерно равноценны.

Переходим к пешечной структуре. Она у белых лучше, несмотря на сдвоенные пешки “b” – они надежно прикрывают подступы к своему королю. Основной дефект пешечной цепи черных – отсталая пешка d6, которая может стать объектом атаки. К тому же белые имеют возможность захватить важный пункт d5.

Делаем общий вывод – лучшее пешечное расположение и захват пункта d5 должны принести белым успех в предстоящей борьбе. Учитывая разносторонние рокировки, белые должны стремиться затем к атаке на королевском фланге, а черные на ферзевом.

1. Ce3-g5!

После размена слона на коня белые захватывают пункт d5.

1... Ла8-c8

2. Cg5:f6 Ce7:f6

3. Kc3-d5

Сделано всего три хода, а позиция белых уже стала сильнее, благодаря коню на d5 и возможной пешечной атаке на королевском фланге. Запомните этот прием размена слона на коня и захвата центрального пункта. Он вам поможет решать многие позиционные проблемы.

3... Cf6-h4

4. g2-g3 Ch4-g5

5. h2-h4 Cg5-f6

6. g2-g4

Белые могли разрушить пешечное прикрытие черного короля после Kd5:f6+, но предпочитают сохранить сильного коня и начинают прямую пешечную атаку.

6... Лd8-d7

Освобождая поле d8 для наступления слона.

7. Лd1-g1 Cf6-d8

8. g4-g5 Лc8-c6

Обратите внимание, что каждый ход белых и черных наполнен смыслом. Сейчас черные хотят перебросить ладью на а8 для контратаки на короля соперника. Белым необходимо провести профилактику.

9. b3-b4! Фa5-a4

10. b2-b3! Фa4-a3

11. b4-b5!

Вынуждая черных отказаться от намеченного плана контратаки.

11... Лc6-c5

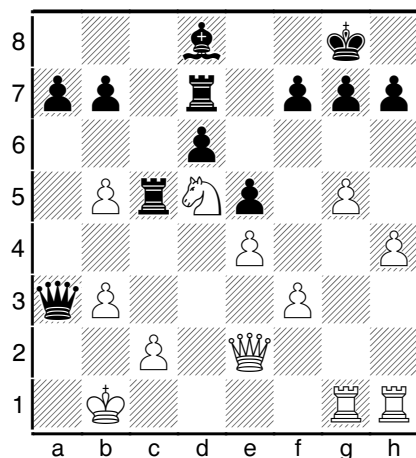


Диаграмма 41.

Сделаем паузу и вновь оценим позицию. Материальное равновесие не нарушено. Король черных явно в опасности, в этом отношении королю белых намного спокойнее. Черный ферзь на а3 только кажется активным, пользы он принести не может. Ладьи белых расположены лучше. Конь явно сильнее слона. Пешки белых явно активнее пешек соперника.

Налицо полное позиционное превосходство. В подобных ситуациях часто возникает возможность для проведения комбинационного удара. И он у белых находится.

12. Kd5-f6+!

Жертвуя коня, белые начинают прямую атаку на короля.

12... g7:f6

Отказ от принятия жертвы не облегчал черным защиты, например: 12... Cd8:f6 13. g5:f6 g7:g6 14. Фе2-e3 с угрозой Фе3-h6 и мата на g7. Или 13... Лd7-c7 14. Лg1:g7+ Kpg8-f8 15. Фе2-g2 Kpf8-e8 16. Фg2-g4! с матовой атакой.

13. g5:f6+ Kpg8-f8

При отступлении короля на h8 последовала бы комбинация, аналогичная случившейся в партии.

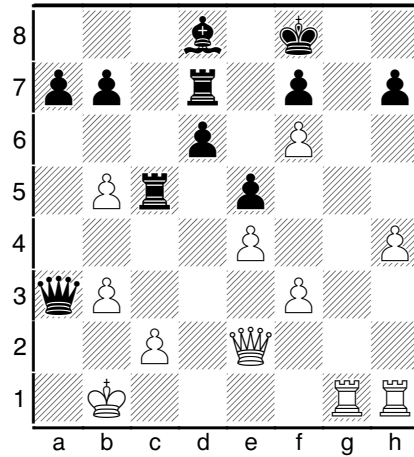


Диаграмма 42.

14. Лg1-g8+!

Жертвует ладью, белые объявляют форсированный мат.

14... Кpf8:g8

15. Лh1-g1+

Сразу решало 15. Фе2-g2+, но белые не могут удержаться от возможности еще одной жертвы ладьи.

15... Кpg8-f8

16. Лg1-g8+ Кpf8:g8

17. Фе2-g2+ Кpg8-f8

18. Фg2-g7+

И черные сдались.

Неискушенному шахматисту такая работа по оценке позиции и выбору плана покажется очень трудной и малоприятной. Что ж, вы недалеки от истины. К тому же при выборе хода и оценке позиции никто не застрахован от ошибок. Даже великие шахматисты ошибались, и еще не раз будут ошибаться. Тем более важно научиться распознавать хотя бы по внешним признакам основные свойства позиции. В первую очередь оцените положение и состояние пешечных цепей – своей и соперника. В эндшпиле это может иметь решающее значение.

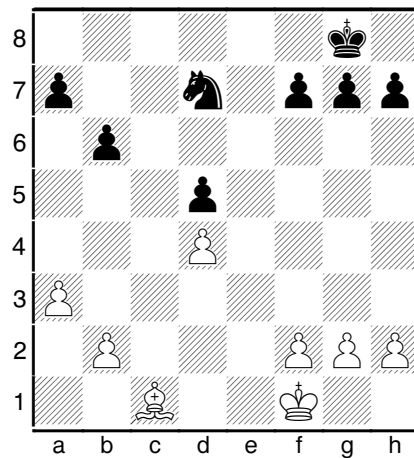


Диаграмма 43.

Сэйди - Фишер

США, 1964 г.

Объективно равная позиция. Планы белых и черных примерно схожи – необходимо побыстрее активизировать королей и затем попытаться, двигая пешки, захватить побольше пространства.

1... Kd7-f8!

Конь переводится на е6 для нападения на слабую пешку d4. Обычно в эндшпиле слон против коня, при наличии пешек на обоих флангах, сильнее, но в данной ситуации черный конь и пешки будут удачно ограничивать подвижность сил соперника.

2. Kpf1-e2 Kf8-e6

3. Kpe2-d3 h7-h5

Как правило, король в эндшпиле должен стремиться к централизации. Черные выбирают для этой цели нешаблонный маршрут.

4. Cc1-e3 Kpg8-h7

5. f2-f3 Kph7-g6

6. a3-a4 Kpg6-f5

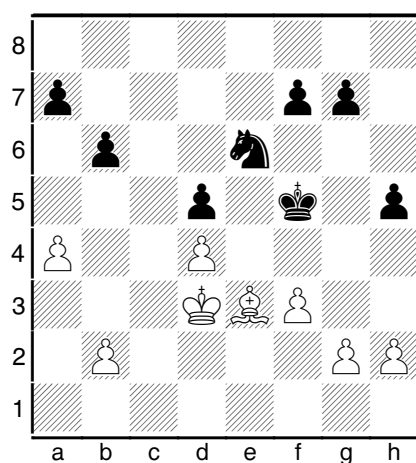


Диаграмма 44.

Завершена первая часть плана, и можно подвести итоги. Король черных активнее своего белого соперника. На королевском фланге черные могут начать движение пешек, в ответ на это белым нечего противопоставить в центре и на ферзевом фланге. Позиция черных лучше, но этого пока недостаточно для выигрыша.

7. Kpd3-e2 g7-g5

8. Kpe2-f2

Белые пассивно выжидают, стремясь при этом не создавать новые слабости.

8... Ke6-d8

9. Ce3-d2 Kpf5-g6

10. Kpf2-e3 Kd8-e6

11. Kpe3-d3 Kpg6-f5

12. Cd2-e3

Позиция вновь повторилась, кажется, что соперники просто топчутся на месте. Однако здесь Фишер использует старый эндшпильный прием – в лучшем для себя положении можно не торопиться. Соперник, вынужденный обороняться и лишенный активности, чаще всего допускает в подобных ситуациях ошибку. Своеобразная проверка выдержки!

12... f7-f6

13. Kpd3-e2 Kpf5-g6

14. Kpe2-d3 f6-f5

Движение пешки “f” должно еще больше стеснить слона и ограничить подвижность белых пешек на королевском фланге.

15. Kpd3-e2 f5-f4

16. Ce3-f2 Ke6-g7!

Поле f5 свободно для коня, где он будет расположен еще более активно, чем на e6.

17. h2-h3 Kg7-f5

18. Kpe2-d3

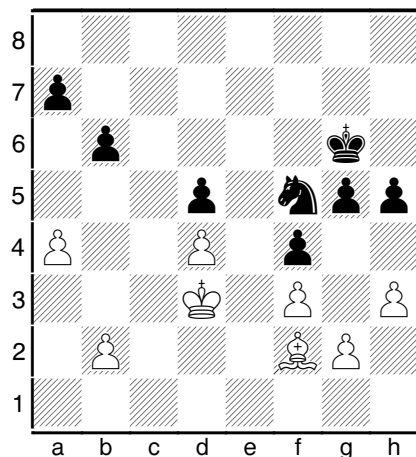


Диаграмма 45.

Черные почти максимально усилили свое положение на королевском фланге, но белые прикрыли поля вторжения коня и не имеют явных слабостей. Фишер решает вскрыть игру движением пешки “g” и вызвать кризис. Главный козырь и надежда черных – пешка “f”.

18... g5-g4

19. h3:g4 h5:g4

20. f3:g4 Kf5-h6

21. Cf2-e1?

Решающая ошибка. Пассивная защита, как правило оборачивается поражением. У слона была возможность вырваться на свободу путем

21... Kh6:g4

22. Ce1-d2 Kpg6-f5

23. Cd2-e1 Kg4-f6

24. Ce1-h4 Kf6-e4

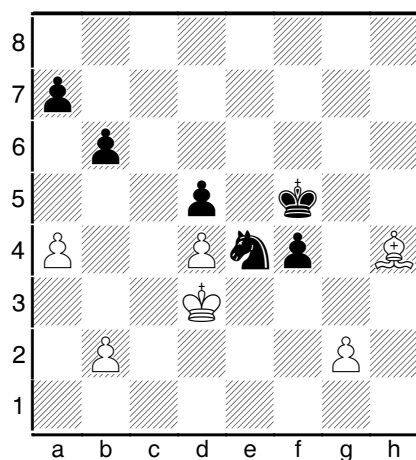


Диаграмма 46.

25. Ch4-e1

Слон вынужден контролировать поле g3, иначе черный король добирался до пешки g2.

25... Kpf5-g4

26. Kpd3-e2 Ke4-g3+!

27. Kpe2-d3

Пешечный эндшпиль после 27. Ce1:g3 Kpg4:g3 28. Kpe2-f1 f4-f3 29. g2:f3 Kpg3:f3 проигран для белых, т.к. неизбежно терялась пешка d4.

27... Kg3-f5

28. Ce1-f2 Kf5-h4

29. a4-a5

В надежде хоть ненадолго отвлечь внимание черных на королевском фланге.

29... Kh4:g2

30. Kpd3-c3 Kpg4-e2

31. Cf2-g1 Kpf3-e2

32. Cg1-h2 f4-f3

33. Ch2-g3 Kg2-e3

Белые сдались, т.к. после Ke3-f5 слону не удержать пешку "f". Поучительное окончание, тонко и сильно проведенное черными.

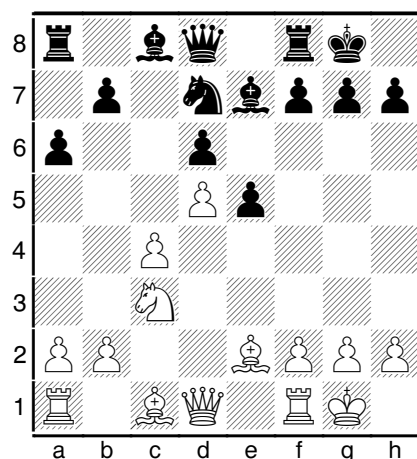


Диаграмма 47.

Дебют партии в стадии завершения. У белых небольшое преимущество в пространстве за счет сильной пешки на d5. Активность фигур соперников примерно равна. Белые должны стремиться к активным действиям на ферзевом фланге – для этого им необходимо подготовить и провести с4-с5. Черные должны организовать контригру на королевском фланге.

1. Cc1-e3

Лучшее место для слона.

1... f7-f5

Черные намечают пешечную атаку на королевском фланге. Интересно и 1... Ce7-g5, разменивая чернопольных слонов.

2. f2-f3

Контролируя поле e4 и подготавливая слону отступление на f2.

2... g7-g5

План пешечной атаки заманчив, но сильнее было 2... Ce7-g5 3. Ce3-f2 Cg5-h4.

3. b2-b4 b7-b6

4. Ла1-c1 f5-f4?

Ошибочный план. Теперь активность черных на королевском фланге заходит в тупик. Лучше было 4... Kd7-f6, затем h7-h5 и g5-g4.

5. Ce3-f2 Jf8-f7

6. Kc3-e4

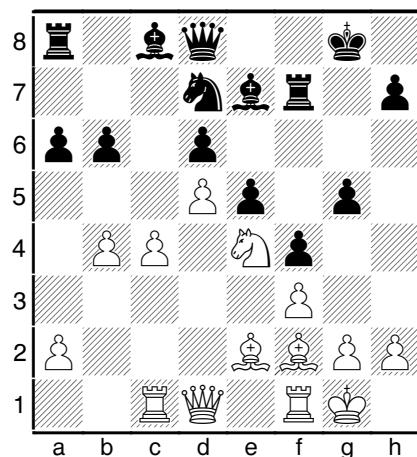


Диаграмма 48.

Главный недостаток хода 4... f5-f4? в том, что белые получили прекрасное поле для коня на e4. У черных уже тяжелая позиция.

6... a6-a5

В расчете на 7. a2-a3 a5:b4 8. a3:b4, подключая к игре ладью на a8 и временно тормозя продвижение c4-c5.

7. c4-c5!

Намеченный прорыв. Теперь белые фигуры заметно активизируются, и черным будет трудно защищаться.

7... b6:c5

8. b4:c5 Kd7-f8

9. c5:d6!

Напраснилось 9. c5-c6, получая сильную, защищенную проходную пешку, но ход в партии сильнее.

9... Ce7:d6

10. Jc1-c6 Cd6-e7

11. d5-d6 Ce7-f6

12. Ce2-c4

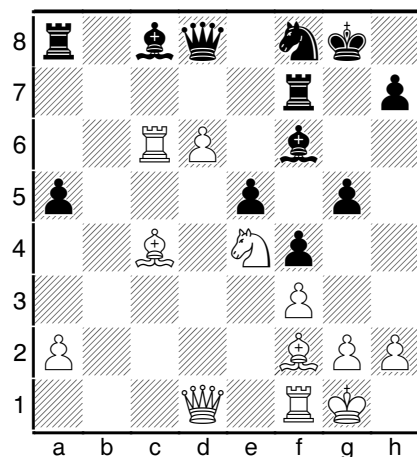


Диаграмма 49.

Обратите внимание, как резко активизировались фигуры белых.

- 12... Сс8-е6
13. Сс4:е6 Кf8:е6
14. ♔d1-d5 ♔d8-d7
15. Ке4-с5! Ке6:с5

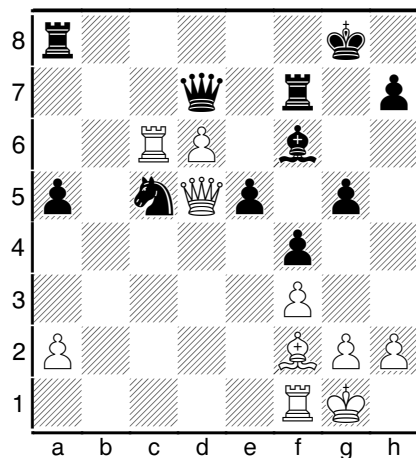


Диаграмма 50.

16. Лс6-с7! Ла8-с8

На 16... ♔d7-e8 выигрывало 17. Лс7:f7

17. Лс7:d7 Кс5:d7
18. ♔d5:a5

У белых материальное и позиционное преимущество, черные сдались.

Итак, не бойтесь ошибиться в выборе плана и оценке позиции. Лучше неверный план, чем бесплановое метание фигур по доске, в надежде на грубую ошибку соперника.

Заканчивается первая глава нашей книги. Вы уже знаете основные правила шахматной игры, знаете, что такое нападение и атака, размены и защита. Умеете играть простейшие окончания, проводить комбинации и тактические удары, оценивать позиции и намечать план игры. Умеете записывать партии.

Вы сделали первые шаги на долгом и трудном пути изучения шахмат. Для того, чтобы вы сумели оценить свой уровень игры, мы рекомендуем решить тест из 10 позиций. Если вы справитесь с ним:

за 1 час, то можете считать, что добились заметных успехов;

за 1.5-2 часа – вы неплохо играете;

Если же вам понадобилось значительно больше времени или вы не справились с заданиями, значит, вы невнимательно изучали наши уроки. В этом случае советуем вам снова их внимательно прочитать.

Будьте самокритичны – это поможет вам лучше познать свой характер, объективно оценить ваши способности и возможность к самосовершенствованию.

ТЕСТ.

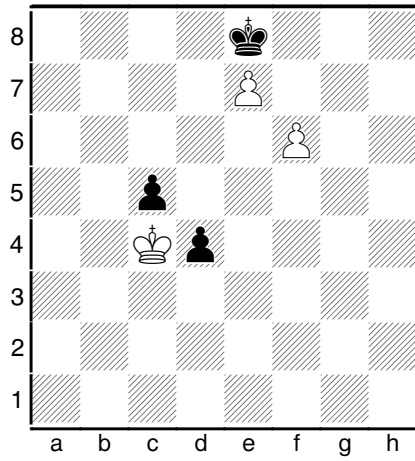


Диаграмма 51 (№1).

Ход белых. Найти выигрыш.

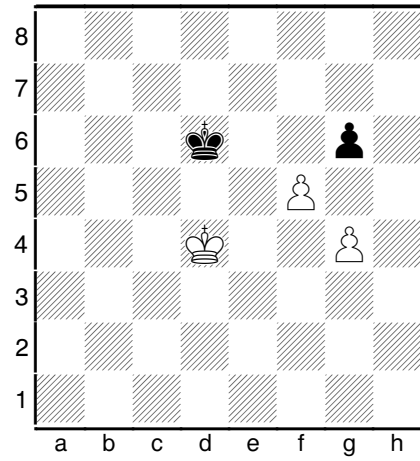


Диаграмма 52 (№2).

Ход белых, выигрыш.

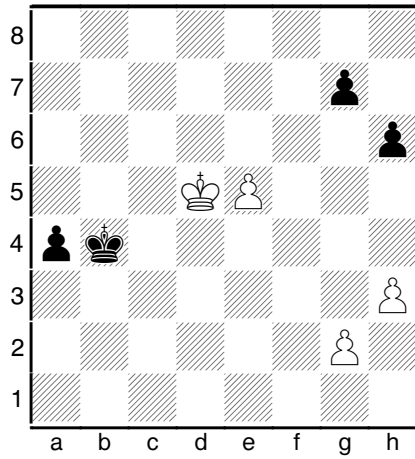


Диаграмма 53 (№3).

Ход белых, выигрыш.

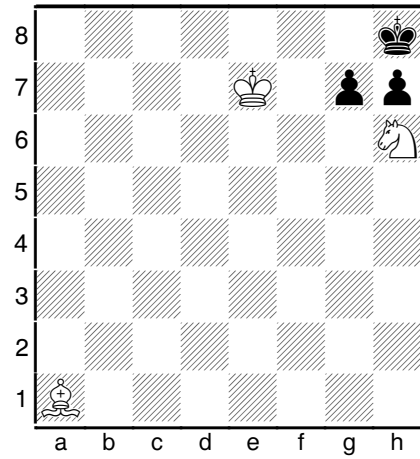


Диаграмма 54 (№4).

Белые начинают и дают мат в 3 хода.

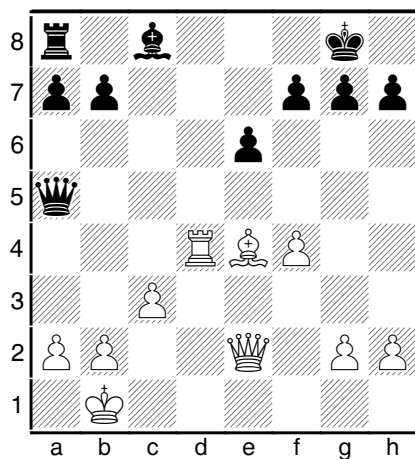


Диаграмма 55 (№5).

Ход белых, выигрыш.

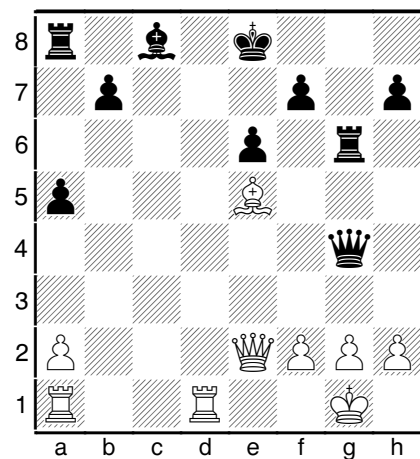


Диаграмма 56 (№6).

Ход белых, выигрыш.

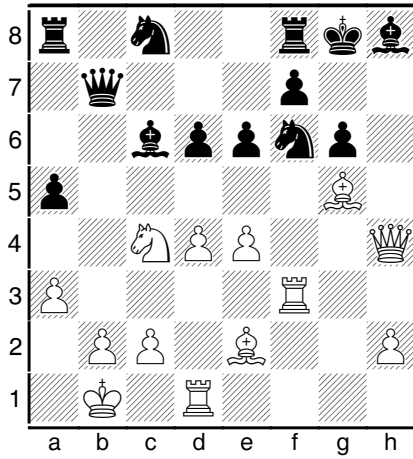


Диаграмма 57 (№7).

Белые дают форсированный мат в несколько ходов.

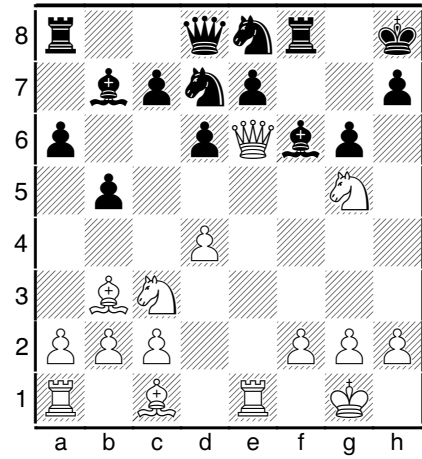


Диаграмма 58 (№8).

Белые дают мат в 3 хода.

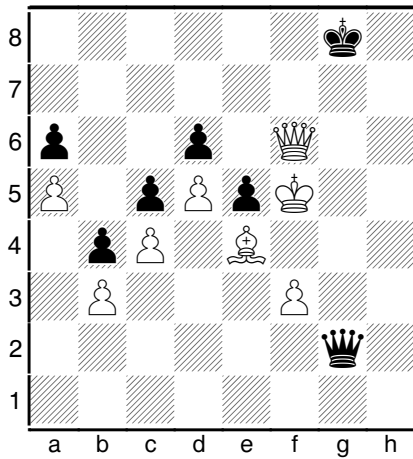


Диаграмма 59 (№9).

Могут ли черные при своем ходе спастись?

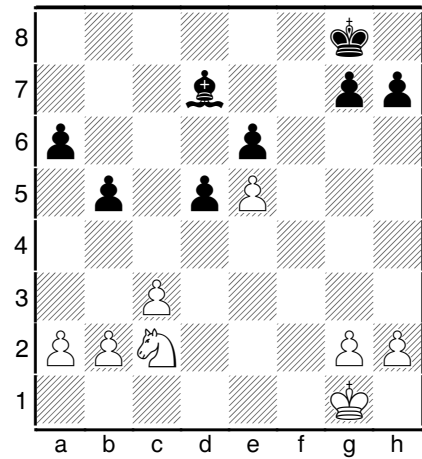


Диаграмма 60 (№10).

Оцените позицию при ходе белых. Наметьте план игры.

ОТВЕТЫ НА ЗАДАНИЯ ТЕСТА.

№1.

1. Крc4:c5 d4-d3 2. Крc5-d6 d3-d2 3. Крд6-e6 d2-d1Ф 4. f6-f7 мат.

№2.

1. f5:g6! Крд6-e6 2. g4-g5 Крд6-e7 3. Крд4-e5 Кре7-f8 4. Кре5-f6 Крф8-g8 5. g6-g7 Крг8-h7 6. g7-g8Ф+ Крh7:g8 7. Крф6-g6 и выигрыш.

№3.

1. e5-e6 a4-a3 2. e6-e7 a3-a2 3. e7-e8Ф a2-a1Ф 4. Фе8-b8+ Крb4-a3
5. Фb8-a7+ Кра3-b2 6. Фа7:g7+ Крb2-b1 7. Фг7:a1+ Крb1:a1 8. g2-g4 и выигрыш.

№4.

1. Ca1-f6! g7:f6 2. Кре7-f8 f6-f5 3. Kh6-f7 мат.

№5.

1. Фе2-b5!

№6.

1. Фе2-b5+ Кре8-e7 (1... Кре8-f8 2. Лd1-d8+ Крф8-e7 3. Фb5-e8 x)
2. Ce5-d6+ (2. Фb5-c5+ Кре7-e8 3. Лd1-d8+! Кре8:d8 4. Фc5-f8+ Крд8-d7 5. Фf8:f7+ Крд7-c6 6. Фf7-c7+ Крc6-b5 7. Ла1-b1+ Крb5-a4 8. Фc7-c2+ Кра4-a3 9. Фc2-b3 x) 2... Кре7-d8 (2... Кре7-f6? 3. Фb5-e5 x)
3. Cd6-f8+ Крд8-c7 4. Фb5-c5+ Крc7-b8 5. Cf8-d6 x

№7.

1. Фh4:h8+! Крг8:h8 2. Cg5:f6+ Крh8-g8 (2... Крh8-h7 3. Лf3-h3+ Крh7-g8 4. Лh3-h8x) 3. Лf3-h3 и неизбежный мат ладьей на h8.

№8.

1. Фе6-g8+!! Лf8:g8 2. Kg5-f7+ Крh8-g7 3. Cc1-h6 мат.

№9.

1... Фg2-h3+ 2. Крf5-g6 (2. Крf5-g5 Фh3-h5+!)

2... Фh3-h5+! 3. Крг6:h5 пат.

№10.

Позиция белых явно лучше. Конь сильнее слона, король белых активнее.

1. Крг1-f2!

Затем король переводится на c5, а конь комбинирует угрозы пешкам на ферзевом и королевском флангах.

Программа факультативных занятий.

Эта часть книги посвящена изучению характерных свойств и особенностей шахматных фигур во всех стадиях партии. Более подробно освещены проблемы миттельшпиля и эндшпиля, т.к. именно здесь наиболее полно раскрываются способы взаимодействия фигур.

Я сознательно не уделяю особого внимания дебюту. В книге вы не найдете раздела, посвященного этой стадии шахматной партии. Правильный подбор дебютного репертуара - процесс весьма сложный и длительный. Здесь необходима индивидуальная работа тренера-профессионала с учеником. Хорошо подобранный репертуар – это как бы хорошо подобранный гардероб для ношения удобной одежды на все случаи жизни. На первых порах можно ограничиться схемами из дебютного репертуара вашего шахматного кумира.

Не увлекайтесь современными дебютными схемами - они стратегически сложны или основаны на глубоком знании большого числа форсированных вариантов. Не обязательно белыми получать преимущество, а черными абсолютное равенство. Главное, чтобы позиции, возникающие после дебюта, вам нравились, и дальнейший план игры был понятен. Максимально стремитесь к ясности и простоте возникающих позиций. Seriously работать над дебютом можно начинать после того, как вы прочтете все главы этой книги и в том случае, если решитесь избрать путь профессионального шахматиста. А пока постарайтесь внимательно прочесть главу о свойствах фигур и запомните характерные стратегические и тактические приемы ведения борьбы в шахматной партии.

I. КОРОЛЬ.

A. Миттельшпиль.

Цель шахматной партии – поставить мат неприятельскому королю. В середине игры чаще всего замыслы соперников связаны с атакой короля соперника. Для этого вскрывают линии, разрушают пешечное прикрытие неприятельского короля, жертвуются пешки, фигуры, а порой и ферзь. Стремительные и эффектные атаки на неприятельского короля демонстрируют следующие партии.

Атака на короля в центре.

Каспаров - Салов

Барселона, 1989 г.

Английское начало.

1. Kg1-f3 Kg8-f6
2. c2-c4 b7-b6
3. Kb1-c3 c7-c5
4. e2-e4 d7-d6
5. d2-d4 c5:d4
6. Kf3:d4 Cc8-b7
7. Фd1-e2 Kb8-d7
8. g2-g3 Лa8-c8
9. Cf1-g2 a7-a6
10. 0-0 Фd8-c7

11. b2-b3 e7-e6

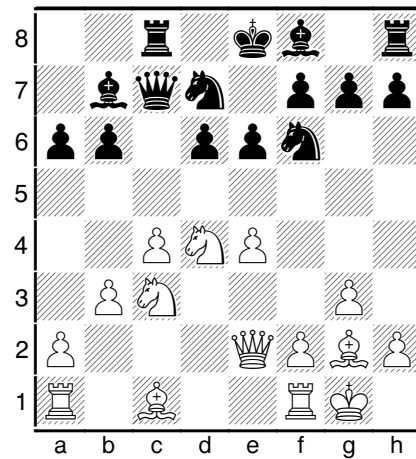


Диаграмма 61.

Соперники разыграли современную систему “еж”, однако черные увлеклись развитием ферзевого фланга, и их король застревает в центре. Это позволяет белым начать сильную атаку.

12. Кс3-d5!

Прямо на “колючки ежа”. Принятие жертвы фигуры вскрывает линию “е”, навсегда лишает черных возможности рокировки и позволяет более развитым фигурам белых подготовить штурм короля соперника. Например: 12... ed 13. ed+ Kpd8 (13... Ce7 14. Kf5) 14. Сb2 и далее Лас1, Лfd1, Ксб+ и т.д.

12... Фс7-b8

13. Лf1-d1 g7-g6

Конь d5 очень опасен (13... Ce7 14. К:e7), но брать его еще хуже.

14. Сс1-g5!

Белые энергично ведут партию. Их ближайшая задача – закончив развитие, вскрыть линии для атаки черного короля.

14... Cf8-g7

15. Сg5:f6! Кd7:f6

Вынужденно. После 15... С:f6 16. К:f6+ К:f6 17. e5! белые вскрывали линии и организовывали матовую атаку, 17... de 18. С:b7 Ф:b7 19. Ф:e5 Кре7 (19... Фе7 20. Ксб!! Л:c6 21. Фb8+) 20. К:e6! fe 21. Лd6+-.

16. Кd5:b6 Лс8-d8

17. e4-e5!

Вскрывая линии.

17... Сb7:g2

Не лучше 17... de 18. Кс6 С:c6 19. С:c6+ Кре7 20. c5! Фс7 21. Ф:a6 Л:d1 22. Л:d1 Ф:c6 23. Фа7+ Кре8 24. Кс4 с быстрым матом.

18. e5:f6 Сg7:f6

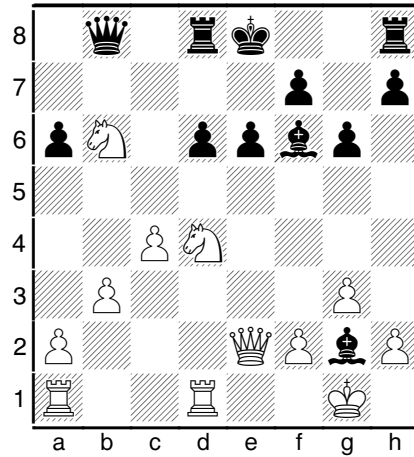


Диаграмма 62.

19. Kd4:e6!

Окончательно разрушая пешечное прикрытие черного короля.

19... f7:e6

20. ♕e2:e6+ Cf6-e7

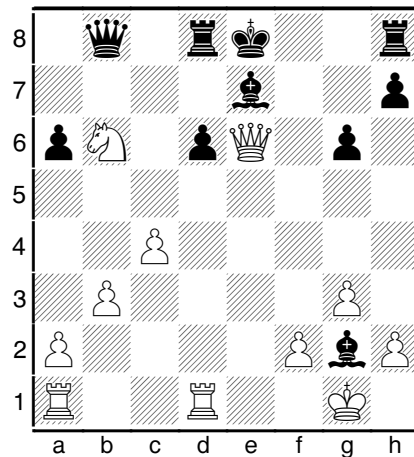


Диаграмма 63.

21. c4-c5!

Блестящий ход! Белые не только защищают коня b6, но и готовят решающее подключение пешки "с" к атаке.

21... Cg2-b7

22. Лd1-e1 ♕b8-c7

23. c5-c6 Cb7:c6

24. Ла1-c1

Нависла смертельная угроза – 25. Л:c6 ♕:c6 26. ♕:e7x

24... Лd8-d7

25. Kb6:d7 ♕c7:d7

26. ♕e6-c4! Cc6-b7

Проигрывает 26... Cb5 27. ♕c8+

27. ♕c4-c7 Лh8-f8

28. ♕c7-b8+ Кре8-f7

29. Лc1-c7!

Выигрывая одного из слонов после 29... Л:b8 30. Л:d7 и оставаясь с решающим материальным преимуществом. Черные сдались.

Прекрасная партия. Для того, чтобы так изящно вести атаку, нужно обладать большой фантазией и хорошо считать варианты. На этом примере вам должно быть понятно, каким опасностям подвергается сторона, задерживающая рокировку короля.

Атака на короля при односторонних рокировках.

Тайманов - Кайданов

Белград, 1988 г.

Дебют Немцовича.

1. Кg1-f3 d7-d5
2. b2-b3 Кg8-f6
3. Сс1-b2 e7-e6
4. с2-с4 с7-с5
5. e2-e3 Кb8-с6
6. с4:d5 e6:d5
7. Cf1-b5 Cf8-d6
8. Кf3-e5 0-0
9. Ке5:с6 b7:с6
10. Сb5-e2

Непоследовательно, белые должны были взять пешку 10. С:с6 (ведь они потратили 2 темпа для ее атаки), хотя после 10... Сg4 11. Фс2 Лс8 черные имели некоторую инициативу.

- 10... Лf8-e8
11. 0-0 Ла8-b8
12. d2-d3

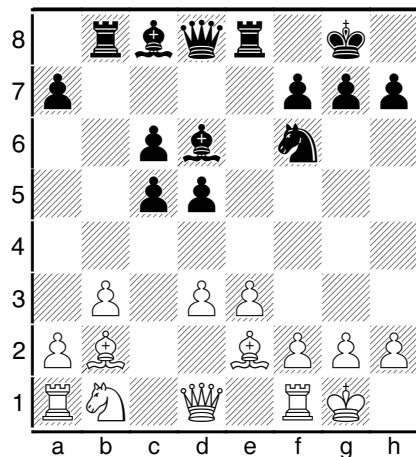


Диаграмма 64.

- 12... Лb8-b4!

Красивый и поучительный маневр. Черные используют свободную четвертую горизонталь для перевода ферзевой ладьи на королевский фланг.

13. Кb1-d2 Лb4-h4
14. g2-g3

Или 14. Кf3 Лh6 с хорошими перспективами атаки.

- 14... Кf6-g4!

Подключая другие фигуры к атаке. Теперь плохо 15. hg Ф:h4 16. Кf3 Фh3 с угрозой 17... С:h2+; 15. Кf3 Лh6.

15. Се2:g4 Сс8:g4
16. f2-f3

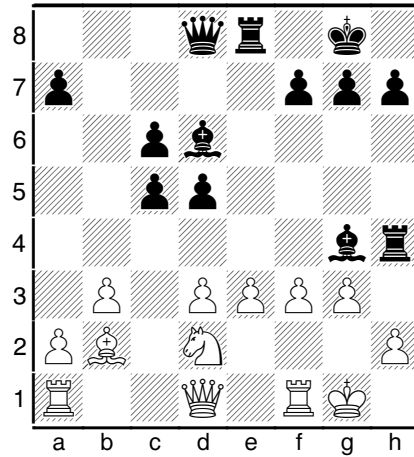


Диаграмма 65.

У черных под боем ладьи и слон. Что делать?

16... Лh4:h2!

Характерная жертва ладьи, принятие ее дает возможность подключить к атаке ферзя. 17. Кр:h2? Фh4+ (пешка g3 связана) 18. Кpg2 Ф:g3+ 19. Кph1 Фh2x.

17. f3:g4 Ле8:e3

Еще одна фигура подключается к атаке белого короля. Плохо 18. Кр:h2 Фh4+ и т.д.

18. Сb2-f6!

Белые изобретательно защищаются! После 18... gh перекрывается выход ферзю и возможно 19. Кph2, но ...

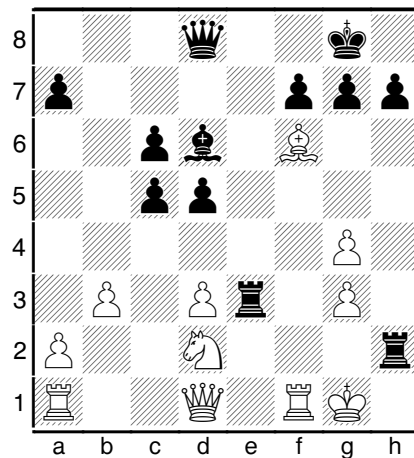


Диаграмма 66.

18... Лh2-h3!!

Блестящий ресурс, на 19. С:d8 решает 19... Ле:g3+ 20. Кpf2 Лh2+ 21. Кре1 Ле3+ 22. Фе2 Ле:e2+ 23. Крд1 Л:d2+ и чёрные выигрывают.

19. Лf1-f3 Лh3:g3+

20. Кpg1-h1 g7:f6

21. Лf3:g3 Cd6:g3

22. Кd2-f3 Фd8-d7

Белые сдались.

Блестящая, стремительная атака черных впечатляет – не даром Международная ассоциация гроссмейстеров признала эту партию лучшей на турнире в Белграде. Особо хочется отметить оригинальный маршрут черной ладьи – главной героини данной партии.

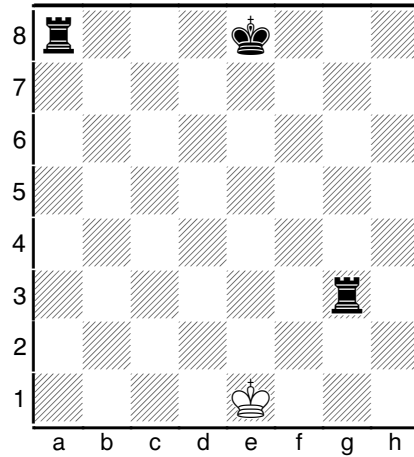


Диаграмма 67.

Атака на короля при разносторонних рокировках.

Петурссон - Войткевич

Вена, 1990 г.

Староиндийская защита.

1. d2-d4 Kg8-f6
2. c2-c4 g7-g6
3. Kb1-c3 Cf8-g7
4. e2-e4 d7-d6

Основная позиция староиндийской защиты.

5. Cf1-e2 0-0
6. Cc1-g5 c7-c5
7. d4-d5 h7-h6
8. Cg5-f4 Лf8-e8
9. Фd1-d2 Kpg8-h7
10. 0-0-0

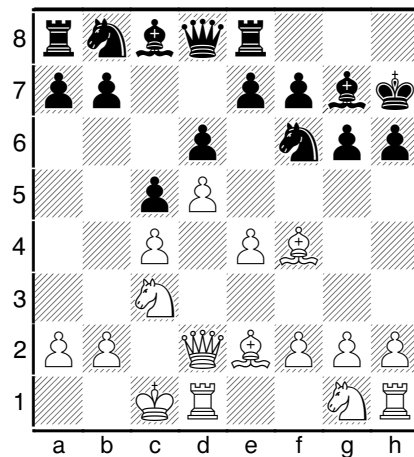


Диаграмма 68.

Позиции с разносторонними рокировками, как правило, предвещают острую борьбу. Обе стороны, не считаясь с материальными потерями, стремятся организовать атаку на вражеского короля.

10... b7-b5!

Сильно и целеустремленно. Черные хотят вскрыть линии "a" и "b", и перебросить свои фигуры на ферзевый фланг.

11. f2-f3

На 11. К:b5 следует 11... К:e4, хорошо для черных и 11. cb a6

11... ♔d8-a5

12. c4:b5

Опасно 12. К:b5 Ф:a2 13. Кс7 Каб! 14. К:a8 Кб4 с сильной атакой

12... a7-a6

13. b5-b6

Препятствуя вскрытию линии “а”. После 13. ba С:a6 14. С:a6 К:a6 черные прекрасно развивали свои фигуры для атаки путем Лfb8, Кб4 и т.д.

13... Кb8-d7

14. b6-b7

Стремясь забаррикадировать линию “b”.

14... Сс8:b7

15. g2-g4 Ле8-b8

16. h2-h4 Сb7-c8

17. ♔d2-c2

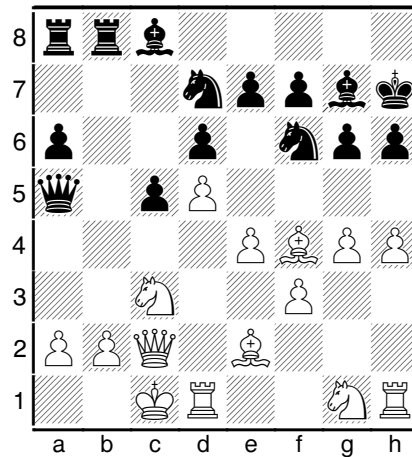


Диаграмма 69.

Становится ясно, что черные опередили соперника в атаке. Им удалось вскрыть линию “b” и активизировать тяжелые фигуры. Белые пока лишь намечают подобную акцию на королевском фланге.

17... Лb8:b2!!

Характерный удар для подобных положений. Черные разрушают пешечное прикрытие короля соперника.

18. Крс1:b2

Хуже 18. Ф:b2 К:e4! 19. fe С:c3 20. Фb3 Лd8 и черные выигрывают.

18... Ла8-b8+

19. Крб2-c1!

Слабее 19. Кра1 К:e4! 20. fe С:c3+.

19... ♔a5-a3+

20. Крс1-d2 Лb8-b2

21. Лd1-b1

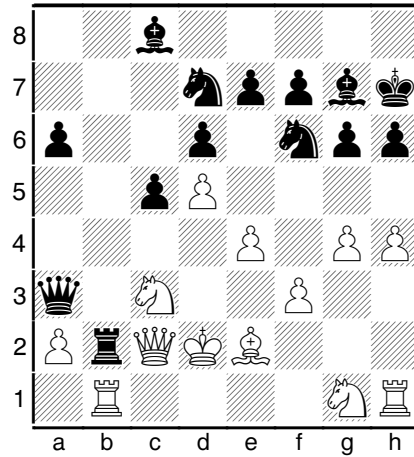


Диаграмма 70.

21... Kf6:e4+!

Обмен ферзя на две ладьи после 21... Л:c2+ 22. Кр:c2 не обещает выигрыша, а подключение к атаке слона g7 решает судьбу партии.

22. Кс3:e4

Плохо 22. fe Ф:c3+, используя связку Лb2-Фс2-Крд2.

22... Лb2:c2+

23. Крд2:c2 f7-f5!

Стремясь к полю c3

24. g4:f5 g6:f5

25. Се2-d3

На отход коня - 25. Кd2 следует двойной удар - 25... Фа4+ и 26... Ф:f4.

25... c5-c4

Освобождая поле c5 для коня d7. При атаке на короля пешки не в счет!

26. Ке4-g5+ h6:g5

27. Cd3:f5+ Кph7-g8

28. Cf4-d2 Фа3:a2+

29. Крс2-c1 Кd7-c5

Грозит 30... Kb3+ с неизбежным матом.

Белые сдались, так и не создав серьезных угроз. Фактор времени имеет первостепенное значение при разносторонних рокировках.

Приведенные партии показывают, каким опасностям может подвергаться король в середине игры. Однако, далеко не всегда он столь беззащитен.

Хюбнер - Белявский

Мюнхен, 1990 г.

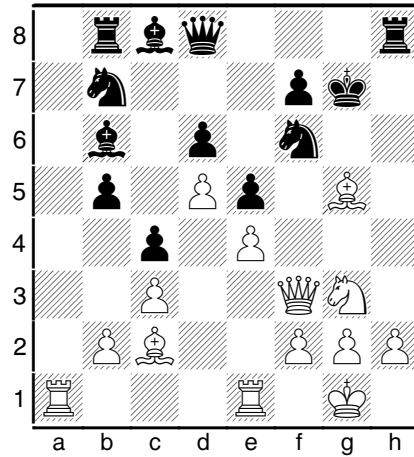


Диаграмма 71.

Белые пожертвовали коня за 2 пешки и раскрыли черного короля. Очень неприятна связка Cg5-Kf6-Фd8. Но в этом положении Белявскому удастся найти замечательный ресурс защиты.

1... Кpg7-g6!!

2. Кg3-f5

Замысел черных раскрывается, в частности, в варианте 2. h4 Cg4 3. C:f6 Фd7! с выигрышем ферзя.

2... Кpg6:g5!

3. Фf3-g3+ Kf6-g4

4. h2-h4+ Кpg5-f6!

Необходимо быть предельно внимательным, т.к. на 4... Kph5 выигрывало 5. Ф:g4+!! Kp:g4 6. Cd1+ Kpf4 7. g3 x.

5. Фg3:g4 Фd8-g8

6. Фg4-f3 Cc8:f5

7. Фf3:f5+ Kpf6-e7

Теперь король черных в безопасности, а материальное преимущество они сохранили.

8. Фf5-h3 Фg8-g6

9. g2-g3 Kb7-c5

10. Кpg1-f1 Фg6-f6

Белые сдались.

Ксе - Юдит Полгар

Салоники, 1988 г.

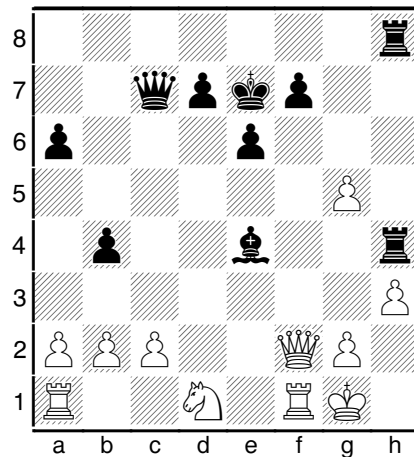


Диаграмма 72.

Угрозы белых по линии f очень серьезны.

1... f7-f5!!

2. g5:f6+ Kpe7-f7

Почтительный прием, за белой пешкой f6 черный король прекрасно себя чувствует.

3. Фf2-e3 Ce4:g2!

4. Фе3-g5 Лh4-h7

5. Kpg1:g2 Лh8-g8

6. Фg5:g8+ Kpf7:g8

и черные выиграли.

Хорошим защитительным приемом является своевременный перевод короля из опасной зоны в более безопасную.

Широв - Ланка

Москва, 1991 г.

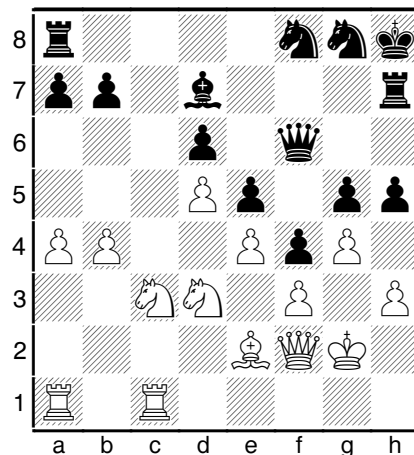


Диаграмма 73.

Белые имеют пространственный перевес в центре и на ферзевом фланге. Черные грозят атакой на королевском фланге, путем Фh6, Kg6-h4 и т.д.

1. Kpg2-f1! Kf8-g6

2. Kpf1-e1 h5:g4

3. h3:g4 Лh7-h3

4. Kpe1-d2 Kg6-h4

5. Лc1-h1!

Перехватывая линию "h".

5... Лh3:h1

6. Ла1:h1 Kph8-g7

7. Kd3-b2

Теперь, когда король белых в безопасности, можно начинать игру на ферзевом фланге.

7... Фf6-e7

8. Ce2-b5 Cd7-c8?!

9. Kpd2-c2 Kg8-f6

10. Kpc2-b3

Лучшее место для короля.

10... Фе7-c7

11. Лh1:h4!

Начиная атаку

11... g5:h4

12. ♕f2:h4 a7-a6
13. ♕h4-g5+ Кpg7-f7
14. Кb2-c4!! ♕c7-d8

Плохо 14... ab 15. Кс:b5 и 16. Кb:d6+ и т.д.

15. a4-a5 Ла8-b8
16. Сb5-a4 ♕d8-c7
17. ♕g5-h6 Сс8:g4
18. f3:g4 Лb8-c8
19. Са4-c6! b7:c6
20. g4-g5 Кf6-e8
21. Кс4-b6 Лс8-b8
22. ♕h6-h7+ Ке8-g7
23. d5:c6 Лb8-g8
24. g5-g6+ Кpf7-f8
25. Кb6-d7+

Черные сдались.

Но особенно красиво и эффектно выглядит подключение короля к атаке!

Шорт - Тимман

Тилбург, 1991 г.

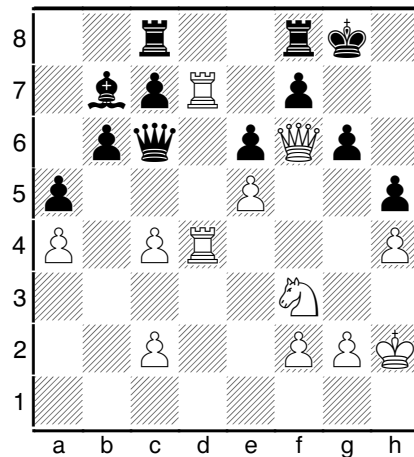


Диаграмма 74.

У белых очень активная позиция, но как усилить атаку?

1. Кph2-g3!! Лс8-e8
2. Кpg3-f4! Сb7-c8
3. Кpf4-g5

С неизбежным 4. Кph6 и 5. Фg7x

Черные сдались.

Для самостоятельного решения.

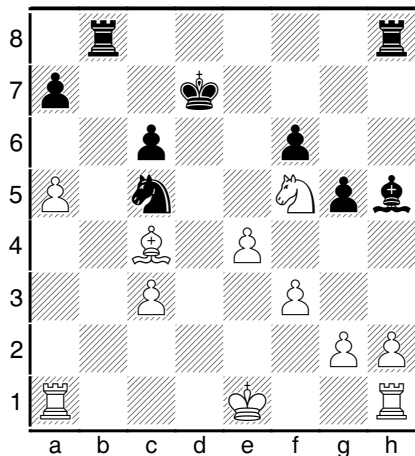


Диаграмма 75.

Ход черных.

Черные сыграли 1... Лb2, занимая вторую горизонталью. Всё ли они учли?

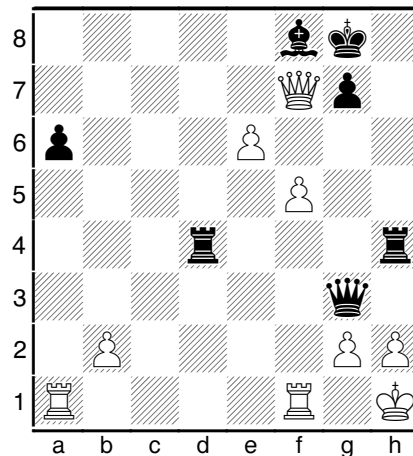


Диаграмма 76.

Ход черных.

Куда отойти королем?

Б. Эндшпиль.

Если в миттельшпиле король очень уязвим и стремится в надежное укрытие на фланге, то в эндшпиле его роль кардинально меняется.

Король в эндшпиле – это сильная и активная фигура. Он постоянно стремится вместе с другими фигурами решать стратегические и тактические задачи. Сторона, имеющая в эндшпиле активного короля, получает преимущество.

Браун - Смыслов

Лас-Пальмас, 1982 г.

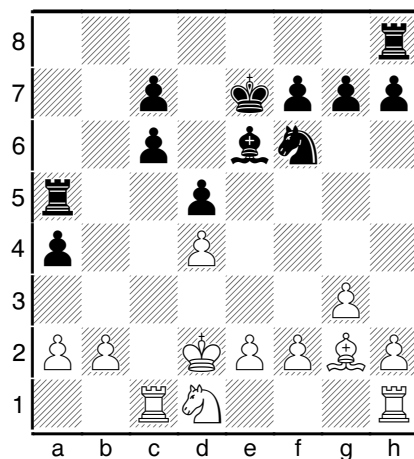


Диаграмма 77.

1... Крe7-d6

Активно включаясь в игру, не только защищая отсталую пешку c6, но и готова освобождаящее продвижение c6-c5.

2. f2-f3 c6-c5

3. d4:c5+ Лa5:c5

4. Лс1:с5 Крd6:с5
5. Кd1-с3 Крc5-b4!
6. Лh1-c1 c7-c5
7. e2-e3 d5-d4

Черные владеют инициативой.

8. e3:d4 c5:d4
9. a2-a3+

Уводя из-под слона еб пешку а2, но теперь черный король вторгается в тыл соперника.

- 9... Крb4-b3

10. Кc3-d1 Ce6-c4

С идеей 11... Ле8 и 12... Ле2+

11. Кd1-f2 Кf6-d5
12. Кf2-e4 Кd5-e3

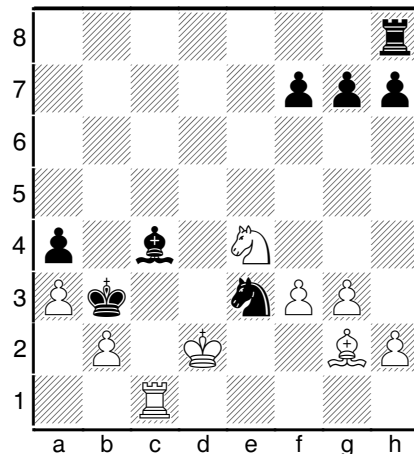


Диаграмма 78.

После этого сильного хода коня, нападающего на слона g2 и защищающего своего слона c4, черный король становится полновластным хозяином положения.

13. Ке4-с5+ Крb3-a2!

Точный ход, черных не устраивает обмен пешки а4 на b2 и а3. Плохо 14. К:a4 Сb5 15. Кc5 К:g2 и черные выигрывают.

14. Сg2-h3 Сc4-b3!
15. Ch3-d7 Ке3-с4+
16. Крd2-d3 Кc4-e5+

Ввиду 17. Кр:d4 К:d7 18. К:d7 Лd8 19. Лс7 Се6

белые сдались.

Часто более активный король служит хорошей компенсацией за материальную недостачу.

Янковскис - Витолиныш

Рига, 1991 г.

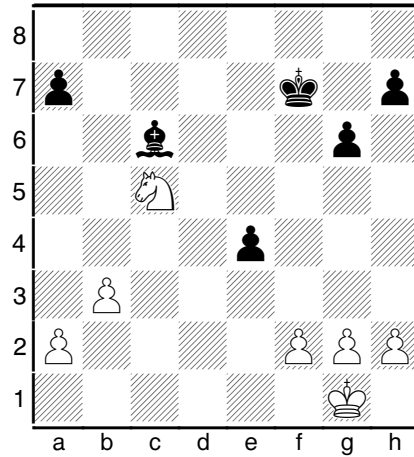


Диаграмма 79.

У белых здоровая лишняя пешка, но у черных более активный король!

- 1... Кpf7-e7
2. Kpg1-f1 Kpe7-d6
3. b3-b4

Белые не чувствуют опасности, следовало играть 3. Ka4 C:a4 4. ba с ничьей.

- 3... Kpd6-d5
4. Kpf1-e2 Kpd5-c4
5. a2-a3 a7-a5
6. Kpe2-e3 a5-a4!!

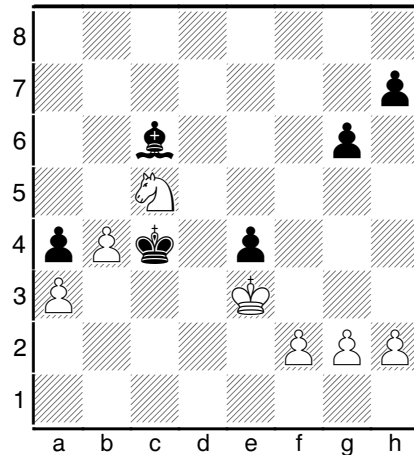


Диаграмма 80.

Прекрасный ход. Фиксируя пешку a3, черные хотят королем (Kрс3-b2) уничтожить пешку a3 и провести свою пешку a4 в ферзи. Белым не удалось найти защиты от этого плана.

7. h3-h4 Kрс4-c3!
8. Кс5:e4+

У белых уже две лишние пешки, но существенного значения это не имеет.

- 8... Kрс3-b2
9. Кс4-d6 Kpb2:a3
10. b4-b5 Сс6-a8

Но не 10... С:g2?? ввиду 11. f3 +-

11. b5-b6 Кра3-b3!

После 12. b7 С:b7 13. К:b7 a3 14. Кс5+ Крс4 пешка a3 проходит в ферзи.

12. Kd6-b5 Kpb3-b4
13. Kb5-d4 Kpb4-c5!
14. g2-g4 a4-a3
15. Kpe3-d3 a3-a2
16. Kd4-b3+ Kpc5:b6
17. f2-f4 Ca8-d5
18. Kb3-a1 Cd5-e6

и черные выиграли.

Надеемся, что теперь вам не трудно будет найти и понять правильное решение в следующих примерах.

Пинтер - Попович

Салоники, 1988 г.

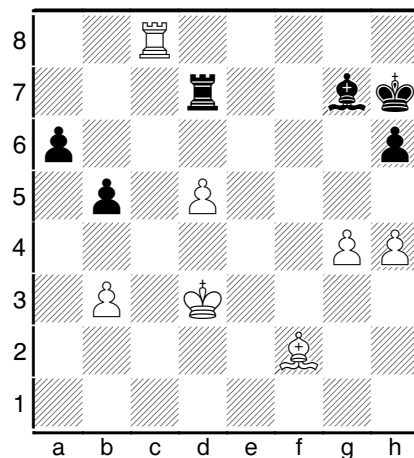


Диаграмма 81.

У белых лишняя пешка, но у них серьезные проблемы, связанные с защитой пешки d5. Так на 1. Крe4 сильно 1... Ле7+ 2. Крd3 Лd7 и т.д.

1. Лс8-с5! Сg7-f8

2. Крd3-d4!

Эффектное решение. Жертвой качества белые прокладывают дорогу своему королю на ферзевый фланг.

2.... Сf8:c5+

Или 2... Сg7+ 3. Крe4 Ле7+ 4. Крd3 Лd7 5. Сg3 Cf8 6. Лc7+ - с выигрышем.

3. Крd4:c5 Лd7-c7+

4. Крc5-b6 Лc7-c2

5. Сf2-c5

Гармонично взаимодействуя малыми силами, белые проводят пешку "d" в ферзи.

5... Кph7-g6

6. d5-d6 Лc2-d2

7. Кpb6-c7 Лd2-d5

8. b3-b4 a6-a5

9. d6-d7

Черные сдались.

Тузан - Пфейфер

Тулуза, 1988 г.

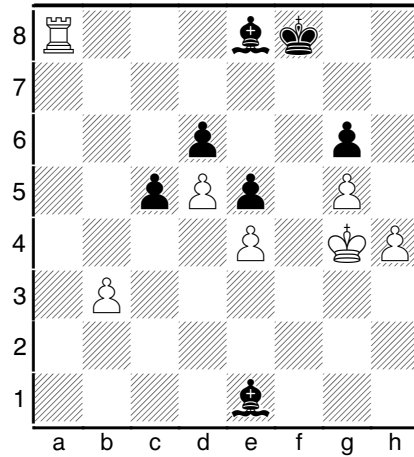


Диаграмма 82.

У белых активная ладья, но ей необходима помощь других фигур.

1. h4-h5 g6:h5+

Иначе 2. h6

2. Кpg4-f5!

Ведет к красивой, темповой победе.

2... h5-h4

3. g5-g6 h4-h3

4. Кpf5-e6 h3-h2

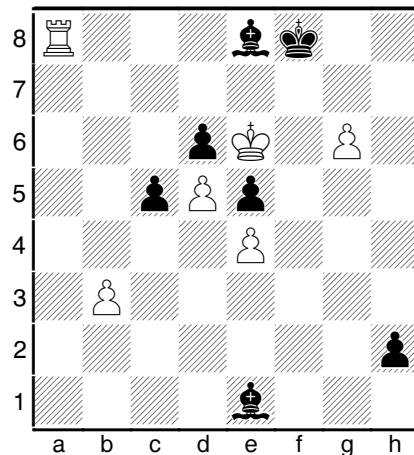


Диаграмма 83.

Черная пешка h2 неизбежно проходит в ферзи на следующем ходу. А что у белых взамен? Согласованные действия трио ладьи, короля и пешки ведут к эффектной победе!

5. Ла8:e8+! Кpf8-g7!

Или 5... Кр:e8 6. g7 h1Ф 7. g8Ф (Л) x.

6. Ле8-h8!!

В этом маневре – главная идея игры белых. Если 6... Кр:h8, то 7. Кpf7 h1Ф 8. g7+ Кph7 9. g8Ф+ Крh6 10. Фg8x!. Черные первые проводят ферзя, но и он не спасает от матовой атаки белых.

Черные сдались.

Иногда путь в лагерь соперника лежит через фланги.

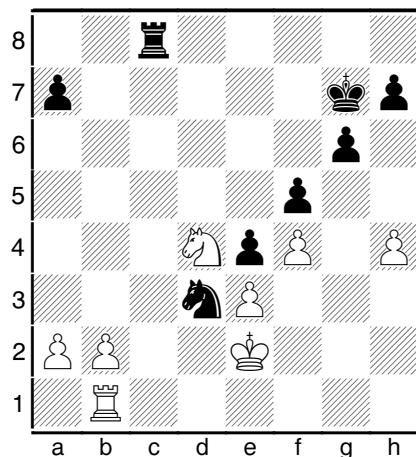


Диаграмма 84.

У черных прекрасно расположены конь, ладья, хорошая пешечная цепь. Для “полного счастья” необходимо включить в игру короля.

- 1... Крг7-h6!
2. Кре2-d2 Кph6-h5
3. b2-b4 Кph5:h4!
4. Лb1-h1+ Кph4-g3
5. Лh1:h7 Кd3:b4
6. Лh7-g7 Кpg3-f2

Черный король завершил марш-бросок в лагерь соперника.

7. Лg7:g6 Лc8-d8!
8. Лg6-h6

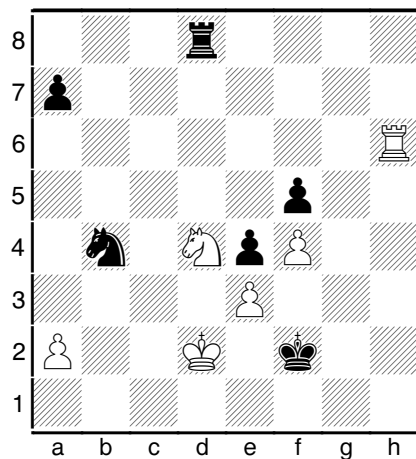


Диаграмма 85.

- 8... Лd8:d4+!

Жертвуя качество, черные проводят пешку e4 в ферзи.

9. e3:d4 e4-e3+
10. Кpd2-c3 Кb4-d5+
11. Кpc3-c4 Кd5:f4
12. d4-d5 e3-e2
13. Лh6-h1 e2-e1♣
14. Лh1:e1 Кpf2:e1

и черные выиграли.

Из защитных приемов следует помнить о возможной игре на ПАТ!

Хюбнер - Салов

Шеллефтео, 1989 г.

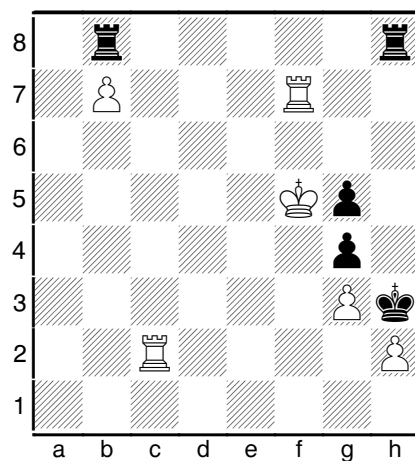


Диаграмма 86.

В выигранной позиции белые не заметили, что черный король не имеет ходов.

1... Лb8:b7!

2. Лf7:b7 Лh8-f8+

3. Кpf5-e4 Лf8-e8+

4. Кре4-d3 Ле8-e3+

Черные стремятся отдать и вторую ладью, после чего будет пат. Такая ладья, жертвенно преследующая короля соперника, получила название “бешеная ладья”.

5. Кpd3-d2 Ле3-d3+

6. Кpd2-e2 Лd3-e3+

7. Кре2-d1 Ле3-e1+

8. Кpd1-d2 Ле1-d1+

Белый король не может уйти от преследования бешеной ладьи. Ничья.

Для самостоятельного решения.

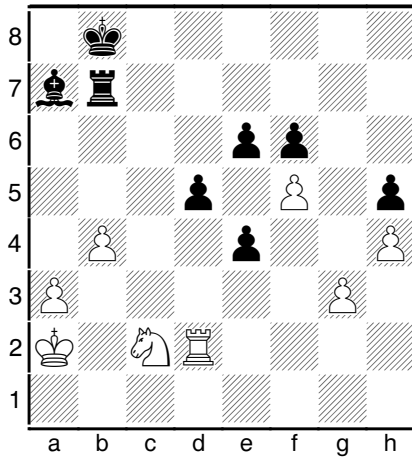


Диаграмма 87.
Ход черных.

Белые хотят разрушить и уничтожить пешечный центр черных. Как этому препятствовать?

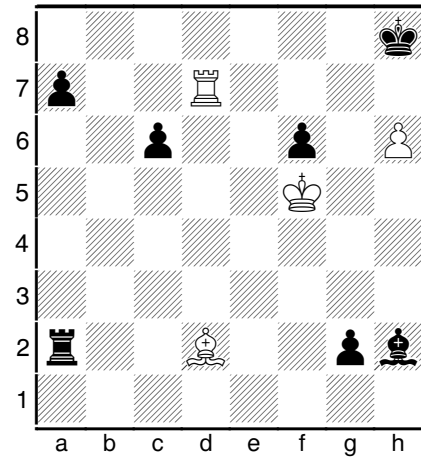


Диаграмма 88.
Ход белых.

Грозит 1... g1Ф. Но у белых есть свои козыри!

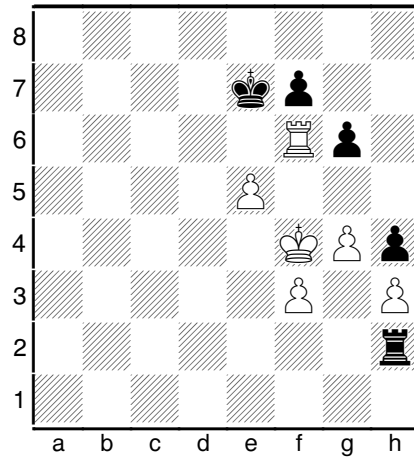


Диаграмма 89.
Ход белых.
Куда пойти королем?

ПЕШКА.

Пешка является минимальной шахматной единицей. Но, несмотря на это, значение пешек очень велико. И это неудивительно, ведь в начальной позиции у каждой из сторон по восемь пешек! Расположение пешек на шахматной доске называется пешечной структурой. Пешечные структуры подразделяются:

открытые – наличие открытых линий “e” и “d” в центре;

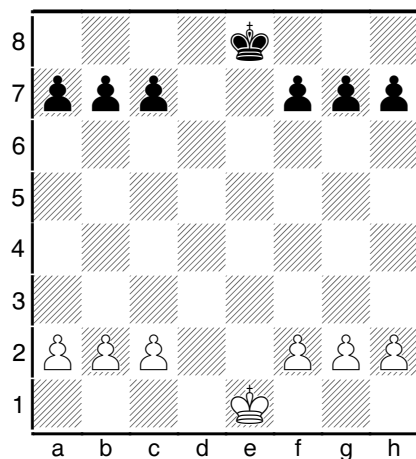


Диаграмма 90.

Полуоткрытые – наличие полуоткрытых линий в центре.

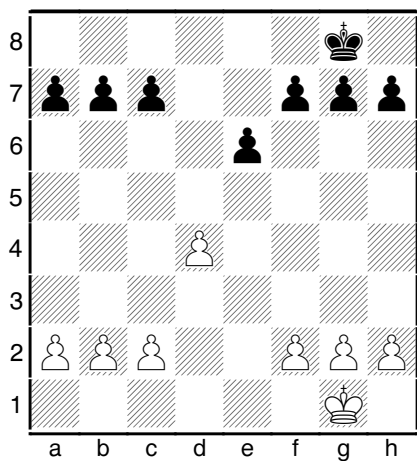


Диаграмма 91.
Французского типа.

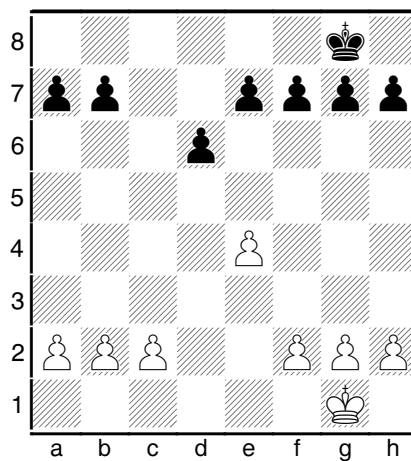


Диаграмма 92
Сицилианского типа.

закрытые – отсутствие открытых и полуоткрытых линий в центре.

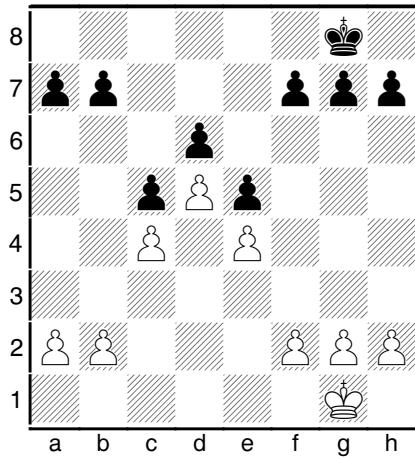


Диаграмма 93.

Староиндийского типа.

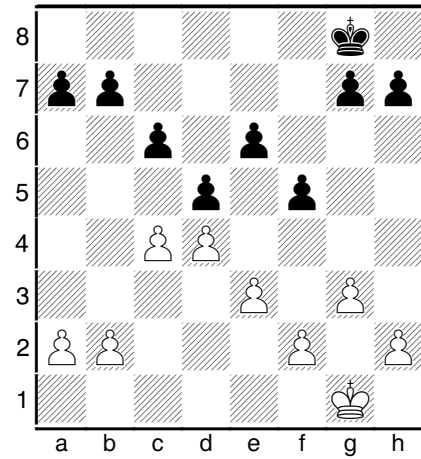


Диаграмма 94.

Голландского типа.

Пара пешек и одинокие пешки имеют характерные названия и особенности.

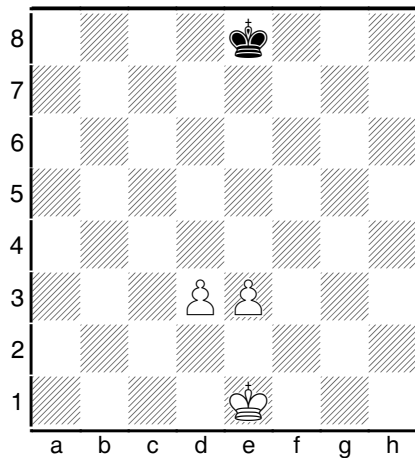


Диаграмма 95.

Пешечная фаланга – наиболее сильное пешечное расположение; пешки гармонично контролируют поля перед собой.

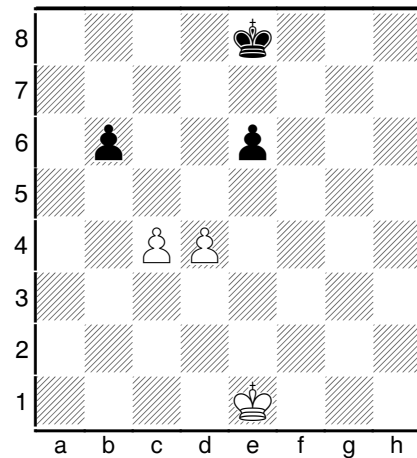


Диаграмма 96.

Висячие пешки – т.е. незащищенные другими пешками.

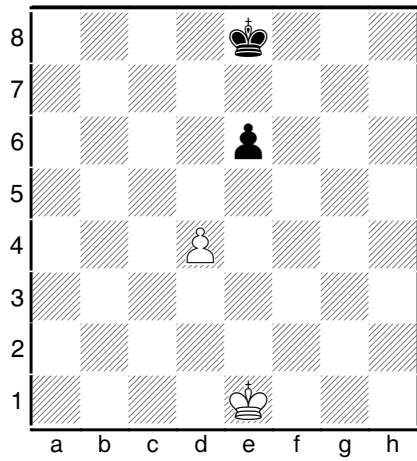


Диаграмма 97.

Изолированная пешка – т.е. незащищенная другими пешками.

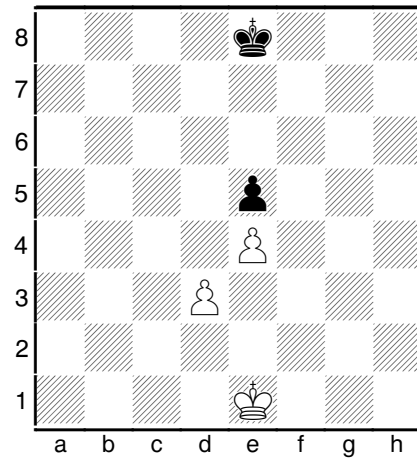


Диаграмма 98.

Отсталая пешка. Особенно слабо поле передней.

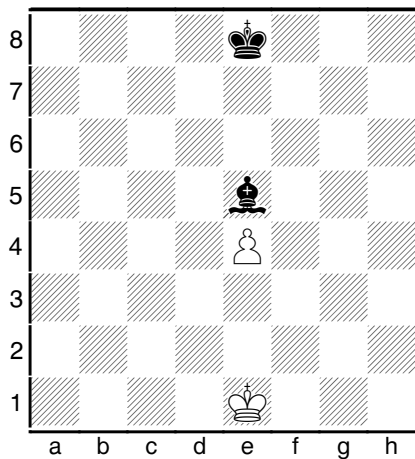


Диаграмма 99.

Блокированная пешка – т.е. пешка не имеет возможности двигаться.

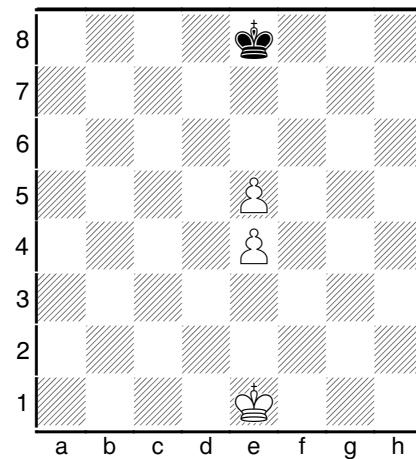


Диаграмма 100.

Сдвоенные пешки – наиболее неудачное расположение пешек, особенно плохи изолированные сдвоенные пешки.

Большое значение в шахматах имеет понятие “проходная пешка”, которая подразделяется:

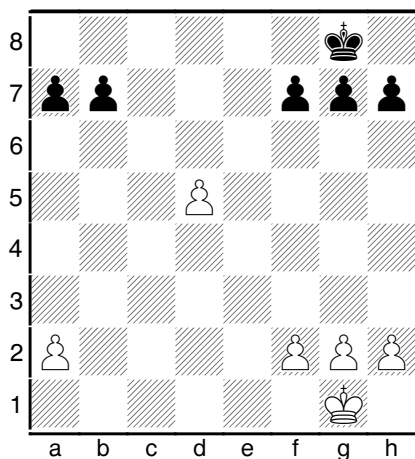


Диаграмма 101.

Проходная пешка в центре.

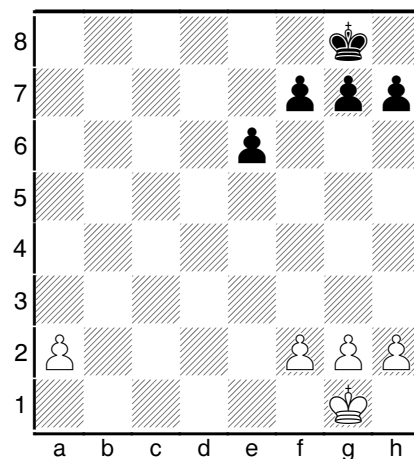


Диаграмма 102.

Отдаленная проходная пешка.

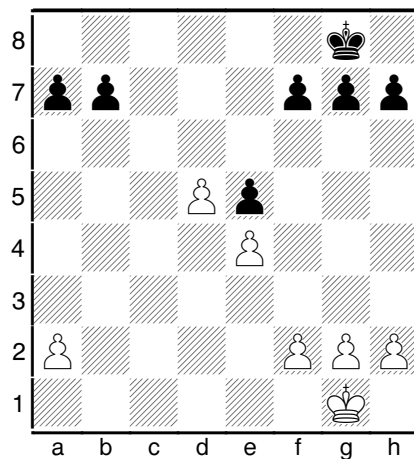


Диаграмма 103.

Защищенная проходная пешка.

Все эти основные понятия необходимо знать и понимать, чтобы с максимальной пользой разбирать партии, комментируемые шахматными специалистами.

У пешек есть два основных преимущества:

- при нападении пешек другие фигуры вынуждены отступать;
- сказочная возможность превращения пешки в любую другую фигуру (в первую очередь в ферзя) при достижении последней горизонтали.

Рассмотрим действие пешек на конкретных примерах.

А. Миттельшпиль.

Чом - Юсупов

Люцерн, 1982

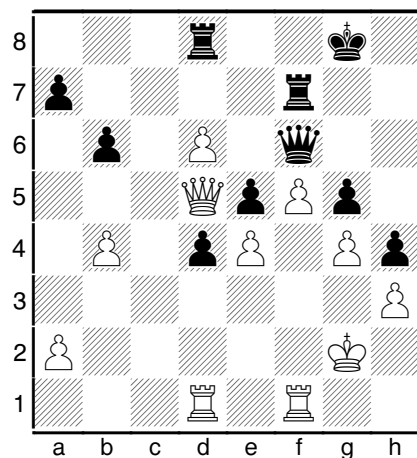


Диаграмма 104.

После, казалось бы, неизбежной потери пешки d6, черные будут иметь приличную позицию. Но...

1. Лd1:d4!! e5:d4

2. e4- e5

Образовавшаяся в результате жертвы ладьи фаланга из трех проходных пешек все сметает на своем пути.

2... ♕f6-g7

3. e5-e6 ♕g7-f6

4. e6-e7!

Ладья не в счет. Пешки рвутся в ферзи.

4... d4-d3

5. e7:d8♕+ ♕f6:d8

6. Лf1-d1 ♕d8-e8

7. ♕d5:d3 ♕e8-e5

8. Лd1-d2 Кpg8-f8

9. Лd2-e2 ♕e5-f4

10. Ле2-e4 ♕f4-c1

11. d6-d7 ♕c1-b2+

12. Кpg2 - f3

Черные сдались.

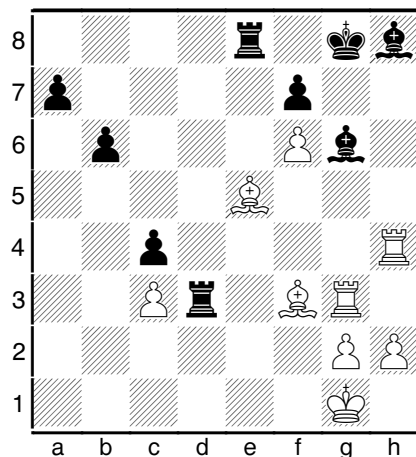


Диаграмма 105.

Пешка, достигшая 6 (3) горизонтали – кандидат в ферзи. Двумя красивыми тактическими ударами белые прокладывают пешке f6 дорогу в ферзи.

1. Лg3:g6+! f7:g6
2. Лh4:h8+! Кpg8-f7

Замысел белых раскрывался в варианте 2... Кр:h8 3. f7+ Л:e5 4. f8Ф+.

3. Лh8-h7+ Кpf7-e6
4. Се5-d4 Кре6-f5
5. Лh7:a7 Ле8-c8
6. f6-f7

С угрозой 7. Сg7 и 8. f8Ф.

Черные сдались.

Следующую партию мы приводим полностью, поскольку она имеет прямое отношение к разделу “Дебюты”, а также демонстрирует силу пешечной атаки, решившей судьбу партии.

Сейраван - Белявский

Брюссель, 1988

Славянская защита.

1. d2-d4 d7-d5
2. c2-c4 c7-c6
3. Кb1-c3 Кg8-f6
4. c4:d5 c6:d5
5. Сc1-f4 Кb8-c6
6. e2-e3 Сc8-f5
7. Кg1-f3 e7-e6
8. Cf1-b5 Кf6-d7
9. 0-0

Энергичнее 9. Фа4.

- 9... Cf8-e7
10. Сb5:c6 b7:c6
11. Ла1-c1 Ла8-c8

12. Кс3-а4?

Белые, создав черным отсталую пешку с6, в дальнейшем намечают ее атаковать. Однако, они не учитывают всех нюансов позиции. Лучше было играть 12. Ke5 K:e5 13. C:e5 f6 14. Cg3 c5 с равной игрой.

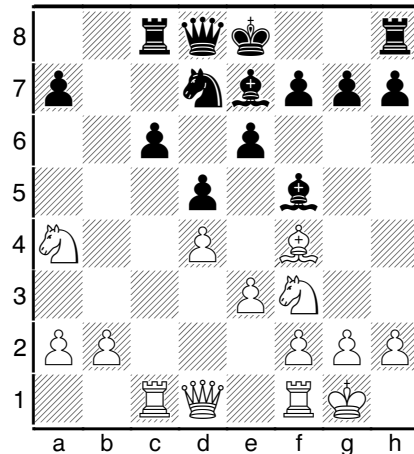


Диаграмма 106.

После напрашивающегося 12... 0-0 черные будут иметь худшую позицию ввиду отсталой пешки с6. Но ...

12... g7-g5!!

Смелый и очень сильный ход. Положение в центре стабильно, и вскрытие игры не опасно, а фигуры белых слон f4 и конь f3 попадают под удары черных пешек, что способствует созданию атакующих возможностей.

13. Cf4-g3 h7-h5

14. h2-h3 g5-g4

15. h3:g4 h5:g4

16. Kf3-e5 Kd7:e5

17. Cg3:e5 f7-f6

18. Ce5-g3 Kpe8-f7

19. Лf1-e1 Лh8-h5!

Планируя сдвоение по линии "h" с матовыми угрозами.

20. ♔d1-d2 Cf5-e4!

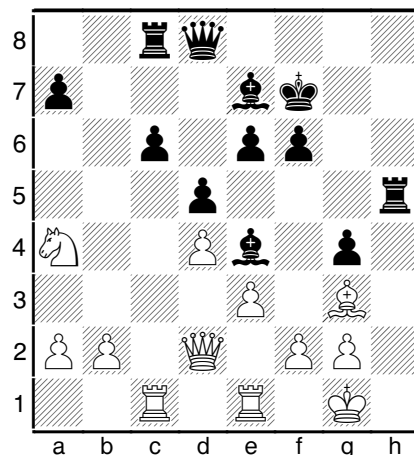


Диаграмма 107.

Успехи черных очевидны: им удалось вскрыть линию “h” и создать матовые угрозы (Фh8 и Лh1x).
 Последним точным ходом они лишают белого короля возможности покинуть опасную зону путем Крг1-f1-e2

21. Крг1-f1 Се4-f3!!

После 22. gf gf 23. Крг1 Фh8 и 24... Лh1x неизбежен мат.

Белые сдались.

Для самостоятельного решения.

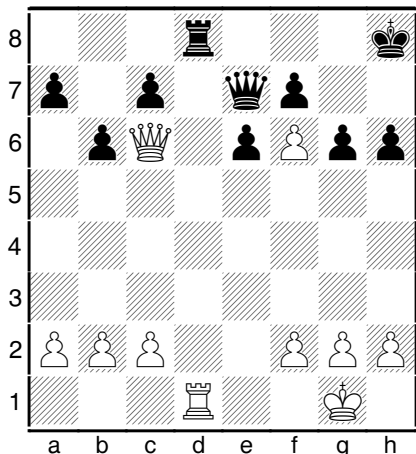


Диаграмма 108.

Ход белых.

Нельзя бить 1. fe? из-за 1... Л:d1 x; на отход ладьи или ферзя теряется главный козырь – пешка f6.

1. Фf3 Ф:f6! Что делать?

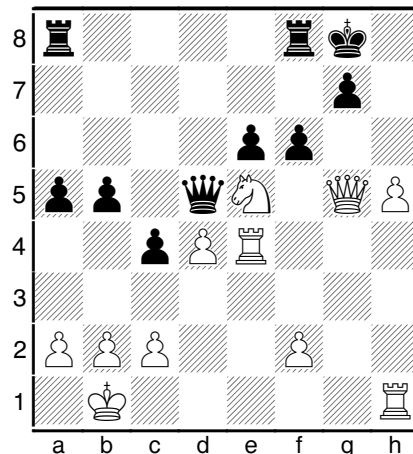


Диаграмма 109.

Ход белых.

У белых сразу три фигуры под боем. Но у них активная позиция, неужели отступить?

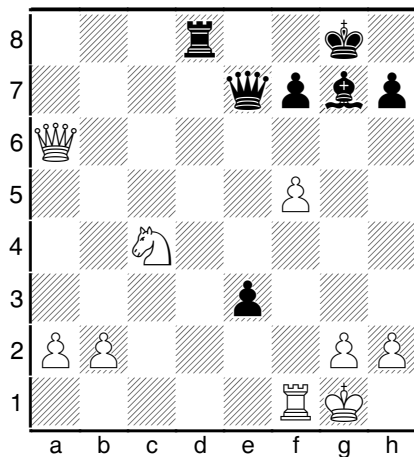


Диаграмма 110.

Ход белых.

Белые сыграли 1. f6, делая вилку черному ферзю и слону. Все ли они учли? Как играть черным?

Б. Эндшпиль.

Изучение этого раздела начнем с пешечных окончаний:

1) Отдаленная проходная пешка. Очень часто этот фактор является решающим преимуществом.

Учебный пример.

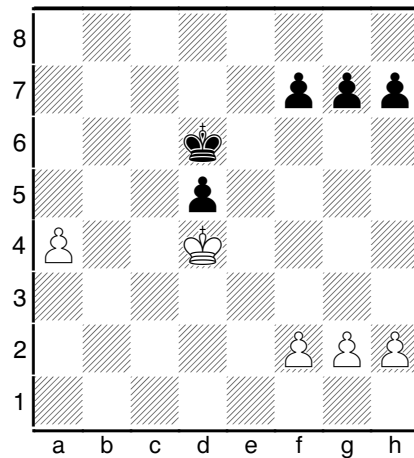


Диаграмма 111.

У белых решающее преимущество. Черный король уничтожает пешку a4, а белый – пешку d5, после чего белый король явно быстрее проходит в лагерь черных и уничтожает черные пешки.

1. a4-a5 Крd6-c6
2. a5-a6 Крc6-b6
3. Крd4:d5 Крb6:a6
4. Крd5-d6 Кра6-b5
5. Крd6-e7 Крb5-c4
6. Кре7:f7 Крc4-d3
7. Крf7:g7 Крd3-e2
8. f2-f4

И белые выигрывают.

2) Защищенная проходная пешка – большое преимущество в пешечных окончаниях, как правило, достаточное для выигрыша.

Учебный пример.

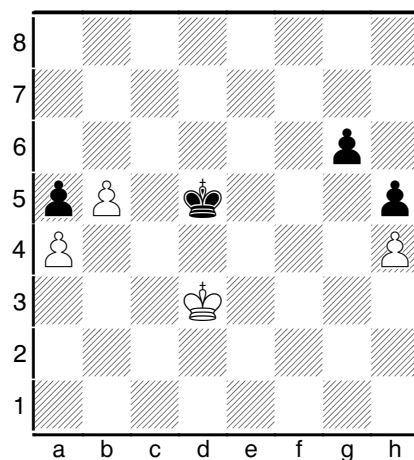


Диаграмма 112.

У белых защищенная проходная пешка b5. Сила ее заключается в том, что она защищена пешкой a4, а значит, неуязвима. У черных отсталая пешка b6. Это неудачное расположение пешек, т.к. белая пешка h4 удерживает сразу две черные пешки h5, g6, не давая черным возможности

образовать проходную пешку. План белых прост. Пользуясь тем, что черный король прикован к пешке b5, белый король идет на королевский фланг и уничтожает пешки g6 и h5.

1. Крd3-е3 Крd5-е5

2. Кре3-f3 Кре5-d5

У черных нет возможности препятствовать проходу белого короля - 2... Крf5 3. b6.

3. Крf3-f4 Крd5-е6

4. Крf4-g5 Кре6-d6

5. Крg5:g6

Следует отметить, что черный король не может отправиться на уничтожение пешки a4, т.к. после 1... Крс5 2. Крf4 Крb4? 3. b6 пешка проходит в ферзи.

3) Правило квадрата. Этюд Рети.

Это правило необходимо знать при игре короля против проходной пешки.

Учебная позиция.

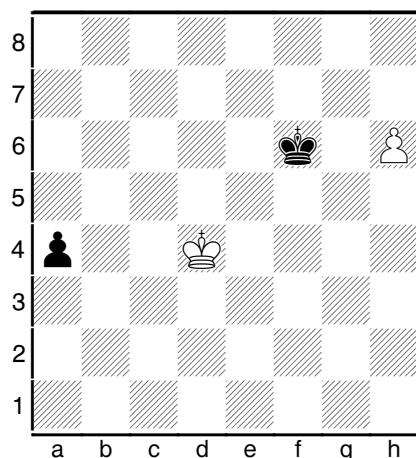


Диаграмма 113.

Если король находится в квадрате проходной пешки, то он успевает ее задержать. Например:

1... a4-a3

2. Крd4-c3 a3-a2

3. Крс3-b2 и т.д.

Однако и в простых пешечных окончаниях подчас встречаются удивительные по красоте идеи.

Этюд Рети.

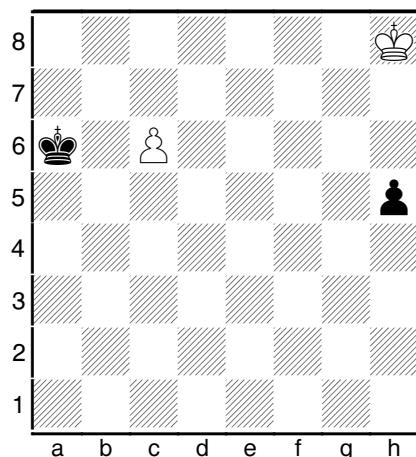


Диаграмма 114.

Ход белых.

На первый взгляд – все ясно. Черный король в квадрате пешки с6, а белому королю до квадрата пешки h5 (поле e5), как до Луны. И все же:

1. **Крh8-g7 h5-h4**

2. **Крг7-f6**

Стоп! Теперь на 2... h3 последует 3. Кре7 h2 4. c7 Крb7 5. Крд7 h1Ф 6. с8Ф+ с ничьей.

2... **Кра6-b6**

3. **Крf6-e5**

Все ясно, грозит 3...h3 4. Крд6 h2 5. c7

3... **Крb6:c6**

4. **Кре5-f4**

и белый король в квадрате пешки h5!

Этот великолепный пешечный шедевр не может не восхищать четкой логикой и элегантностью решения.

4) Прорыв.

Учебная позиция.

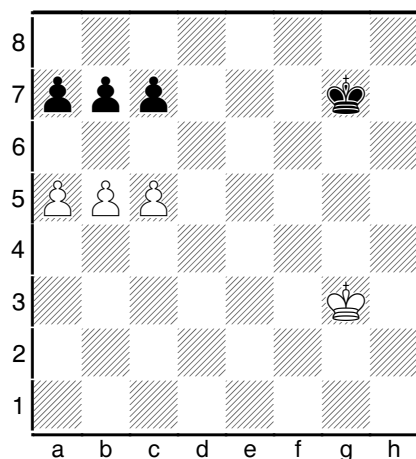


Диаграмма 115.

Короли далеко, и пешки сами решают судьбу партии.

а) Ход белых:

1. b5-b6 c7:b6
2. a5-a6!! b7:a6
3. c5-c6

проход в ферзи – красивый и поучительный прорыв.

б) Ход черных, как воспрепятствовать угрозе белых?

- 1... b7-b6!

Только так можно избежать образования проходной пешки белых: 1... a6 2. c6! bc 3. bc и вновь пешка прорывается в ферзи.

2. a5:b6 a7:b6!
3. c5:b6 c7:b6
4. Kpg3-f4 Kpg7-f6

Ничья.

Штольц - Нимцович

Берлин, 1928 г.

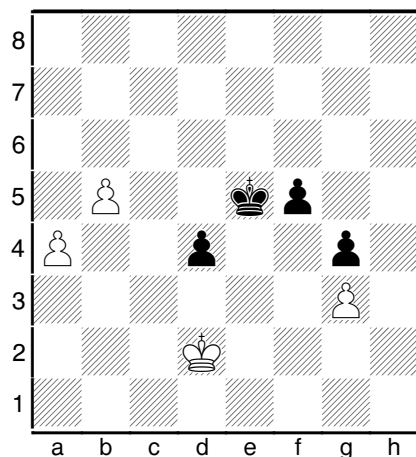


Диаграмма 116.

В этой позиции борьба продолжалась только два хода.

- 1... f5-f4!
2. g3:f4+ Kpe5-d6!!

Белые сдались.

Но почему, спросите вы? Дело в том, что белый король не может удержать черные пешки: 3. Kpd3 g3 4. Kpe2 d3+ 5. Kpf3 d2 6. Kpe2 g2. Любопытно, что белые пешки тоже могут пройти в ферзи, но им требуется больше времени: 3. f5 g3 4. f6 g2 5. f7 Kpe7.

Чтобы определить, проходят ли пешки без помощи короля, необходимо знать правило: пешки проходят, если получается квадрат – расстояние между ними и полем превращения. Такой квадрат получил название – блуждающий квадрат.

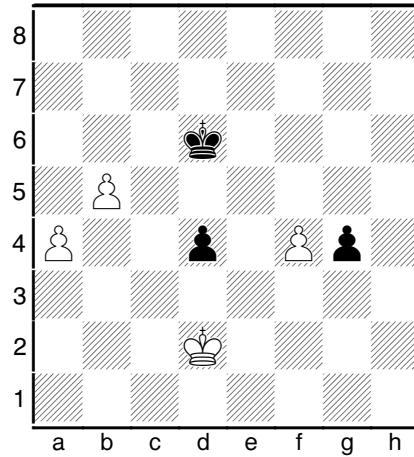


Диаграмма 117.

В позиции показаны блуждающие квадраты пешек – d4, g4, a4, f4. Но квадрат черных пешек ближе к полю превращения, и они выигрывают.

Ермолинский - Комаров
СССР, 1986 г.

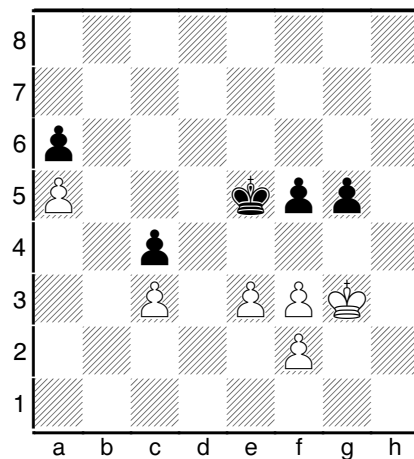


Диаграмма 118.

У белых лишняя, но сдвоенная пешка, им трудно образовать проходную. Все же они находят изящный путь к победе.

1. f3-f4+! g5:f4+
2. Kpg3-f3!! f4:e3
3. f2:e3!

Белый король занял коневую оппозицию. Теперь черные будут вынуждены пропустить белого короля. При ходе белых получилась бы ничья!

- 3... Kpe5-d5
4. Kpf3-f4 Kpd5-e6
5. e3-e4 f5:e4
6. Kpf4:e4

Черные сдались, т.к. они теряют пешку c4.

5) Пешка на 7 (2) горизонтали против ферзя. Ферзь побеждает против пешек на линиях “b”, “d”, “e”, “g”. Пример:

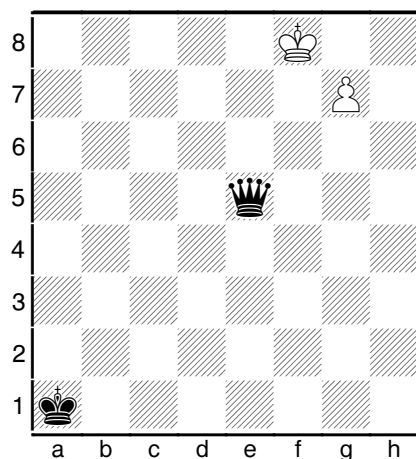


Диаграмма 119.

1... ♕e5-f6+

2. Кpf8-g8

Белый король вынужден встать перед своей пешкой, т.к. иначе она теряется.

2... Кра1-b2

3. Кpg8-h7 ♕f6-f7

4. Кph7-h8 ♕f7-h5+

5. Кph8-g8 Кpb2-c3

6. Кpg8-f8 ♕h5-f5+

7. Кpf8-e8 ♕f5-g6+

8. Кре8-f8 ♕g6-f6+

9. Кpf8-g8 Кpc3-d4

и черный король подходит к пешке “g7”.

Если пешки расположены на линиях “h”, “a”, “f”, “c”, то у слабой стороны есть надежды на ничью (в случае, если король соперника далеко).

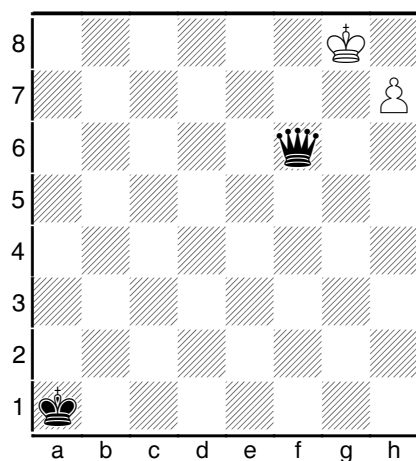


Диаграмма 120.

1... ♕f6-g6+

2. Кpg8-h8

белым пат, и черные не могут подвести короля.

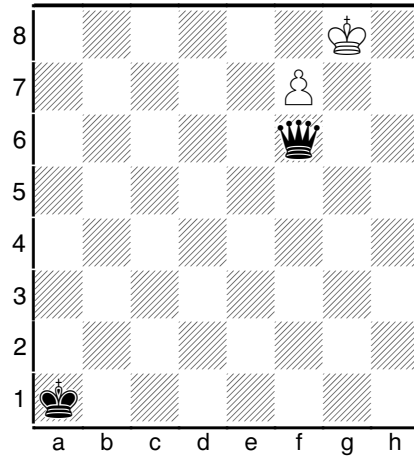


Диаграмма 121.

1... ♕f6-g6+

2. ♖g8-h8!

В этом все дело: нельзя бить пешку, т.к. 2... ♕:f7 ведет к пату.

б) Пешки против ладьи.

Две пешки на 6 горизонтали сильнее ладьи!

Учебная позиция.

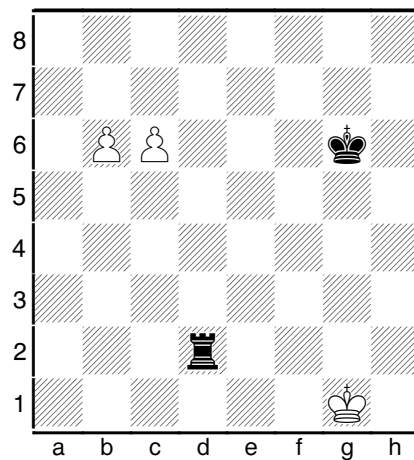


Диаграмма 122.

Ладья черных не может воспрепятствовать прохождению в ферзи одной из белых пешек:

1... ♖g6-f6

2. b6-b7 ♜d2-b2

3. c6-c7 ♜b2:b7

4. c7-c8♕

ИЛИ:

1... ♜d2-b2

2. c6-c7 ♜b2-c2

3. b6-b7 ♜c2:c7

4. b7-b8♕

Мы рассмотрели основные приемы при игре пешками в эндшпиле. Их необходимо использовать при оценке окончаний.

Теперь рассмотрим несколько более сложных примеров игры пешками в эндшпиле.

Асеев - Багиров

Ленинград, 1989 г.

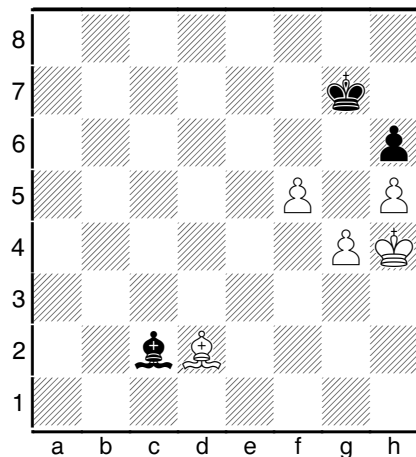


Диаграмма 123.

Несмотря на две лишние пешки, белым нелегко выиграть из-за наличия разноцветных слонов (см. главу “Слон”). К. Асеев находит четкое и эффектное решение:

1. **Cd2:h6+!** Kpg7:h6

2. **f5-f6!**

Три связанные проходные пешки легко справляются со слоном.

2... Cc2-d3

3. **g4-g5+** Kph6-h7

4. **f6-f7** Kph7-g7

5. **g5-g6**

Черные сдались,

т.к. нет защиты от 6. h6+ Kpf8 7. h7, или 5... Kpf8 6. Kpg5 Ce4 7. h6 Cd3 8. h7 и т.д.

Косиков - Безман

СССР, 1986 г.

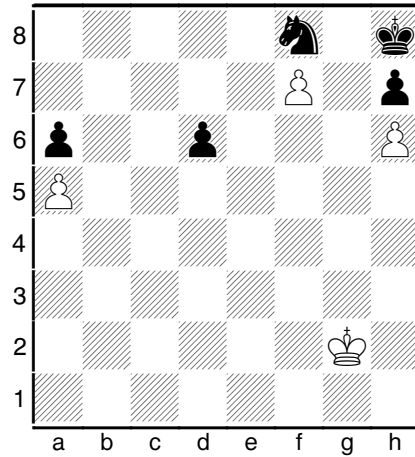


Диаграмма 124.

Фантастическая позиция! У черных лишний конь в эндшпиле, но совершенно безнадежная позиция.

Белые пешки f7 и h6 сковали черного короля, а конь вынужден сторожить поле f8. План выигрыша белых прост – уничтожить пешки d6 и ab, и провести пешку “а” в ферзи.

1... Кf8-g6

2. Кpg2-f2

Не “зевая” пешку f7: 2. Кpf3?? Ке5+ и 3... К:f7 с выигрышем черных.

2... Кg6-f8

3. Кpf2-e3 Кf8-e6

4. Кpe3-d3! d6-d5

5. Кpd3-e3

Черные сдались.

5... Кf8 6. Кpd4 и т.д.

Для самостоятельного решения.

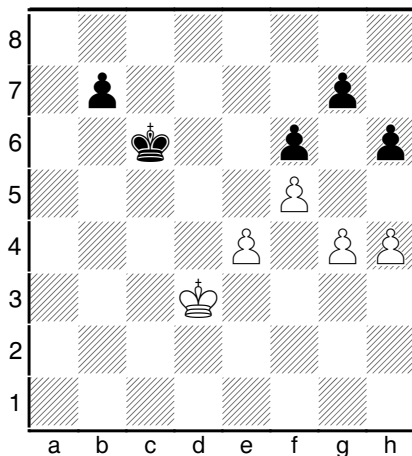


Диаграмма 125.

Ход белых.

У черных отдаленная проходная пешка. Сыграй они 1... Кrd6 и у них легкий выигрыш. У белых единственный шанс!?

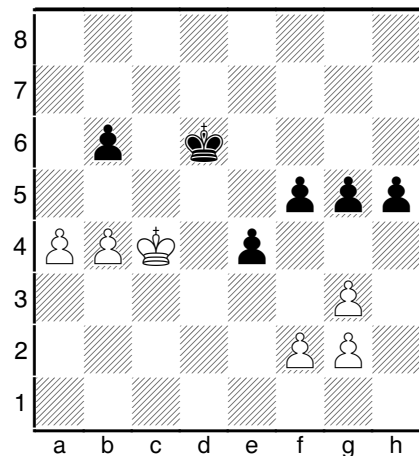


Диаграмма 126.

Ход черных.

У белых отдаленная проходная. Можно ли её использовать?

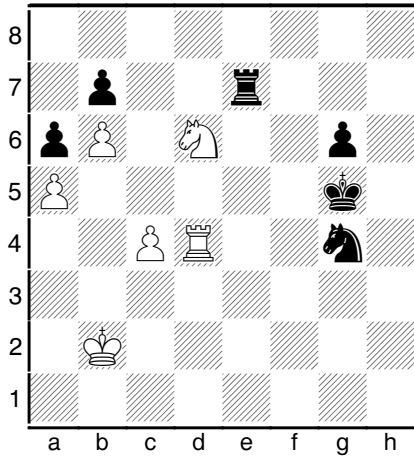


Диаграмма 127.

Ход белых.

Как белым реализовать свой перевес?

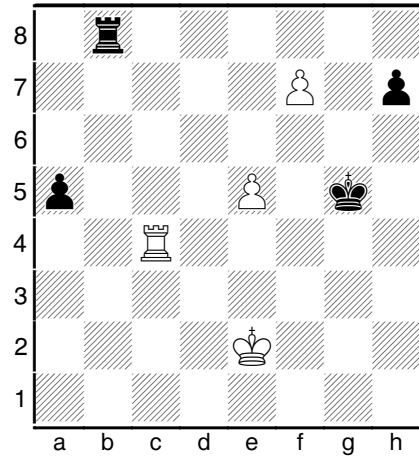


Диаграмма 128.

Ход белых.

Пешка белых проходит в ферзи!

СЛОН.

Шахматный слон – фигура свободолюбивая. Он прекрасно работает по свободным от пешек и фигур диагоналям. Познакомимся с основными правилами игры в слоновых окончаниях.

1. Чаще всего, пешки необходимо расставлять на полях, противоположных цвету слона соперника.

Учебная позиция.

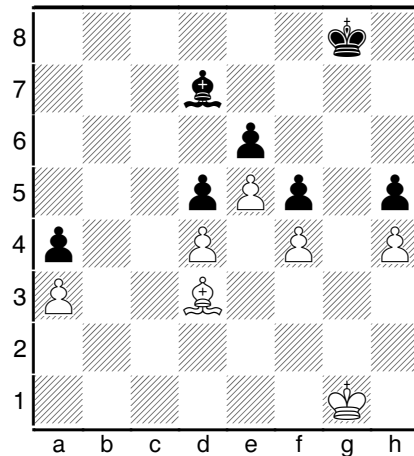


Диаграмма 129.

В позиции на диаграмме очевидно преимущество белого слона над черным. Белый слон может нападать на пешки черных, вторгаться в расположение соперника (Cd3-ab). В то же время, черный слон ограничен в своих действиях своими же пешками. Важно и то, что слон и пешки белых мешают прорыву черного короля, в то время как белый король может протоптать дорожку в лагерь черных: Krg1-f2-e3-d2-c3-b4 и т.д. В подобных позициях слона белых мы называем “хороший слон”, слона черных – “плохой слон”.

Если же в ходе партии, вы вынуждены ставить свои пешки на поля цвета своего слона, то полезно помнить: слон сильнее, если стоит впереди своих пешек.

Учебная позиция.

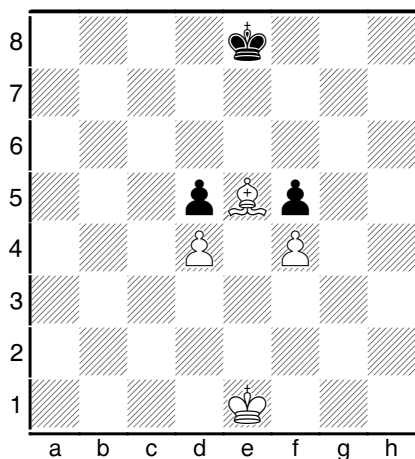


Диаграмма 130.

Учебная позиция.

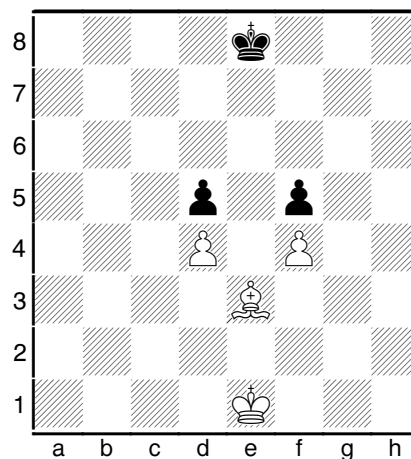


Диаграмма 131.

Белый слон на е5 способен поддержать атаку своих фигур, в то время, как слон е3 упирается в свои пешки.

2. При разноцветных слонах в миттельшпиле сторона, ведущая атаку, имеет преимущество. Это связано с тем, что обороняющейся стороне трудно защищать поля и фигуры, атакованные слоном.

А. Рассмотрим наиболее характерные для слона возможности в середине игры (миттельшпиле):

а) связка.

Смыслов - Эйнгорн

Чемпионат СССР, 1988 г.

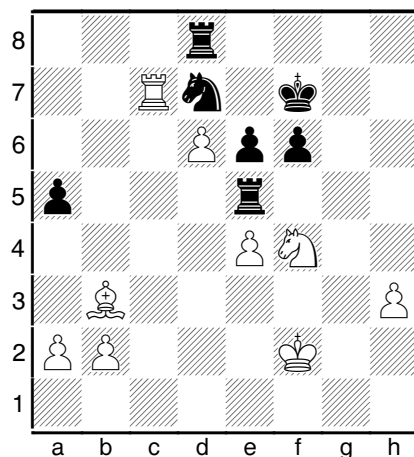


Диаграмма 132.

Интересная позиция. У белых слон и две пешки против ладьи черных. Активная позиция белых фигур определяет их преимущество, но как лучше его использовать?

1. **Kf4:e6!!** **Le5:e6**

2. **h3-h4**

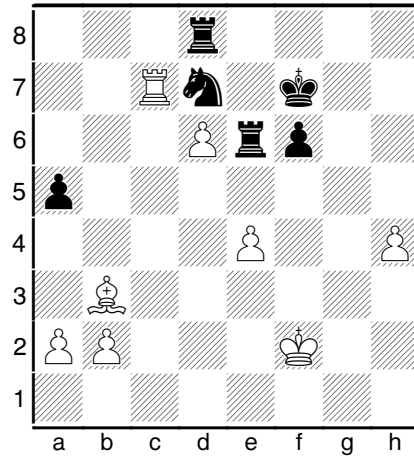


Диаграмма 133.

Создалась уникальная позиция. У черных лишняя ладья, но их фигуры связаны “по рукам и ногам”. Не могут двигаться Ле6 и Кd7, а Лd8 и Крf7 защищают свои связанные фигуры. Любая попытка высвободиться приводит к потере ладьи как минимум, после чего у белых три лишние пешки и выигранная позиция.

Черные сдались.

б) Взаимодействие слона с другими фигурами.

Хой - Гулько

Салоники, 1988 г.

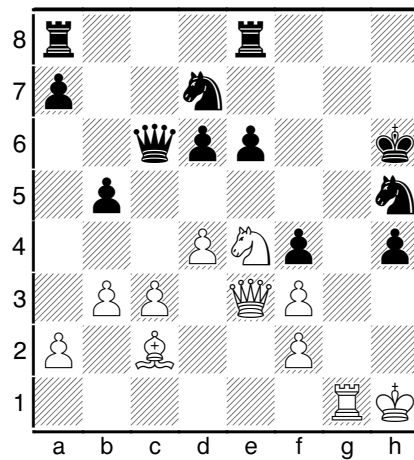


Диаграмма 134.

Белые пожертвовали ладью и извлекли черного короля из убежища. Начиная со следующего хода, белые обрушивают на соперника град тактических ударов, в которых главную роль играет “скромный” слон с2.

1. Ke4:d6!! Фс6:d6

Если 1... fe, то 2. Kf7 х.

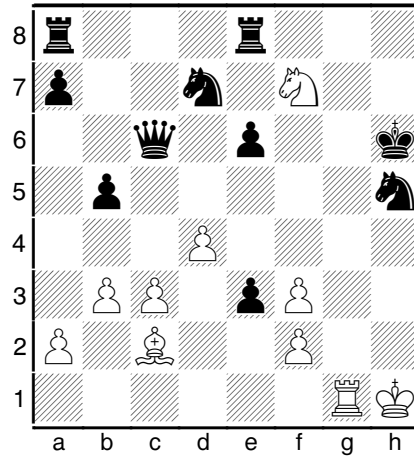


Диаграмма 135.

Прекрасный пример взаимодействия слона и коня.

2. ♕e3-d3

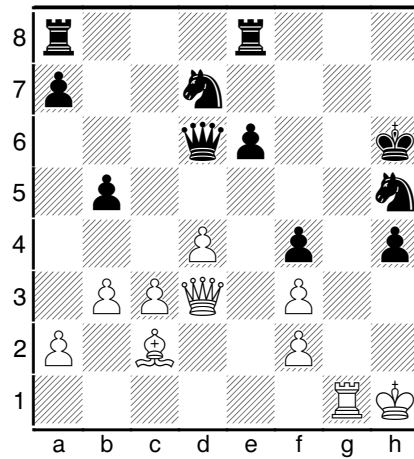


Диаграмма 136.

Характерная батарея слон+ферзь при атаке на короля. Угрозы 3. ♕g6 х и 3. ♕h7 х очень опасны.

2... Кd7-f8

Просматривая красивый финальный удар. Упорнее было 2... Кg3+ (освобождая поле h5 для короля), но и после 3. Л:g3! Кf8 4. Лg8! (с угрозой 5. Л:f8) ♕e7 5. Л:f8! ♕g7 6. Л:f4 Кph5 7. Лg4 ♕f7 8. ♕g6+ ♕:g6 9. С:g6+ Кph6 10. С:e8 белые выигрывают, т.к. у них три лишние пешки.

3. ♕d3-h7+!!

Все-таки, 3... К:h7 4. Лg6 х.

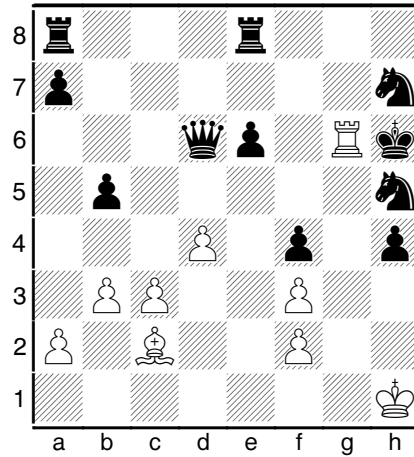


Диаграмма 137.

Прекрасный пример взаимодействия слона и ладьи.

Черные сдались.

Значение слона c2 в этой партии трудно переоценить!

в) Два слона.

Два слона в открытых позициях являются хорошим примером гармоничного взаимодействия. Они не мешают друг другу, поскольку работают по полям противоположного цвета, в то же время способны атаковать практически любое поле шахматной доски.

Багиров - Люко

Капелле ля Гран, 1988 г.

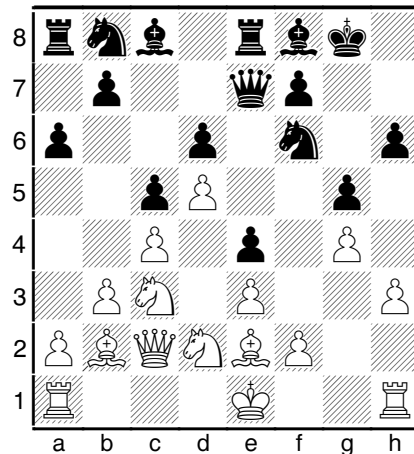


Диаграмма 138.

1. Кс3:e4! Кf6:e4

2. Кd2:e4 ♕e7:e4

3. Се2-d3!

Белые пожертвовали фигуру и теперь предлагают взять ладью с шахом! Но при этом они выводят на ударные позиции своих слонов. У черных нет выбора.

3... ♕e4:h1+

4. Кpe1-d2

У черных под боем ферзь, к тому же нависла смертельная угроза 5. Ch7 x. Не дожидаясь подобного финала (например, 4... Ф:h3 5. Ch7 x).

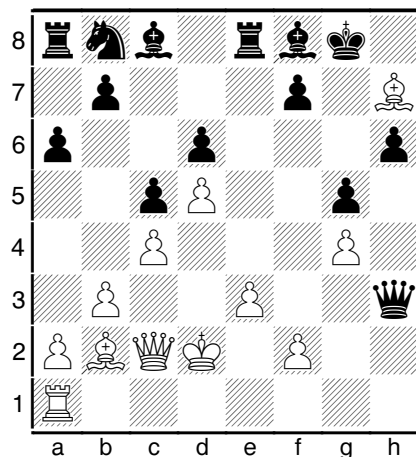


Диаграмма 139.

Черные сдались.

Яркий пример использования гармоничного взаимодействия 2-х слонов.

Для самостоятельного решения.

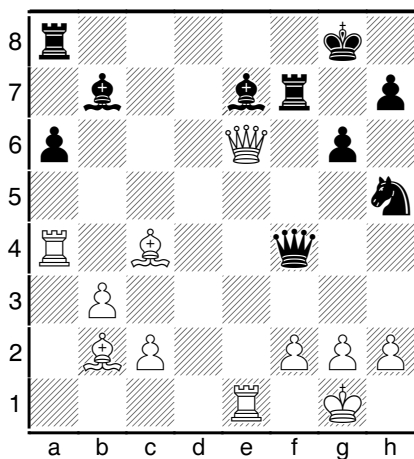


Диаграмма 140.

Ход белых.

Как лучше использовать связку по диагонали a2-g8?

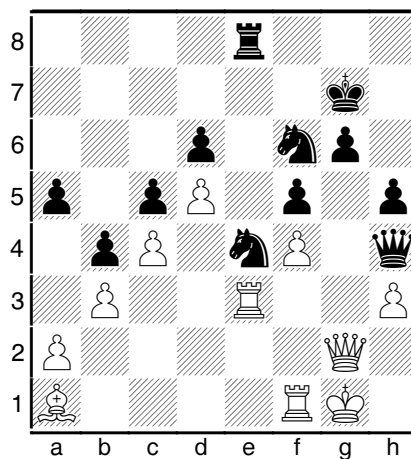


Диаграмма 141.

Ход белых.

Слон a1 простреливает диагональ a1-h8. Как лучше играть?

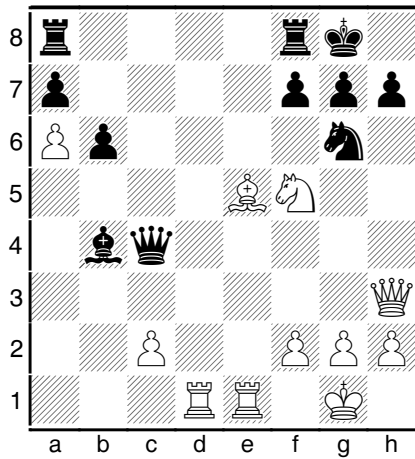


Диаграмма 142.

Ход белых.

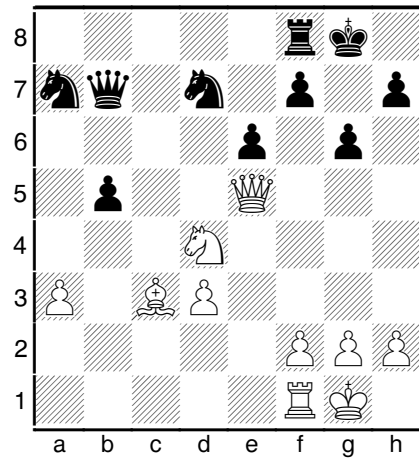


Диаграмма 143.

Ход белых.

Как лучше использовать активное расположение белых фигур?

Б. Слон в эндшпиле.

Для характеристики игры слона в эндшпиле мы хотели бы выделить две особенности:

1) если слон сильнейшей стороны не контролирует угловое поле доски, то позиции с крайней проходной пешкой ничейны.

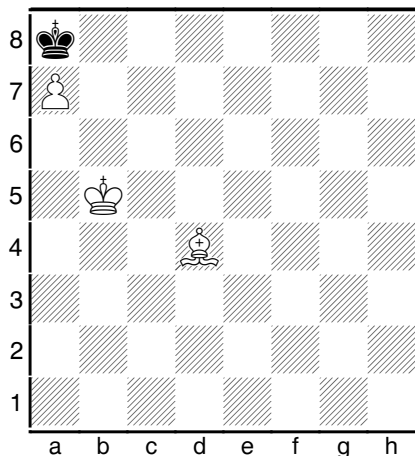


Диаграмма 144.

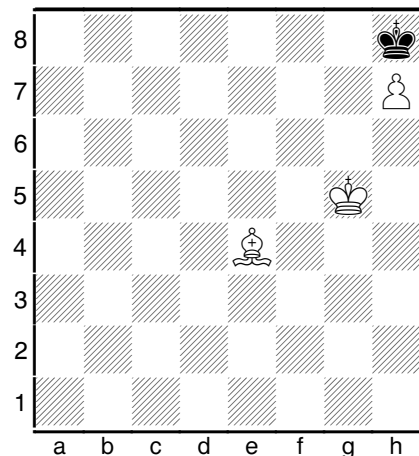


Диаграмма 145.

Несмотря на огромный материальный перевес белые не в состоянии провести пешку (a7 или h7) в ферзи и выиграть партию, т.к. никакая сила не может заставить черных покинуть поля a8, b7 (h8, g7). А ход 1. Краб (h6) ведет лишь к пату и ничьей.

2) ничейные тенденции разноцветных слонов. Как мы уже отмечали, в середине игры наличие разноцветных слонов усиливает атаку, но в эндшпиле это чаще всего на руку слабейшей стороне. Перевес в одну, две (!), а порой и в три (!) пешки еще не гарантирует выигрыш, если слабейшей стороне удастся заблокировать (т.е. препятствовать движению) пешки.

Фарни.

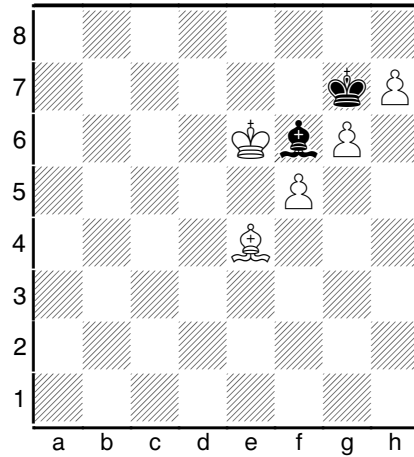


Диаграмма 146.

Три пешки, как правило, сильнее слона, но здесь они удачно заблокированы по черным полям. Точной защитой, используя патовые возможности, черные достигают ничьей.

1... **Кpg7-h8!**

2. **g6-g7+**

Единственный шанс.

2... **Cf6:g7**

3. **f5-f6 Cg7:f6**

4. **Кре6:f6**

Пат.

Только не подумайте, что в эндшпиле с разноцветными слонами нужно сразу соглашаться на ничью. Приведенный пример лишь подчеркивает, какие трудности возникают у сильнейшей стороны. Если во многих эндшпилях наличие лишней пешки обеспечивает победу, то здесь большое значение приобретают позиционные факторы: активность короля, слабые пешки, проходные пешки и т.п.

Панно - Бианки

Мар дель Плата, 1987 г.

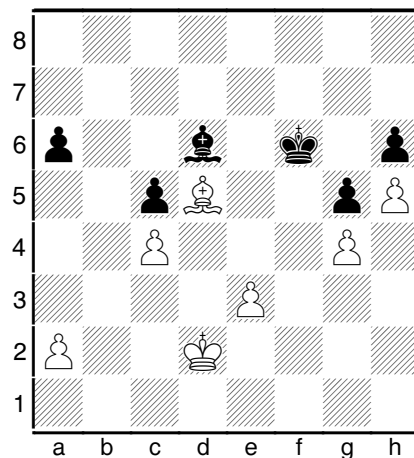


Диаграмма 147.

У белых лишняя проходная пешка, однако, проведение ее в ферзи затруднено. Как проскочить хотя бы поле e5? Необходимо искать слабости в позиции черных. Например, a6 или h6. Игра на ферзевом фланге выглядит реальнее.

1. Крd2-с3 Сd6-g3
2. Крс3-b3 Кpf6-e5

Плохо 2...Сf2 3. Кра4 С:e3? 4. Кра5, т.к. белую пешку “а” можно удержать только ценою слона.

3. Крb3-a4 Сg3-e1
4. Cd5-b7! а6-a5

Освобождая поле b5 для белого короля.

5. а2-а3!

Отнимая у чёрного слона поле b4.

- 5...Кре5-d6

6. Кра4-b5 Се1-с3

7. е3-е4 Сс3-b2

8. а3-а4 Сb2-с3

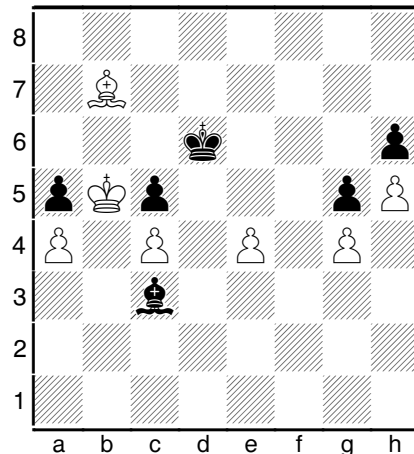


Диаграмма 148.

9. е4-е5+!!

Только так можно проскочить поле е5! Черным невыгодно ни 9... С:e5 10. Кр:a5, ни 9... Кр:e5 10. Кр:c5

- 9... Крд6-с7

10. Сb7-e4 Сс3-b4

Теперь черный слон прикован к защите своих пешек.

11. Се4-f5! Крс7-d8

Черные вынуждены пропустить белого короля.

12. Крb5-с6 Крд8-e7

13. Крс6-d5 Сb4-a3

14. Cf5-c8 Ca3-b4

15. Крд5-e4 Сb4-с3

16. Кре4-f5 Кре7-d8

17. Сс8-b7 Крд8-e7

18. Сb7-d5 Сс3-d4

19. Кpf5-g6

После “кругосветного путешествия” белый король добирается до пешки h6. Теперь пешку h5 невозможно удержать.

- 19... Cd4:e5

20. Крг6:h6 Се5-f4

21. Крh6-g7! Кре7-d6

22. h5-h6 Крд6-e5

23. Cd5-с6!

Последний точный ход – после 24. Сb5 обе белые пешки под защитой. Черные сдались.

Да, нелегко выиграть эндшпиль с разноцветными слонами, но тем приятнее победа!

Одноцветные слоны.

Улыбин - Акопян

СССР, 1986 г.

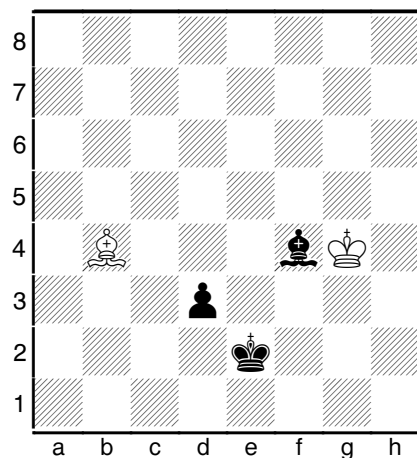


Диаграмма 149.

Если бы король белых оказался на d1, то все попытки черных реализовать пешку были бы безуспешны. Но в этой позиции черные могут выиграть.

1... Cf4-d2

2. Cb4-a3 Cd2-c3

3. Ca3-c1 Cc3-b2!

4. Cc1-g5 Cb2-d4

Нет защиты от 5... Ce3, и здесь белые могли бы сделать ничью при короле на e4, но ... не судьба.

Белые сдались.

В эндшпилье с одноцветными слонами особенно важно располагать пешки на полях, противоположных цвету слона.

Маскаринас - Сорокин

Рио де Жанейро, 1991 г.

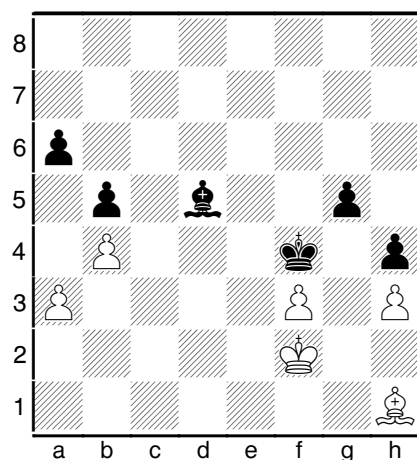


Диаграмма 150.

Неудачное расположение белых пешек f3 и h3 привело к полному параличу их позицию. Сильно ограничен слон h1, король вынужден охранять от вторжения слабые поля e3 и g3. Черные демонстрируют эффектный путь к победе.

- 1... g5-g4!
2. h3:g4 h4-h3
3. g4-g5

Цугцванг белых не позволяет им сделать более полезный ход.

- 3... Cd5-f7
4. Kpf2-g1

Вынужденно.

- 4... Kpf4-g3
5. f3-f4 h3-h2+
6. Kpg1-f1 Cf7-h5!

Со смертельной угрозой 7... Cf3, после чего пешка h2 проходит в ферзи. Белые сдались.

Слон против коня.

Слон обычно сильнее коня в открытых позициях. Он способен издали одновременно атаковать и защищать, быстро перестраиваться, выигрывать темп!

Карпов - Ананд

Линарес, 1991 г.

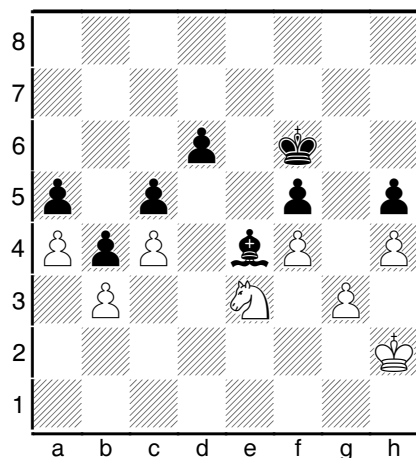


Диаграмма 151.

Наличие сильного слона и слабость пешки b3 позволяет оценить позицию в пользу черных.

1. Kph2-g1 Ce4-b1
2. Ke3-f1 Cb1-c2
3. Kf1-d2

Белый конь занял пассивную оборонительную позицию.

- 3... Kpf6-e6
4. Kpg1-f2 d6-d5
5. c4:d5 Kpe6:d5
6. Kpf2-e3 Cc2-d1!

Ставя белых в положение цугцванга.

7. Kpe3-d3 Cd1:b3
8. K:b3 c4+ 9. Kpc2 cb+ 10. Kp:b3 Kpe4 и т.д.

Белые сдались.

Слон против ладьи.

Обычно слон + пешка немного слабее ладьи, а слон+две пешки – немного сильнее ладьи. Но, конечно, бывают и исключения, все зависит от расположения фигур и пешек.

Дреев - Альтерман

Берлин, 1991 г.

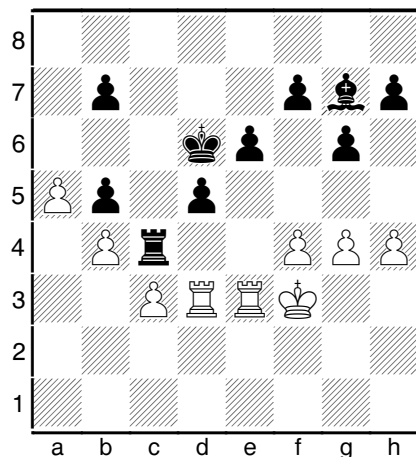


Диаграмма 152.

У черных слон+пешка против ладьи. Но красавец слон, оказывающий страшное давление на базовую пешку c3, намного полезнее пассивных белых ладей. А если учесть активную позицию черной ладьи, то ясно, что оценка позиции в пользу черных.

1... e6-e5!

2. f4:e5 Сg7:e5

Разменом пешек черные усилили свою позицию. Увеличился радиус действия их ладьи по четвертой горизонтали, и слон теперь работает на обоих флангах.

3. h4-h5 Лc4-f4+

4. Кpf3-e2 Лf4:g4

5. h5:g6 h7:g6

6. Ле3-h3 Лg4-g2+!

7. Кре2-f3 Лg2-c2

Белые сдались.

Слон против ферзя.

Ферзь – сильнейшая фигура на шахматной доске, и по силе превосходит слона, но бывают и исключения из правил:

Окончание этюда Каминера, 1925 г.

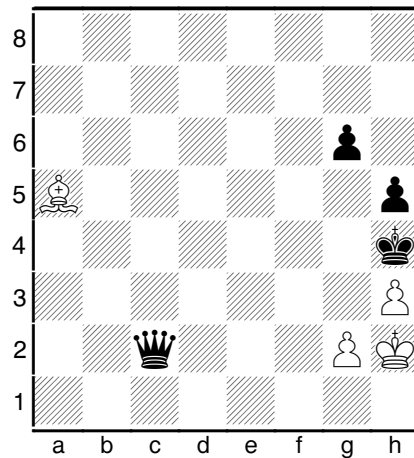


Диаграмма 153.

1. Ca5-d8+ g6-g5

2. Cd8-a5

С угрозой 3. Ce1 x.

2... ♔c2-e2

3. Ca5-c7

С угрозой 4. Cg3 x.

3... ♔e2-f2

4. Cc7-d6!

Фантастика! У черных цугцванг, они должны либо развязать белую пешку g3, но тогда 5. g3 x; либо снять контроль над полем g3, но тогда 5. Cg3 x.

4... ♔f2-f4+

Последний шанс.

5. g2-g3+! ♔f4:g3+

6. Cd6:g3 x.

В заключение еще одна сказочная позиция.

Хегде - Палатник

Калькутта, 1988 г.

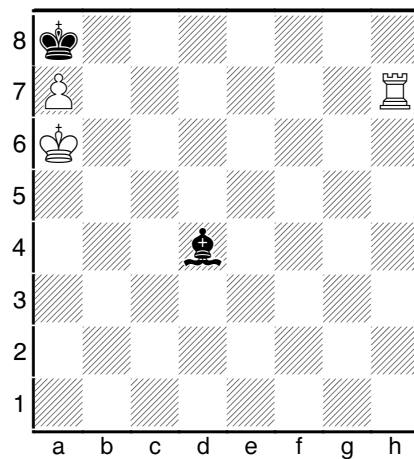


Диаграмма 154.

Белые грозят отступить ладьей по 7 ряду, создавая неотвратимую матовую угрозу: 1. Лс7 или 1. Ле7. Не найдя защиты, черные сдались, упустив уникальную возможность создать “бешеного” слона:

1... Cd4-g7!!

2. Лh7-h4 Сg7-d4!

Нападая на пешку.

3. Лh4-h7 Cd4-g7

Ничья!

Для самостоятельного решения.

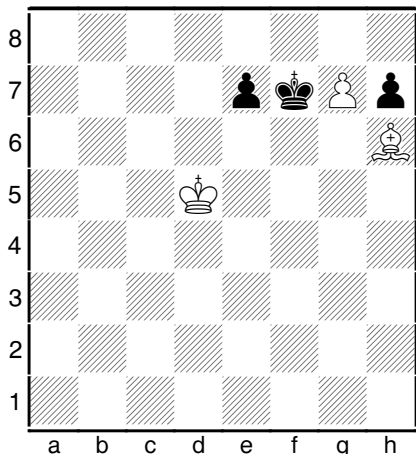


Диаграмма 155.

Ход белых.

Могут ли белые выиграть?

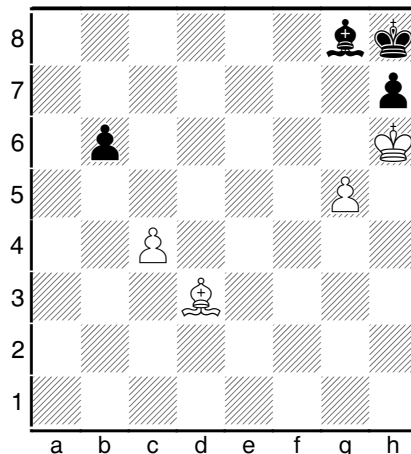


Диаграмма 156.

Ход белых.

На первый взгляд - “мертвая” ничья, и все же у белых есть шанс.

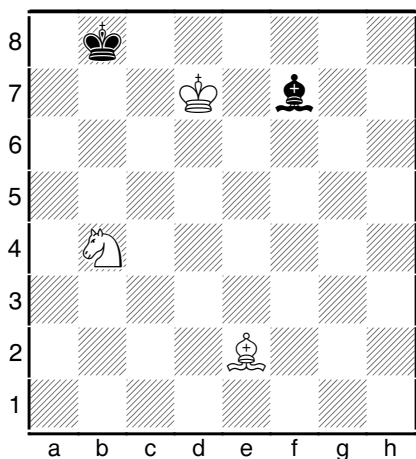


Диаграмма 157.

Ход белых.

Могут ли белые выиграть?

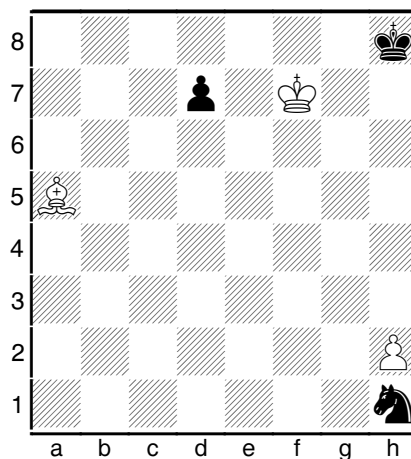


Диаграмма 158.

Ход белых.

Используйте неудачную позицию коня h1.

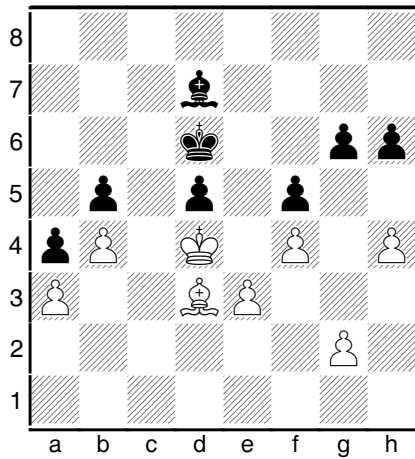


Диаграмма 159.

Ход белых.

Как белым реализовать свой перевес?

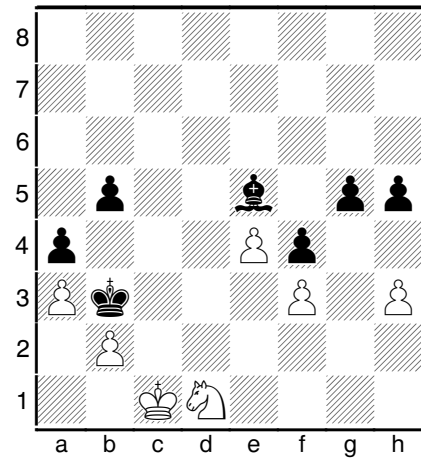


Диаграмма 160.

Ход черных.

У черных большой перевес, но как его реализовать?

КОНЬ.

Конь – наиболее хитрая шахматная фигура. Это является следствием особенностей его передвижения:

- а) возможность перепрыгивать через свои и чужие фигуры и пешки;
- б) необычная траектория движения (буквой “Г”).

А. Миттельшпиль.

Наиболее эффектные тактические возможности коня в середине игры выглядят так:

а) Спертый мат.

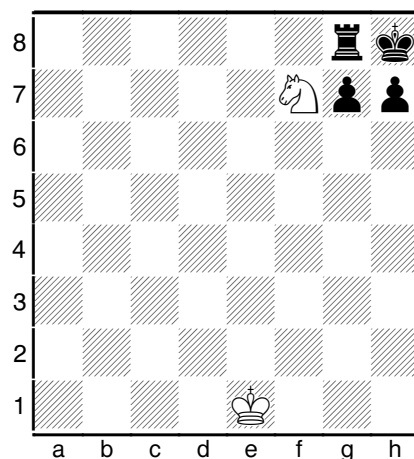


Диаграмма 161.

б) Вилка (двойная, тройная).

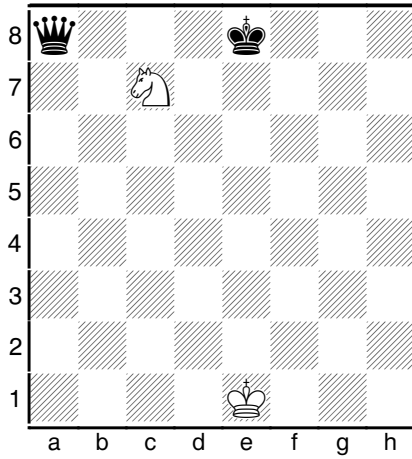


Диаграмма 162.

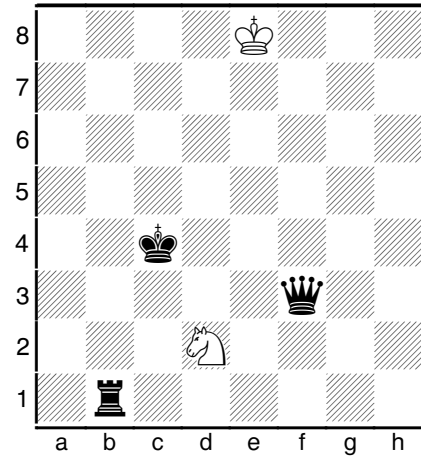


Диаграмма 163.

При позиционной игре лучшим является расположение коня в центре доски, особенно, если его не могут атаковать вражеские пешки.

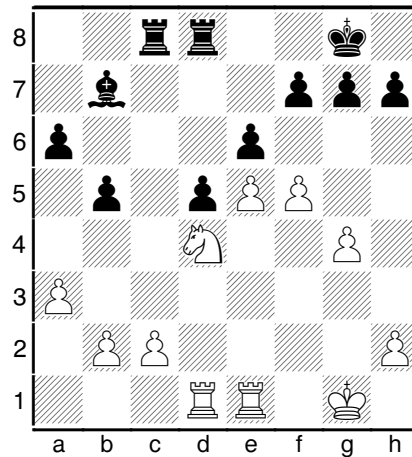


Диаграмма 164.

В приведенной позиции (французского типа) конь белых прекрасно расположен на поле d4, т.к.:

- 1) он блокирует черную пешку d5 (мешает ее движению вперед), и фигуры черных (слон b7, ладья d8) вынуждены упираться в свою пешку;
- 2) активно поддерживает пешечную атаку белых на королевском фланге;
- 3) контролирует практически весь центр доски;
- 4) защищает пешку c2 от нападения ладьи.

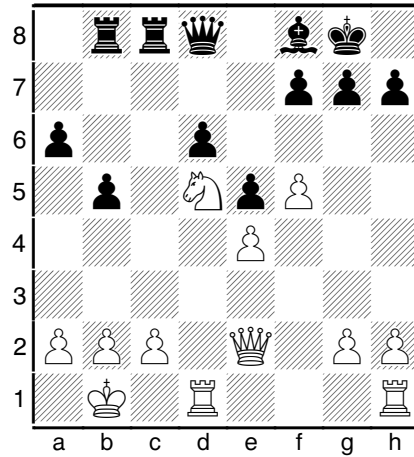


Диаграмма 165.

В данной позиции (сицилианского типа) конь на d5 занимает господствующее положение. Контролируя важные поля (b6, c7, e7, f6), он недосягаем для черных фигур и пешек, и в то же время готов поддержать игру белых на королевском фланге путем g4, h4, g5 и т.д.

Хебден - Пихеп

Капелле ля Гран, 1990 г.

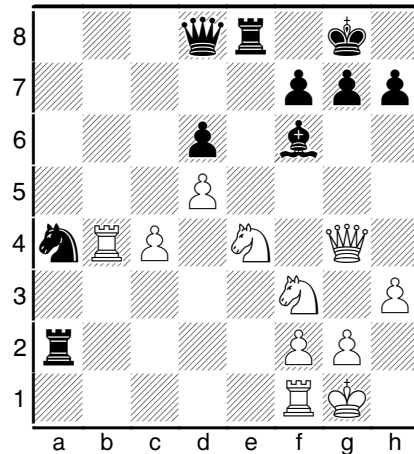


Диаграмма 166.

У белых лишняя пешка и, казалось бы, впереди долгая борьба за победу. Но неожиданная и стремительная атака белой конницы все сметает на своем пути.

1. Лb4-b8!

Отвлекая ферзя от защиты слона f6.

1... ♔d8:b8

2. Кe4:f6+ Кpg8-h8

3. Кf3-g5!

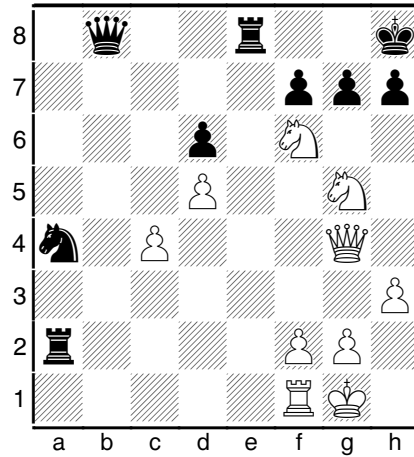


Диаграмма 167.

Конечно, не простой размен 3. К:e8 Ф:e8 привлёк внимание белых. Подключение второго коня выглядит очень сильно и красиво. Грозит 4. К:f7 х.

3... Ле8-f8

4. Фg4-h5 h7-h6

5. Фh5:f7!

Ферзь неуязвим – 5...Л:f7 6. К:f7 х

5...Ka4-c5

6. Фf7-g8+!

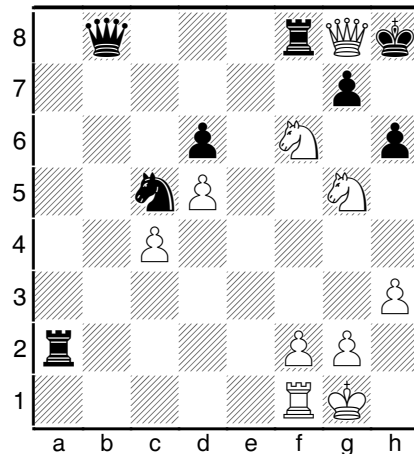


Диаграмма 168.

Все-таки, отвлекая ладью от поля f7. 6... Л:g8 7. Кf7 х

Черные сдались.

Порой и один конь может решить судьбу партии (а также судьбу матча на первенство мира!).

Каспаров - Карпов

22 партия на первенство мира

Лондон/Ленинград, 1986 г.

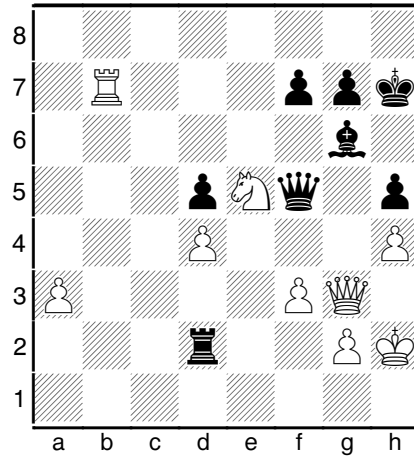


Диаграмма 169.

1. Ke5-d7!!

Конь возглавляет атаку на черного короля. Слабее 1. Лb4 f6!

1... Лd2:d4

2. Кd7-f8+ Кph7-h6

Вынужденно, поскольку после 2... Крг8 3. Лb8 нет защиты от 4. Кg6+ Кph7 5. Лh8 x

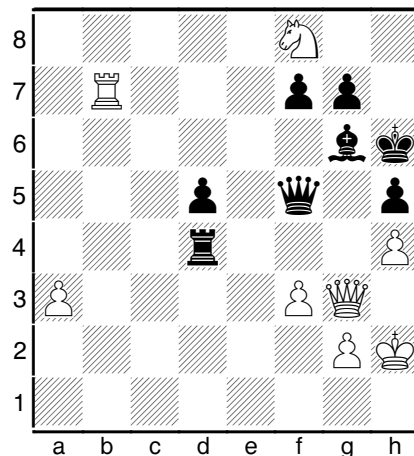


Диаграмма 170.

Теперь видно, что черный король припечатан к полю h6 и удачное появление ферзя на диагонали "c1-h6" приведет к мату.

3. Лb7-b4! Лd4-c4

4. Лb4:c4 d5:c4

5. Фg3-d6!

Стремясь попасть на смертельную для черных диагональ.

5... c4-c3

6. Фd6-d4

Белый ферзь неизбежно появится на диагонали "c1-h6". Г.Каспаров приводит вариант, ведущий к форсированной победе 6. .. Ch7 7. Ф:c3 Cg8 (бедный слон!) 8. Фе3+ g5 9. Ф:g5+ Ф:g5 10. hg+ Кр:g5 11. a4 f5 12. a5 Cc4 13. Кd7 Кpf4 14. Кc5 Кре5 15. a6 Кpd6 16. a7 cd5 17. Кd3 Крс7 18. Кf4 и т.д.

Черные сдались.

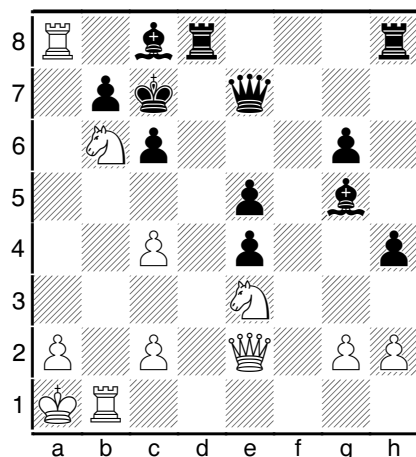


Диаграмма 171.

Если внимательно посмотреть на позицию, то видно, что белый конь, попадая на d5, делает вилку королю и ферзю черных. Но сразу это неэффективно 1. Kbd5+ cd 2. K:d5+ Л:d5 и белые ничего не добиваются. Значит, необходимо отвлечь одного из защитников поля d5.

1. Ке3-d5+! с6:d5
2. Ла8:c8+! Лd8:c8
3. Кb6:d5+ Крс7-b8
4. Кd5:e7 Сg5:e7

Цель достигнута, белые выиграли ферзя и вскоре выиграли партию.

5. Фе2:e4 Лс8-c7
6. Фе4:g6 Лh8-f8
7. c2-c3 Се7-a3
8. Фg6-e4 Лс7-e7
9. Фе4-d5 e5-e4
10. c4-c5 Лf8-e8
11. c5-c6 e4-e3
12. Фd5-b5!

С угрозой 13. c7+ Л:c7 14. Ф:e8+;

- 12... Ле8-d8
13. Фb5-a5

Двойной удар – ладья d8 или слон a3 теряются.

Черные сдались.

Для самостоятельного решения.

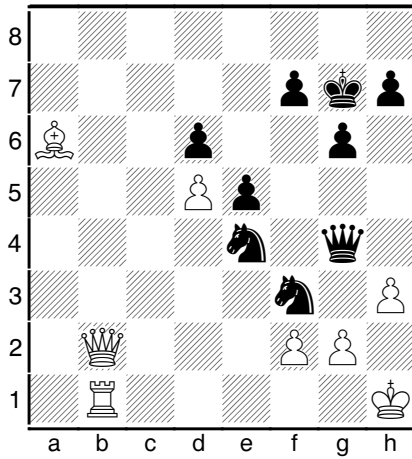


Диаграмма 172.
Ход белых.

2 коня в атаке – это всегда опасно! Найдите завершающий удар.

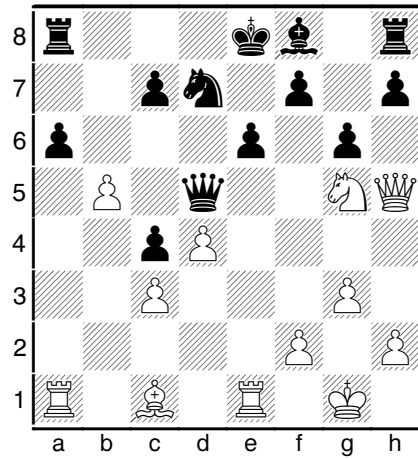


Диаграмма 173.
Ход белых.

Что может сделать конь в этой позиции?

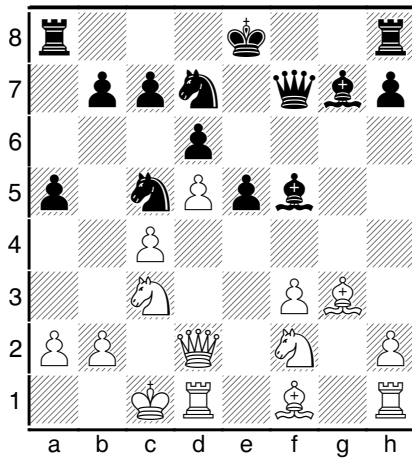


Диаграмма 174.
Ход черных.

Черному коню очень хочется попасть на b3!?

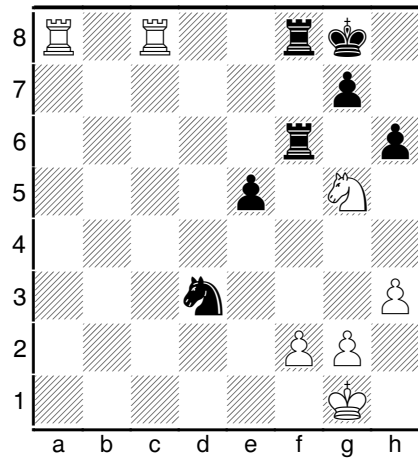


Диаграмма 175.

Куда поскачет конь g5?

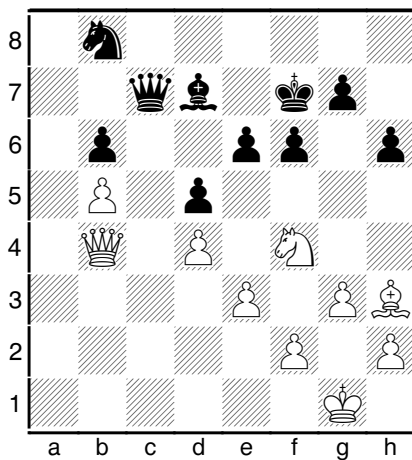


Диаграмма 176.

Черные успешно защищают слабый пункт e6. А может быть это только кажется?

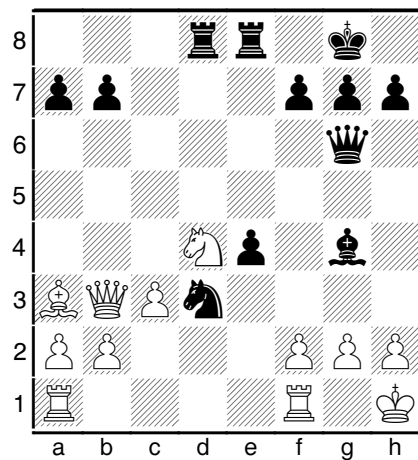


Диаграмма 177.

Используя прекрасный форпост коня на d3, черные организуют атаку.

Б. Конь в эндшпиле.

1) Конь против пешек.

Коню нелегко бороться против проходных пешек на разных флангах. Против одной пешки конь обычно борется успешно.

Учебный пример.

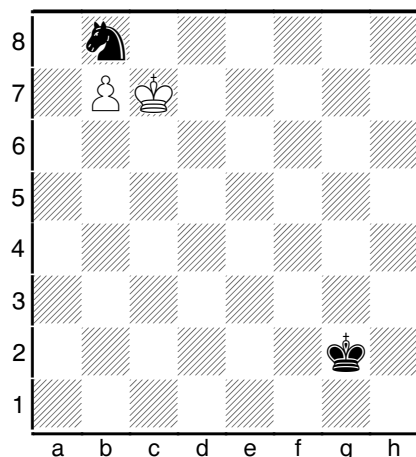


Диаграмма 178.

1... Kb8-a6+

2. Kpc7-b6 Ka6-b8

3. Kpb6-a7 Kb8-c6+ (d7)

Белые не могут отогнать коня и провести пешку. Исключением в подобных позициях являются позиции с пешками (a7, h7). В этом случае белые выигрывают.

Учебный пример.

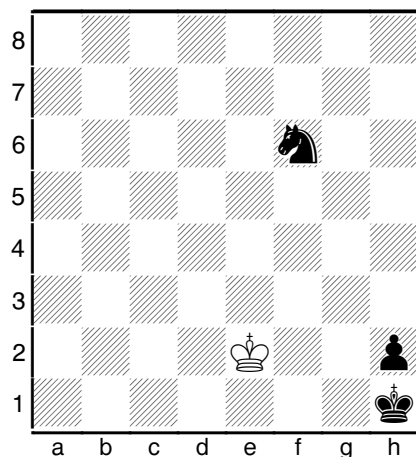


Диаграмма 179.

У черных лишний конь и пешка, но неудачно стоит король на h1. Могут ли белые спастись?

а) 1. Kpe2-f1? Kf6-e4

и белые вынуждены выпустить из угла черного короля.

б) 1. Kpe2-f2! Kf6-e4+

2. Крf2-f1

Удивительно, но как бы черные не маневрировали, им не удастся оттеснить белого короля с полей f1 и f2. Отсюда главный вывод: конь не может выиграть темп! (т.е. передать очередь хода).

2) Конь против коня.

В коневых окончаниях лишняя пешка дает обычно серьезные шансы на победу. При равном материале решающее значение имеют позиционные факторы.

Стемпин - Дейкало

Польша, 1987 г.

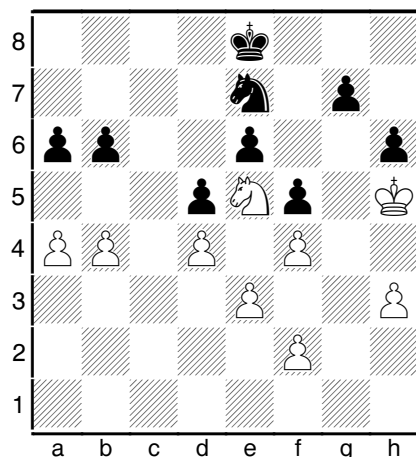


Диаграмма 180.

За счет активной позиции коня и короля у белых большой позиционный перевес.

1. a4-a5! b6:a5

2. b4:a5

Белые зафиксировали слабую пешку ab.

2... Крe8-f8

У черных цугцванг, они вынуждены пропустить белого коня.

3. Кe5-d7+ Крf8-e8

4. Кd7-b8!

Выигрыш пешки ab не является самоцелью, т.к. после 5. К:aб Ксб черные съедают пешку a5, поэтому важно контролировать поле с6.

4... Крe8-f7

5. Крh5-h4

Белый король собрался в дальнюю дорогу Крh4-g3-f3-e2-d3-c3-b4, чтобы с комфортом уничтожить пешку ab.

5... Крf7-f6

6. Крh4-g3 g7-g5

Черные пытаются создать слабости в лагере белых, чтобы задержать перевод белого короля на b4.

7. f4:g5 h6:g5

8. f2-f4!

Поучительный прием. Белым удастся создать отдаленную проходную пешку, что в коневых окончаниях имеет большое значение!

8... g5:f4+

9. Крг3:f4 Ке7-g6+

10. Кpf4-g3 Кг6-e7

Черный конь должен стеречь поле с6.

11. h3-h4 Кpf6-f7

12. Крг3-f4 Ке7-g6+

Или 12... Кpf6 13. h5 Кpf7 14. Крг5 и т.д.

13. Кpf4-g5 f5-f4

С целью разбить и атаковать белые пешки. Но это не спасает от поражения.

14. e3:f4 Кг6-e7

15. h4-h5 Ке7-f5

16. Кb8:a6 Кf5:d4

17. Ка6-b4 Кd4-b5

18. a5-a6 d5-d4

19. Кb4-c6

19... d3 20. Ке5+

Черные сдались.

3) Конь против слона.

Наиболее часто встречающиеся окончания. Конь имеет преимущество перед слоном в блокированных (закрытого типа) позициях, когда слон ограничен собственными пешками. При этом совсем не обязательно, чтобы все пешки стояли на полях цвета слона, достаточно 2-х или 3-х пешек, чтобы конь мог одолеть слона.

Смагин - Дубовский

Наленгув, 1985 г.

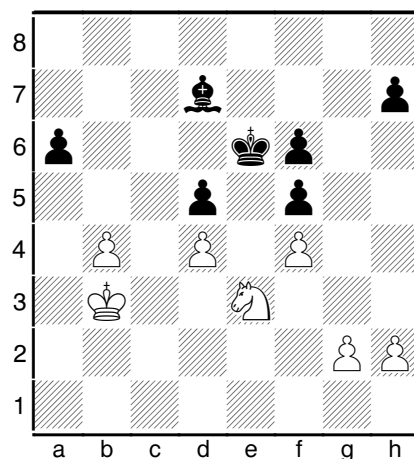


Диаграмма 181.

У черных плохо расположены пешки d5 и f5, но пока они надежно защищены. Чтобы выиграть, белым необходимо подключить к игре короля.

1. b4-b5!!

Красивое решение. Пешка мешает королю идти вперед, значит ее нужно пожертвовать.

1... Cd7:b5

2. Кре3-b4 Сb5-c4

3. Кpb4-a5 Сc4-d3

4. Ке3-d1 Cd3-f1

5. g2-g3 Кре6-d6
6. Кра5-b6! а6-а5!
7. Кb1-с3!

Черные стремились отвлечь белого короля, чтобы занять королем поле с6

- 7... Cf1-с4
8. Кс3-а4 Сс4-b3
9. Крb6:а5
9. Кс5? а4
- 9... Крd6-с6

Черные не могли перейти в пешечный эндшпиль. 9... С:а4 10. Кр:а4 Крс6 11. Кра5 Крс7 12. Крb5 Крd6 13. Крb6 Крd7 14. Крс5 Кре6 15. Крс6 и белые выигрывают. Теперь задача белых состоит в том, чтобы с помощью коня и короля прорваться к пешкам черных.

10. Ка4-b6! Сb3-с2
11. Кb6-с8! Сс2-d3

Или 11... Крd7 12. Ка7!, поле с6 под контролем.

12. Кс8-e7+ Крс6-d6
13. Ке7-g8 Крd6-e6
14. Кg8-h6

Рейдом коня белые отвлекли черного короля от защиты ферзевого фланга.

- 14... Кре6-e7
15. Кра5-b6 Кре7-f8

С угрозой 16... Крг7 поймать коня.

16. g3-g4 f5:g4
17. Kh6:g4 Крf8-f7
18. Крb6-с5 Крf7-e6
19. Кg4-e3 h7-h5!

Белые успешно прорвались королем к пешке d5, но черные продолжают упорно защищаться. Сейчас невыгодно 20. К:d5? Крf5! с контригрой.

20. Крс5-с6! Cd3-e4
21. Крс6-с7 h5-h4
22. Крс7-d8!

Обход с тыла

- 22... Се4-g6
23. Ке3-g2!

Полезно завлечь пешку на белое поле.

- 23... h4-h3
24. Кg2-h4

Лучшее место для коня

- 24... Сg6-h5
25. f4-f5+ Кре5-d6
26. Kh4-g6

С идеей 27. Кре8

- 26... Ch5-g4
27. Кg6-e7 Сg4-h5
28. Ке7-с8!+ Крd6-с6
29. Крd8-e7

Путешествие коня закончилось, настало время белому королю прорываться к пешке f6.

- 29... Крс6-с7
30. Кс8-d6 Крс7-с6

31. Kd6-e8

Черные сдались.

Этюд Троицкого, 1914 г.

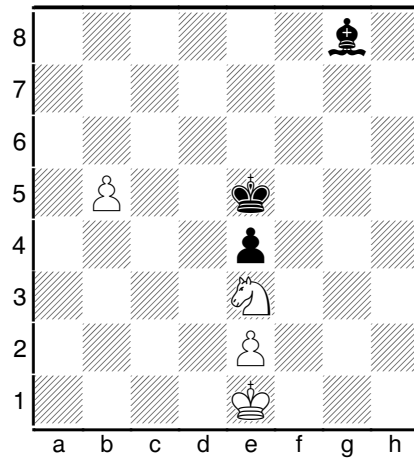


Диаграмма 182.

Но и в открытых позициях конь способен проявить свои лучшие качества. Трудно поверить, что в этой позиции дело закончится ловлей слона!

1. b5-b6 Kpe5-d6
2. Ke3-f5+ Kpd6-d7
3. Kf5-e7!!

Конь неприкосновенен – 3... Kp:e7 4. b7. А куда пойти слоном? После 3... Ch7 4. e3 у черных полный цугцванг, белый король идет и съедает слона.

- 3... Cg8-a2

Больше некуда! 3... Cb3 (c4) 4. b7 Kpc7 5. Kc6 Kp:b7 6. Ka5+; 3... Cf7 (e6) 4. b7 Kpc7 5. Kc6 Kp:b7 6. Kd8+. Коневая “вилка” работает безотказно.

4. Kpe1-d2 Ca2-b1
5. Kpd2-c1 Cb1-a2
6. Kpc1-b2

Все, у слона нет безопасного места на доске.

- 6... Ca2-f7
7. b6-b7 Kpd6-c7
8. Ke7-c6 Kpc7:b7
9. Kc6-d8+

и белые выигрывают.

4) Конь против ладьи.

Обычно коню сложно противостоять ладье. Но вместе с проходной пешкой он способен переиграть и ее:

Багиров - Фогт

Берлин, 1989 г.

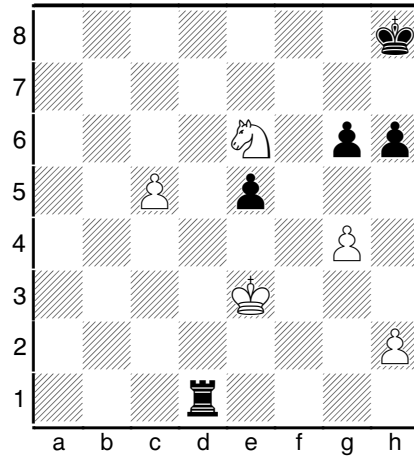


Диаграмма 183.

1. c5-c6 Лd1-c1

Не спасает попытка “держать” пешку по 8 ряду. 1... Ла1 2. c7 Ла8 3. Кре4 Кpg8 4. Кр:e5 Кpf7 5. Кpd6 Кре8 6. Кс5! g5 7. h3 Кpf7 8. Крд7 с выигрышем.

2. c6-c7 Кph8-g8

3. Кре3-e4 Кpg8-f7

4. Кре4-d5!

Белые выигрывают в пешечном эндшпиле после 4... Кре7 5. Кс5 Л:c5+ 6. Кр:c5 Кpd7 7. Кpd5 Кр:c7 8. Кр:e5 Кpd7 9. Кpf6 и т.д.

Черные сдались.

5) Два коня, расположенных рядом друг с другом (а не защищающие друг друга), способны удержать позицию против ферзя.

Учебный пример.

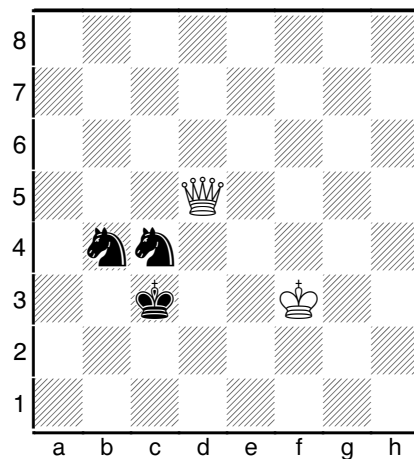


Диаграмма 184.

Гармонично расположенные кони не дают возможности белому королю принять активное участие в борьбе.

1. ♕d5-d1 Кc4-d2+

2. Кpf3-e2 Кd2-b3

3. ♕d1-e1+ Кpc3-c4

4. ♕e1-h4+ Кpc4-c3

5. ♕h4-f6+ Кb3-d4+

6. Крe2-f2 Кb4-d5 и т.д.

Ничья.

б) Тройка белых коней против вороного. Довольно сложная и необычная позиция, но если вы её хорошо изучите, то сможете стать прекрасным “жокеем”

Вунчич - М. Петрович

Югославия, 1985 г.

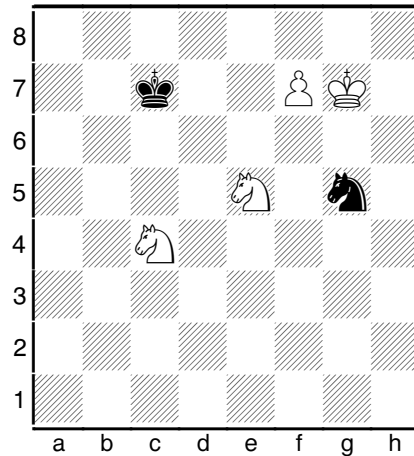


Диаграмма 185.

Ход белых.

Грозит 1... К:f7, если 1. f8Ф (Л, С), то 1... Ке6+ 2. Кpf7 К:f8, ведь два коня не матают. А три?

1. f7-f8 К! Кg5-e4
2. Кf8-e6+ Кpc7-b7
3. Кpg7-f7 Кpb7-a6
4. Ке6-d4 Кра6-b7
5. Кpf7-e7 Ке4-c5
6. Ке5-f7 Кpb7-c7
7. Кf7-d6 Кc5-a4
8. Кd6-b5+ Кpc7-b7
9. Кpe7-d8 Ка4-c5
10. Кb5-d6+ Кpb7-a7
11. Кpd8-c8 Кc5-d3
12. Кd4-c6+ Кра7-a6
13. Кpc8-b8 Кd3-f4
14. Кc6-b4x

Для самостоятельного решения.

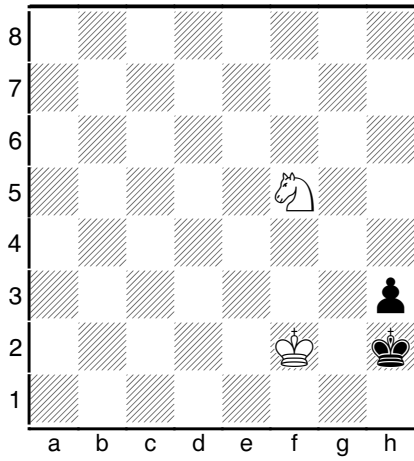


Диаграмма 186.
 Ход белых.
 Могут ли они выиграть?

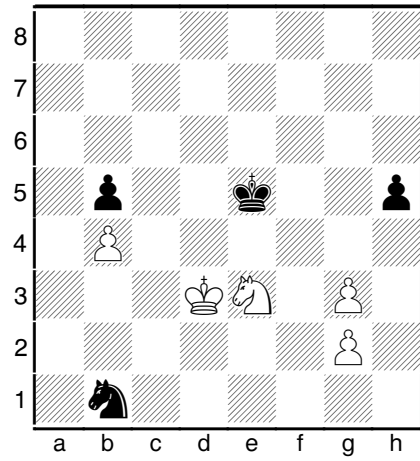


Диаграмма 187.
 Ход белых.
 Как им лучше играть?

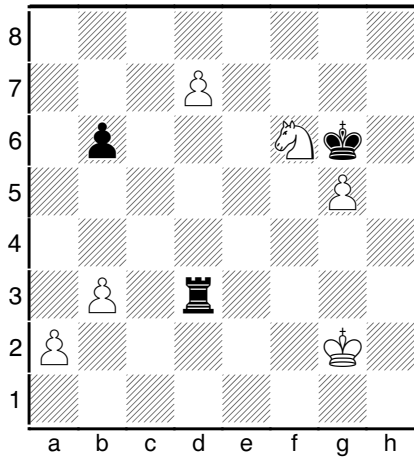


Диаграмма 188.
 Ход белых.
 Найдите выигрыш.

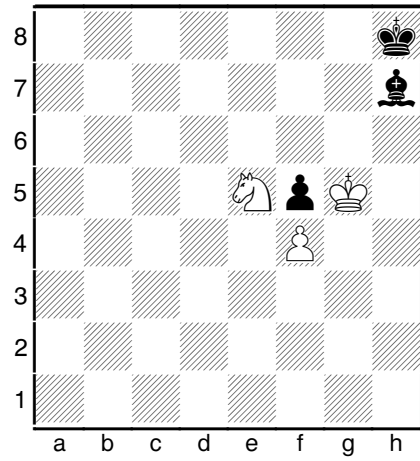


Диаграмма 189.
 Ход белых.
 Найдите выигрыш.

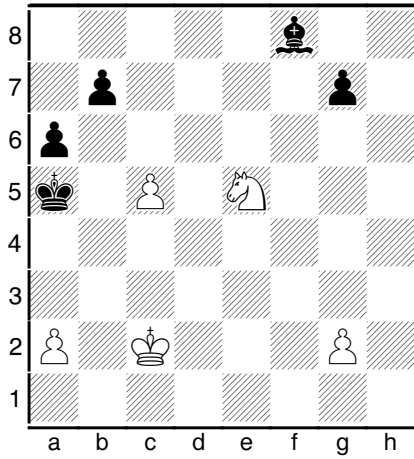


Диаграмма 190.

Ход белых.

Найдите, как, используя неудачную позицию черного короля, белые выигрывают слона.

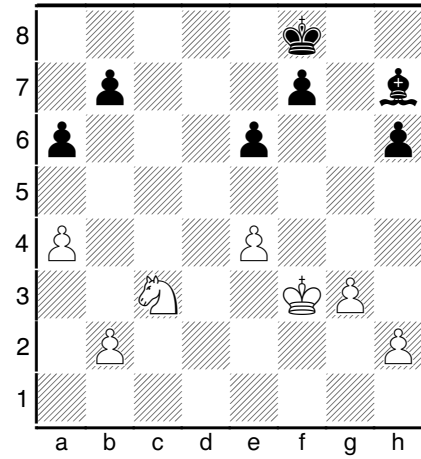


Диаграмма 191.

Ход белых.

Как им лучше всего строить игру?

ЛАДЬЯ.

Если слон и конь называются легкими фигурами, то ладья и ферзь называются тяжелыми фигурами. Для эффективной игры ладьей на шахматной доске необходим оперативный простор. Наиболее активно ладьи играют по открытым и полуоткрытым линиям.

Открытые линии – это линии, на которых нет своих и неприятельских пешек.

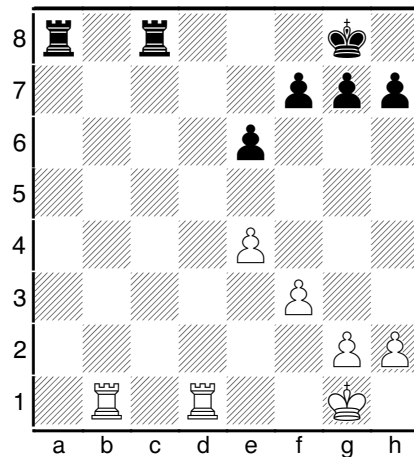


Диаграмма 192.

Черные владеют открытыми линиями “a” и “c”, белые – “b” и “d”.

При наличии одной открытой линии очень важно захватить ее.

Учебный пример.

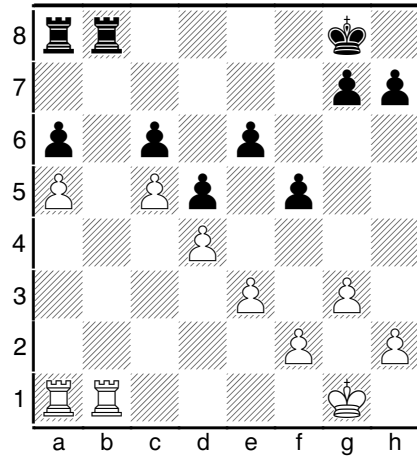


Диаграмма 193.

В этой позиции огромное значение имеет очередь хода. Если ход белых, то ...

1. Лb1-b6!

Очень поучительный момент, белые используют возможность укрепиться на открытой линии. Черным невыгодно 1... Л:b6 2. ab, после чего у белых сильная защищенная проходная пешка, а у черных слабая изолированная пешка “аb”.

1... Лb8-c8

2. Ла1-b1

Полный контроль над линией “b”.

2... Ла8-a7

3. Лb6-b7

Второй этап плана - ворваться на седьмую горизонталь.

3... Ла7:b7

4. Лb1:b7 Кpg8-f8

5. Лb7-b6

Белые выигрывают пешку и близки к победе. Поле b6 в данной позиции носит название - форпоста на открытой линии. Любопытно, что при ходе черных они играют 1... Лb6!, проводя аналогичную акцию против белых, и имеют преимущество!

Полуоткрытые линии – это линии, на которых расположены неприятельские пешки. Наиболее эффективно давление ладьи на сдвоенные, изолированные, отсталые пешки.

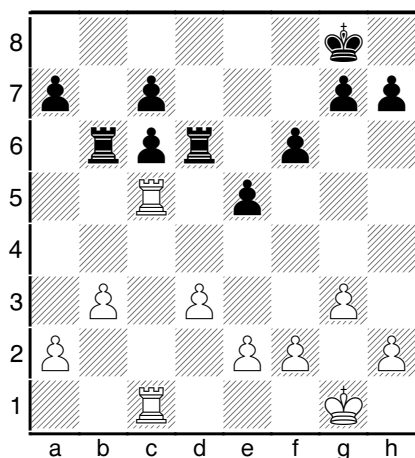


Диаграмма 194.

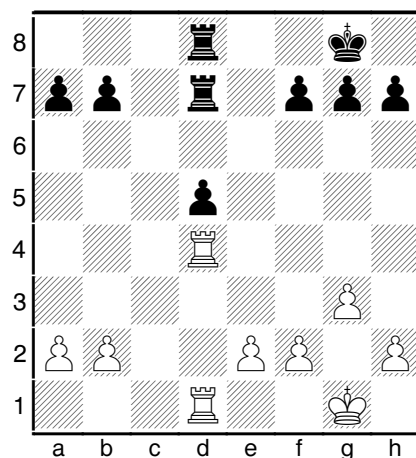


Диаграмма 195.

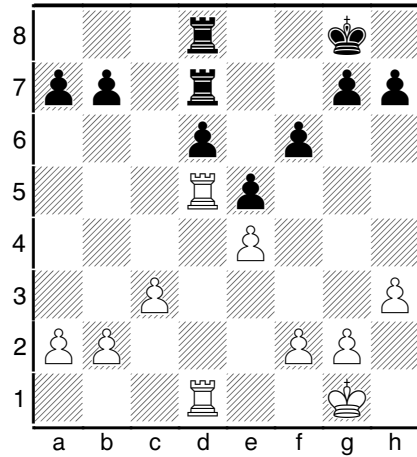


Диаграмма 196.

В позициях №№194-196 очевидно преимущество белых за счет активных, атакующих ладей, в то же время, ладьи черных прикованы к защите своих слабых пешек. При полуоткрытых линиях существует интересный прием – трамплин (см. партию Тайманов - Кайданов, Белград 1988 г. из раздела “Король” манёвр Лb8-b4-h4).

Из тактических особенностей ладьи выделяются в первую очередь:

- а) мат по 8 (1) горизонтали
- б) мат по линии “h” (а).

Рассмотрим наиболее яркие примеры, в которых ладья играет главную роль.

А. Миттельшпиль.

Н. Попов - Новопашин

Бельцы, 1979 г.

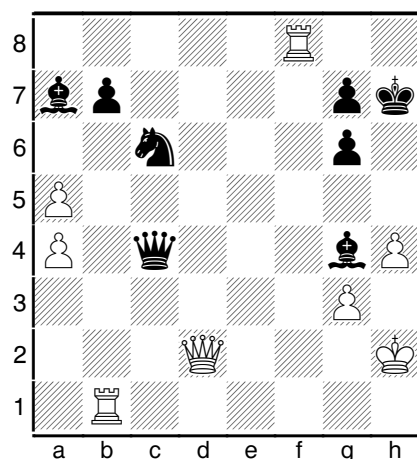


Диаграмма 197.

1. ♕d2-h6+ !!

Блестящий и неожиданный ход. На 1... Кр:h6 следует 2. Лh8.

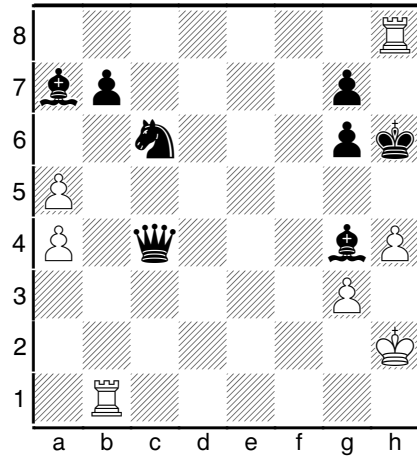


Диаграмма 198.

на 1... gh 2. Л:b7+.

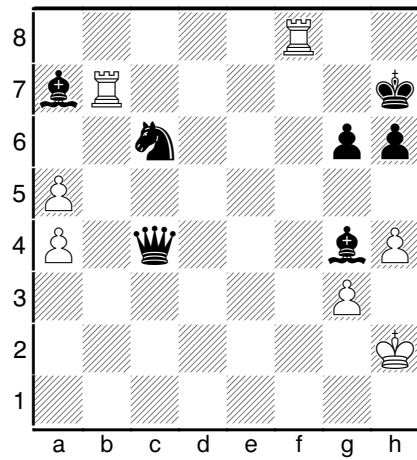


Диаграмма 199.

2... Cd7 3. Л:d7+ Ke7 4. Л:e7+ Фf7 5. Ле:f7 х. Фантастическая гармония тяжелых фигур.
Черные сдались.

Рибли - Адорьян

Венгрия, 1983 г.

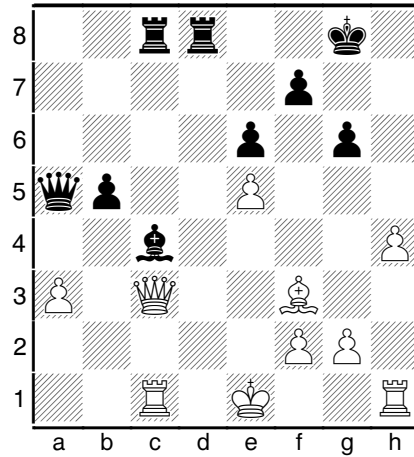


Диаграмма 200.

1... Сс4-f1!

Ф:a5 Л:c1 х.

Очень элегантный мат по 1 ряду.

Белые сдались.

Купрейчик - Свешников

Куйбышев, 1986 г.

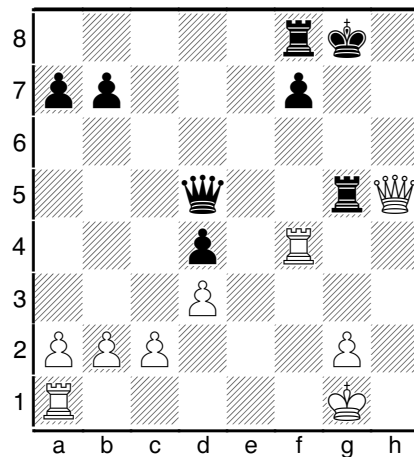


Диаграмма 201.

1. Лf4-g4 !!

Великолепная двойная связка. Черные не могут бить ферзя (Л:h5), так как связан их король, ни играть 1...Л:g4, так как связан их ферзь – 2. Ф:d5

1... f7-f6

2. Ла1-f1 Кpg8-g7

3. Лf1:f6 Кpg7:f6

4. Фh5-h6+ Кpf6-e7

5. Лg4:g5

Черные сдались.

Шибаревич - Павлов

Перник, 1988 г.

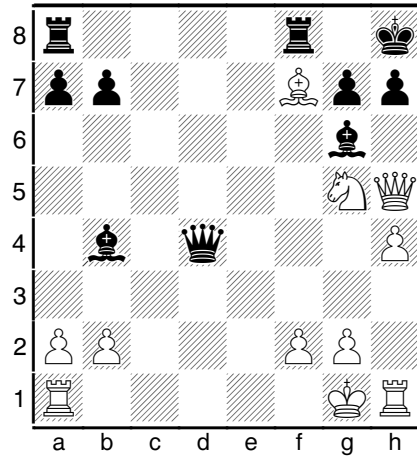


Диаграмма 202.

Черный король припечатан в углу доски. Как это можно использовать?

1. ♕h5:g6 !! h7:g6

2. h4-h5 !!

В этом главная идея жертвы – грозит 3. hg x.

2... Лf8:f7

3. h5:g6+ Кph8-g8

4. g6:f7+ Кpg8-f8

5. Кg5-e6+

Черные сдались.

В следующем примере тяжелые фигуры белых организовали тематическую атаку.

Янса - Тисдалл

Гаусдал, 1987 г.

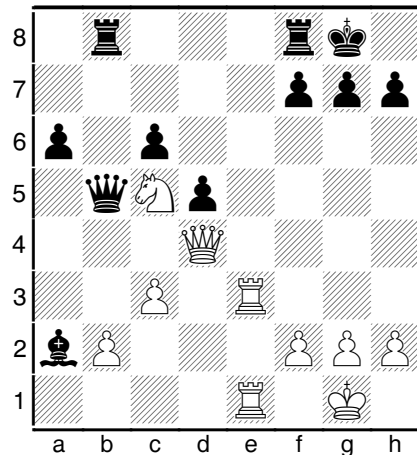


Диаграмма 203.

Фигуры черных завязли на ферзевом фланге, а их король остался без защитников.

1. Ле3-g3! f7-f6

После 1...g6 в атаку включался конь – 2. Kd7 Lfd8 3. Kf6+

2. Ле1-e7 Лf8-f7

3. ♕d4:f6 !!

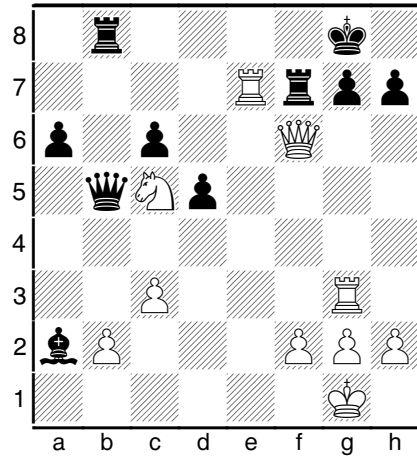


Диаграмма 204.

Блестящий удар, завершающий атаку белых.

3... Л:f6 4. Лg:g7+ Крh8 5. Л:h7+ Крg8 6. Лег7+ Крf8 7. Кd7+ Крe8 8. Лg8+ Лf8 9. Л:f8 x -
 прекрасный пример разрушительного действия двух ладей по седьмой горизонтали. Не спасает и
 3... Л:e7 4. Ф:e7 g6 5. Кd7 Фb7 6. Лf3 с выигрышем белых.

Черные сдались.

Для самостоятельного решения.

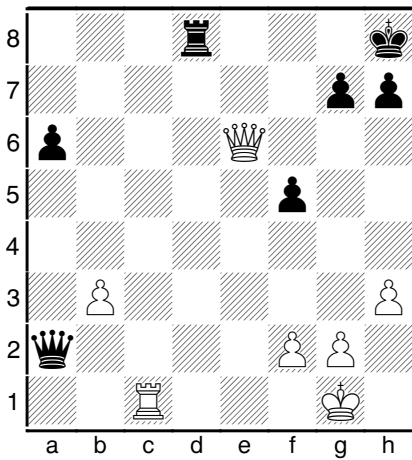


Диаграмма 205.

Ход белых.

Как лучше использовать слабость восьмой
 горизонтали?

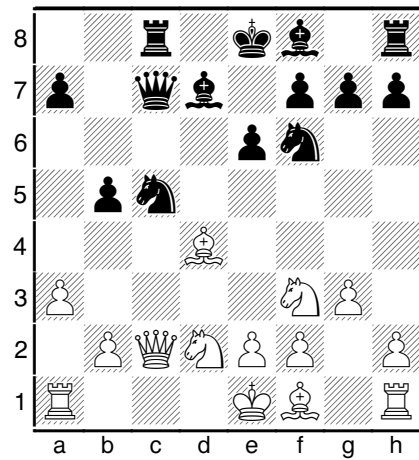


Диаграмма 206.

Ход черных.

Как лучше использовать слабость первой
 горизонтали?

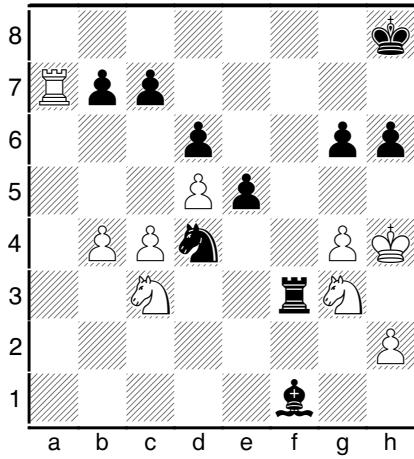


Диаграмма 207.

Ход черных.

Как лучше использовать слабость третьей и четвертой горизонтали?

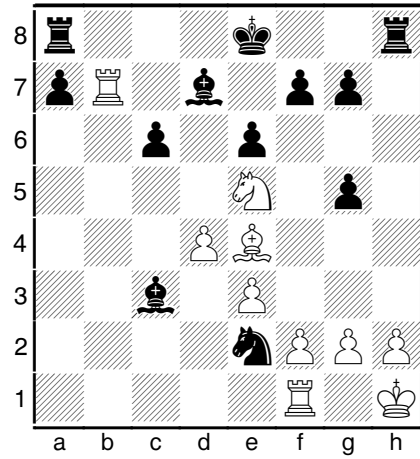


Диаграмма 208.

Ход черных.

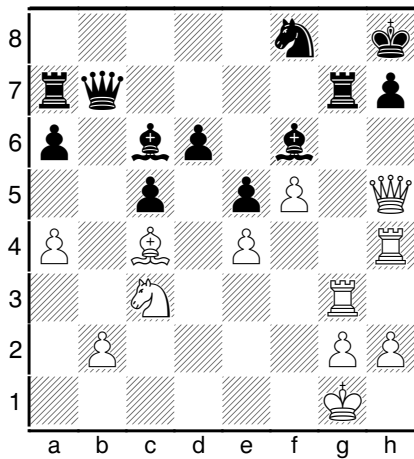


Диаграмма 209.

Ход белых.

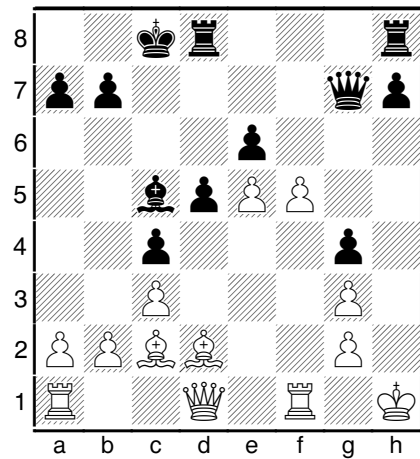


Диаграмма 210.

Ход черных.

Во всех позициях №№ 208-210 – решающие удары наносятся по линии “h”.

Б. Эндшпиль.

Ладейные окончания наиболее часто встречаются на практике. Прежде всего, рассмотрим основные позиции ладейных окончаний. Знание их позволит вам безошибочно оценивать возникающие на доске ситуации.

1) Позиция Филидора.

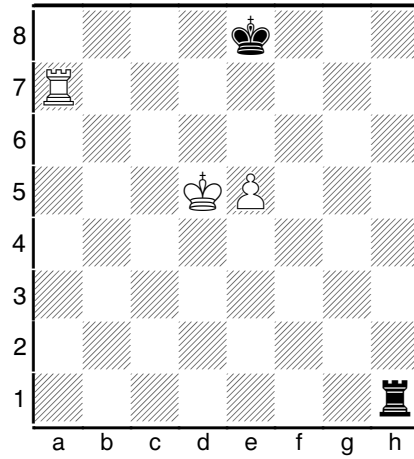


Диаграмма 211.

а) ход черных.

1... Лh1-h6!

Самый точный ход, препятствующий 2. Крd6.

2. e5-e6 Лh6-h1!

3. Крd5-d6 Лh1-d1+

И белому королю негде спрятаться от шахов.

Ничья.

б) ход белых.

1. Крd5-d6 Лh1-e1!

Только сюда. 1... Лh6+ 2. e6 (с угрозой 3. Ла8 х) белые выигрывают, 1... Лd1+ 2. Кре6 Крf8 3. Ла8+ Крg7 4. Кре7 (с угрозой e6) с выигрышем.

2. Ла7-a8+ Кре8-f7

3. Ла8-a7+ Крf7-e8

Белые не могут усилить позицию.

Ничья.

2) Мостик.

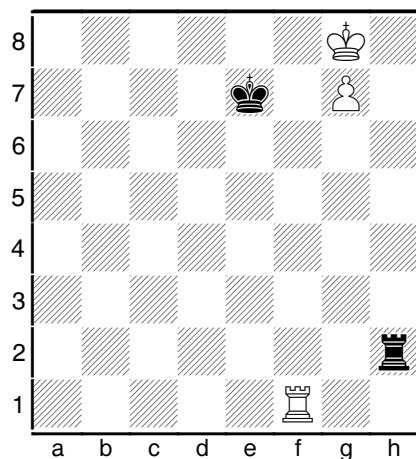


Диаграмма 212.

Чтобы провести пешку в ферзи, необходимо выбраться королем.

1. Лf1-e1+ Крe7-d7

1... Крf6 2. Крf8

2. Ле1-e4! Лh2-h1

3. Крg8-f7 Лh1-f1+

4. Крf7-g6 Лf1-g1+

5. Крg6-f6

С угрозой 6. Лf4, 7. Крf7 и 8. g8Ф

5... Лg1-f1+

6. Крf6-g5 Лf1-g1+

7. Ле4-g4

Мостик построен. Белые выигрывают.

3) Финт.

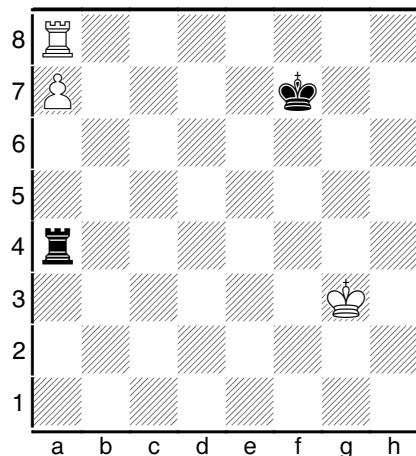


Диаграмма 213.

Позиция ладьи перед своей пешкой не очень выгодна. Но существует очень симпатичный тактический трюк, который необходимо знать.

1. Ла8-h8! Ла4:a7

Вынужденно, из-за угрозы 2. a8Ф

2. Лh8-h7+

И далее 3. Л:a7, белые выигрывают.

При ходе черных, они легко препятствуют угрозе белых путём 1...Kpg7! с неизбежной ничьей.

4) Правило Тарраша.

Ладья лучше всего расположена сзади проходной пешки, независимо, своей или неприятельской.

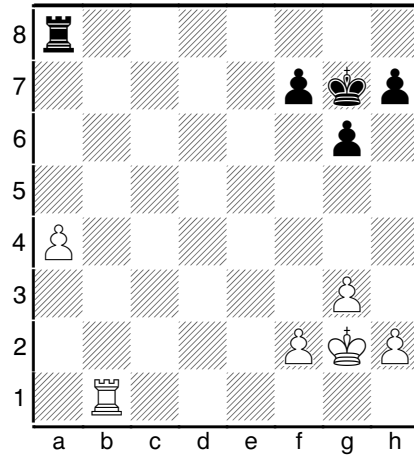


Диаграмма 214.

В этой позиции правильно играть 1. Ла1, а не Лb4, чтобы создать угрозу продвижения белой пешки 2. а5. У белых хорошие шансы на выигрыш.

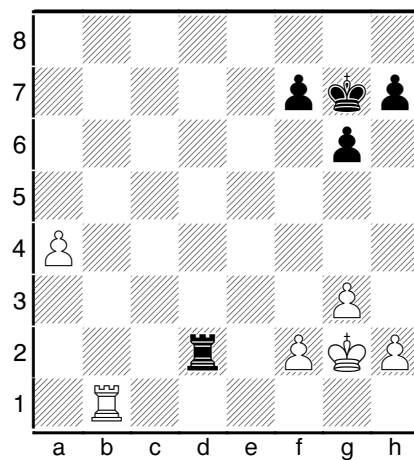


Диаграмма 215.

Правильный ход за черных 1... Ла2, вынуждая 2. Лb4, после чего белая пешка "а" не может двигаться, а черная ладья активна (атакует пешку f2).

У черных хорошие шансы на ничью. Ошибочно было 1...Лd4 (или другой ход) ввиду 2. Ла1.

Очень часто в ладейных окончаниях наличие лишней пешки (а порой и двух) не гарантирует победы. Большое значение здесь приобретают позиционные факторы:

- а) активная позиция ладьи и короля;
- б) отсутствие пешечных островков (изолированных пешек, сдвоенных пешек), пешечных слабостей;
- в) проходные пешки.

Лукьянов - Белов

Смоленск, 1991 г.

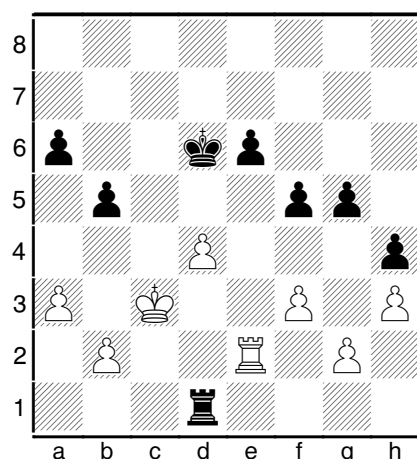


Диаграмма 216.

У черных активная ладья в тылу у соперника, король стремится на d5, хорошая пешечная структура. У белых есть пешечные слабости – d4 и особенно g2, которые вынуждены защищать король и ладья.

1... a6-a5

Пользуясь тем, что белые вынуждены обороняться, черные методично усиливают позицию. На 2. Ле3 сильно 2... b4+! 3. ab ab+ 4. Кр:b4 Лd2! (пешка g2 важнее пешки d4) 5. Крс3 Л:g2 6. b4 Лg3 7. Лd3 Л:h3 8. b5 g4 и черные выигрывают. Плохо для белых и 2. Лf2 Крд5 3. Ле2 Л:d4 и т.д.

2. b2-b3 Лd1-c1+

3. Крс3-b2 Лс1-g1

4. Крb2-c3 Лg1-d1

Вновь вынуждая белых делать бесполезные ходы.

5. Ле2-f2 Крд6-d5

6. f3-f4 g5-g4

7. h3:g4 f5:g4

8. f4-f5 g4-g3

9. Лf2-f3 h4-h3!

Черная пешка проходит в ферзи.

Белые сдались.

Борьба ладьи против ферзя – трудная, но отнюдь не безнадежная задача. Ферзь обычно добивается успеха, если у защищающейся стороны нет пешек.

Учебная позиция.

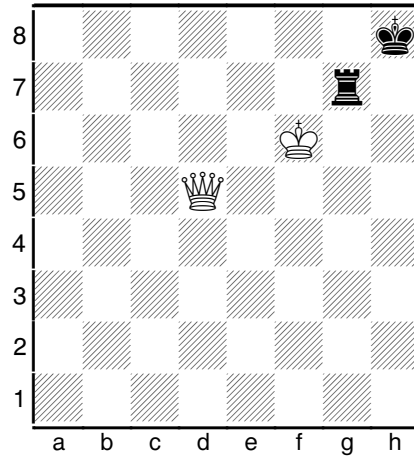


Диаграмма 217.

Для выигрыша необходимо заставить ладью оторваться от короля.

1. ♔d5-h1+ ♚ph8-g8
2. ♔h1-h5! ♚g7-a7
3. ♔h5-d5+ ♚pg8-h7
4. ♔d5-h1+ ♚ph7-g8
5. ♔h1-g1+

И далее 6. ♔a7, белые выигрывают. В начальной позиции вполне возможен и такой план:

1. ♔e5! с неизбежным матом.

При соотношении ладья+пешка против ферзя выигрыш очень труден. Более того, существует целый ряд позиций, где ферзь не может прорвать оборонительный заслон.

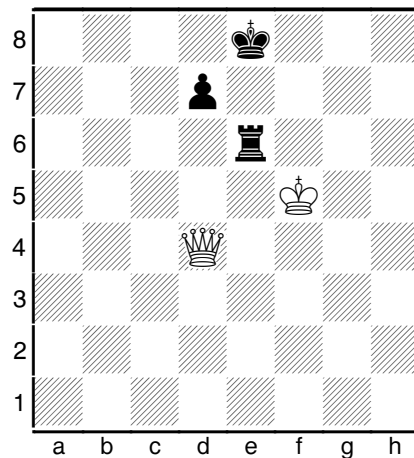


Диаграмма 218.

Черные ходят Леб-сб-еб, не пропуская белого короля к пешке d7. Если пешка стоит на “7” горизонтали (по вертикалям “b”, “c”, “d”, “e”, “f”, “g”), выигрыш невозможен. Есть ряд ничейных позиций с пешкой на “6” горизонтали – “a”, “b”, “c”, “f”, “g”, “h”.

При большем количестве пешек задача защищающейся стороны значительно труднее, но и здесь не исключены возможности для спасения.

Белов - Лпутян
Николаев, 1981 г.

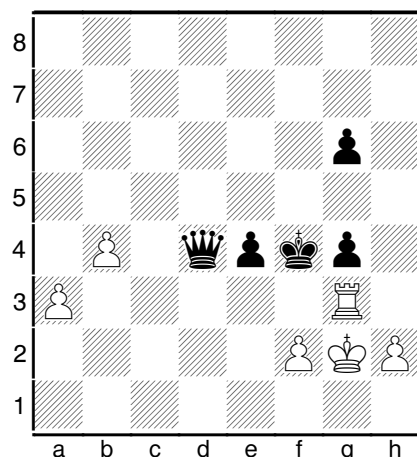


Диаграмма 219.

Белые ходят ладьей по маршруту Лg3-е3-g3 и черные не в состоянии усилить позицию. Например:
1. Ле3 Ф:e3 2. fe+ Кр:e3 3. b5 Крд2 4. b6 e3 5. b7 e2 6. b8Ф e1Ф 7. Фb2+ и шансы на выигрыш только у белых.

Мы уже отмечали, что ладья хорошо расположена сзади проходной пешки. Но ладья, поддерживающая далеко продвинутую проходную пешку, может быть сильнее ферзя!

Гипслис - Урбан

Берлин, 1991 г.

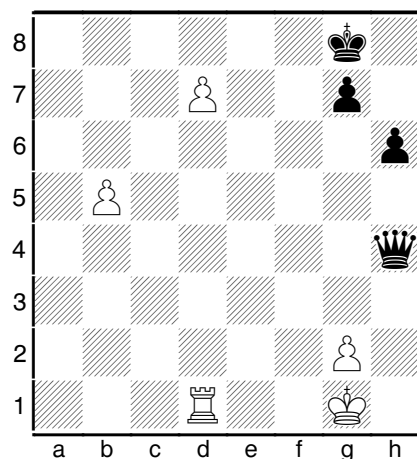


Диаграмма 220.

1... ♔h4-d8

Ферзь вынужден блокировать пешку d7, что ограничивает его подвижность.

2. ♞d1-d4 !!

Готова продвижение пешки "b". Но не 2. b6 ?? Ф:b6+.

2... ♞g8-f7

3. b5-b6 ♞f7-e6

4. b6-b7 ♞e6-e7

5. ♞g1-h1! h6-h5

6. ♞d4-e4+! ♞e7-f7

7. ♞e4-b4

Ввиду варианта 7... Фb8 8. d8Ф Ф:d8 9. b8Ф.

Черные сдались.

Ладья против легкой фигуры.

При равном количестве пешек ладья, как правило, выигрывает против коня или слона. При этом возможны технические трудности, но у сильнейшей стороны всегда есть возможность перейти в выгодный пешечный эндшпиль.

Васюков - Белов

Воскресенск, 1990 г.

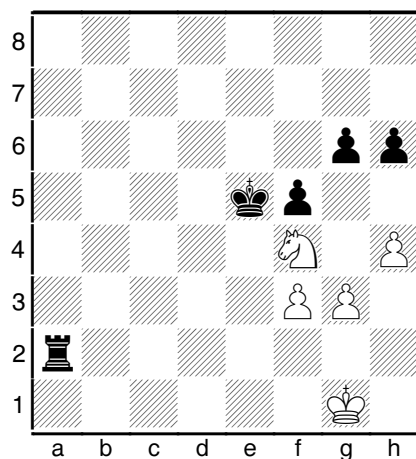


Диаграмма 221.

1... g6-g5!

2. h4:g5 h6:g5

3. Кf4-h3 g5-g4

4. f3:g4 f5:g4

5. Кh3-f2 Лa2:f2

Только так! После 5... Кpf5? черные не могут выиграть, так как их король прикован к защите пешки g4

6. Кpg1:f2 Кре5-d4!

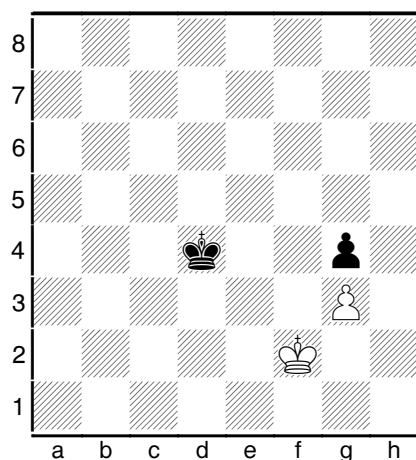


Диаграмма 222.

Черные захватывают диагональную оппозицию!

7. Крe2 Крe4 8. Крf2 Крd3 9. Крf1 Крe3 10. Крg2 Крe2 11. Крg1 Крf3 12. Крh2 Крf2 13. Крh1 Кр:g3
 14. Крg1 Крh3 15. Крh1 g3 16. Крg1 g2 17. Крf2 Крh2

Белые сдались.

Теперь рассмотрим более сложный пример.

Хмельницкий - Романишин

Херсон, 1989 г.

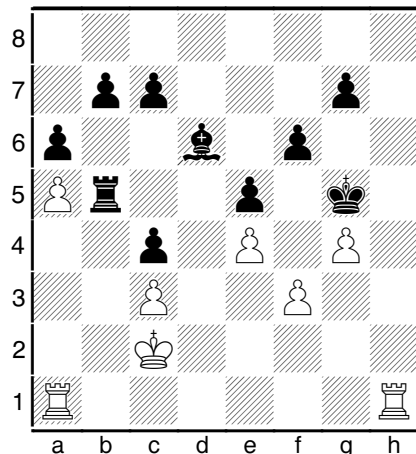


Диаграмма 223.

На первый взгляд у черных прекрасная позиция – слон+2пешки против ладьи, активный король, хорошая пешечная структура.

1. Лh1-b1!!

Сильный ход, после размена ладей у черных будут слабы пешки ферзевого фланга.

1... Крg5-f4

2. Лb1:b5 a6:b5

3. Ла1-d1!

Точный ход. Белые используют линию "d" как "трамплин". Слабее 3. Лb1 c6 4. Лd1 Сс7 с контригрой у черных.

3... Крf4:f3

4. Лd1-d5 b5-b4

5. Лd5-b5 b4-b3+

6. Крc2-b2 g7-g5

7. Лb5:b7

Белые добрались до "ахиллесовой пяты" пешечной цепи черных – пешки b7. Теперь за пешку a5 нужно будет отдавать слона.

7... Cd6-c5

8. Лb7:c7 Сс5-e3

9. Лс7:c4 Крf3:g4

10. a5-a6 Крg4-f4

11. Лс4-c7 g5-g4

12. a6-a7 Се3:a7

13. Лс7:a7 Крf4:e4

14. Ла7-g7 f6-f5

15. Крb2:b3 Крe4-f3

16. c3-c4 e5-e4

17. c4-c5 e4-e3

18. c5-c6 e3-e2

19. Лg7-e7

Черные сдались.

Если в середине игры две легкие фигуры обычно сильнее ладьи, то в эндшпиле это не так – ладья часто бывает сильнее двух легких фигур.

Харитонов - Глек

СССР, 1985 г.

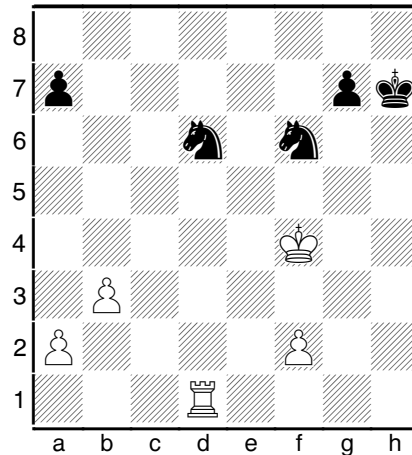


Диаграмма 224.

На доске материальное равенство – ладья+пешка против двух коней. Но у белых большой позиционный перевес – ладья намного активней неповоротливых коней, король белых активней своего оппонента, существенное значение имеет слабость пешки a7.

1... Kd6-e4

2. f2-f3 Ke4-c3

3. Лd1-d2 Kph7-g6

4. Kpf4-e5! Kpg6-f7

5. Лd2-c2 Kc3-b5

6. a2-a4 Kf6-d7+

Чтобы не потерять коня b5, черные вынуждены “помогать” белому королю идти к пешке a7.

7. Kpe5-d5 Kd7-f6+

8. Kpd5-c5 Kb5-c7

9. Kpc5-c6 Kc7-e6

10. Лс2-с4

Ограничивая возможности коней.

10... Kpf7-e7

11. b3-b4 Kf6-e8

12. Лс4-е4 a7-a6

13. Ле4-е1 Kpe7-f6

14. Kpc6-d7! Ke8-c7

Теперь кони совершенно потеряли подвижность.

15. Ле1-d6 Kpf6-e5

16. Лd1-d6 g7-g5

17. Лd6-c6 Kpe5-d4

Проигрывало и 17... Kpf4 18. Л:e6 К:e6 19. Кр:e6 Кр:f3 20. b5 ab 21. a5! и белые проводят ферзя с шахом!

18. Лс6:с7 Ке6:с7
 19. Крd7:с7 Крd4-с4
 20. Крс7-b6 Крс4:b4
 21. а4-а5

Черные сдались.

Для самостоятельного решения.

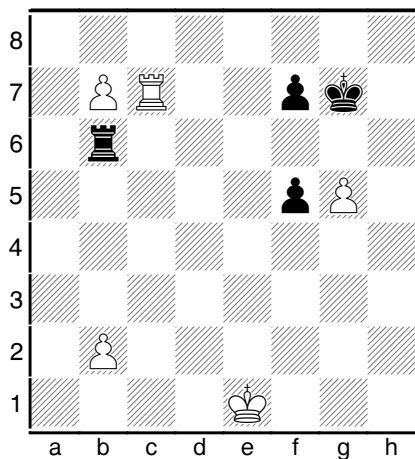


Диаграмма 225.

Ход белых.

Могут ли белые выиграть?

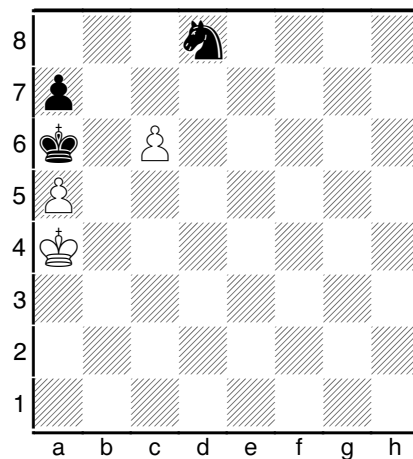


Диаграмма 226.

Ход белых.

О какой ладье здесь идет речь?

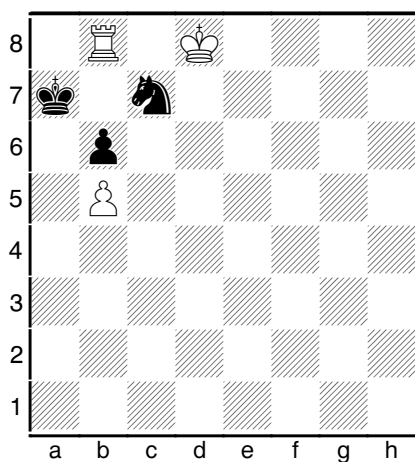


Диаграмма 227.

Ход белых.

Коня брать нельзя - пат, под ударом ладья и пешка b5. Что делать?

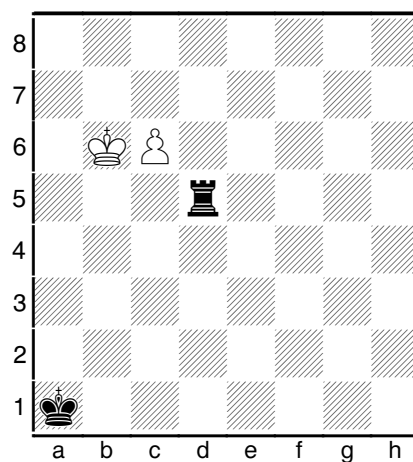


Диаграмма 228.

Ход белых.

В кого должна превратиться пешка, и чем закончиться борьба?

ФЕРЗЬ.

Ферзь – наиболее сильная шахматная фигура. Большая амплитуда его передвижения по доске может принести огромную пользу и в атаке, и в защите. Наличие ферзей на доске создает предпосылки для возникновения различных комбинаций. Часто он приносится в жертву, чтобы проложить дорогу другим фигурам. Но еще чаще другие фигуры, жертвуя собой, прокладывают ему дорогу для нанесения решающего удара.

Ферзь – фигура таранного типа, обладающая огромной потенциальной энергией.

А. Миттельшпиль.

А. Иванов - Григоров

СССР, 1987 г.

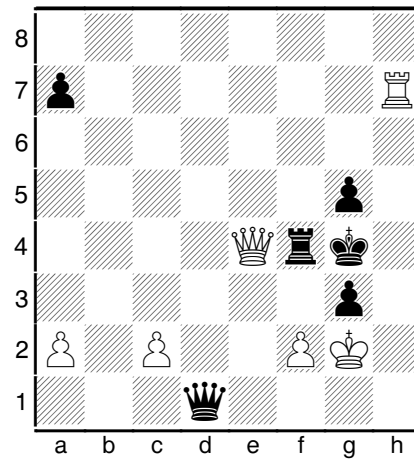


Диаграмма 229.

В этой острой позиции оба короля не могут чувствовать себя в безопасности. Но белые, имея право хода, находят возможность форсированно победить.

1. Лh7-h4+!! Кpg4:h4

Плохо и 1... gh 2. Фg6 x

2. Фe4-h7+ Фd1-h5

2... Кpg4 3. Фh3 x

3. f2:g3+ Кph4-g4

4. Фh7-d7+ Лf4-f5

5. Фd7-d1+

Белые закончили “шахматный танец” ферзя (5... Лf3 6. Ф:f3).

Черные сдались.

Гордес - Майлс

Бад Верисхофен, 1985 г.

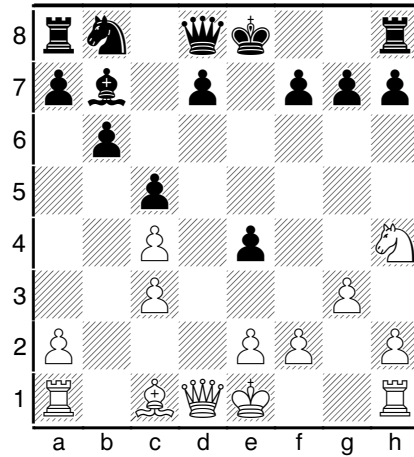


Диаграмма 230.

Белые пожертвовали пешку и, на первый взгляд, компенсации не получили. Тем интереснее проследить, как они изобретательно развивают инициативу.

1. ♔d1-d6!

Позиционный маневр, белые препятствуют рокировке соперника.

1... f7-f6

Черным не просто вытеснить белого ферзя с хорошей позиции, на 1... ♕e7 сильно 2. ♖f5! ♕:d6 3. ♔:d6+ ♖e7 4. ♔:b7 ♔c6 5. ♔f4 с преимуществом у белых.

2. ♔h4-f5 g7-g6

3. ♔c1-g5!!

Блестящий и неожиданный тактический удар! Черные не могут взять ни коня, 3... gh 4. ♔:f6 ♕c8 5. ♕e7 x; ни слона 3... fg 4. ♕e5+ ♖f7 5. ♔h6+ ♖f8 6. ♕:h3+

3... ♗h8-f8

4. ♕d6-e5+!!

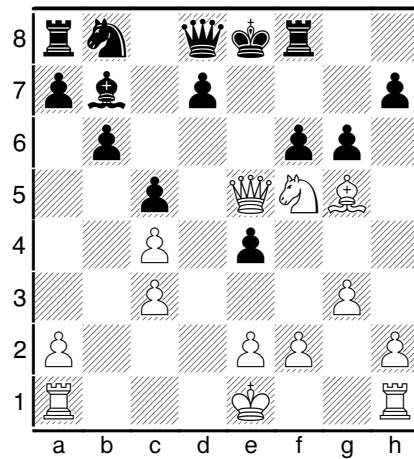


Диаграмма 231.

Белые фигуры словно игнорируют черные пешки! Ферзь неуязвим – 4...fe 5. ♔d6 x!

4... ♖e8-f7

5. ♖f5-d6+ ♖f7-g7

6. ♔d6:b7 ♔b8-c6!

Черные изобретательно защищаются. Плохо 6...fe 7. ♔:d8.

7. ♕e5-d5 ♕d8-c7

8. ♔b7-d6 f6:g5

9. h2-h4!

Энергичными действиями белые ослабили прикрытие черного короля. Теперь они вскрывают линии для прямой атаки.

9...e4-e3!

10. f2-f3 g5:h4

11. Лh1:h4 Фc7-d8

12. O-O-O Фd8-e7

13. Лd1-h1 Лf8-h8

14. Кd6-f5+!!

Окончательно разрушает пешечное прикрытие черного короля.

14... g6:f5

15. Фd5:f5 h7-h5

16. Лh4:h5 Лh8:h5

17. Лh1:h5

Черные беззащитны от согласованного действия ферзя и ладьи белых.

17... Фe7-e6

18. Лh5-g5+ Кpg7-h8

19. Фf5-f4!

Создавая страшную угрозу линейного мата – 20. Фh4+ Фh6 21. Ф:h6 х.

19... Фe6-h6

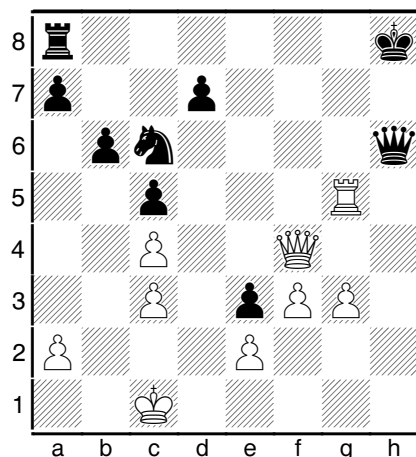


Диаграмма 232.

Еще один поучительный момент. Противостояние Фf4-Лg5-Фh6 создает для белых возможность с темпом (с шахом) отскочить ладьей, выигрывая черного ферзя. Такой прием носит название “засада”.

20. Лg5-g8+! Кph8:g8

21. Фf4:h6 Ла8-e8

22. Фh6-g6+ Кpg8-f8

23. Фg6-f6+ Кpf8-g8

24. Фf6-g5 Кpg8-f7

25. Фg5-f4+ Кpf7-g7

26. Фf4-g4+

С идеей 27. Ф:d7

Черные сдались.

Красивая, яркая партия, в которой белый ферзь великолепно продемонстрировал свою атаковую мощь.

Юсупов - Ногейрас

Монпельс, 1985 г.

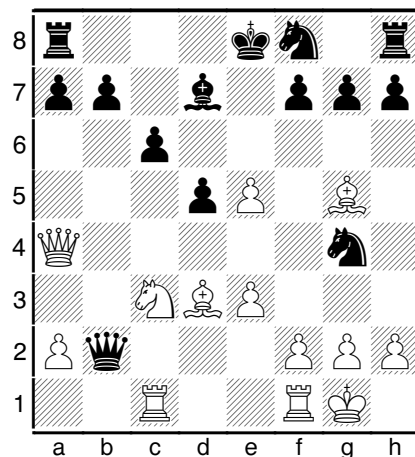


Диаграмма 233.

1. ♕a4-d4!!

Решающий ход. Противостояние Фd4-Кс3-Фb2 создает сразу 3 (!) угрозы отскока коня (К:d5, Кb5, Ке4), одновременно атакая на черного ферзя и грозя матом. Например: 2. Кb5 Ф:d4 3. Кс7 (d6) x. Другой, не менее серьезной угрозой белых, является 2. e6 С:e6 (2... К:e6 3. Ф:g4) 3. Ф:g7 Кg6 4. С:g6 и т.д.

1... f7-f6

2. e5:f6 g7:f6

3. Сg5:f6 Лh8-g8

4. Кс3-b5!

И все-таки засада сработала – 4... Ф:d4 5. Кd6 x

4... ♕b2:b5

5. Cd3:b5 Кf8-e6

6. ♕d4-b2 c6:b5

7. Cf6-h4

Черные сдались.

Кольвайер - Гицеску

Берлин, 1985 г.

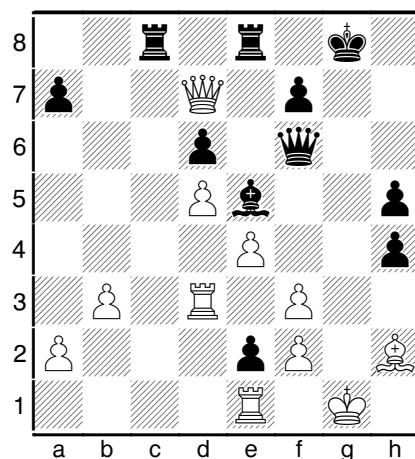


Диаграмма 234.

Как помочь пешке e2 ?

1... Лс6-с1 !!

2. ♕d7:e8+ Кpg8-h7

3. Ле1:c1 ♕f6-g5+

В этом все дело. Черный ферзь наносит двойной удар - объявляет шах и нападает на ладью с1.

4. Ch2-g3

Лучшего нет - 4. Кph1 ♕:c1+ 5. Сg1 ♕:g1+! 6. Кр:g1 e1Ф+ 7. Кpg2 h3+ 8. Кр:h3 Фh1 x

4... ♕g5:c1+

5. Кpg1-h2

5. Кpg2 ♕f1+ 6. Кph2 hg+ и т.д.

5... h4:g3+

6. f2:g3 Се5:g3+

7. Кр:g3 e1Ф+ и вскоре мат.

Белые сдались.

Являясь сильнейшей фигурой, ферзь способен не только вести атаку на короля, но и оказать большую помощь в защите.

Дисукевич -Можны

Биль, 1988 г.

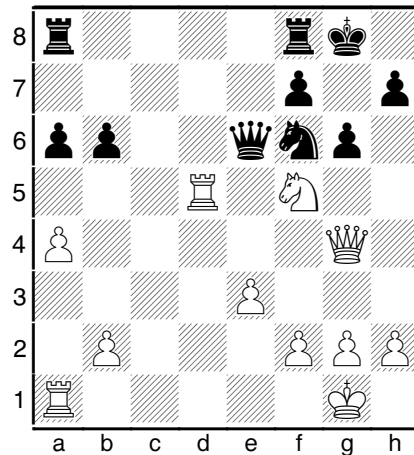


Диаграмма 235.

У белых сразу три (!) фигуры под боем. Кажется, что никто не может им помочь.

1. ♕g4-d4!

Фантастика! Фигуры белых неуязвимы. Более того, они создают опасные угрозы.

1... b6-b5

Или 1... ♕:d5 2. Ке7+; 1... К:d5 2. ♕g7 x; 1... gf 2. Лd6 ♕e7 3. ♕:f6

2. Кf5-h6+ Кpg8-g7

3. Лd5-d6! ♕e6-e7

4. Kh6-g4

Белые выигрывают фигуру.

4... Лf8-d8

5. Кg4:f6 Лd8:d6

6. Кf6-e8++

Двойной шах! Неизбежно 7. К:d6

Черные сдались.

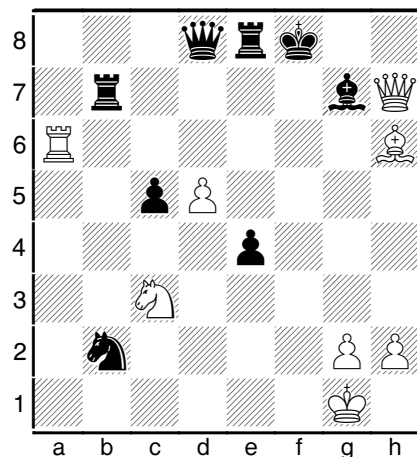


Диаграмма 236.

Пожертвовав ладью, белые создали угрозу мата - 2. Фh8+ Крe7 3. Ф:g7x. Не решает проблем 1...С:h6 2. Ф:h6+ с опасной атакой

1... ♔d8-g5!!

Защищая слона g7!

2. ♕h7-h8+

Можно 2. С:g5 Cd4 (в этом идея защиты черных) 3. Крf1 Л:h7; 2. К:e4 Ф:h6! 3. Л:h6 Cd4+ и 4...Л:h7.

2... ♖f8-f7

3. ♕h8:e8+ ♖f7:e8

4. Ch6:g5 Cg7:c3

Черные выиграли.

Для самостоятельного решения.

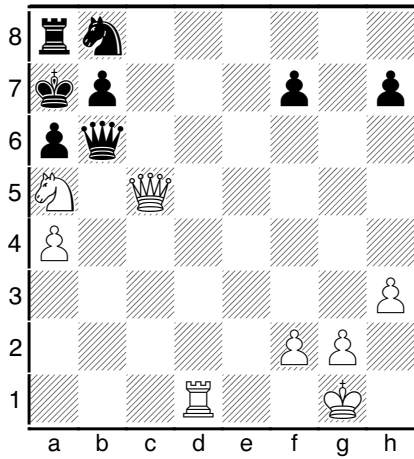


Диаграмма 237.

Ход белых.

Как использовать связку Кра7-Фб6-Фс5 ?

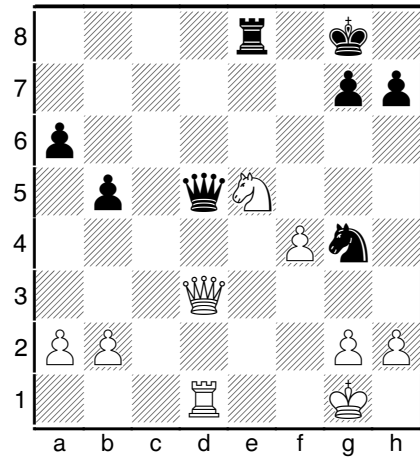


Диаграмма 238.

Ход черных.

Связки, шах и мат по первой!

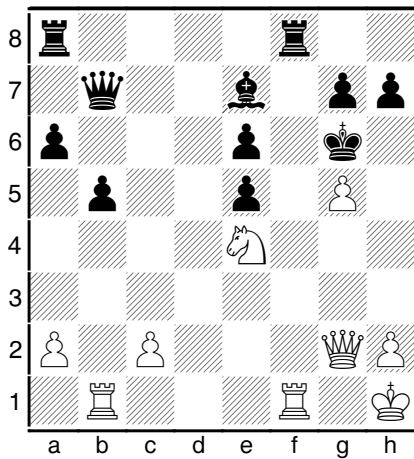


Диаграмма 239.

Ход белых.

Засада Фg2-Ке4-Фб7 !

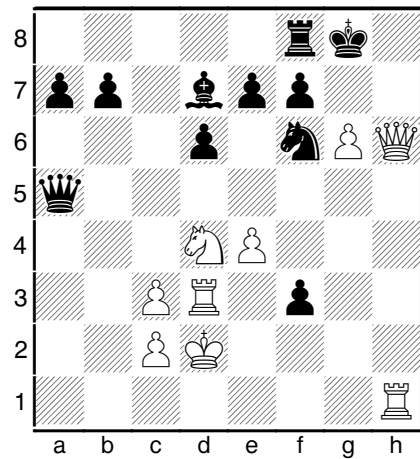


Диаграмма 240.

Ход черных.

Грозит мат. Как лучше от него защититься ?

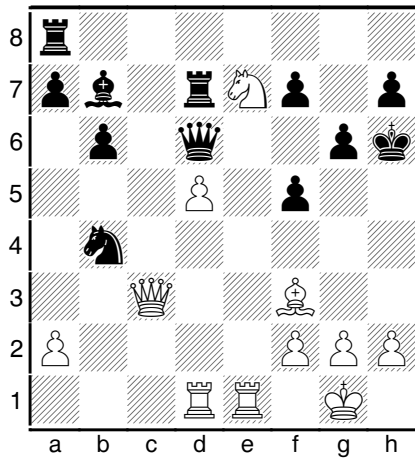


Диаграмма 241.

Ход белых.

Ферзь завершает атаку!

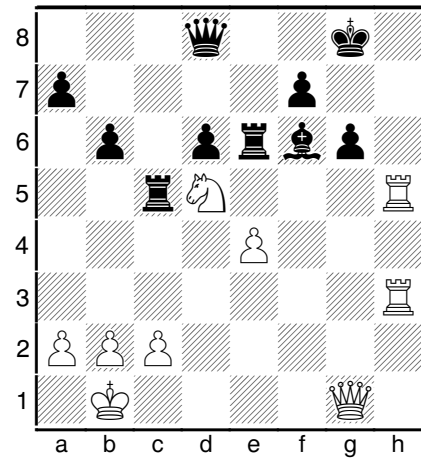


Диаграмма 242.

Ход белых.

Слон черных защищает поле h8. Кто его может отвлечь?

Б. Эндшпиль.

1) Ферзевые окончания.

Ферзевые окончания требуют большой точности. У слабой стороны имеются хорошие защитительные ресурсы: вечный шах, пат, образование проходной пешки и т.д.

Одной пешки часто бывает достаточно для выигрыша.

Авербах

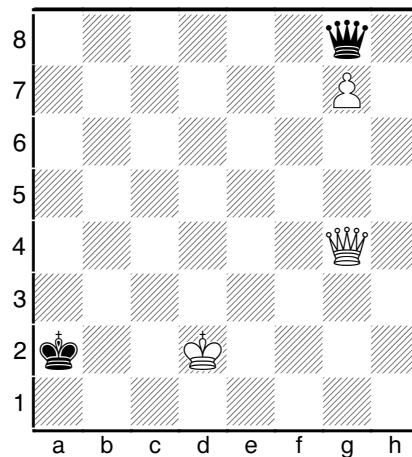


Диаграмма 243.

Белые планируют попасть ферзем на f8. Надежды черных связаны с вечным шахом.

1... ♔g8-d5+

2. Крd2-e1:

Белый король стремится на g1 (!), чтобы использовать положение черного короля при защите от шахов.

2... ♔d5-h1+

3. Крe1-f2 ♔h1-h2+

4. ♔g4-g2 ♔h2-f4+

5. Крf2-g1+! и 6. g8Ф

Белые выигрывают.

В сложных ферзевых окончаниях большое значение приобретают позиционные факторы: активность ферзя, расположение короля, пешек.

Харитонов - Иванчук

Фрунзе, 1988 г.

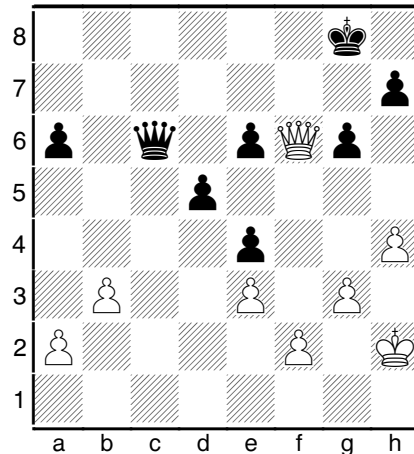


Диаграмма 244.

Позиция белых лучше – активный ферзь, лучше спрятан от шахов король, более здоровая пешечная структура (возможность образования проходной пешки на ферзевом фланге).

1. Фf6-e7 h7-h5
2. Крh2-g2 Фc6-c8
3. b3-b4 Фc8-c6
4. a2-a3! Фc6-c8
5. a3-a4! Фc8-c6
6. Фе7-f6 Крg8-h7
7. Фf6-f7+ Крh7-h6

Вынужденно

8. Фf7-g8!

С угрозой 9. Фh8 x

- 8... Фc6-c3
9. b4-b5 Фc3-f6
10. Крg2-g1

К выигрышу вело и 10.b6

- 10... a6:b5
11. a4:b5 d5-d4

Отчаянная попытка вскрыть убежище белого короля. Плохо и 11... Фа1+ 12. Крg2 Фf6 13. b6 и т.д.

12. e3:d4 Фf6:d4
13. Фg8:e6!

Одновременно препятствуя 13...e3.

- 13.... Фd4-d1+
14. Крg1-h2 Фd1-f3

15. ♕e6-b6!

С угрозой 16. ♕e3+.

Черные сдались.

Особенно большое значение имеет проходная пешка, поддержанная ферзем. В этом случае материальные факторы отступают на второй план.

Рабар - Юго

Дубровник, 1950 г.

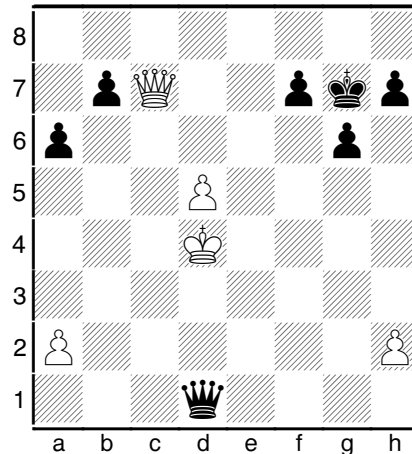


Диаграмма 245.

У черных уже 2 (!) лишние пешки, более того, они могут выиграть пешки h2 и a2. Но пешка d5 дорогого стоит! У белых выигранная позиция.

1. Крd4-c5 ♕d1-c2+
2. Крc5-d6! ♕c2:h2+
3. Крd6-d7 ♕h2-h3+
4. Крd7-e8 ♕h3-f5
- 4... ♕e3+ 5. ♕e7 и т.д.

5. d5-d6 h7-h5
6. d6-d7 ♕f5-e4+
7. Крe8-d8 b7-b5
8. ♕c7-c3+ Крg7-h7
9. Крd8-c7 ♕e4-f4+
10. Крc7-b7 b5-b4
11. ♕c3-d3 b4-b3
12. a2:b3 ♕f4-b4+
13. Крb7:a6

Очевидно, что 13... ♕a3+ 14. Крb5 и 15. d8♕ ведёт к выигрышу белых.

Черные сдались.

2) Ферзь против ладьи.

В разделе “Ладья в эндшпиле” мы познакомились с примерами, когда ладья с пешкой успешно противостоит ферзю. Но чаще ферзь все же в состоянии сломить сопротивление соперника.

Гурецкий - Корниц

Этюд, 1964 г.

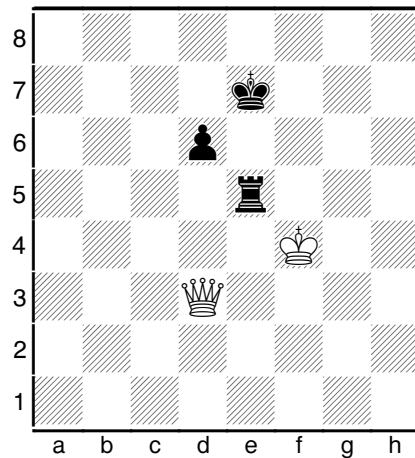


Диаграмма 246.

Белым, чтобы выиграть пешку d6, необходимо прорваться королем на поле d7. Задача очень непростая. Чтобы ее выполнить, необходимо действовать по плану:

1. нарушить возможность защиты черных $Le5-c5-e5$, т.е. заставить черного короля стать на d5 ;
2. преодолеть королем 5- ряд ;
3. преодолеть линию "e".

После 1. $Фd3-h7+$ белые могут победить.

а) 1... $Кре6$ 2. $Фс7$ $Лс5$ 3. $Фd8$ $Ле5$ 4. $Фе8+$ $Крд5$ 5. $Фс8!$ $Ле4+$ 6. $Крf5$ $Ле5+$ 7. $Крf6$ $Ле4$ 8. $Фс3!$ $Ле6+$ 9. $Крf7$ $Ле5$ 10. $Крf8!$ $Ле4$ 11. $Фd3+$ $Лd4$ 12. $Фf5+$ $Крс4$ 13. $Фс2+$ $Крд5$ 14. $Кре7$ $Кре5$ 15. $Фе2+$ $Крf4$ 16. $Крд7$ $Лd5$ 17. $Крс7$ $Лd4$ 18. $Крс6$ $Крf5$ 19. $Фе3$

белые выигрывают пешку d6 и партию.

б) 1... $Крд8$ 2. $Фf7$ $Крс8$ 3. $Фа7$ $Крд8$ 4. $Фb8+$ $Крд7$ 5. $Фb7+$ $Крд2$ 6. $Фс6$ $Кре7$ 7. $Фс7+$ $Кре6$ 8. $Фd8$ $Лf5+$ 9. $Крг4$ $Ле5$ 10. $Фе8+$ $Крf6$ (10... $Крд5$ 11. $Фс8!$ - вариант (а)) 11. $Фd7$ $Лd5$ 12. $Крf4$ $Лd4+$ 13. $Кре3$ $Лd1$ 14. $Фd8+$ $Крf7!$ 15. $Фh4!$ - белые выигрывают пешку d6 и партию.

3) Ферзь против пешки.

В разделе "Пешка в эндшпиле" мы отмечали, что в борьбе пешки против ферзя у слабейшей стороны есть шансы на ничью, но только в том случае, если пешка ("a", "c", "f", "h") расположена на 7 (2) ряду. Основная идея спасения - игра на пат. Шансы на выигрыш у стороны, имеющей ферзя, связаны с активным подключением к игре короля.

Позиция Лолли.

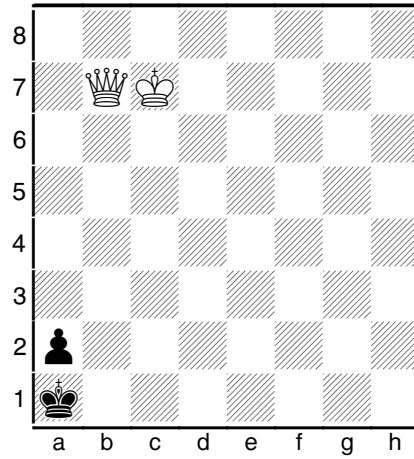


Диаграмма 247.

1. Крс7-b6! Кра1-b2
2. Крб6-c5+ Крб2-c2
3. Фb7-g2+ Крс2-b1
4. Крс5-b4! a2-a1Ф
5. Крб4-b3

Важная позиция! Несмотря на материальное равенство, черные не могут защититься от мата.

- 5... Фa1-f6
6. Фg2-c2+ Крб1-a1
7. Фc2-a2 x

Для самостоятельного решения.

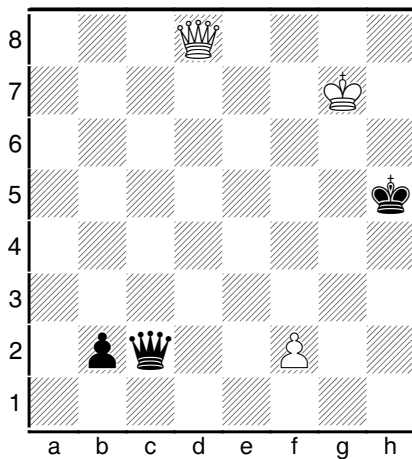


Диаграмма 248.
Ход белых.

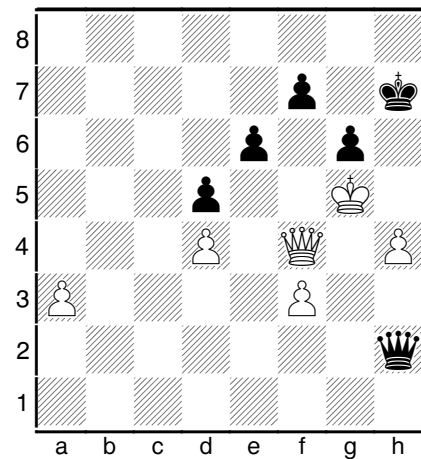


Диаграмма 249.
Ход черных.

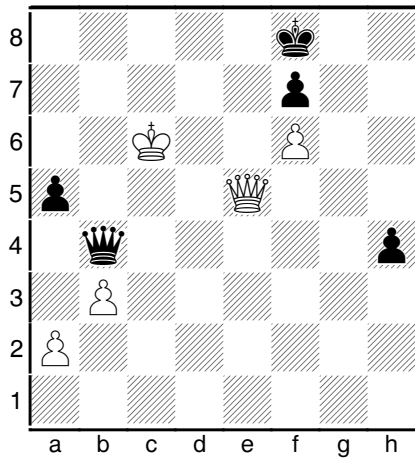


Диаграмма 250.
Ход белых.

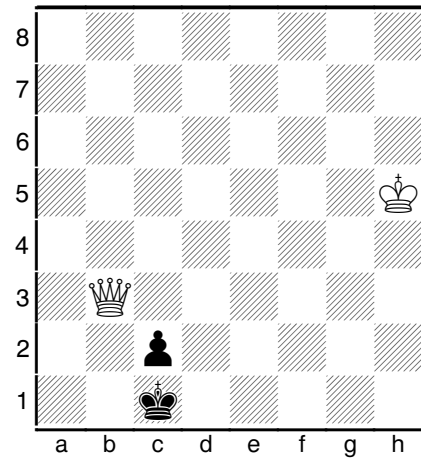


Диаграмма 251.
Ход белых.
Успеет ли король?

Постарайтесь использовать большую силу ферзя для тактических решений в позициях № 248-251.

ОТВЕТЫ НА ЗАДАНИЯ.

I. Король.

A. Миттельшпиль.

№75. Ивков - Рукавина (Нови Сад, 1975 г.) 1... Лb2? 2. О-О-О+! (2... Крс7 3. Кр:b2). Черные сдались.

№76. Донеv - Ободчук (Болгария, 1989 г.) 1... Кph8!! (1... Кph7 2. Фg6+) 2. Ф:f8+ Кph7 (3. h3 Л:h3+ 4. gh Ф:h3+ 5. Кpg1 Фg3+ 6. Кph1 Лh4x). Белые сдались.

Б. Эндшпиль.

№87. Цешковский - Халифман, Свердловск, 1987 г.

1... Крс7! 2. fe Крд6-+ 3. a4 Кр:e6 4. Крb3 Кре5 5. a5 e3 6. Лd1 d4 7. a6 Лc7 8. Ле1 Кре4 9. b5 Лc3+. Белые сдались.

№88. Переньи - Брандич, Венгрия, 1985 г.

1. Сg5!! (1... g1Ф 2. С:f6+ Кpg8 3. h7+ Крf8 4. h8Фх; 1... Се5 2. Кpg6 и 3. Лd8x; 1... Лf2+ 2. Кpg6+-). Черные сдались.

№89. Великов - Добровольский, София, 1985 г.

1. Кpg5! Л:h3 2. Кph6! Лg3 3. Кpg7 h3 4. Л:f7+ Креб 5. Кр:g6 h2 6. Лh7 Кр:e5 7. Л:h2 Крf4 8. Ла2 Лg1 9. Ла4+ Кр:f3 10. g5. Черные сдались.

II. Пешка.

A. Миттельшпиль.

№108. 1. Фа8!!, прокладывая дорогу в ферзи пешке f6, (1... Л:a8 2. fe Кpg7 3. Лd8), черные сдались.

№109. 1. h6! (1... fg 2. h7+ Крh8 3. Кg6x), черные сдались.

№110. 1... e2! (Выигрывают черные!) 2. fe (2. Ле1 Фc5+ 3. Кph1 Фf2 4. Фа5 Фf1+ 5. Л:f1 efФх) Cd4+ (3. Лf2 e1Фх; 3. Кph1 efФх).

Белые сдались.

Б. Эндшпиль.

№125. Авербах - Бебчук, Москва, 1964 г.

1. e5! fe (препятствуя образованию проходной пешки 2. e6) 2. g5 hg (проигрывает 2... Крд6 3. f6 Креб 4. fg Крf7 5. hg b5 6. Кре4 b4 7. Крд3! и нет "блуждающего" квадрата) 3. f6 ! (3... gf 4. h5 проходя в ферзи) с выигрышем.

№126. Уэнстейн - Роде, Лон-Пайн, 1977 г.

1... f4! 2. gf gf 3. Kpd4 e3! 4. fe (4. Kpd3 f3! 5. gf h4 6. Кре2 h3 7. Kpf1 e2+) 4... f3! 5. gf h4 и белым мешают свои же пешки! Пешка h4 проходит в ферзи. Белые сдались.

№127. Псахис - Выжманавин, Москва, 1981 г.

1. К:b7! Л:b7 2. Л:g4+! (2... Кр:g4 3. с5 и 4. с6). Черные сдались.

№128. Юдасин - Тертерянц, Подольск, 1991 г.

1. Лg4+! Кр:g4 (1... Крh6 2. Лg8) 2. e6 Лf8 3. e7 Черные сдались.

III. Слон.

А. Миттельшпиль.

№140. Штейн - Ульман, Москва, 1968 г.

1. Ф:f7+ Ф:f7 2. Л:e7! (Слон остался без защиты, т.к. ферзь черных связан). Черные сдались.

№141. Секели - Мих. Цейтлин, Гастингс, 1990/91 г.г.

1. Л:e4! (1... Л:e4 2. Фg5! Ф:g5 3. fg+- ; 1... fe 2. Фg5! Ф:g5 3. fg - при связке решающий удар наносит пешка!). Черные сдались.

№142. Котрониас - Кинг, Нью-Йорк, 1980 г.

1. Фh6! (с угрозой 2. Фg7x; 1... gh 2. К:h6x; слон+конь в действии).

Черные сдались.

№143. Свешников - Р. Щербаков, Москва, 1991 г.

1. Фg7+!! (1... Кр:g7 2. Кf5++ Крг8 3. Кh6x). Черные сдались.

Б. Эндшпиль.

№155. Окончание этюда Троицкого:

1. g8Ф+ Кр:g8 2. Кре6 Крh8 3. Кpf7 e5 (e6) 4. Сg7 x

Черным мешали собственные пешки.

№156. Окончание этюда Селезнева.

1. С:h7!! С:h7 (1... С:c4 2. g6 и 3. g7 x) 2. g6 С:g6 (2... Сg8 3. g7 x) 3. Кр:g6 и белые выиграли пешку b6 и партию.

№157. Этюд Римка, 1927 г.

1. Кс6+ Кра8 2. Cf3! (грозит 3. Ке5+, на совершенно пустой доске некуда пойти черным слоном, везде его достает конь!)

Черные сдались.

№158. Этюд Королькова, “Труд”, 1950 г.

1. Сb6 Kph7 2. Ce 3 d5 3. Kpf6 d4 4. C:d4 Kph6 5. Kpf5 Kph5 6. Kpf4 Kph4 7. Kpf3 Kph3 8. Ce5! Kg3 9. hg! Черные сдались.

№159. Пласкетт - Зак, Лондон, 1983 г.

1. h5! gh 2. g3! (цугцванг).

Черные сдались.

№160. Рене - Мираллес, Элина, 1986 г.

1... b4! 2. ab g4! 3. fg hg 4. hg f3 5. Kpd2 C:b2 6. K:b2 Kp:b2 (7. b5 f2 8. Кре2 a3 9. b6 a2 10. b7 f1Ф+ 11. Kp:f1 a1Ф+). Белые сдались.

IV. Конь.

А. Миттельшпиль.

№172. Суэтин - Р. Щербаков, Варшава, 1991 г.

1... Фg3!! 2. gf (2. fg K:g3 x - знакомый мотив) 2... K:f2+ 3. Ф:f2 и черные выиграли.

№173. Бареев - Якович, СССР, 1986 г.

1. K:e6!! (1... fe 2. Ф:d5; 1... Ф:h5 2. Kg7++ Kpd8 3. Ле8 x).

Черные сдались.

№174. М. Павлович - Чабрило, Чагак, 1991 г.

Так в чем же дело! 1... Kb3+!! 2. ab Kc5 (с угрозой 3... Kb3x!) 3. Cd3 C:d3 4. K:d3 K:b3+ 5. Kpc2 K:d2 и черные выиграли.

№175. Разуваев - Мештрович, Кестхей, 1981 г.

Вперед! 1. Kh7! (Вот это вилка!) Kp:h7 (1... Л:c8 2. K:f6+ gf 3. Л:c8+-) 2. Л:f8 и белые выиграли.

№176. Сейраван - Б. Коган, Филадельфия, 1986 г.

1. C:e6+!! (1... C:e6 2. Фf8+!! завлечение короля под вилку Kp:f8 3. K:e6+ Кре7 4. K:c7 Kpd6 5. Ке8+ и белые выигрывают).

Черные сдались.

№177. Хуарес - Лпутян, Манила, 1990 г.

1... Л:d4!! (2. cd Cf3!! 3. gf ef с угрозой 4... Фg2x , 4. Лg1 K:f2 x)

Белые сдались.

Б. Эндшпиль.

№186. Окончание позиции Стаммы

1. Ке3 Крh1 2. Кf1! h2 3. Кg3 х

№187. Эстевес - Фернандес, Куба, 1991 г.

1. g4! hg 2. g3! Ка3 3. К:g4+ Кpf5 4. Ке3+ Кре5 5. Крс3 Кре4 6. Крb2!

Черные сдались.

№188. Мурей - Кнежевич, Подольск, 1991 г.

1. Кpf2 Кр:g5 2. Кре2! Лd4 3. Кре3! (3... Лd1 4. Ке4+ Кpf5 5. Кd2)

Черные сдались.

№189. Окончание этюда Троицкого.

1. Крh6 Крг8 2. Кd7 Крh8 3. Кf8 Сg8 4. Кg6 х

№190. Этюд Куббеля.

1. с6! bc 2. Крb3! (с идеей 3. a4 и 4. Кс4 х) Крb5 3. a4+ Крс5 4. Кd7+ и белые выигрывают.

№191. Цветкович - Шрибар, Югославия, 1983 г.

1. a5! Кре7 2. e5! Крд7 3. b4, зафиксировав черные пешки на белых полях, белые получили выигранную позицию. Далее было 3... Крс6 4. g4 b6 5. ab Кр:b6 6. h4 a5 7. ba+ Кр:a5 8. Ке4 Крb4 9. Кd6 Сg8 10. Кpf4 Крb3 11. h5 Крс2 12. g5 hg+ 13. Кр:g5 Крд3 14. Кpf6 Крд4 15. К:f7 . Черные сдались.

V. Ладья.

№205. Белов - Куликов, Подольск, 1990 г.

1. Лс8 (1...Фd2 2. Фе8+ Л:e8 3. Л:e8 х) Черные сдались.

№206. Андонов - Лпутян, Сочи, 1987 г.

1... Кd3+! (2. Ф:d3 Фс1+ 3. Л:c1 Л:c1 х) Белые сдались.

№207. Куликов - Белов, Подольск, 1988 г.

1... Кf5+!! 2. gf (2. К:f5 Лh3 х) Лf4 х

№208. Гауглиц - С. Цветкович, Балатонберени, 1987 г.

1... 0-0-0!! 2. Лfb1 Л:h2+ (3. Кр:h2 Лh8 х) Белые сдались.

№209. И. Иванов - Кудрин, Чикаго, 1989 г.

1. Ф:h7+!! (1... Л:h7 2. Лg8 х , 1... К:h7 2. Л:h7+ Кр:h7 3. Лh3+ Ch4 4. Л:h4 х) Черные сдались.

№210. Бегер - Брюкнер, ФРГ, 1985 г.

1... Фg6!! (2. fg hg+ 3. Ch6 Л:h6 х ; 2. Лf2 С:f2 3. Фg1 Сb6 4. Лf1 Лdf8 черные выигрывают).
Белые сдались.

Б. Ладья в эндшпиле.

№225. Будников - Варавин, СССР, 1989 г.

1. g6!! Л:b2 (1...Кр:g6 2. Лс6+! Л:с6 3. b8Ф) 2. gf (с угрозой 3. Лс8)

Черные сдались.

№226. Этюд Г. Венинка, "Op te Hoogte", 1978 г.

1. с7 Кb7 2. с8Л! К:a5 3. Лс5 Кb7 4. Лс6 х

№227. Капабланка - Ласкер, Берлин, 1914 г.

1. Ла8+!! К:a8 (1... Кр:a8 2. Кр:с7) 2. Крс8! Кс7 3. Кр:с7

Черные сдались.

№228. Этюд Сааведры

1. с7 Лd6+ 2. Крb5 (2. Крс5? Лс1) Лd5+ 3. Крb4 Лd4+ 4. Крb3 Лd3+ 5. Крс2 Лd4! 6. с8Л! (6. с8Ф?
Лс4+ 7. Ф:с4 пат) 6... Ла4 7. Крb3 (с угрозой 8. Кр:a4 и 8. Лс1 х) Белые выигрывают.

VI. Ферзь.

А. Миттельшпиль.

№237. Фараго - Бисерринг, Гаусдал, 1989 г.

1. Лb1!! Кd7 (1... Ф:c5 2. Л:b7 х) 2. Фd4! Ф:d4 (2... Лd8 3. Л:b6) 3.Л:b7 х Черные сдались.

№238. Ненашев - Кайданов, Пинск, 1986 г.

1... Фс5+ 2. Фd4 Лd8!! (3. Ф:c5 Л:d1 х) Белые сдались.

№239. Иван - Спасов, Будапешт, 1987 г.

1. Лf6+! gf 2. gf+ Крf7 3. Кг5+ (4. Ф:b7) Черные сдались.

№240. Кирст - Карлссон, Мец, 1984 г.

1... Фg5+!! (1... К:e4+ 2. Кре3 Фg5+ 3. Кр:e4) 2. Кре1 (2. Ф:g5 К:e4+ 3. Кре3 К:g5 -+) f2+ 3. Крf1
Ф:h6 4. Л:h6 К:e4 5. с4 fg

Белые сдались.

№241. Костен - Берг, Нествед, 1988 г.

1. К:f5+! gf 2. Леб+! (2... fe 3. Фf6 х) Черные сдались.

№242. Двойрис - Фекер, Будапешт, 1991 г.

1. Фg5!! (1... С:g5 2. Лh8+ Кpg7 3. Л3h7 х ; 1... Л:d5 2. Лh8+1 С:h8 3. Ф:d8+ Кpg7 4. Ф:h8 х) Черные сдались.

Б. Эндшпиль.

№248. Этюд Ринка

1. Фd5+ Кrh4 2. Фh1+ Кpg4 3. Фg2+ (засада) Кrh4 (3... Кpf4 4. Фg3 Кpf5 5. Фg6+ и 6. Ф:c2) 4. Фh2+ Кpg4 5. f3+ или 4... Кpg5 5. f4+

Белые выигрывают.

№249. Матлюхин - Кузьмин, СССР, 1970 г.

1... f6+ 2. Кpg4 (2. Ф:f6 Фg3 х) Фg2+ 3. Фg3 f5+ 4. Кpf4 e5+! 5. de Фd2 х

№250. Тивяков - Арбаков, Белгород, 1989 г.

1. a3! (1... Фа3 2. Фb8 х ; 1... Ф:b3 2. Фc5+ Кpg8 3. Фg5+ Кpf8 4. Фg7+ Кре8 5. Фg8 х

№251. Учебная позиция.

1. Кpg4! Кpd2 2. Фb2 Кpd1 3. Кpf3 c1Ф 4. Фе2 х.