

ЭМАНУИЛ
ЛАСКЕР

ШКОЛА
ШАХМАТНОЙ
ИГРЫ

КЛАССИЧЕСКИЙ УЧЕБНИК ШАХМАТ

 **БОМБОРА**
ИЗДАТЕЛЬСТВО

Москва 2022

УДК 794.1
ББК 75.581
Л26

Автор-составитель *Калиниченко Николай Михайлович*

Ласкер, Эмануил.
Л26 Школа шахматной игры : классический учебник шахмат / Эмануил Ласкер ; составитель Н. М. Калиниченко. — Москва : Эксмо, 2022. — 552 с. : ил. — (Классический учебник шахмат).

ISBN 978-5-04-119183-2

Эта книга является самым полным сборником шахматных трудов Эмануила Ласкера на сегодня в мире. Помимо часто издаваемого «Учебника шахматной игры» и более редкой, но известной работы «Здравый смысл в шахматах», в нее вошли «Начатки шахматного знания» и «Уроки с начинающими» — труды сегодня совсем недоступные.

Влияние Ласкера на шахматный мир огромно, его спортивное превосходство над соперниками было столь неправдоподобно велико, что современники не могли найти этому разумного объяснения. Одни объясняли его успехи везением, другие даже подозревали гипноз! Только сегодня стали понятными многие из методов, которые применял Ласкер в своей шахматной практике, хотя он, как истинный ученый, прямо излагал свои взгляды в печатных трудах. Продолжателем его шахматного метода специалисты называют нынешнего чемпиона мира Магнуса Карлсена.

Книги Ласкера необходимы каждому желающему постичь шахматы и добиться в них успеха.

**УДК 794.1
ББК 75.581**

ISBN 978-5-04-119183-2

© Калиниченко Н.М. Составление, 2013
© Оформление. ООО «Издательство «Эксмо», 2022

Все права защищены. Книга или любая ее часть не может быть скопирована, воспроизведена в электронной или механической форме, в виде фотокопии, записи в память ЭВМ, репродукции или каким-либо иным способом, а также использована в любой информационной системе без получения разрешения от издателя. Копирование, воспроизведение и иное использование книги или ее части без согласия издателя является незаконным и влечет уголовную, административную и гражданскую ответственность.

Издание для досуга
КЛАССИЧЕСКИЙ УЧЕБНИК ШАХМАТ

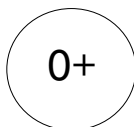
Ласкер Эмануил
ШКОЛА ШАХМАТНОЙ ИГРЫ
КЛАССИЧЕСКИЙ УЧЕБНИК ШАХМАТ

Главный редактор *Р. Фасхутдинов*
Руководитель отдела *В. Обручев*
Ответственный редактор *С. Вильданов*
Менеджер проекта *Н. Солдатова*
Художественный редактор *Е. Пуговкина*
Компьютерная верстка *О. Скляр, А. Гусев*

Страна происхождения: Российская Федерация
Шығарылған елі: Ресей Федерациясы

ООО «Издательство «Эксмо»
123308, Россия, город Москва, улица Зорге, дом 1, строение 1, этаж 20, каб. 2013.
Тел.: 8 (495) 411-68-86.
Home page: www.eksmo.ru E-mail: info@eksmo.ru
Өндiрушi: «ЭКМО» АҚБ Баспасы,
123308, Ресей, қала Мәскеу, Зорге көшесi, 1 үй, 1 ғимарат, 20 қабат, офис 2013 ж.
Тел.: 8 (495) 411-68-86.
Home page: www.eksmo.ru E-mail: info@eksmo.ru
Тауар белгiсi: «Эксмо»
Интернет-магазин : www.book24.ru
Интернет-магазин : www.book24.kz
Интернет-дүкен : www.book24.kz
Импортер в Республику Казахстан ТОО «РДЦ-Алматы».
Қазақстан Республикасындағы импорттаушы «РДЦ-Алматы» ЖШС.
Дистрибутор и представитель по приему претензий на продукцию,
в Республике Казахстан: ТОО «РДЦ-Алматы»
Қазақстан Республикасында дистрибутор және өнім бойынша арыз-талаптарды
қабылдаушының өкілі «РДЦ-Алматы» ЖШС.
Алматы қ., Дембровский көш., 3-а, литер Б, офис 1.
Тел.: 8 (727) 251-59-90/91/92; E-mail: RDC-Almaty@eksmo.kz
Өнiмнiң жарамдылық мерзiмi шектелмеген.
Сертификация туралы ақпарат сайтта: www.eksmo.ru/certification
Сведения о подтверждении соответствия издания согласно законодательству РФ
о техническом регулировании можно получить на сайте Издательства «Эксмо»
www.eksmo.ru/certification
Өндiрген мемлекет: Ресей. Сертификация қарастырылмаған

Дата изготовления / Подписано в печать 28.01.2022. Формат 70x100¹/₁₆.
Печать офсетная. Усл. печ. л. 44,72.
Доп. тираж 2000 экз. Заказ



БОМБОРА
ИЗДАТЕЛЬСТВО

БОМБОРА – лидер на рынке полезных и вдохновляющих книг.
Мы любим книги и создаем их, чтобы вы могли творить, открывать
мир, пробовать новое, расти. Быть счастливыми. Быть на волне.

bombora.ru bomborabooks bombora

■ ЧИТАЙ · ГОРОД

book 24.ru

Официальный
интернет-магазин
Издательской группы
«ЭКМО-АСТ»

ISBN 978-5-04-119183-2



9 785041 191832 >

В электронном виде книги издательства вы можете
купить на www.litres.ru

ЛитРес:

один клик до книги



ПРЕДИСЛОВИЕ К НАСТОЯЩЕМУ ИЗДАНИЮ

Данная книга является самым полным сборником шахматных трудов Эмануила Ласкера на сегодня в мире. Помимо часто издаваемого «Учебника шахматной игры», более редкой, но известной работы «Здравый смысл в шахматах», в нее вошли «Начатки шахматного знания» и «Уроки с начинающими» — труды сегодня совсем недоступные.

Наибольшее влияние на развитие шахмат во все времена оказывали чемпионы мира. Именно они диктовали моду, именно на них равнялся весь свет. Эмануил Ласкер был чемпионом дольше всех (27 лет! — этот рекорд вряд ли возможно побить), он дольше всех и определял направление шахматной мысли.

Влияние Ласкера на шахматный мир огромно, его превосходство над соперниками было столь неправдоподобно велико, что требовало мистических объяснений в гипнозе. На самом же деле он в своей шахматной практике уже более ста лет назад использовал многие из методов, которые стали обычными сегодня:

- Он нарушал общие принципы, если был уверен в своих действиях.
- Его ходы отличал «практицизм».
- Он фокусировал свое внимание на особенностях позиции, искал конкретные, а не теоретические цели.
- Он не рассчитывал варианты там, где расчет не нужен.
- Он считал шахматные часы 33-й фигурой.
- При ухудшении ситуации на доске он усложнял позицию, прежде чем она становилась безнадежной.

- Он шел на оправданный риск.
- Он жертвовал материал за чисто позиционную компенсацию.
- Он использовал тактику для продвижения позиционных целей.

Круг профессиональных интересов Ласкера не ограничивался шахматами, он был успешным математиком, философом, писателем, и богатство его личности проступает во всех его печатных трудах. Как принято у ученых, он откровенно излагал все свои мысли, не делая секретов. При этом он неизменно ссылался на других шахматных титанов — Стейница, Тарраша, Нимцовича. Так принято в научных кругах, но не у шахматистов. Возможно, поэтому появилось ошибочное утверждение, будто бы Ласкер не оставил собственной школы. В действительности все современные шахматисты — его ученики. По мнению 14-го чемпиона мира Крамника, современные шахматы и начались с Ласкера, все, что было до него, — архаика, а его партии абсолютно современны.

Книги, собранные сейчас под одну обложку, написаны Ласкером в разных веках, если говорить об обычном календаре, но гораздо важнее, что они написаны в разные шахматные эпохи и, фигурально выражаясь, даже «разным Ласкером». Наиболее важная из них сегодня, безусловно, «Учебник шахматной игры». Она написана Ласкером в 1925 году, когда позиционная теория шахмат уже была признана и принята, но ее изложение Ласкером свежо, а книга непохожа на другие учебники. Ласкер-философ и шахматы наполняет философским содержанием. Во многих книгах многих авторов изложены основные положения позиционной теории Стейница, но лишь Ласкер считает нужным подробно остановиться на вопросе, каким образом эти законы получены, как можно удостовериться в их справедливости, наконец, как далеко за границы шахмат некоторые из законов распространяются.

В книге отчетливо виден и Ласкер-психолог. Рассказывая об отдельных приемах борьбы, он часто уточняет и кто именно из гроссмейстеров данные приемы использует. С позиции психологии он рассматривает и перспективность комбинационного и позиционного методов борьбы.

Александр Никитин, тренер, воспитавший Гарри Каспарова, написал об этом книгу. Начал он ее вот этими словами: «Когда мне было 7 лет, я нашел в библиотечке дяди учебник шахматной игры, написанный Эмануилом Ласкером. Толстую книжку, полную красивых и таинственных фигурок, «проглотил» за пару дней, и од-

ним вечным пленником загадочного царства богини Каиссы стало больше. А учебник великого Маэстро до сих пор занимает почетное место в моей библиотеке».

Существуют шахматные книги на все времена. Их немного, и «Учебник...» одна из них.

«Здравый смысл» написан в 1896 году, совсем еще молодым Ласкером, в момент максимального противостояния позиционной школы Стейница и романтического направления, возглавляемого Чигориным. Оба гиганта, доказывая свои взгляды, не боялись экспериментировать за доской, эпатажили зрителей и соперников радикальными идеями в дебюте и миттельшпиле (7. ♘h3! — защита двух коней, Стейниц. 2. ♔e2! — французская защита, Чигорин). Оба они вели и заочную дискуссию на страницах газет. Каждый из них по-своему понимал шахматную красоту и твердо отстаивал свое понимание. Нужна была еще одна столь же масштабная личность, способная объединить обе эти философии на доске, предложить нечто общее и универсальное. В такой роли и выступил молодой чемпион мира, философ и математик Эм. Ласкер. Само название его книги, если рассматривать ее под таким углом зрения, не случайно. Ласкер выделил в шахматах, как базовый элемент, борьбу, подчинив ей все остальное, в том числе и шахматную эстетику. «Самый сильный ход и есть самый красивый» — таков его чемпионский взгляд на столкновение позиционной и комбинационной школ в шахматах. Как это созвучно XXI веку с его уважением к результату партии, рейтингам шахматистов! До Ласкера бессмертные и вечные партии Андерсена не столько анализировали, сколько восхищались ими, он же, подвергнув ходы самой строгой проверке, выяснял, являются ли они единственным путем к победе, а значит, красивы ли сами партии? Такой подход сегодня очевиден любому шахматному проблемисту, но в игровых шахматах он и сейчас принимается не всеми. Уже по этому примеру видно, насколько опережал свое время Ласкер.

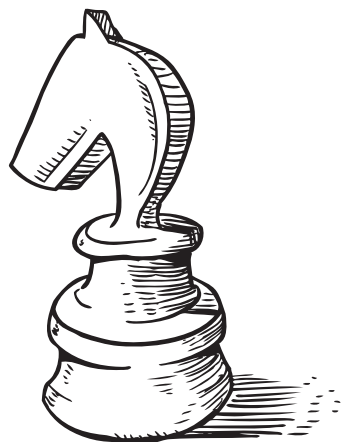
Работа «Начатки шахматного знания» вышла в СССР в 1926 году и вызвала значительный интерес (достаточно сказать, что ее первый тираж — 5 400 экземпляров — превышал первый тираж вышедшего через пару лет знаменитого авантюрного романа Ильфа и Петрова «12 стульев»). Эта работа Ласкера вскоре была переведена на армянский язык и переиздана в Ереване.

«Уроки с начинающими» написаны Ласкером в 1936 году специально для советской газеты «Шахматы и шашки в рабочем клубе».

Предисловие к настоящему изданию

Спасаясь от гитлеровского режима, Ласкер жил тогда в Москве. Интересно видеть, что, будучи по нынешним меркам уже «шахматным ветераном», Ласкер продолжал генерировать новые идеи: например, объясняя начинающим шахматистам ценность фигур, он отходит от традиционной их стоимости (конь равен трем пешкам и т.д.) и дает другую, более тонкую шкалу. Его ум работал постоянно, и прочесть все книги Ласкера необходимо каждому, кто хочет постичь шахматы и добиться в них успеха.

В. Ионов, Н. Калиниченко



**УЧЕБНИК
ШАХМАТНОЙ
ИГРЫ**

I

ПЕРВОНАЧАЛЬНЫЕ СВЕДЕНИЯ О ШАХМАТНОЙ ИГРЕ

История шахматной игры давно уже пробудила к себе интерес, но о ней мы тем не менее знаем очень немного. Существует несколько легенд относительно возникновения этой игры, но их историческая правда заключается лишь в том, что они правильно называют местом возникновения Азию, а временем возникновения — очень далекое прошлое. Древнеегипетское искусство донесло до нас изображения игр, похожих на шахматы. Найдены были также документы, относящиеся к шахматам и написанные свыше тысячи лет назад. Однако шахматная игра той эпохи не была тождественна современной. На протяжении своей истории шахматы, несомненно, претерпели многочисленные изменения, и, кто знает, не является ли предком наших шахмат игра в шашки, или, точнее, некоторое подобие этой игры.

История шахмат в Европе началась приблизительно ты-

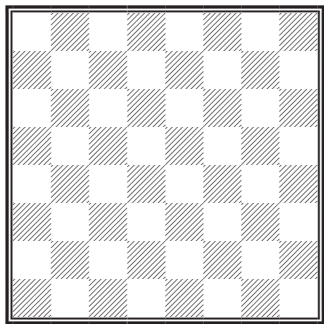
сячу лет назад. В ту эпоху они пользовались в Испании большим уважением и являлись любимой игрой знати и ученых. В шахматы играли при дворах и рыцарских замках, их воспевали в прекрасных поэмах. В течение столетий они оставались утонченной игрой, доступной лишь изысканному вкусу. Постепенно шахматы проникли в Италию и Францию и в конце концов получили повсеместное распространение.

Шахматная игра, как сказано, подвергалась различным изменениям, но только внешним, по форме, и не по своей сущности. Последняя оставалась неизменной на протяжении тысячелетий, и раскрыть ее поэтому нетрудно: игра в шахматы всегда стремилась отображать войну между двумя противоборствующими сторонами, ожесточенную войну, которая хотя и ведется по определенным законам и установленным порядкам, но не знает, что такое милость или

пощада. Это становится ясным из простого ознакомления с правилами игры.

Шахматная доска

Самое старое в шахматах — это, несомненно, доска, поле шахматной битвы. Она разделена на 64 поля — маленькие квадраты, составляющие в совокупности один большой квадрат. Эти 64 квадрата располагаются в виде восьми горизонтальных и восьми пересекающих их вертикальных линий. Для лучшего обозрения доски эти поля окрашивают попеременно в белый и черный цвет, так что с давних времен шахматная доска имеет такой вид:



Очень важно, чтобы желающий изучить шахматную игру точно знал доску и мог ясно представить себе расположение каждого поля, равно как и взаимное расположение групп смежных полей. Для облегчения этого всю доску делят на три части: середину и два фланга. Первая и вторая вертикальные линии (слева) образуют левый

фланг; седьмая и восьмая линии, примыкающие к правому краю доски, — правый фланг; третья, четвертая, пятая и шестая линии — середину. Середину этой середины образуют четыре поля, лежащие в четвертой и пятой линии и в четвертом и пятом ряду; эти четыре поля называются центром.

Чтобы получить возможность коротко и ясно объяснять происходящее на доске, каждому полю дали название. В прежние времена им давали названия картинные (описательные), в наш естественно-научный век — названия математические. Эти математические названия напоминают систему координат, вроде той, которая была установлена Декартом. При этом «вертикали» — линии, идущие снизу вверх, обозначаются по порядку буквами: a, b, c, d, e, f, g, h; «горизонталы» же, идущие слева направо, обозначаются цифрами: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8. Говорят, таким образом, о линии «a», о линии «b» и т. д. по линии «h» или о 1-м ряде (горизонталы), 2-м ряде и т. д. до 8-го ряда. Так как каждое поле может принадлежать только одной линии и одному ряду, то оно совершенно точно определяется указанием этой линии и этого ряда. Например, поле b5 — это поле линии «b», которое находится в 5-м ряду: всегда говорят и пишут «поле b5». Эта система дает, таким образом, возможность просто и единообразно обозначать каждое поле на доске. О другой

системе описательного обозначения речь пойдет ниже.

В математической системе обозначений указанное выше разделение доски на отдельные части выражается так: левый фланг образуют линии «a» и «b», правый — линии «g» и «h», середину — линии «c», «d», «e» и «f»; центр составляют четыре поля: d4, d5, e4, e5. В шахматах говорят также о крае доски, который составляют линии «a» и «h» и ряды (горизонтали) 1-й и 8-й, а также — о четырех угловых полях: a1, a8, h1, h8.







Шахматист, который хочет научиться свободно читать шахматные книги, должен прежде всего научиться быстро и правильно обозначить поля, которые указываются ему на доске пальцем, а также быстро и правильно находить на доске поля, которые указываются ему в математическом обозначении, и ясно представлять себе их геометрическое положение.

Шахматные фигуры

Войска, которые сражаются на шахматной доске, состоят из белых и черных шахматных фигур. Белые фигуры образуют одну партию, черные — другую, противостоящую. Коротко называют эти партии просто «белыми» и «черными».

У белых и черных имеются одни и те же фигуры: король, ферзь, две ладьи, два слона, два коня и восемь пешек. Таким образом, в каждой партии насчитывается 16 фигур. К началу игры фигуры расставляются определенным, раз навсегда установленным образом, а затем играющие изменяют это первоначальное расположение фигур, делая поочередно ходы, т. е. передвигая свои фигуры с одного поля на другое. В этом и заключается ведущийся по определенным правилам бой между шахматными фигурами, каждая из которых стремится защитить своего короля и помочь овладеть королем противника.

Внешний вид фигур бывает различен: в книгах фигуры обозначаются следующими условными буквами: король — Кр, ферзь — Ф, ладья — Л, слон — С, конь — К; пешки же никак не обозначаются. На диаграммах фигуры изображаются следующими условными значками¹:

Король	—	
Ферзь	—	
Ладья	—	
Слон	—	
Конь	—	
Пешка	—	

Тот из игроков, чья очередь делать ход, должен переставить одну из своих фигур с того

¹ В современных полиграфических изданиях фигуры, совершающие ход, обычно обозначают не буквами, а более наглядными пиктограммами. (Прим. ред.)

поля, на котором она стоит, на какое-нибудь другое поле. В этом и заключается «ход», а в чередующейся смене таких ходов состоит все течение битвы. Конечно, это описание не совсем полно; оно передает только суть дела. Отметим, что иногда — при рокировке и превращении пешки — в ходе одновременно участвуют две фигуры одной и той же стороны. Все ходы, однако, делаются по определенным правилам, которым игроки обязаны подчиняться.

Правила ходов

Король может двигаться с того поля, на котором он стоит, только на одно из соседних полей, ладья может двигаться только по прямой линии, слон — только по косой (по диагонали), ферзь — и по прямой и по диагонали, конь делает прыжок, т. е. кратчайший непрямолинейный путь, возможный на шахматной доске, а пешка двигается только вперед и только на одно поле. Все эти ходы допустимы лишь на такое поле, которое не занято другой своей же фигурой, и при условии, что путь к этому полю свободен. Если путь ладьи, слона или ферзя к какому-нибудь намеченному полю прерывается, поскольку одно из полей по дороге занято, то фигура не может перепрыгнуть через эту преграду. Для занятия поля нахождение на нем фигуры противника не служит препятствием; мы берем эту фигуру, завладеваем полем и снимаем неприятельскую

фигуру. Остальные фигуры — король, конь и пешка — также могут взять фигуру противника: король и конь — если они могут пойти на поле, занятое этой фигурой, пешка — если неприятельская фигура стоит перед ней на смежном по диагонали поле (но отнюдь не прямо перед ней). Все фигуры могут быть взяты и все могут быть поставлены под удар, за исключением короля. Если ему грозит опасность, если, как говорят, противник «дает шах», то играющий обязан защищать своего короля; если же королю не остается никаких путей к спасению, он получает мат: шах и мат, и партия кончена.

Приведенные правила ходов не полны и изложены в слишком сжатой форме, но они дают четкое представление о шахматной борьбе. Теперь мы рассмотрим их подробнее в отдельности и выясним все сопутствующие логические моменты.

Король

Король может передвинуться со своего места на любое поле, удовлетворяющее следующим условиям:

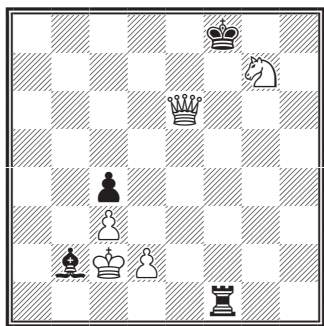
- 1) оно является соседним с тем полем, которое король занимал раньше;
- 2) оно не занято никакой фигурой того же цвета, что и король;
- 3) оно не находится под ударом неприятельской фигуры (пешки).

Только один раз в течение партии король может отступить от этих правил, т. е. пойти не на соседнее поле, а именно при рокировке. При рокировке король и одна из ладей его цвета передвигаются одновременно, причем ладья ставится рядом с королем, а король переставляется через нее. При этом предполагается, что:

- 1) король не находится под шахом (т. е. под ударом);
- 2) король и ладья в течение партии до этого момента еще не двигались;
- 3) путь ладьи свободен;
- 4) ни король, ни ладья не попадают в результате под удар.

Оживим теперь изложение примерами.

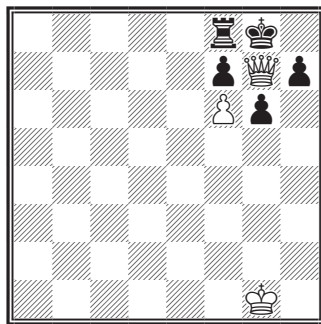
Белый король, находящийся на поле c2, имеет в своем расположении только один ход, а именно на b2. Но для этого он должен взять черного слона, стоящего на поле b2.



Он может пойти туда, ибо, во-первых, это поле является соседним с полем c2, на ко-

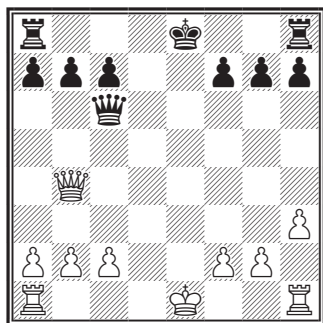
тором он в настоящее время стоит; во-вторых, это поле занято не собственной фигурой, а неприятельской, и, в-третьих, оно не находится под ударом какой-либо из вражеских фигур. Действительно, на доске находятся следующие неприятельские фигуры: король на f8, ладья на f1, слон на b2 и пешка на c4; и ни одна из этих фигур не угрожает полю b2. С другой стороны, белый король не вправе пойти на поля b1, c1 или d1, так как эти поля находятся под ударом ладьи f1, а также на поля b3 или d3, так как им угрожает пешка c4; не может он также пойти на c3 или d2, так как эти поля заняты его же пешками; все другие поля на доске для него недоступны, потому что они не являются смежными с полем, которое он занимает в настоящий момент.

Убедитесь сами, что и у черного короля имеется только один ход, а именно — взять коня на g7.



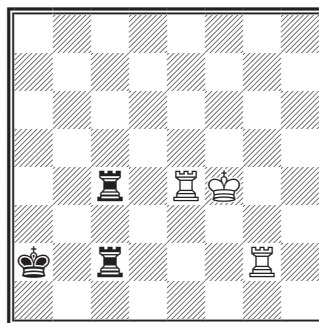
Ход черных. Их король стоит под шахом, так как ему угро-

жает белый ферзь. Он не может взять этого ферзя, так как поле g7 находится под ударом пешки f6, не может он пойти и ни на какое другое поле. Ферзь g7 не может быть взят ни одной черной фигурой. Поэтому черному королю нет спасения, он получил мат — черные проиграли партию.



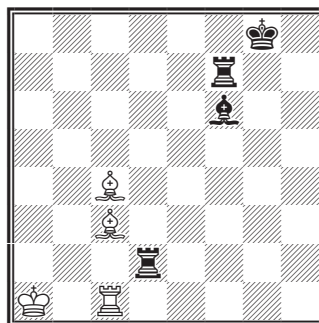
Здесь короли и ладьи стоят на своих первоначальных местах. Предположим, что они в данной партии еще не двигались. В этом случае белые могут произвести рокировку как ладьей h1, так и ладьей a1; как говорят, белые могут рокировать и в короткую и в длинную сторону. При короткой рокировке белая ладья с h1 перейдет на f1, а король — на g1; при длинной рокировке король перейдет на c1, а ладья a1 — на d1. Черные могут рокировать в длинную сторону, переместив короля на c8, а ладью с a8 на d8, но в короткую сторону они рокировать не могут, так как король не вправе перейти через атакованное белым ферзем поле f8.

Ладья



Ладья, стоящая на c2, имеет в своем распоряжении следующие ходы: на b2, d2, e2, f2, g2; она не может пойти на c1 или на c3, так как вынуждена защищать своего короля от вражеской ладьи g2. Ладья c4 может пойти на a4, b4, d4, побить на e4, но не может пойти на f4, так как белая ладья e4 преграждает ей путь и защищает этим белого короля. Ладья e4 имеет только два хода: на d4 или побить на c4; ладья же g2 имеет в своем распоряжении 12 полей, а именно поля h2, f2, e2, d2, g1, g3, g4, g5, g6, g7, g8; побить на c2.

Слон



В этом положении на доске

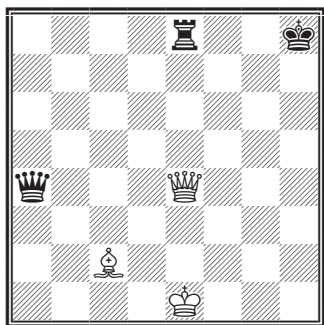
имеются три слона: на с3, с4, f6; кроме них — три ладьи: на с1, d2, f7 и, конечно, два короля — ведь короли не снимаются — на а1 и g8.

Так как слоны ходят по диагоналям, то слон с3 может взять слона f6, и наоборот. Однако взять ладью d2 слон с3 не может, так как его связывает слон f6, заставляющий его защищать своего короля.

Слон с4 может взять ладью f7; последняя же вообще никуда уйти не может, так как она связана, будучи вынужденной защищать своего короля от нападения слона с4.

Число полей, на которые могут пойти в данном положении слоны: слон с3 — на четыре поля (b2, d4, e5, f6), слон с4 — на десять (a2, b3, d5, e6, f7 a6, b5, d3, e2, f1), и, наконец, слон f6 — на девять полей (h8, g7, e5, d4, c3, d8, e7, g5, h4).

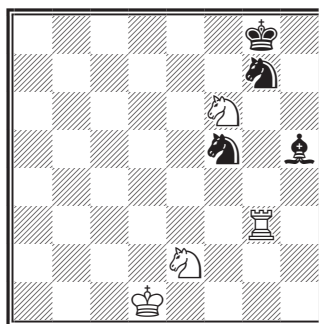
Ферзь



На доске два ферзя, одна ладья, один слон и оба короля.

Черный ферзь а4, соединяя в себе ходы ладьи и слона, может пойти на b4, с4, d4 и e4, где он берет белого ферзя, на b3 и с2, где он берет слона, на b5, с6, d7 и а1, а2, а3, а5, а6, а7, а8. Белый ферзь е4 может пойти только на e2, e3, e5, e6, e7, e8, так как ладья e8 обязывает его прикрывать короля. Если бы не это обстоятельство, он мог бы на h7 дать мат черному королю. Теперь же он должен взять ладью на e8 или позволить взять себя.

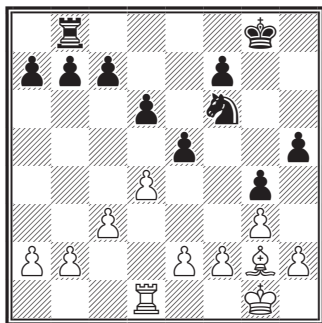
Конь



Здесь из четырех коней два неподвижны; конь e2 не может двинуться со своего места из-за слона h5, конь g7 — из-за ладьи g3; они обязаны защищать своих королей. Конь f5 может пойти на одно из следующих полей: e7, d6, d4, e3, g3 (при этом он берет ладью), h4, h6. Итак, кратчайший прыжок на доске осуществляется следующим образом: сперва отсчитываются два поля вправо или влево, вверх или вниз, а затем одно поле в направлении, перпендикулярном к ним. Это дает для коня, стоящего на f5, восемь возможностей, но

одна из них, именно ход на g7, отнимается у него, так как это поле занято своей фигурой. У коня f6 имеются все восемь возможностей; он угрожает неприятельскому королю, дает ему шах, и король, чтобы спастись, вынужден бежать куда-нибудь, например на f7.

Пешка



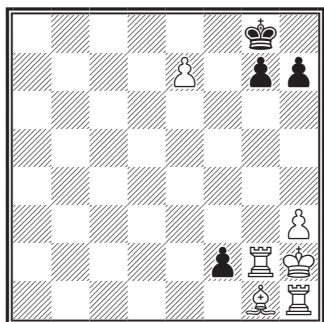
На доске мы видим 16 пешек, т. е. все пешки, участвующие в игре, и кроме них две ладьи, одного слона, одного коня и обоих королей. В начале партии белые пешки занимают второй ряд доски, а черные — седьмой. С этих мест они двинутся вперед или берут фигуры противника, но всегда продвигаются по направлению к врагу. Таким образом, белые пешки движутся всегда снизу вверх, черные — сверху вниз. Белая пешка d4 может, например, взять черную пешку e5 и наоборот, потому что пешки движутся по прямой линии, а берут — по косой.

В приведенном положении мы видим три пешки, которые не могут двигаться, ибо они

блокированы; это пешки g3, g4, f7. Пешка g3 блокирована пешкой g4 (пешка берет ведь не по прямой, а по косой линии). Девять пешек: a2, b2, e2, f2, h2, a7, b7, c7, f7 — стоят еще на тех местах, которые они занимали в начале партии, остальные же семь пешек: c3, d4, g3, d6, e5, g4, h5 — уже продвинулись со своих первоначальных мест. Пешка d4 может сделать один из двух ходов: либо продвинуться на d5, либо взять пешку e5. Пешка c3 может сделать один только ход — продвинуться вперед на c4. Пешки же, стоящие еще на своих исходных местах и притом не заблокированные, могут сделать два хода; это одно из тех отступлений от общих правил, которые на протяжении столетий завоевали своей целесообразностью права гражданства. Эти пешки могут по выбору играющего продвинуться вперед на одно или два поля. Например, пешка a2 может пойти либо на a3, либо на a4. Обратим теперь внимание на положение белой пешки f2 и черной g4. Пешка g4 следит за тем, чтобы белая пешка f2 не прошла безнаказанно через поле f3; если она станет на это поле, черная пешка может ее взять. Взятие является возможным непосредственным ответом и на двойной ход пешки. Например, если бы в приведенном положении белые сыграли f2-f4, то черные могли бы ответить на это ходом g4:f3 и забрать неприятельскую пешку. Такое взятие называется взятием «на проходе», или, пользуясь

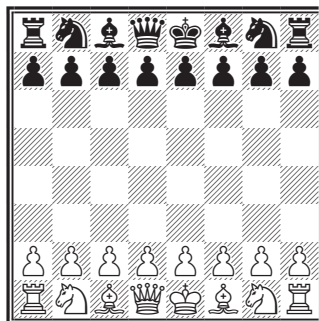
очень употребительным французским выражением, взятием «en passant». Если же пешка, проскользнувшая мимо сторожившей пешки, не берется ближайшим ходом, то позже брать ее уже нельзя, и она остается на своей выдвинутой позиции; в нашем примере, если после f2-f4 черные не берут пешку сейчас же на проходе (на f3), то она остается на поле f4.

Так как пешки не ходят назад, то, продвигаясь вперед, они в конце концов достигают последнего ряда. Это, однако, не означает их смерти, ибо участвовать в бою и наступать на врага почетно. Поэтому пешка, достигшая последнего ряда, воскресает для новой, чрезвычайно достойной жизни; она превращается в фигуру — ферзя, ладью, слона или коня (по выбору играющего); это, конечно, для нее «повышение», так как фигура обладает гораздо большей подвижностью и силой, чем пешка.



Если в этом положении ход белых, то они продвигают пешку e7 на e8, т. е. в последний ряд ставят ферзя и объявляют мат

черному королю. Если же ход черных, то они двигают пешку f2 на f1, меняют ее на коня и дают мат белому королю.



С давних времен фигуры в начале партии расставляются так, как показано на диаграмме, и первый ход делают белые. В углах стоят ладьи, первый ряд занимают белые фигуры в такой последовательности: ♖, ♞, ♚, ♗, ♕, ♛, ♜, ♝; угловое поле с левой стороны от играющего белыми — черное; во втором ряду стоят белые пешки, в седьмом ряду — черные пешки, в восьмом — черные фигуры, причем каждая из них находится против соответствующей белой фигуры: король против короля, ферзь против ферзя и т. д.

Белый ферзь в начальном положении стоит на белом поле, черный — на черном, т. е. ферзи стоят на полях своего цвета.

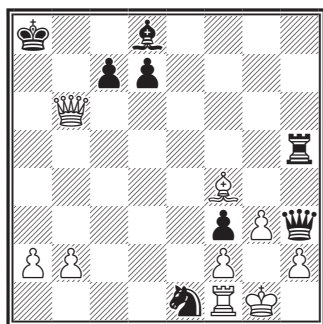
Исход игры: мат, пат, ничья

С объявлением шаха и мата партия кончается, но матом од-

ному из королей кончается не всякая партия.

Если играющий при своем ходе не может сделать никакого хода, которым бы он не подставлял своего короля под удар, причем его король не стоит под шахом, то такое положение называется «патом». Получивший пат не проиграл партию, ибо проигрывает партию только получивший мат, а обязательное условие мата заключается в том, что король должен находиться под шахом, чего в данном случае нет; в этом случае партия и признается ничьей.

Если ни тот, ни другой из противников не чувствует себя в силах довести партию до мата, то партия по взаимному соглашению признается ничьей. Это соглашение может быть добровольным или вынужденным. Ничья вынуждается, во-первых, повторением одних и тех же ходов и, стало быть, одних и тех же положений, во-вторых, правилом, гласящим, что играющий на выигрыш обязан в течение 50 ходов снять с доски фигуру или пешку партнера или по крайней мере сделать ход какой-нибудь пешкой.



Здесь ход белых. Черные угрожают дать мат посредством ♖h3-g2. Чтобы предотвратить его, белые дают черным шах, играя ♖b6-a6. Черные вынуждены отвечать ♔a8-b8. Тогда белые идут ферзем обратно на b6 и снова дают шах; уходит затем черный король на a8 или на c8 — белые снова дают шах ходом ♖b6-a6, таким образом, партия заканчивается вничью «вечным шахом».

Задача шахматной стратегии

Мы установили, таким образом, правила, согласно которым должна протекать шахматная партия; по этим правилам играют и начинающие, и искусственные опытом, и плохие шахматисты, и знатоки. Шахматисты, при единых правилах, отличаются друг от друга стратегией игры, т. е. планомерностью, целесобразностью, разумностью своих ходов.

Эта разумность не заключает в себе ничего отличного от всех других проявлений разума. Напротив, она является его частью, ответвлением его ствола; она сильна его силой и отягощена его затруднениями. От того же ствола, маленькой веточкой которого является логика Аристотеля, произрастает и другая веточка, называемая стратегией шахматной игры.

Описательная и алгебраическая нотация

Так как разум для своего проявления нуждается в языке, в системе подходящих способов выражения, то шахматисты наряду со многими искусственными словами создали свою систему обозначения (нотацию) полей и ходов.

У одних народов введена та алгебраическая нотация, о которой мы говорили: поле в ней обозначается буквой и цифрой, а ход — указанием двух полей. Например, запись e2-e4 означает ход с поля e2 на поле e4. У других народов употребляется не алгебраическая, а описательная нотация.

Она исходит из начального положения; в ней говорят не о линии «а», а о линии ферзевой ладьи, не о линии «е», а о королевской линии; в ней говорят, правда, о втором, третьем ряде и т. д., но никогда не говорят о первом ряде, поля которого заняты в начале партии фигурами, названиями которых эти поля и обозначаются.

В этой описательной нотации не выделяется положение белых, а ходы черных описываются с их стороны, так что, например, седьмой ряд доски называется вторым рядом черных.

Общими для той и другой систем являются следующие обозначения:

взятие — :²

шах — +

мат — X

короткая рокировка — 0-0

длинная рокировка — 0-0-0

любой ход — ~

Наша задача

Пользуясь приведенными выше правилами в алгебраической системе нотации, мы поставим себе задачу выяснить внутренний смысл, содержание шахматной игры. В соответствии с требованиями логики мы начнем с самого простого и путем ряда умозаключений будем восходить от простого к более сложному. При этом мы вскрыем все проявления разумности и целесообразности в шахматной игре и объединим их в одном общем русле.

Выгоды материального перевеса

1. Перевеса в силах на ладью достаточно для выигрыша партии.

В момент получения мата наличие на доске фигур у проигрывающей стороны ничего не меняет, сколько бы этих фигур

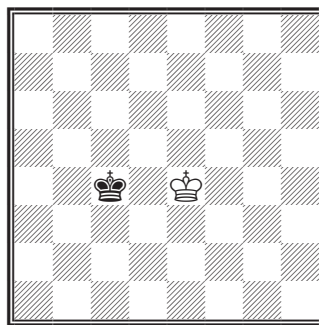
² В современной нотации взятие фигуры часто обозначают косым крестом (X), а для мата используют знак #.

ни было; и если мат в течение ближайших нескольких ходов неизбежен, то все фигуры, которые не в силах этот мат предотвратить и потому являющиеся простыми зрителями, не имеют ни малейшей ценности; но в равных положениях, т. е. если фигуры противника не занимают более благоприятных позиций, чем наши, перевеса в силах на ладью достаточно для выигрыша. Таков тезис, который должен быть положен в основу всей шахматной стратегии, ибо к нему сводятся все остальные.

Метод, обосновывающий эту истину, составляет альфу и омегу шахматного мышления. Этот метод предполагает, что в силу известного процесса, а именно размена, белые, равно как и черные, будут лишаться одинакового числа равноценных фигур. Так что под конец на доске останется лишняя фигура — ладья, та ладья, которая создавала перевес. Такое предположение, что путем размена, не ухудшающего положения ни одной из сторон, партия упрощается, вполне допустимо, ибо размен производится ведь в «равном» положении.

Доказательство того, что с королем и ладьей против короля сильнейшая сторона при своем ходе всегда может вынудить мат, опирается на тот факт, что матовые позиции с королем и ладьей против короля существуют и всегда могут быть достигнуты путем применения известного

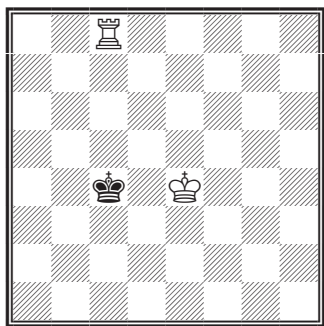
приема. Мат королем и ладьей, правда, невозможен, пока король противника находится по середине доски, но он возможен, как только король оттеснен к краю доски. Дело в том, что по середине доски король, если он не стеснен неприятельскими фигурами, имеет восемь ходов, на краю же доски — только пять. Король собственными силами может отрезать другому королю самое большее три поля; король же вместе с ладьей могут отрезать максимум пять полей, если при этом ладья дает шах. Это легко проследить на диаграмме.



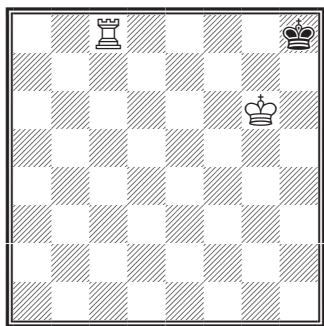
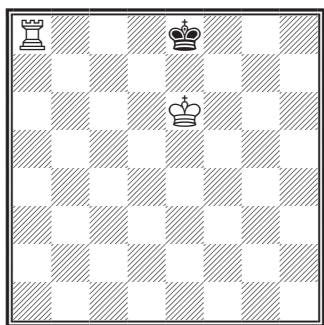
Здесь короли стоят друг к другу настолько близко, насколько они вообще имеют на это право, так как, конечно, ни один из них не может встать под удар. Они находятся, как говорят, в «оппозиции», отнимая друг у друга три поля: d3, d4, d5.

См. диаграмму.

Короли находятся в оппозиции, ладья дает шах и отнимает при этом у короля три поля, которые расположены параллельно полям, отнятым благодаря оппозиции.

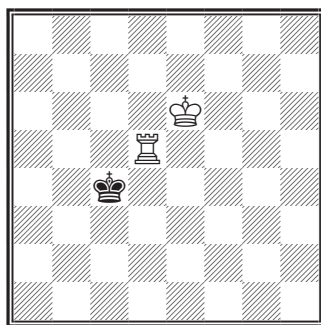


Таким образом, король, находящийся на линии «с», оттесняется на линию «b».



Сильнейшая сторона сначала «гонит» неприятельского короля к краю доски, а затем оттесняет его в угол, поступая при этом как рыбак, который сперва загоняет рыбу в сеть, а затем все туже затягивает эту

сеть; свободное пространство, имеющееся в распоряжении неприятельского короля, систематически суживается до тех пор, пока король не окажется совершенно запертым.



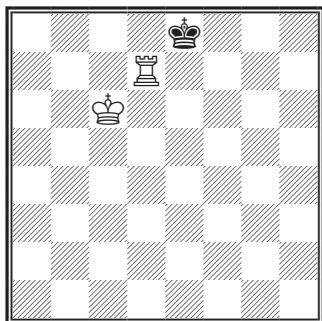
Король, стоящий на c4, не может проникнуть далее линии «с» или выше четвертого ряда до тех пор, пока ладья d5 находится под защитой короля. Белые затягивают сеть еще туже, играя ♞e6-d6 и ожидая ответа противника. Конечно, если бы таковой со стороны черных не последовал, белым не удалось бы ничего достигнуть. Однако право хода является в шахматах одновременно и обязанностью: отказаться от хода нельзя.

Обязанность сделать невыгодный ход называется «цугцвангом».

На ход ♞c4-b4 последует ♞d5-c5 , после чего и линия «с» становится недоступной для черных. При ходе же ♞c4-c3 белые занимают оппозицию посредством ♞d6-c5 , чтобы продолжить затем ♞d4-d4 и овладеть четвертым рядом.

Таким образом сеть затягивается все теснее и теснее, отнимая у черного короля линию за линией, ряд за рядом.

В конце концов противник оттесняется к краю доски (безразлично — вертикальному или горизонтальному). При этом возникает примерно такое положение:



Следует: 1...♖e8-f8 2. ♔c6-d6 ♕f8-e8 3. ♕d6-e6 ♖e8-f8 4. ♕e6-f6 ♕f8-e8 5. ♜d7-d1.

Черные, находясь в положении цугцванга, должны занять оппозицию ♖e8-f8, после чего они получают мат посредством ♜d1-d8.

На этом примере логика разбираемого процесса выступает с достаточной ясностью.

2. Король и слон или король и конь делают против короля только ничью.

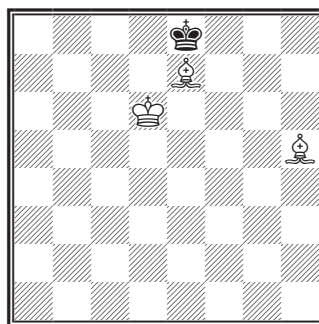
Если мы проследим по тому же методу, достаточно ли перевеса на слона или коня для до-

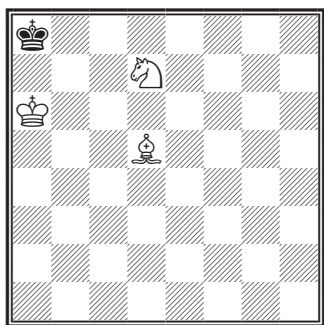
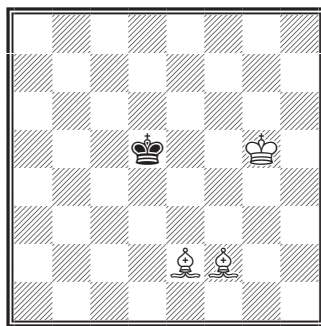
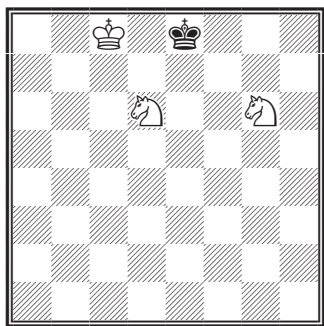
стижения мата, то тотчас же убедимся в противном. С помощью этих фигур нельзя создать матового положения даже при самой выгодной позиции у нападающего и при самой невыгодной у защищающегося.

Поставим короля противника в угол, откуда ему доступны всего три поля, и попробуем отрезать их у него королем и слонем или королем и конем, давая одновременно шах. Эта задача неразрешима.

3. Король и две легкие фигуры выигрывают, за исключением, когда обе легкие фигуры — кони.

Ввиду того что слон и конь обладают меньшей силой, их называют легкими фигурами в противоположность тяжелым фигурам — ладье и ферзю. С помощью двух легких фигур всегда можно найти матовые позиции.





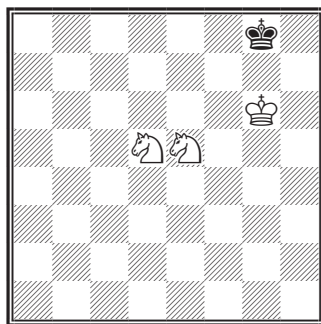
Здесь для черного короля недоступны все поля, расположенные налево от диагоналей g1-a7 и f1-a6 и направо от диагоналей d1-h5 и e1-h4.

С помощью короля легко затянуть эту сеть и, оттеснив неприятельского короля в угол, дать ему мат.

Однако не каждая из таких матовых позиций может быть достигнута методическим оттеснением короля — постепенным уменьшением его подвижности и нападениями на него. С помощью двух легких фигур (кроме двух коней — позиция b искусственно созданная) еще можно добиться некоторых матовых положений в углу доски; однако посредине крайней линии или ряда, где подвижность короля больше, матовые положения легкими фигурами не достигаются.

Вынудить мат с помощью двух коней невозможно. Если мы допустим даже, что король оттеснен на край доски на поле, соседнее с угловым, то наши дальнейшие попытки оттеснения все же ни к чему не приведут.

Двумя слонами (поскольку они владеют как белыми, так и черными полями) короля можно легко поймать в сеть, состоящую из двух расположенных рядом диагоналей, как видно из следующего примера.



Здесь перед нами критическое положение. Чтобы достигнуть мата, короля необходимо загнать в угол. Для этого нужно

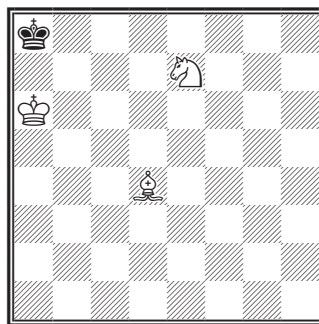
отрезать у него поле f8, через которое он может ускользнуть. Если мы для достижения этой цели сыграем 1. ♖e5-d7 ♔g8-h8, то ход 2. ♘d5-e7 окажется невозможным, ибо черные получат пат. Если же предположить, что в разбираемом положении конь вместо e5 стоит уже на d7 и ход за белыми, то мы все-таки ничего не можем достигнуть, так как на ход 1. ♘d5-f6+ король уйдет в угол, а конь d7, стороживший поле f8, теперь не в состоянии сделать ход, которым достигался бы мат. Белые должны снять блокаду, так как в противном случае они добьются только пата.

Таким образом, преследование окончилось неудачей.

Наконец, слон и конем мат вынуждается, хотя и сложным способом. Принцип оттеснения короля заключается в следующем: король, слон и конь должны при выполнении своей задачи по возможности дополнять друг друга, ни в коем случае не конкурируя между собой, т. е. избегая отрезать те поля, которые находятся в сфере влияния союзника. Руководствуясь этим принципом, можно всегда оттеснить короля на край доски и затем — в один из углов. Мат может быть, правда, достигнут лишь в углу цвета слона; ясно, что неприятельский король будет стремиться в противоположный угол, недоступный воздействию слона, и, таким образом, задача сводится к оттеснению

короля из невыгодного для нас угла в надлежащий угол.

При этом бывают драматические моменты, когда кажется, что оттесняемому королю все же удастся прорваться.



Игра ведется следующим образом:

1. ♔a6-b6 ♖a8-b8
2. ♖b6-c6 ♖b8-a8
3. ♘e7-d5 ♖a8-b8
4. ♘d5-c7 ...

Это отнимает у короля угловое поле a8.

4. ... ♖b8-c8
5. ♘d4-a7 ...

Этим ходом отрезается и поле, соседнее с угловым, и поэтому конь c7 освобождается для новых заданий.

5. ... ♖c8-d8
6. ♘c7-d5 ♖d8-e8

Черный король делает попытку прорваться.

7. ♖c6-d6 ♖e8-f7

Черные стремятся через g6 на g5 или h5. Волнующий момент.

8. ♘d5-e7 ♔f7-f6
9. ♙a7-e3 ...

Сеть держится прочно, так как слон и конь в решающий момент дополняют друг друга.

9. ... ♔f6-f7
10. ♙e3-d4 ♔f7-e8
11. ♚d6-e6 ♔e8-d8
12. ♙d4-b6+ ♔d8-e8

Теперь конь должен создать угрозу полю e8, откуда слон b6 охраняет поле d8.

13. ♘e7-f5 ♔e8-f8
14. ♘f5-d6 ♔f8-g7
15. ♚e6-f5 ♔g7-h6
16. ♙b6-d8 ♔h6-h5
17. ♘d6-e8 ♔h5-h6
18. ♙d8-g5+ ...

Король не может вернуться обратно, иначе он будет немедленно заматован.

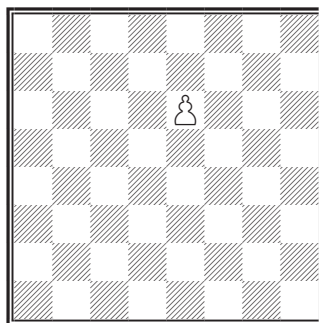
18. ... ♔h6-h7
19. ♚f5-f6 ♔h7-g8
20. ♚f6-e7 ♔g8-h7
21. ♚e7-f7 ♔h7-h8
22. ♙g5-h6 ♔h8-h7
23. ♙h6-f8 ♔h7-h8
24. ♙f8-g7+ ♔h8-h7
25. ♘e8-f6x.

4. Преимущества на одну пешку если и не всегда, то в большинстве случаев достаточно для выигрыша.

Выдвигая этот тезис, нужно еще сильнее, чем раньше, подчеркнуть, что размен равноценных фигур без риска сохраняет достигнутый перевес.

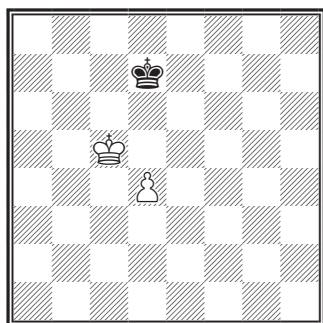
Тогда при наличии на доске после всех разменов одной-единственной лишней пешки мы получим следующее:

- 1) неприятельский король должен находиться в определенном прямоугольнике, чтобы помешать пешке достигнуть последнего ряда и превратиться в фигуру;
- 2) если наш король владеет двумя полями перед пешкой, неприятельский король может найти спасение лишь в оппозиции, да и то не всегда;
- 3) если король противника находится непосредственно перед пешкой, то получается ничья, так как белые могут вынудить только пат.



Белая пешка стоит на e6. Ей достаточно двух ходов, чтобы попасть на e8, т.е. достигнуть восьмого ряда. Следовательно, черный король должен находиться от поля e8 на рассто-

янии, не превышающем двух ходов. Он должен, стало быть, находиться где-нибудь в прямоугольнике с6-г6-г8-с8. Этот прямоугольник состоит из двух квадратов: е6-е8-г8-г6 и е6-е8-с8-с6. Поэтому говорят о «квдрате» проходной пешки, т.е. такой пешки, которая не может быть остановлена никакой неприятельской пешкой.



Здесь король владеет двумя полями перед своей пешкой — d5 и d6, и черные не находятся в оппозиции. Белые должны стремиться к тому, чтобы удержать это преимущество. Конечно, они не должны теперь продвигать пешку; сперва им нужно оттеснить черного короля.

1. ♔c5-d5 ...

Белые занимают оппозицию, чтобы благодаря цугцвангу овладеть полем d7 и затем продвинуть пешку на d5.

1. ... ♔d7-c7
2. ♔d5-e6 ♔c7-d8
3. d4-d5 ♔d8-e8

Теперь черные владеют оп-

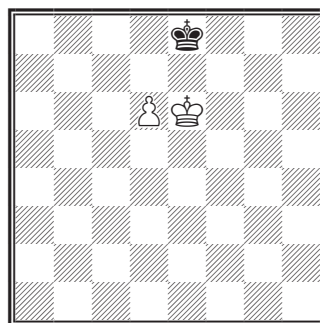
позицией, однако в данном положении она бесполезна.

4. d5-d6 ♔e8-d8
5. d6-d7 ...

Цугцванг! Король должен снять блокаду с пешки.

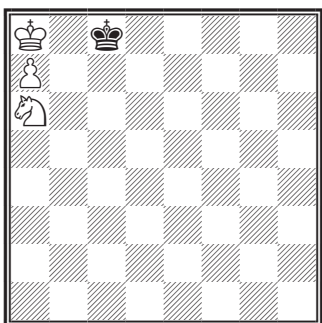
5. ... ♔d8-c7
6. ♔e6-e7 ♔c7-~
7. d7-d8 ♚(♗).

Белые выигрывают.

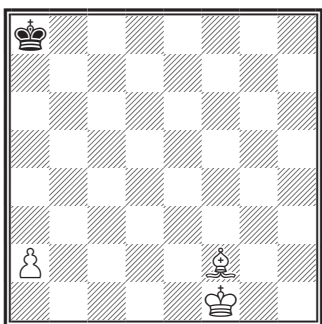


Белые не могут выиграть. Если они сделают ход королем, то последует ♔e8-d7 и игра затянется, не приближаясь, однако, к развязке. Если же белые сыграют d7-d7+, они окажутся после хода ♔e8-d8 перед дилеммой: либо запатовать черных ходом ♔e6-d6, либо сделать какой-нибудь другой ход и потерять пешку d7. Из этих соображений вытекает стратегия игры королем и пешкой против короля. Если налицо имеется ладейная пешка, то выигрыш затрудняется, так как даже господство над двумя полями перед пешкой ни к чему не приводит. Коль скоро неприятельскому королю

удается занять угол, партия заканчивается ничьей; но даже это обстоятельство является необязательным условием. Если белый король попытается отрезать черного короля от угла, он сам может легко оказаться запертым в нем, причем ничья тогда неизбежна. Эта борьба за угол ясна из следующих двух поучительных примеров.



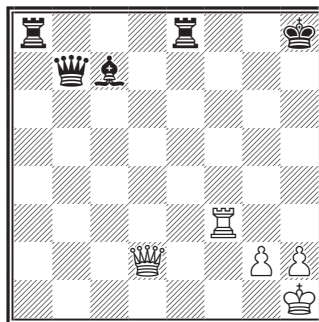
Если в данном положении ход белых, то они выиграть не могут, так как конь не может воспрепятствовать черным ходить королем с c8 на c7 и обратно. Если же ход черных, то они не могут пойти на c7 и вынуждены отойти на d8 или d7, после чего белые выигрывают, поскольку их король выбирается из своей темницы на свободу.



Если неприятельский король достиг поля превращения ладейной пешки, которое к тому же, как в настоящем случае, не подвластно слону, то белые выиграть не могут, так как ни королем, ни слоном, ни пешкой нельзя отнять у черного короля углового поля. Всякая попытка приводит лишь к пату.

Выгоды нападения на одинокого короля

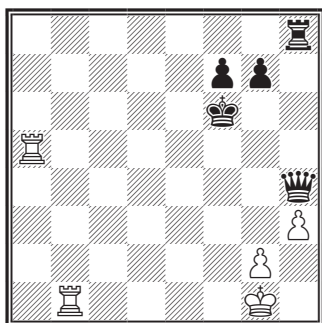
Если неприятельский король открыт для шахов и не в состоянии быстро укрыться за своими фигурами от нападения неприятельских ладей, слонов и ферзя, то он безусловно погиб. Ни на одном из доступных ему полей он не может найти безопасного убежища.



Черные фигуры стоят совершенно в стороне от своего короля и не могут оказать ему никакой поддержки. Поэтому незначительным силам белых удастся произвести успешное нападение.

1. ♔d2-h6+ ♚h8-g8

2. ♔h6-g6+ ♚g8-h8
3. ♜f3-h3x.



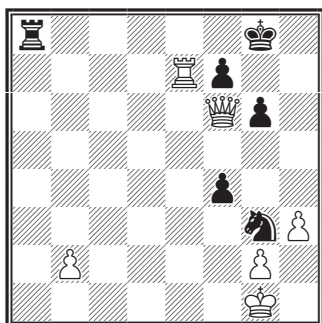
Черные обнажили своего короля. Белые при своем ходе могут решить партию в свою пользу еще до того, как черные успеют посредством g7-g6 создать на g7 безопасное место для отступления.

1. ♜b1-b6+ ♚f6-e7
2. ♜a5-a7+ ♚e7-e8

Лучше всего.

3. ♜b6-b8+ ♚h4-d8
4. ♜b8:d8+ ♚e8:d8
5. ♜a7-a8+ ♚d8~
6. ♜a8:h8.

Белые выигрывают благодаря превосходству в силах.



Белые оставили своего короля без всякой защиты против грозящего нападения ладьи по первой горизонтали, причем ладья поддержана конем и пешкой, занимающими превосходные позиции.

Здесь следует ♜a8-a1+ с неизбежным матом: например, ♚g1-f2 ♜a1-f1x.

Чтобы уяснить себе причину успеха подобных атак, проанализируем возможные защиты от шахов.

На шах пешкой можно либо взять эту пешку, либо уйти королем.

На шах конем можно либо взять коня, либо уйти королем.

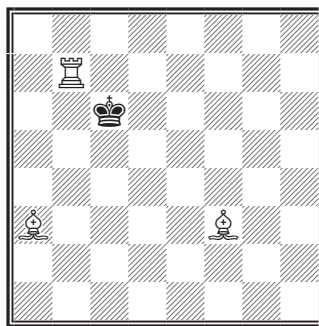
На шах слоном, ладьей или ферзем можно либо взять фигуру, дающую шах, либо ограничить ее действие, перекрыв линию, по которой фигура действует (т.е. закрыться от шаха), либо уйти королем.

Против двойного шаха, т.е. такого, при котором шах дается одновременно двумя фигурами, существует только одно средство: уйти королем.

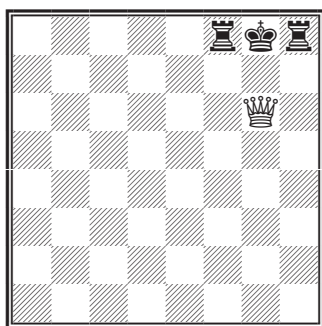
Таким образом, если нет фигур, которыми можно было бы закрыться от шаха или же взять дающую шах фигуру противника, и если король подвергается нападению превосходящих сил, то ему остается лишь безоста-

новочное бегство в надежде достичь участков доски, занятых собственными фигурами, за которыми можно будет укрыться. Но все это труднодостижимо, когда имеешь дело с противником, умело пользующимся своим преимуществом.

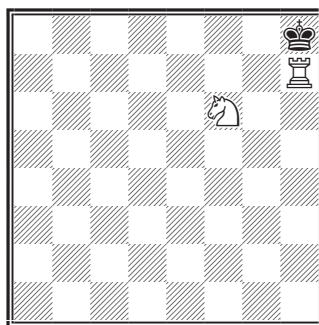
Чтобы дать мат, совсем не требуется располагать большим количеством фигур. Нужно лишь, чтобы сила этих фигур была использована наиболее рациональным образом. Приведем несколько примеров.



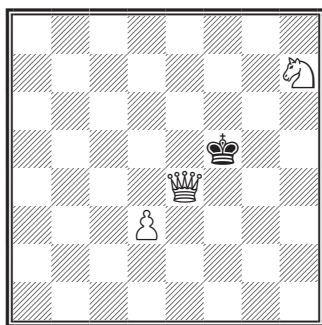
Здесь мат также достигается посередине доски при помощи двух слонов и ладьи.



Стесненный собственными ладьями на краю доски, король матуется одним ферзем.



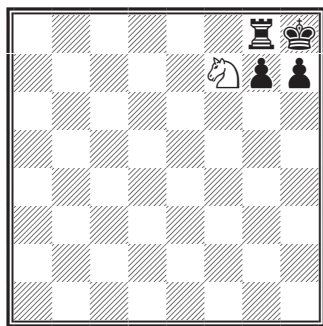
Чтобы заматовать короля в углу, достаточно ладьи и коня.



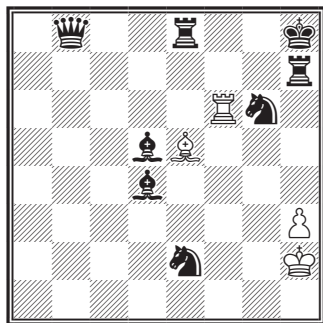
Пешка, ферзь и конь матуют короля на середине доски.

Неисчислимы позиции, в которых мат достигается малым количеством фигур. Но это происходит только при ограничении подвижности короля соперника его собственными фигурами, т.е. когда они отнимают у него поля для бегства.

Для примера приведем так называемый спертый мат, в создании которого принимает участие один лишь конь.



Теперь приведем пример мата, достигаемого посредством двойного шаха.



Две фигуры белых, борясь с подавляющим превосходством сил противника, пользуются огромной силой двойного шаха и дают мат посредством ♔f6-f8 .

Из сказанного ясно, что трудно загнать обнаженного короля в матовую сеть, если для этой цели можно использовать несколько фигур, в числе которых одна тяжелая.

Выгоды, получаемые несколькими одновременными нападениями

Даже если нет преимущества в силах и если положение неприятельского короля достаточно прочно, все же возможны объекты для нападений, ибо в конце концов, каждая фигура и каждая пешка являются таковыми. Ведь взятие фигуры или пешки, если противник не может получить ничего взамен, обеспечивает победу.

Конечно, редко имеет какой-нибудь смысл угрожать одной неприятельской фигуре, так как фигуру можно либо защитить другой фигурой, взяв под удар поле, на котором она расположена, либо, если защита почему-то невыгодна, атакованную фигуру можно просто увести.

Иначе обстоит дело при одновременном нападении на несколько фигур.

Так как защищающийся в соответствии с основными правилами игры может одним ходом передвинуть только одну фигуру, то, следовательно, не все атакованные фигуры могут быть уведены сразу, и некоторые из них остаются под ударом.

Они могут быть спасены лишь значительным напряжением;

например, если защищающийся, в свою очередь, нападает на несколько фигур, или если он, отступая, дает шах, или же если отступающие фигуры создают настолько серьезные угрозы, что препятствуют нападающему брать фигуры, оставшиеся под ударом.

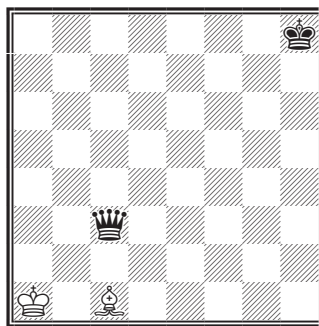
Под понятие многократной атаки подходит также занятие ферзем, ладьей или слоном такого поля, откуда они угрожают нескольким неприятельским фигурам, расположенным на одной линии.

Правда, в этом случае неприятельские фигуры не подвергаются одновременному нападению, так как одна фигура является заграждением и защитой для другой, расположенной дальше от нее на той же линии.

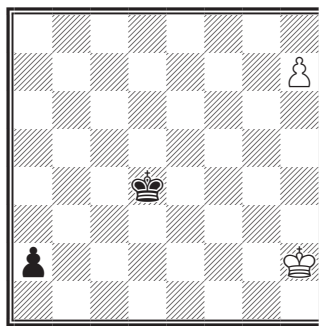
Однако и такое нападение очень сильно.

Если между атакованными таким образом фигурами находится вражеский король, то заграждающей фигуре бегство отрезано, ибо она связана.

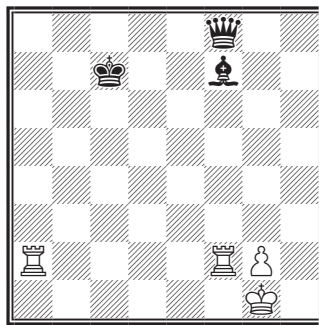
Еще хуже обстоит дело, когда король сам является заграждением (стоит на атакованной линии первым). Если нет фигуры, при помощи которой король мог бы закрыться от нападения или взять нападающую фигуру, он вынужден отступить и бросить на произвол судьбы находящуюся за ним фигуру.



Белые, находясь под шахом, играют 1. ♕c1-b2, закрываясь от шаха и связывая неприятельского ферзя.

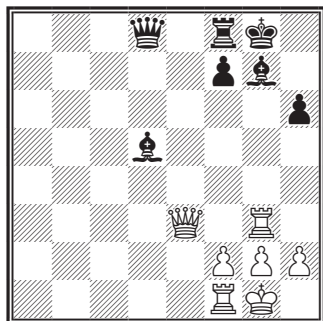


Черные при своем ходе играют 1...a2-a1♔; белые отвечают 2. h2-h8♔, дают шах и выигрывают ферзя.

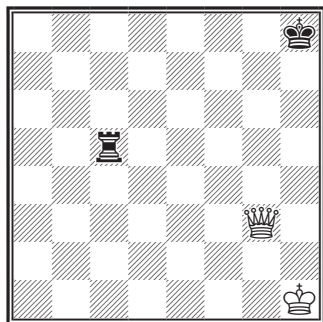


Белые при своем ходе играют 1. ♖f2:f7+, нападая одновременно

но на короля и ферзя. Черные отвечают 1... ♔f8:f7. На это следует 2. ♖a2-a7+ с выигрышем ферзя.



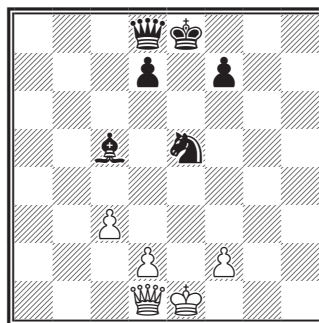
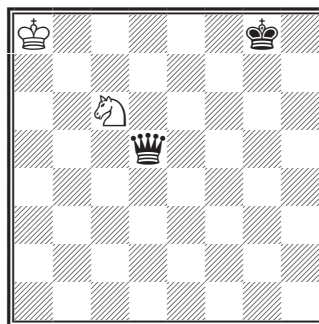
Слон g7 связан ладьей g3, а связанная фигура является лишь заграждением, но не защитой. Поэтому ферзь e3 берет пешку h6, которая только по видимости защищена слоном g7, и усиливает нападение ладьи на связанную фигуру.



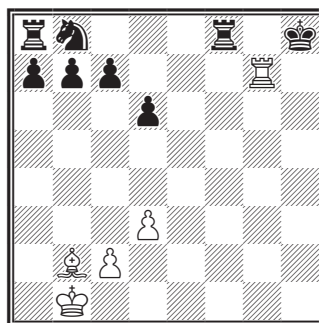
Белые дают шах сперва на b8, а затем на a7 и выигрывают ладью.

См. диаграмму.

Могут ли белые сыграть 1. ♗c6-e7, одновременно атакая на короля и ферзя и выигрывая последнего?



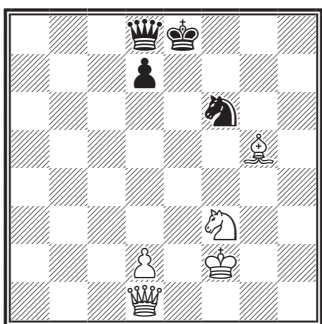
Белые играют 1. d2-d4, нападая пешкой одновременно на слона c5 и коня e5. Такой удар называется «вилкой».



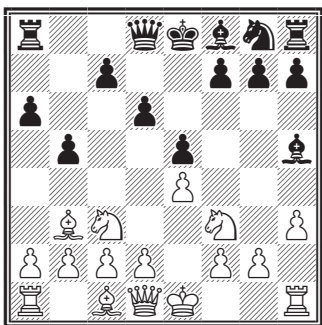
Белые дают «вскрытый шах» посредством 1. ♖g7:c7. Черные отвечают 1... ♔h8-g8. На это следует 2. ♗c7-g7+, вынуждая короля вновь встать на h8, т.е. на диагональ слона. Затем следует:

3. ♖g7:b7+ ♔h8-g8
4. ♜b7-g7+ ♔g8-h8
5. ♖g7:a7+ ♔h8-g8
6. ♜a7:a8.

Белые получили преимущество в силах.



Слон связывает коня, но связывает не абсолютно, как, например, в том случае, если конь защищает короля. Здесь конь защищает лишь ферзя, ценность которого хоть и велика, но относительна. Это дает коню право уйти от связки посредством создания угрозы фигуре более ценной, в данном случае неприятельскому королю. Черные играют ♜f3-e4, дают шах и выигрывают фигуру.



Белые при своем ходе раз-

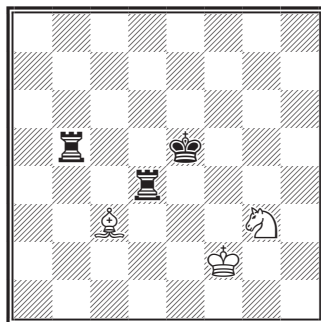
вязывают коня f3 посредством создания скрытой угрозы мата. Они играют 1. ♜f3:e5, нападая одновременно ферзем на слона h5. Если 1...♔h5:d1, то

2. ♔b3:f7+ ♔e8-e7
3. ♜c3-d5X.

Эта комбинация встречается часто.

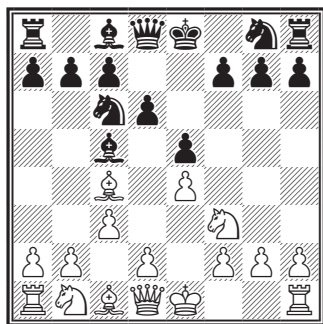
Использование превосходства в решающем пункте

Если связанная фигура, защищенная лишь королем, подвергается атаке вторично, то необходимо подвести еще одну защиту; в противном случае фигура погибает. После вторичной защиты может последовать нападение в третий раз, и, таким образом, вокруг связанной, пригвожденной к своему месту фигуры начинается бой, в котором нападающему достаточно использовать преимущество в силах, чтобы добиться перевеса; приостановить же атаку нападающий может всегда без всякого ущерба для себя.



Ладья d4 связана; она атакована один раз, а именно слоном, и защищена один раз — королем. Следует 1. ♘g3-e2 со вторичным нападением на ладью. Черные защищают ее ходом 1...♖b5-d5. Теперь конь берет ладью d4, ладья d5 берет коня и оказывается после этого связанной. Ходом ♕f2-e3 она подвергается новому нападению и погибает вследствие превосходства сил у противника.

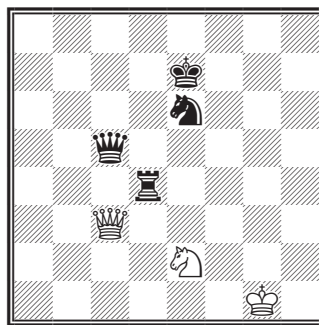
Подобное проявление превосходства встречается часто. Я хочу, допустим, занять пешкой поле, многократно защищенное противником, или поставить туда свою фигуру; для этого мне необходимо располагать преимуществом в силах в опорном пункте, чтобы фигура была по крайней мере столько же раз защищена, сколько раз она атакована.



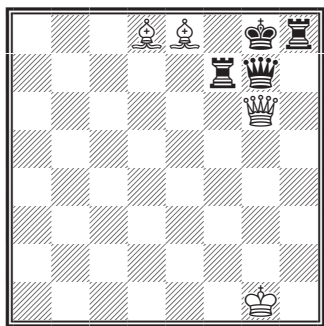
Белые могут пойти пешкой на d4, так как это поле хотя и защищено три раза (а именно пешкой e5, слоном c5 и конем c6), но зато и трижды атаковано (ферзем, пешкой c3 и конем f3). Поэтому ход d2-d4 вполне

возможен, и пешка при нем не теряется.

Конечно, преимущество в силах не следует определять чисто арифметически. Известную роль играют заграждения и связывания, и их необходимо тщательно взвешивать. Некоторые защиты оказываются иллюзорными, другие, хотя и кажутся действенными, могут быть уничтожены противником путем размена или отвлечения.

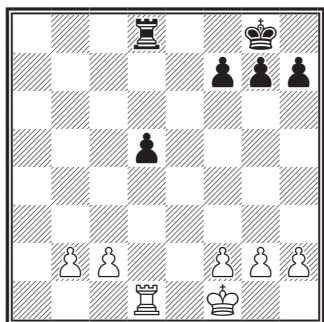


Ладья дважды атакована и дважды защищена. Однако, несмотря на то что ладья не подвергается атаке превосходящих сил, она все же проигрывается. Белые играют 1. ♕c3:c5+. Этим ходом снимается одна защита. Ладья, находящаяся в опасности, не может уйти с шахом на d1 или g4, так как черные сами находятся под шахом. Таким образом, черные вынуждены взять ферзя конем, а этим он отвлекается от защиты ладьи. В результате ладья остается беззащитной и завоевывается белыми без всякой компенсации для черных.



Защита ладьи f7 ферзем g7 только кажущаяся, так как ферзь связан.

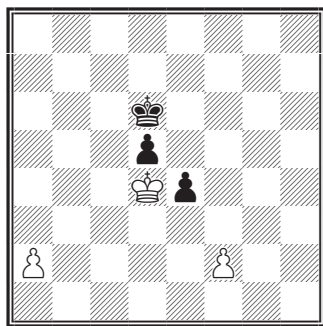
Следует 1. ♕e8:f7+ ♖g8-f8. Теперь король отвлекается от защиты ферзя посредством 2. ♕d8-e7+, и после 2...♗f8:e7 3. ♖g6:g7 белые выигрывают.



Белые рассматривают связанную пешку d5 как объект для атаки и прежде всего блокируют ее ходом ♖d1-d4. Если черные теперь не развяжут пешку, т.е. не откажутся от защиты ее, то белые сыграют c2-c4 (атака превосходящими силами).

См. диаграмму.

Атака и защита пункта d5 уравнивают друг друга,



но у белых преимущество на другом участке. Они используют проходную пешку «а» для того, чтобы отвлечь черных от пункта d5 и получить таким образом решающий перевес. Игра продолжается так:

- | | | |
|----|---------|--------|
| 1. | a2-a4 | ♔d6-e6 |
| 2. | a4-a5 | ♔e6-d6 |
| 3. | a5-a6 | ♔d6-c6 |
| 4. | a6-a7 | ♔c6-b7 |
| 5. | ♔d4:d5. | |

И белые выигрывают.

Сравнительная ценность фигур при размене

В приведенных выше примерах от желания нападающего часто зависело, отдавать свою фигуру за неприятельскую или же нет. Отдача своей фигуры за неприятельскую называется разменом. Некоторые шахматисты охотно разменивают коня на слона, другие предпочитают обратное.

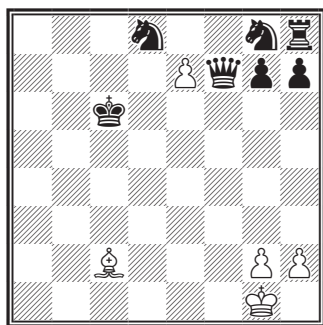
Кто из них поступает правильно? Или, может быть, во-

обще нельзя говорить о правильности или ошибочности того или иного размена? Может дело решает какая-то непонятная для нас случайность?

В партиях большинства любителей дело, по-видимому, действительно сводится к счастливой или несчастливой случайности, которая, правда, не совсем уж непонятна и находит себе объяснение в психологии играющих.

Однако у сильных шахматистов можно заметить известную закономерность разменов, а у мастеров закономерность эта выступает уже совершенно отчетливо. В равных положениях слон и конь, по-видимому, равноценны; коня или слона можно отдать за три пешки, две легкие фигуры — за ладью и две пешки, ферзя — за две ладьи или за три легкие фигуры.

Однако в некоторых положениях пешка может оказаться ценнее ферзя, как, например, в следующей позиции.

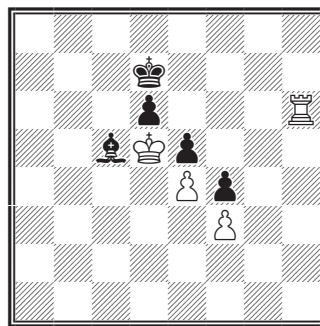


Если бы у белых вместо пеш-

ки е7 находился на е7 ферзь, то выиграли бы черные. Но пешка е7 берет на d8 и превращается в коня с шахом; таким путем белым удастся завоевать еще ферзя и ладью, и они выигрывают благодаря превосходству в силах.

Таким образом, указанные соотношения справедливы в равных положениях, хотя в каждом отдельном случае справедливость их все же несколько сомнительна; тем не менее эти соотношения могут служить шахматисту компасом. Если играющий доверится этому компасу, его суденышко почти всегда, хотя порой через много ходов, достигнет спокойной гавани.

Эти соотношения можно проверить, расставляя на доске несложные позиции, чтобы их проанализировать. Мы легко убедимся, что ладья сильнее, чем слон с пешкой, но несколько слабее слона и двух пешек.

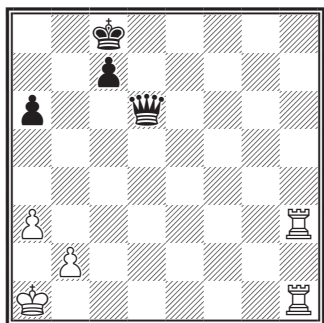


У белых инициатива, так как черные ничего не могут предпринять. Белые выигрывают

следующим образом: 1. ♖h6-h7+ (чтобы отрезать черного короля от его пешек) 1... ♔d7-d8 2. ♕d5-e6; черные могут пойти как угодно, белые неизбежно завоюют все пешки: 3. ♖h7-d7, 4. ♘d7:d6 и т.д.

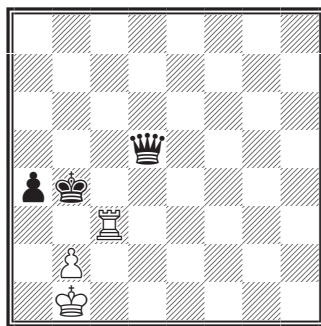
Ферзь слабее двух ладей, если неприятельский король находится в безопасности, но сильнее их, если король подвержен шахам. Отсюда следует, что в равных положениях две ладьи несколько сильнее ферзя.

Простой пример поможет нам уяснить это.



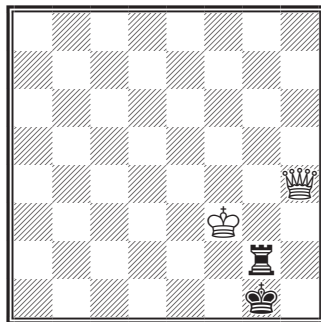
Белые играют здесь 1. ♖h3-c3, 2. ♖h1-c1 и через несколько ходов завоёвывают пешку «с». Выиграть пешку «а», правда, трудно, однако очевидно, что инициатива на стороне ладей, ферзь же может надеяться лишь на вечный шах.

Даже одна ладья может создать затруднения для ферзя, если на доске нет слабых пешек и если к тому же ладья имеет в пешке опору, как, например, в следующем положении.



Белые делают ничью, играя 1. ♖с3-а3. Они никогда не попадут в цугцванг, а все их фигуры защищены.

Ладья, не имеющая поддержки, однако, всегда проигрывает против ферзя а именно, из-за цугцванга.



Если ход за черными, то ладья вынуждена удалиться от короля, так как ход 1... ♖g2-h2 опровергается ответом 2. ♕h4-e1X. Как только ладья остается без защиты, она проигрывается. Например:

2. ... ♖g2-a2
3. ♕h4-g5+ ♔g1-h1
4. ♕g5-c1+ ♔h1-h2
5. ♕c1-h6+ ♔h2-g1
6. ♕h6-g6+ ♔g1-h2

7. ♖g6-h7+ ♔h2-g1

8. ♖h7-b1+.

Если же в положении на диаграмме ход за белыми, они легко приводят игру к такому же исходному положению, при котором ход оказывается за черными, хотя бы посредством

1. ♜h4-d4+ ♔g1-h2

2. ♜d4-e5+ ♔h2-h1

3. ♜e5-h8+ ♔h1-g1

4. ♜h8-h4.

Число примеров исследования сравнительной ценности фигур нетрудно умножить. Эти упражнения чрезвычайно полезны для изучающего.

II

УЧЕНИЕ О ДЕБЮТАХ

До изложенного выше шахматный мир дошел уже несколько веков назад. Доказательством тому — шахматные рассказы прошлых времен, которые повествуют об описанных нами приемах. Такие шахматные термины и выражения, как, например, «держат под шахом», «сделать тонкий ход», «ничья», давно вошли в повседневную речь.

Приведенные в предыдущей главе соображения и наблюдения являются элементами всякой шахматной стратегии, понятными каждому шахматисту, как его родной язык. Пятьсот лет назад этим исчерпывался весь объем шахматных знаний. Но вот появилось нечто совершенно новое: возникла проблема, разрешению которой всецело отдался шахматный мир, — проблема, которая и теперь продолжает глубоко интересоваться его: каким способом следует вводить в бой фигуры, которые поначалу не связаны между собой?

В течение многих столетий игру начинали на авось. После нескольких ходов осложнения создавались сами собой, и в этих осложнениях проявлялась сила игрока; начало же партии казалось почти не имеющим значения.

Однажды какой-то неизвестный нам гений обратил внимание на различия в началах партий. И если бы его роль свелась лишь к тому (что, как мы предполагаем, было им сделано), чтобы выделить несколько начал, назвав их именами шахматистов, которые отдавали этим началам предпочтение, уже это было бы чрезвычайно большим достижением.

Неожиданно в XV веке мы встречаем начала партий (дебюты), носящие определенные и разобранные названия в книгах, находим своеобразные термины, как, например, «гамбит» или «giuoco piano» (итальянское «джоко пьяно» — тихая, спокой-

ная игра). С этого момента разыгрывание дебютов становится проблемой, приковывающей к себе внимание всего шахматного мира. Появились «собиратели вариантов», и игроки стали делиться на людей, руководствующихся книжной мудростью, и природных талантов.

Если бы содержание шахмат ограничивалось бы небольшим числом вариантов, то работа такого «собирателя» могла стать исчерпывающей. Однако число вариантов выражается миллионами. Поэтому нужно было искать правила, которые могли бы в сжатой форме подытожить тысячи и десятки тысяч вариантов.

Так оно и случилось. Первый результат попытки такого рода гласил: *sortez les pieces* (выводите фигуры) — принцип, относящийся, вероятно, к XVIII веку. Смысл его в том, что главное — это развитие фигур, которые в начале партии стеснены. А раз так, то, естественно, напрашивается вывод: нужно препятствовать развитию фигур противника, а самому стремиться к быстрейшему и лучшему развитию и начинать атаку, пока часть боевых сил противника еще не выведена и вынуждена ограничиваться ролью безучастных зрителей в развертывающейся борьбе.

Значительно позднее Адольф Андерсен установил следующее правило: *до тех пор пока*

нападение непосредственно не обещает какого-либо успеха, необходимо делать ход той фигурой, которая в данный момент расположена хуже других, — укреплять наиболее слабое место своей позиции. А спустя еще некоторое время стали скептически относиться ко всякому вообще продвижению пешки, предписывая величайшую экономию в такого рода ходах и рекомендуя делать их в крайних случаях.

К этим правилам я добавил бы еще одно: *коней следует вывести раньше, чем слонов.*

Таким путем природные таланты получали возможность обходиться без собирания и запоминания вариантов и данных голый статистики. Но так как их партии и дебюты этих партий вновь и вновь коллекционировались, то творцы их в конце концов оказались вынужденными бороться против своих же собственных методов.

Поэтому никто не может избавиться от необходимости как сопоставления дебютов, так и собирания вариантов, и их подборка, хотя бы и в самом сжатом виде, должна быть приведена в учебнике.

Ниже следует собрание вариантов, в выборе которых мы ограничимся лишь самыми примечательными, существенными и поучительными и только вскользь упомянем о многочис-

ленных других, чтобы не только дать материал для запоминания, но и оставить место для проявления инициативы.

Для изучающего важно, чтобы он сохранил свою предприимчивость и развивал ее. Поэтому он и в период обучения должен проявлять инициативу. Он ни в коем случае не должен механически заучивать вариант за вариантом, а разбирать лишь те немногие, которые могут пригодиться ему на практике. Применив какой-нибудь вариант, необходимо затем проанализировать свою партию (особенно в том случае, если проиграл ее) и при этом установить, явился ли проигрыш результатом неправильной игры в дебюте или какой-нибудь ошибки в позднейшей стадии партии. С течением времени изучающему придется встретиться за доской с другими партнерами, которые, возможно, применяют новые для него дебюты. Попытавшись разыграть их в соответствии с изложенным выше и дополненными еще в конце этой главы советами, изучающий может позднее сравнить свою партию с приведенными здесь вариантами и получить необходимую ориентировку. Таким путем, всегда оставаясь инициативным, изучающий двигается вперед и в процессе своего развития постепенно знакомится с дебютными вариантами, приучается давать этим вариантам оценку.

ОТКРЫТЫЕ НАЧАЛА

Русская партия

1. e2-e4 e7-e5
2. ♘g1-f3 ♘g8-f6

Нападению на e5 черные противопоставляют контрнападение на e4.

3. ♘f3:e5 d7-d6

Плохо 3...♘:e4 4. ♖e2 ♗e7 5. ♗:e4 d6 6. d4 f6 7. ♘c3 с явным преимуществом белых.

4. ♘e5-f3 ♘f6:e4
5. d2-d4 d6-d5

Теперь белые стремятся прогнать коня с e4, а черные — укрепить его.

6. ♙f1-d3 ♘b8-c6

Неудовлетворительно продолжение 6...♙d6 7. 0-0 ♙g4 8. c4 0-0 9. ♘c3, так как в этом случае белые сохранили бы превосходство в центре.

7. 0-0 ...

Чтобы увести короля в безопасное место, прежде чем вскрыется центр.

7. ... ♙f8-e7

С целью ослабить значение хода ♗e1.

8. ♖b1-d2 ...

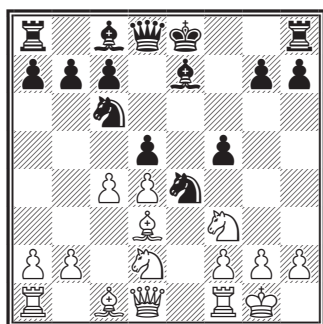
Конь е4 должен теперь определить свою позицию. Конь b1 не идет на c3, чтобы оставить пешке «с» возможность двигаться.

Рассмотрим в этой позиции следующие продолжения для черных: 8...f5, 8...♙f5 и 8...♞f6.

А

8. ... f7-f5
9. c2-c4 ...

Ослабляет пешку d4, однако и у черных образовались слабости в результате движения пешки f7.



9. ... ♞e4:d2
10. ♙c1:d2 0-0
11. ♚d1-b3

Позиция белых значительно лучше. Вернемся к положению на диаграмме.

9. ... ♙c8-e6

На 9...♞b4 последовало бы 10. ♙b1.

10. c4:d5 ♙e6:d5

11. ♜f1-e1.

Белые ввели в игру ладью и ослабили положение коня е4.

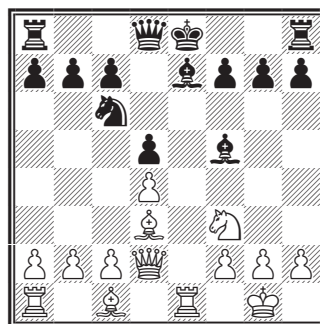
Ответ на 9...♙e6 белые могли и сразу сыграть 10. ♜e1. Например:

10. ♜f1-e1 d5:c4
11. ♞d2:e4 c4:d3
12. ♞e4-c5 ♙e6-d5
13. ♙c1-g5

Инициатива у белых. Таким образом, раннее продвижение пешки f7, по-видимому, нехорошо.

Б

8. ... ♙c8-f5
9. ♜f1-e1 ♞e4:d2
10. ♚d1:d2 ...



В этом положении черные могут сыграть 10...♙:d3 или 10...♙g4.

Белые сохранили некоторое преимущество, которое было у них, как у сделавших первый ход, но не больше.

Например: 10...♙:d3 11. ♚:d3 0-0 12. ♙d2 ♙f6 13. ♞e5 или

10...♔g4 11. ♘e5. Тот же ход конем следует и на 10...♔g6. По-видимому, плохо 10...♙d7 из-за 11. ♕b5.

B

8. ... ♘e4-f6
9. c2-c3 0-0
10. ♘f3-e5

Белым удастся укрепить своего коня, а в случае, если черные меняются на e5, получить пешечную цепь для атаки на неприятельского короля.

Инициатива у белых.

Белые могут избрать также другой план игры: 1. e4 e5 2. ♘f3 ♘f6 3. ♘:e5 d6 4. ♘f3 ♘:e4 5. ♙e2 ♙e7 6. d3 ♘f6 7. ♔g5, и теперь примерно 7...♙:e2+ 8. ♕:e2 ♘d5.

Партия переходит в довольно запутанный эндшпиль, в котором преобладающую роль играют легкие фигуры.

1. e2-e4 e7-e5
2. ♘g1-f3 ♘g8-f6
3. ♘f3:e5 d7-d6
4. ♘e5-f3 ♘f6:e4
5. d2-d4 d6-d5
6. ♕f1-d3 ♘b8-c6

Здесь белые могут играть также на быстрое развитие своей ладьи, но черные получают в этом случае контригру.

7. 0-0 ♕f8-e7
8. ♙f1-e1 ♕c8-g4

Черные могут пока не опа-

саться потери пешки на 9. ♕:e4 de 10. ♙:e4 ♕:f3 нельзя играть 11. gf, так как после 11...f5 черные берут пешку d4 ферзем; если же 12. ♙f4, то ладья попадает в трудное положение (12. ♙f4 0-0 13. d5 ♕g5).

9. c2-c3 f7-f5

Так как пункт d4 защищен, то этот ход теперь необходим.

10. c3-c4 ♕e7-h4

Отсутствие ладьи на f1 называется.

11. ♕d3:e4 d5:e4
12. d4-d5 0-0

У белых, безусловно, нет никакого преимущества.

Венгерская защита

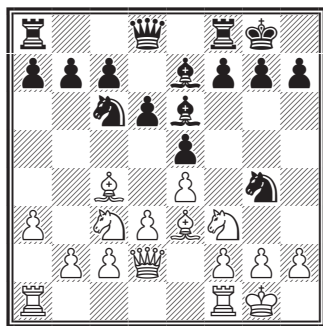
1. e2-e4 e7-e5
2. ♘g1-f3 ♘b8-c6
3. ♕f1-c4 ♕f8-e7
4. ♘b1-c3 ♘g8-f6
5. d2-d3 d7-d6
6. a2-a3 ...

Вряд ли было бы уместно допустить размен слона c4 на коня c6. Грозило ♘a5.

6. ... ♕c8-e6
7. ♕c1-e3 0-0
8. 0-0 ♘f6-g4

Или 8...d5 9. ed ♘:d5 10. ♙d2

9. ♙d1-d2.



Если черные берут слона на с4, то белые получают игру по линии «d» и господство над пунктом d5. Вместо последнего хода белых хорошо и ♘f3-d2, чтобы при взятии на с4 брать фигуру конем.

Защита Филидора

1. e2-e4 e7-e5
2. ♘g1-f3 d7-d6
3. d2-d4 ...

Необходимо удалить пешку e5, чтобы получить возможность расположить фигуры в центре.

3. ... f7-f5

Смелый ответ, имеющий целью устранение пешки e4.

4. ♔f1-c4 ...

Белые ограничивают подвижность короля и берут под обстрел труднозащитимый пункт f7.

4. ... f5:e4

Черные хотят создать пешечную массу в центре.

5. ♘f3:e5 ...

Белые уничтожают скопление черных пешек и, жертвуя фигуру, продолжают атаку на короля.

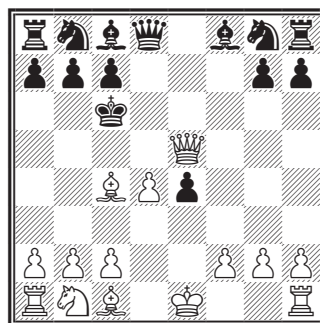
5. ... d6:e5

Черные должны брать коня, так как помимо 6. ♘f7 (что можно предупредить ходом 5...d5) грозит еще и 6. ♖h5+

6. ♖d1-h5+ ♔e8-d7

Если 6...g6, то, конечно, 7. ♖:e5+ с выигрышем ладьи h8.

7. ♖h5-f5+ ♔d7-c6
8. ♖f5:e5 ...



В распоряжении белых много угроз. Черные не могут увести своего короля в безопасное место, не потерпев при этом значительного урона.

Рассмотрим для примера следующее продолжение: 8...a6 9. ♙e3 ♘f6 10. ♘c3 ♙g4 11. h3 ♙d6 12. ♖a5 (с угрозой 13. ♙b5+) 12... b6 13. ♖a4+ b5 14. ♘:b5.

1. e2-e4 e7-e5
2. ♘g1-f3 d7-d6
3. d2-d4 e5:d4

4. ♖f3:d4 ...

Хорошо также и 4. ♔:d4, так как при этом ходе ферзь занимает сильную позицию в центре и прогнать его оттуда нелегко.

4. ... ♘g8-f6
5. ♘b1-c3 ♙f8-e7
6. ♙f1-e2 ...

Это лучше, чем 6. ♙d3, так как на d3 слона блокирует собственная пешка e4.

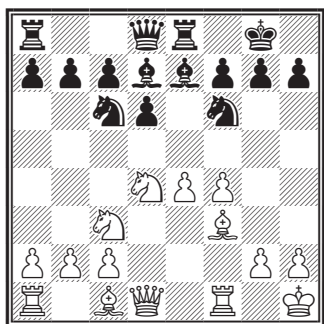
При данном же ходе последующее построение f2-f4 и ♙e2-f3 обеспечивает белым господство над спорным пунктом d5.

6. ... ♘b8-c6
7. 0-0 0-0
8. f2-f4 ♗f8-e8
9. ♙e2-f3 ♙c8-d7

Чтобы парировать угрозу ♘c6 с последующим e4-e5.

10. ♔g1-h1

Внимания заслуживал бы также ход 10. b3, но при нем черные получают посредством 10...d5 некоторые шансы на контригру.

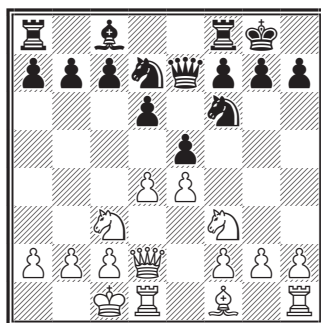


Инициатива у белых.

1. e2-e4 e7-e5
2. ♘g1-f3 d7-d6
3. d2-d4 ♘b8-d7

Ход американца Д. Хэнема, защищающий пешку e5.

4. ♙c1-g5 ♙f8-e7
5. ♙g5:e7 ♔d8:e7
6. ♘b1-c3 ♘g8-f6
7. ♔d1-d2 0-0
8. 0-0-0.



Белые стоят свободнее, но у черных нет легкоуязвимых пунктов.

1. e2-e4 e7-e5
2. ♘g1-f3 d7-d6
3. d2-d4 ♘b8-d7
4. ♙f1-c4 c7-c6

Защищает поле d5 и создает выход для ферзя.

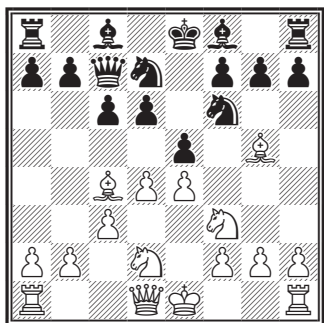
5. ♙c1-g5 ♔d8-c7

После 5...♔b6 6. ♙b3 ферзь занимал бы несколько открытую позицию.

6. c2-c3 ♘g8-f6

Если 6...h6, то 7. ♔h4; это вряд ли дало бы черным какую-нибудь выгоду.

7. ♖b1-d2.



Черным нелегко получить контригру. Известную угрозу для белых представляет в дальнейшем ход ♖f6:e4 или смелый маневр h7-h6 и g7-g5.

Защита двух коней

1. e2-e4 e7-e5
 2. ♖g1-f3 ♖b8-c6
 3. ♔f1-c4 ♖g8-f6
 4. ♖f3-g5 ...

Белые хотят помешать развитию противника и поэтому дважды ходят одной фигурой.

4. ... d7-d5
 5. e4:d5 ...

То, что нападение белых обоснованно, видно из последствий, которые влечет за собой ход 5...♖:d5, а именно 6. ♖:f7 ♔:f7 7. ♖f3+ ♔e6 8. ♖c3 ♖e7 9. d4 c6 10. ♔g5 с последующей длинной рокировкой. Черные не могут увести в надежное место своего короля,

а белые ладьи вскоре примут активное участие в игре. Если вместо 8...♖e7 последует 8...♖b4, то белые играют 9. ♖e4! c6 10. d4. Таким образом, жертва фигуры за несколько пешек обоснованна.

5. ... ♖c6-a5
 6. ♔c4-b5+ c7-c6

Чтобы сохранить атаку. На 6...♔d7 последовало бы 7. ♖e2.

7. d5:c6 b7:c6
 8. ♔b5-e2 h7-h6
 9. ♖g5-f3 e5-e4
 10. ♖f3-e5 ...

Конь в дальнейшем будет подкреплён пешками. Продолжение 10...♖d4 11. f4 ♔c5 12. ♖f1 неопасно для белых, так как они прогоняют фигуры противника посредством c2-c3 и d2-d4 (или b2-b4).

10. ... ♔f8-d6
 11. d2-d4 ♖d8-c7
 12. ♔c1-d2! ...

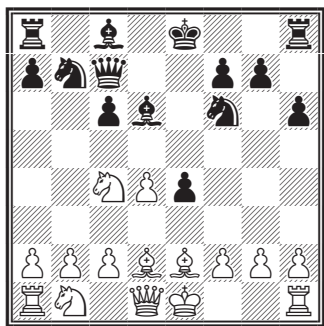
Извлекая выгоду из плохого положения коня a5. При 12...♔:e5 13. de ♖:e5 14. ♔c3 положение белых было бы превосходным.

12. ... ♖a5-b7
 13. ♖e5-c4 ...

См. диаграмму.

13. ... ♔d6:h2
 14. ♔d2-e3 ♔h2-f4
 15. ♖b1-c3.

Положение, полное жизни. Позиция белых, пожалуй, несколько лучше.



После ходов 1. e4 e5 2. Nf3 Nc6 3. Bc4 Bf6 4. Ng5 d5 5. ed черные могут избрать также другой план атаки.

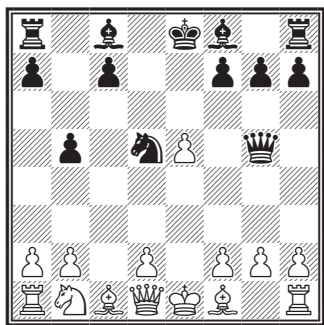
5. ... Nc6-d4

Конь занимает центр, предпочитая это преимущество нападению на слона c4.

6. c2-c3 b7-b5

Конь защищает свою хорошую позицию. Если бы он отступил, последовало бы d2-d4.

7. Bc4-f1 Bf6:d5
8. c3:d4 Bd8:g5
9. d4:e5.



Белые угрожают ходом d2-d4. Если теперь 9... B:e5+, то 10. B:e2,

и пешка b5 остается слабой; у белых несколько лучший эндшпиль.

У белых вместо острой атаки имеется возможное спокойное развитие, например (после 1. e4 e5 2. Nf3 Nc6 3. Bc4 Bf6), 4. d3 или 4. d4. После

4. d2-d4 e5:d4
5. 0-0 Nf6:e4
6. Bf1-e1 d7-d5
7. Bc4:d5 Bd8:d5
8. Nb1-c3 ...

черным лучше всего уйти ферзем подальше из круга действия легких фигур противника.

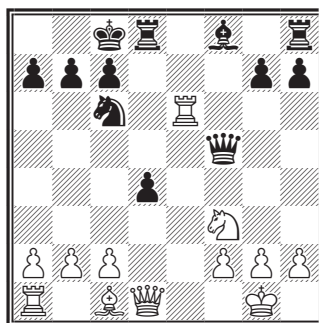
8. ... Bd5-a5
9. Nc3:e4 Bc8-e6

Чтобы подготовить длинную рокировку.

10. Ne4-g5 0-0-0

На 10... Bd5 последовало бы 11. N:f7.

11. Ng5:e6 f7:e6
12. Re1:e6 Ba5-f5



У черных хорошее развитие.

Центральный дебют

1. e2-e4 e7-e5
2. d2-d4 ...

От нападения на e5 черным проще всего защищаться посредством взятия на d4.

2. ... e5:d4
3. ♔d1:d4 ...

Ранее развитие ферзя представляет черным темп.

3. ... ♘b8-c6
4. ♔d4-e3 ...

Ферзь занимает безопасную и в то же время агрессивную позицию.

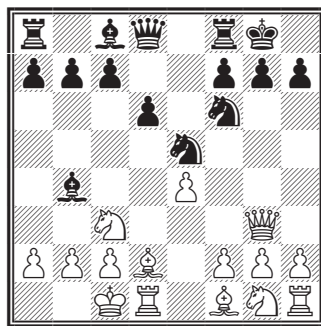
4. ... ♘g8-f6
5. ♘b1-c3 ...

Преждевременно было бы 5. e5 ♘g4 6. ♔e4 d5 7. ed+ (на проходе) 7... ♙e6 8. dc ♔:c7 (это сильнее, чем 8... ♔d1+ с последующим 9. ... ♘:f2+). У черных превосходная позиция.

5. ... ♙f8-b4
6. ♙c1-d2 0-0
7. 0-0-0 d7-d6
8. ♔e3-g3 ♘c6-e5

См. диаграмму.

Черные грозят теперь сыграть 9... ♙:c3 с дальнейшим ♘:e4 либо ♘f6-h5 и затем f7-f5. По-видимому, они вполне подготовлены к предстоящей борьбе.



Не забирая на 3-м ходу пешки d4, белые могут превратить дебют в настоящий гамбит. Например, 3. c2-c3 d7-d5.

Взятие пешки c3 развивает белых настолько быстро, что служит для них достаточной компенсацией за отданную пешку.

4. e4:d5 ♘g8-f6

На 5. c4 теперь последует 5...c6.

5. ♔d1:d4 ♔d8:d5
6. ♘g1-f3 ♘b8-c6

Черные хорошо развиты.

Дебют слона

1. e2-e4 e7-e5
2. ♙f1-c4 ♘g8-f6

Черные развиваются с одновременным нападением.

3. d2-d4 ♘b8-c6

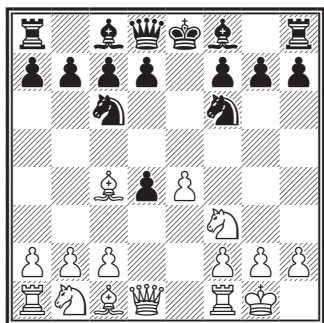
Хорошо также 3...ed.

4. ♘g1-f3 ...

При 4. de ♘:e5 5. ♙b3 ♙c5 6. f4

♘g4 7. e5 ♘f2 8. ♖e2 ♗g8 белых не ждет ничего хорошего.

4. ... e5:d4
5. 0-0.



Черные могут теперь по желанию свести игру к вариантам защиты двух коней или атаки Макса Ланге (см. далее).

Если белые предпочитают очень спокойное развитие, то они на 3-м ходу продвигают ферзевую пешку только на одно поле.

1. e2-e4 e7-e5
2. ♗f1-c4 ♘g8-f6
3. d2-d3 ♘b8-c6
4. ♘b1-c3 ♗f8-b4
5. ♘g1-e2 d7-d5
6. e4:d5 ♘f6:d5
7. 0-0 ♗c8-e6

Черным не приходится в этом варианте преодолевать сколько-нибудь существенных затруднений.

Дебют Понциани

1. e2-e4 e7-e5
2. ♘g1-f3 ♘b8-c6
3. c2-c3 ♘g8-f6

4. d2-d4 ♘f6:e4

Препятствие к ходу d7-d5 теперь уничтожено, и белые принуждены к следующему контрманевру.

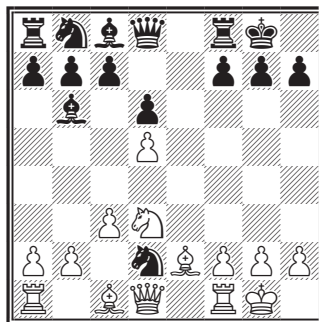
5. d4-d5 ♘c6-b8

Конь не должен отступать на e7, так как слон f8, а также ферзь должны быть наготове.

6. ♘f3:e5 ...

Или 6. ♗d3 ♘c5.

6. ... ♗f8-c5
7. ♘e5-d3 ♗c5-b6
8. ♗f1-e2 0-0
9. 0-0 d7-d6
10. ♘b1-d2 ♘e4:d2

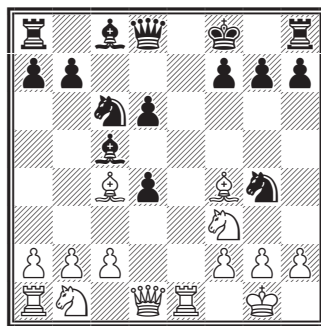
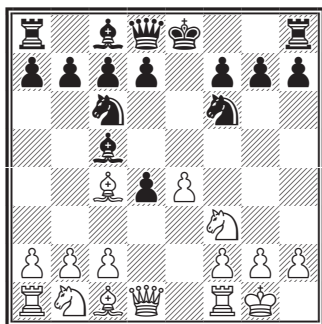


Последний ход уничтожает возможность ♘d2-c4. В дальнейшем черные беспрепятственно развиваются посредством ♘b8-d7, ♗f8-e8 и ♘d7-f8.

Атака Макса Ланге

1. e2-e4 e7-e5
2. ♘g1-f3 ♘b8-c6
3. d2-d4 e5:d4

4. ♖f1-c4 ♘g8-f6
5. 0-0 ♙f8-c5



10. h3 ♘f6 11. ♞bd2 ♙f5 12.
♞b3 ♖b6.

Черные хотят сохранить лишнюю пешку, белые же стремятся расстроить фигурное расположение противника.

6. e4-e5 d7-d5

Этот контрудар способствует быстрому развитию слона и ферзя, но оставляет королевский фланг под угрозой. В. Стейниц предлагал вместо него 6...♘g4. При поверхностных продолжениях, вроде 7. ♙:f7+ ♚:f7 8. ♘g5+ ♙g8 9. ♚:g4 d5 10. e6 ♖f6, слабые атакующие силы белых вскоре вынуждены отступать. Аналогично обстоит дело и при 7. h3 ♘:e5 8. ♘:e5 ♘:e5 9. ♖e1 d6 10. f4 d3+ 11. ♙e3 dc 12. ♚:c2 ♖h4 13. ♖f2 ♚:f2+ 14. ♙:f2 ♙:f2+ 15. ♚:f2 ♙e6. Черным совсем не трудно отражать подобные преждевременные атаки и сохранять при этом преимущество. В ответ на 6...♘g4 белые должны играть 7. ♙f4. Теперь грозит h2-h3. Следует 7... d6 8. ed cd 9. ♖e1+ ♙f8.

У черных много возможностей, и белые вряд ли могут претендовать на какое-либо преимущество.

Атака Макса Ланге возникает лишь после того, как черные отвечают 6...d7-d5.

7. e5:f6 d5:c4
8. ♖f1-e1+ ♙c8-e6

Черные могли бы сыграть 8...♙f8, но их руководящей идеей должна оставаться длинная рокировка, ибо на другом фланге король подвергается длительным атакам (например, после 9. ♙g5).

9. ♘f3-g5 ...

После 9. fg ♖g8 10. ♙g5 ♙e7 11. ♙:e7 ♖:e7 12. ♘:d4 ♖d8 13. c3 ♖:g7 у черных хорошее развитие (14. ♖a4? ♙f8, и пункт g2 у белых слаб).

Теперь (после 9. ♘g5) белые угрожают выиграть фигуру посредством 10. ♘:e6 с после-

дующим ♖h5+. Благодаря этой возможности белые сохраняют атаку.

9. ... ♔d8-d5
 10. ♘b1-c3! ♔d5-f5
 11. ♘c3-e4 ♕c5-f8

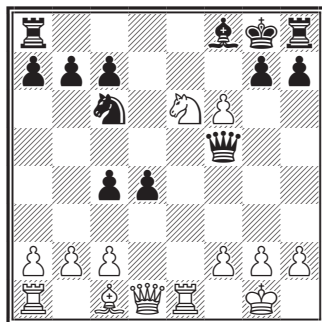
Правильный ход, так как королевский фланг нуждается в защите. При 11...♕b6 ферзевый фланг черных очень силен, но зато им не удастся обезопасить своего короля, так как белые могут помешать длинной рокировке. Например: 12. fg ♖g8 13. g4 ♔g6 14. ♘:e6 fe 15. ♕g5 со стремительной атакой, ибо белые при всех обстоятельствах эффективно включают в игру ферзя посредством ♔d1-f3. Знаменитая партия Маршалл — Тарраш продолжалась следующим образом: 11...0-0-0 (вместо 11...♕f8) 12. ♘:e6 fe 13. g4 ♔e5 14. fg ♖g8 15. ♕h6 d3 16. c3 d2 17. ♖e2 ♕b6 18. ♘g2. Пешку d2 долго удерживать нельзя, а конь e4 укрепляется на своей доминирующей позиции посредством f2-f3.

После хода в партии (11...♕f8) черные получают удовлетворительную игру. Попытка 12. g4 опровергается ходом 12...♔g4+; если белые выиграют (после размена ферзей и f6:g7) слона g4 с помощью двойного шаха, то черные отыграют фигуру ходом h7-h5. Белые могут испробовать здесь следующее положение:

12. ♘g5:f7 ♔e8:f7
 13. ♘e4-g5+ ♔f7-g8

14. ♘g5:e6 ...

Здесь черные могли бы сыграть ♔f5:f6, но гораздо важнее обменять развитые фигуры белых и помешать коню утвердиться на поле e6; к тому же и ферзь занимает на f5 сильную и довольно безопасную позицию.



Поэтому черные играют

14. ... ♖a8-e8

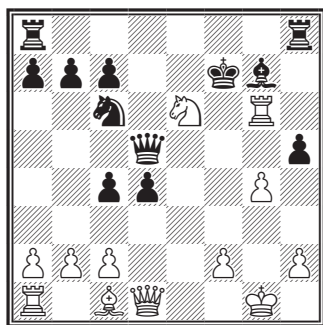
Теперь атака белых иссякла, главным образом из-за сильной позиции ферзя на f5. Партия приближается к стадии эндшпиля, в котором преимущество скорее на стороне черных.

Предыдущий вариант нельзя, однако, считать исчерпывающим. Положение еще не определилось, и весьма вероятно, что при наилучшей игре силы сторон приблизительно уравниваются. Сильнейшим продолжением для белых на 14-м ходу является, пожалуй, 14. ♖:e6 (вместо 14. ♘:e6). Далее следует 14...gf 15. g4. Белые стремятся оттеснить ферзя, занимающего господствующую позицию. На

слабый ход 15...♔g6 могло бы последовать 16. ♖f3, после чего грозило бы, между прочим, и ♖f3-d5.

Таким образом, черные вынуждены защищать центр и сыграть 15...♖d5. Теперь следует 16. ♜:f6 h5 (черные должны освободить ладью h8) 17. ♜g6+ ♔g7 18. ♘e6 ♙f7. Черные стремятся к размену.

Дать окончательную оценку получившегося положения несколько преждевременно. Возможностей слишком много.



Например: 19. ♘:c7 ♖d7 20. ♜:g7+ ♙:g7 21. ♘:a8 hg 22. ♔f4 ♜:a8 23. ♖e2, после чего позиция принимает характер эндшпиля с приблизительно равными шансами. Критическое положение показано выше на диаграмме.

Венская партия

1. e2-e4 e7-e5
2. ♘b1-c3 ♘g8-f6
3. ♔f1-c4 ♘f6:e4

Не рекомендуется здесь играть 4. ♔:f7+, так как черные

быстро развиваются посредством 4...♙:f7 5. ♘:e4 d5. Также и при 4. ♘:e4 d5 5. ♔d3 de 6. ♔:e4 ♘d7 черные стоят очень хорошо.

4. ♖d1-h5 ♘e4-d6
5. ♖h5:e5+ ...

После 5. ♔b3 черные могут либо спокойно развиваться — 5...♔e7 с последующей рокировкой, либо начать богатую шансами атаку посредством 5...♘c6 6. ♘b5 g6 7. ♖f3 f5 8. ♖d5 ♖e7 9. ♘:c7+ ♙d8 10. ♘:a8 b6.

5. ... ♖d8-e7.

Партия переходит в эндшпиль, в котором белые стоят несколько свободнее, но они едва ли найдут какие-нибудь сулящие успех объекты атаки.

Рассмотрим теперь другие продолжения. 1. e4 e5 2. ♘c3 ♘f6 3. g3 d5 4. ed ♘:d5.

А

5. ♔f1-g2 ♘d5:c3
6. b2:c3 ♘b8-c6

Черные хорошо развиты. Или:

Б

5. ♘g1-e2 ♘b8-c6
6. ♔f1-g2 ♔c8-e6
7. 0-0 ♖d8-d7

Это построение тоже неплохо. Черные грозят рокировать в длинную сторону и начать наступление ходом h7-h5.

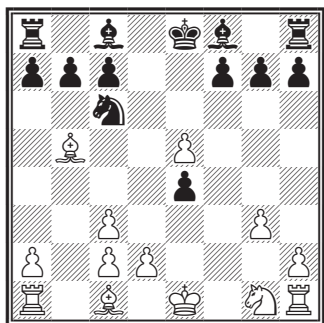
- | | |
|-----------|--------|
| 1. e2-e4 | e7-e5 |
| 2. ♖b1-c3 | ♘g8-f6 |
| 3. f2-f4 | d7-d5 |
| 4. f4:e5 | ♘f6:e4 |
| 5. ♔d1-f3 | ♘b8-c6 |

Черные защищаются контратакой. Если 6. ♘:e4, то 6...♘d4!

- | | |
|-----------|---------|
| 6. ♕f1-b5 | ♘e4:c3 |
| 7. b2:c3 | ♔d8-h4+ |

Спокойное продолжение 7... ♕e7 8. d4 0-0 9. ♕d3 f6 ведет вследствие 10. ♔h5 g6 11. ♕:g6 к скорой ничьей.

- | | |
|-----------|---------|
| 8. g2-g3 | ♔h4-e4+ |
| 9. ♔f3:e4 | d5:e4 |



Черные угрожают ходом 10... ♕d7 с последующим ♘:e5. Сложный эндшпиль, в котором черным не нужно опасаться, что их положение хуже.

Шотландская партия

- | | |
|-----------|--------|
| 1. e2-e4 | e7-e5 |
| 2. ♘g1-f3 | ♘b8-c6 |
| 3. d2-d4 | e5:d4 |

Скорейший путь к развитию.

- | | |
|-----------|--------|
| 4. ♘f3:d4 | ♘g8-f6 |
| 5. ♘b1-c3 | ♕f8-b4 |

Теперь пешку e4 трудно защитить. Если, например, 6. f3, то 6...0-0 с последующим d7-d5.

- | | |
|-----------|-------|
| 6. ♘d4:c6 | b7:c6 |
| 7. ♕f1-d3 | ... |

Или 7. ♔d4 ♔e7 8. f3 c5 9. ♔f2 (ферзь не отступает на e3, так как пешка d7 грозит вскоре пойти на d5 и d4) 9...0-0 10. ♕d2 d5. У черных хорошее развитие.

- | | |
|----------|-------|
| 7. ... | d7-d5 |
| 8. e4:d5 | ... |

Но не 8. e5, как доказывает одна старинная партия:

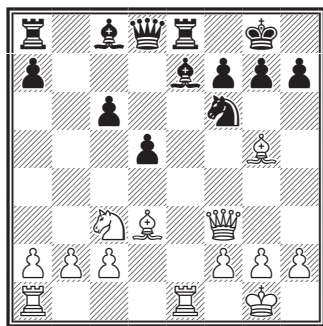
8...♘g4 9. 0-0 ♕c5 10. h3 ♘:e5 11. ♖e1 ♔f6 12. ♔e2 0-0 13. ♔:e5 ♔:f2+ 14. ♖h1 ♕:h3 15. gh ♔f3+ 18. ♖h2 ♕d6.

Конечно, 10. h3 плохо. Но 10. ♕f4 g5 11. ♕g3 h5 12. h3 h4 13. ♕h2 ♘:h2 14. ♖:h2 ♕d4 15. ♔e2 g4 16. hg ♔g5 представляет черным инициативу.

- | | |
|------------|-------|
| 8. ... | c6:d5 |
| 9. 0-0 | 0-0 |
| 10. ♕c1-g5 | c7-c6 |

У белых некоторая инициатива, у черных сильная пешка в центре.

- | | |
|------------|--------|
| 11. ♔d1-f3 | ♕b4-e7 |
| 12. ♖f1-e1 | ♖f8-e8 |



Черные теперь могут развиваться без помех.

После 1. e4 e5 2. f3 c6 3. d4 ed 4. d:d4 f6 белые могут поременить с развитием коня b1.

5. ♖d4:c6 ♜b7:c6
6. ♜f1-d3 ...

Выпад 6. e5 опровергается хладнокровной защитой: 6... ♙e7! (подготовка к длинной рокировке) 7. ♙e2 ♘d5. Если теперь 8. c4, то 8... ♜a6 9. f4 ♙b4+, после чего грозит ♘:f4, и белые попадают в затруднительное положение. Если же вместо 8. c4 белые сыграют иначе, черные получат возможность спокойно развиваться, хотя бы посредством d7-d6 или ♜c8-b7 с последующей длинной рокировкой, а при случае возможна и контратака: g7-g5 и ♜f8-g7.

6. ... d7-d5
7. ♙d1-e2 ♜f8-e7
8. e4-e5 ♘f6-d7

Конечно, нет ничего опасного, если при 9. e6 ♘f6 10. ef+ черные будут вынуждены пойти королем на f7.

9. 0-0 0-0

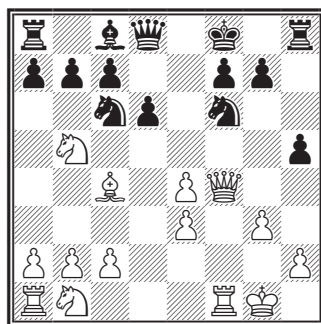
Черные подготовлены к бою. После 1. e4 e5 2. ♘f3 ♘c6 3. d4 ed 4. ♘:d4 черные могут развиваться с нападением на коня d4.

4. ... ♜f8-c5
5. ♜c1-e3 ...

Дерзкая попытка 5. ♘f5 отражается ходом 5...d5 6. ♘:g7+ ♜f8 7. ♘f5 de 8. ♙:d8+ ♘:d8 9. ♘g3 f5, и черные развиты лучше белых.

5. ... ♜d8-f6
6. c2-c3 ...

Б. Блюменфельд предложил здесь атакующий ход 6. ♘b5. Ясно, что белые получают в этом случае неприятную сдвоенную пешку, а поле e5 становится сильным пунктом для черных фигур. Прежде всего черные размещают слонов: 6... ♜:e3 7. fe, затем ослабляют поля f3 и h3 ходом 7... ♙h4 8. g3, и наконец, защищаются посредством 8... ♙d8. Белые возобновляют атаку ходом 9. ♙g4, так как пешка g7 должна служить для коня f6 защитой. Хорошо и безопасно в ответ на это 9... ♜f8 10. ♙f4 d6 11. ♜c4 ♘f6 12. 0-0 h5.



Черные очень хорошо развиты. Продолжение 13. ♖с3 ♗е5 14. ♘b3 с6 15. ♘d4 h4 поставило бы белых перед трудными задачами.

6. ... ♗g8-e7

Теперь не рекомендуется 7. ♙с4 из-за 7...♗е5. Черные намереваются сыграть d7-d5, и этому не легко воспрепятствовать.

7. ♙f1-e2 d7-d5
8. ♙e2-f3 ♙с5:d4
9. c3:d4 d5:e4

Пешка d4 изолирована.

В этом варианте Л. Паульсен предложил вместо 7. ♙е2 играть 7. ♙d2 с целью подготовить ход ♗d4-b5.

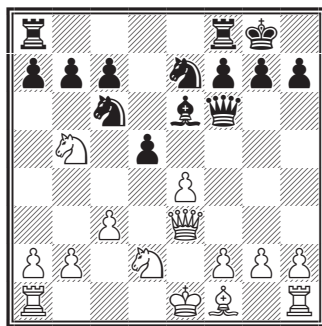
7. ... d7-d5
8. ♗d4-b5 ♙с5:e3
9. ♖d2:e3 0-0

Брать пешку с7 теперь не рекомендуется. Например: 10. ♗:c7 ♖b8 11. ♗:d5? ♗:d5 12. ed ♗b4 с атакой по открытым линиям на слабо защищенного короля. И при лучшем продолжении: 11. ♗d2 de 12. ♗:e4 ♖e5 13. ♗b5 ♗f5 14. ♖e2 a6 15. ♗a3 b5 — белые стоят плохо.

10. ♗b1-d2 ♙с8-e6

См. диаграмму.

При хорошем развитии черных нападение на пешку с7 не представляет для них никакой опасности.



После 1. e4 e5 2. ♗f3 ♗с6 3. d4 ed белые могут пренебречь непосредственным отыгрышем пешки, чтобы получить атаку.

4. ♙f1-c4 ♙f8-c5

Черные могли бы сыграть вместо этого, как и раньше, ♗g8-f6. В этом случае было бы очень слабо продолжать атаку уже развитыми фигурами: 5. ♗g5 ♗h6 6. ♗:f7 ♗:f7 7. ♙:f7+ ♗:f7 8. ♖h5+ g6 9. ♖:c5. Черные сыграют на контратаку 9...d5 10. ed ♖e8+.

Теперь ход 11. ♗f1 невозможен из-за ответа 11...b6 с угрозой ♙с8-a6+; в случае же 11. ♗d1 белые, у которых пункты f2 и g2 слабы, стоят на проигрыш.

5. c2-c3 ...

Теперь черные могут посредством 5...♗f6 перевести игру в один из главных вариантов итальянской партии.

5. ... d4:c3

С намерением перейти в положение обороняющегося, но зато сохранить преимущество.

6. ♖b1:c3 d7-d6
7. ♙c1-g5 ♗d8-d7

возможно, то и открытие линии «f» для ладьи.

Черные должны позаботиться о пункте f7.

8. ♖d1-d2 h7-h6
9. ♙g5-h4 ♘g8-e7
10. 0-0-0 ...

2. ... e5:f4
3. ♘g1-f3 ...

Чтобы предотвратить шах на h4.

Перед черными трудная задача. Одним из возможных продолжений является следующее:

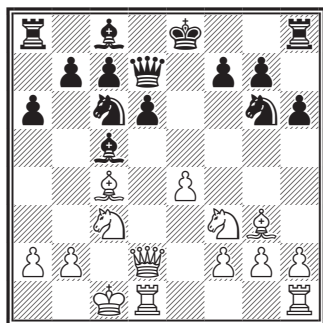
10. ... ♘e7-g6
11. ♙h4-g3 a7-a6

3. ... g7-g5

С целью удержания пешки f4.

4. h2-h4 g5-g4
5. ♘f3-e5 d7-d5

Черные должны развиваться возможно быстрее.



6. d2-d4 ...

Также и белые должны стремиться к быстрому развитию.

6. ... ♘g8-f6
7. ♙c1:f4 ♘f6:e4
8. ♖b1-d2 ♙c8-e6

12. ♘c3-d5 b7-b5
13. ♙c4-b3 ♙c8-b7
14. ♙c1-b1 0-0-0
15. ♖d1-c1.

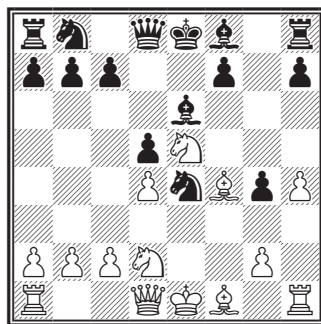
Черные защитили пункт f7 и укрепили свою позицию. Белые могут отыграть пешку, но лишь ценой достигнутого преимущества в развитии.

О шансах сторон в предстоящей борьбе трудно сказать что-нибудь заранее.

Королевский гамбит

1. e2-e4 e7-e5
2. f2-f4 ...

Целью хода является удаление из центра пешки e5, а если



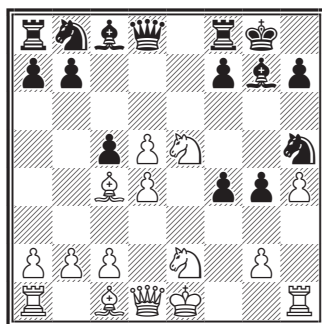
9. ♖d2:e4 d5:e4
10. ♗e5:g4 ♘f8-d6

10. ... c7-c5

Черные вскрывают центр.

Черные нашли уязвимый пункт g3. Или:

10. ♘f1-c4 ♘e6:c4
11. ♗e5:c4 ♗b8-c6
12. d4-d5 ♗c6-b4
13. ♗c4-e3 ♘f8-c5



Или:

12. c2-c3 ♔d8-d5
13. ♗c4-e3 ♔d5-b5
14. ♔d1-b3 ♔b5:b3
15. a2:b3 ♘f8-d6
16. ♘f4:d6 c7:d6
17. ♗e3:g4 f7-f5
18. ♗g4-e3 ♗c6-e7

Если 11. dc6 ♗:c6, то черные быстро развиваются. Или 11. ♗:f4 ♗:f4 12. ♘:f4 cd (конь e5 теряет опору) 13. ♔:d4 ♗c6.

11. c2-c3 c5:d4
12. c3:d4 ♗b8-d7

Получился сложный эндшпиль с хорошими шансами у черных.

Черные хорошо развиты (Стейниц — Цукерторт, 1882).

Перейдем к другим защита姆 разбираемого гамбита Кизерицкого: 1. e4 e5 2. f4 ef 3. ♗f3 g5 4. h4 g4 5. ♗e5.

Вместо гамбита Кизерицкого белые могут избрать более смелый вариант гамбита Альгайера: 1. e4 e5 2. f4 ef 3. ♗f3 g5 4. h4 g4.

5. ... ♘f8-g7
6. d2-d4 ♗g8-f6
7. ♘f1-c4 d7-d5
8. e4:d5 ♗f6-h5

5. ♗f3-g5 h7-h6
6. ♗g5:f7 ♔e8:f7
7. d2-d4 ...

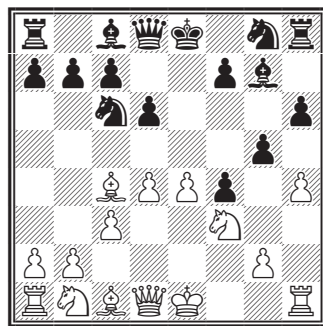
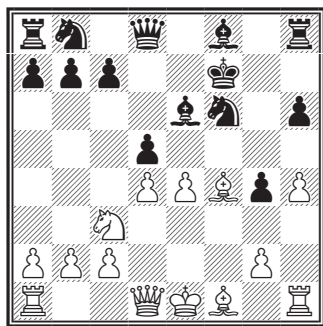
Здесь конь занимает безопасную и угрожающую позицию.

Белые не должны терять времени: 7. ♔:g4? ♗f6 8. ♔:f4 ♘d6, и атака переходит к черным.

9. ♗b1-c3 0-0
10. ♗c3-e2 ...

7. ... d7-d5
8. ♘c1:f4 ♗g8-f6
9. ♗b1-c3 ♘c8-e6

При 10. ♗:g4 ♗g3 открывается линия «e» к выгоде черных. 11. ♔h2 ♔e7+ 12. ♗e5 ♘:e5 с последующим ♔f8-e8.



Не видно, какую компенсацию могут получить белые за пожертвованную фигуру. Например:

10. ♖d1-d3 ♘b8-c6
 11. 0-0-0 d5:e4
 12. ♞c3:e4 ♞f6:e4
 13. ♕d3:e4 ♗d8-d5

Или

13. ♕d3-e3 ♞c6-e7

В приведенном варианте ход 4. h4, хотя и разбивает черные пешки, создает, однако, некоторые опасности и для белых; поэтому представляется полезным отложить его до более позднего времени.

1. e2-e4 e7-e5
 2. f2-f4 e5:d4
 3. ♞g1-f3 g7-g5
 4. ♙f1-c4 ♙f8-g7
 5. h2-h4 h7-h6
 6. d2-d4 d7-d6
 7. c2-c3 ♘b8-c6

Черные хотят сохранить лишнюю пешку и не позволяют белым расшатать свою пешечную цепь.

8. 0-0 ♗d8-f6

Чтобы продолжать ♞g8-e7. Белые вынуждены искать атакующие продолжения, но все они сомнительного свойства.

9. g2-g3 ♙c8-h3

или

9. e4-e5? d6:e5
 10. d4:e5 ♗f6-g6

Рассмотрим другие варианты:

1. e4 e5 2. f4 ef 3. ♞f3 g5 4. ♙c4 ♙g7 5. h4 h6 6. d4 d6

7. ♞b1-c3 ♘b8-c6

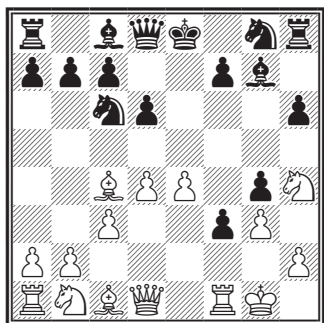
Теперь пункт d4 ввиду угрозы g5-g4 нуждается в защите.

8. ♞c3-e2 ♗d8-f6

Атака белых неубедительна.

Глубокий знаток гамбитов М. И. Чигорин пользовался для штурма черной пешечной цепи не пешкой «h», а пешкой «g»: 1. e4 e5 2. f4 ef 3. ♞f3 g5 4. ♙c4 ♙g7.

- | | | |
|----|--------|--------|
| 5. | 0-0 | d7-d6 |
| 6. | d2-d4 | ♘b8-c6 |
| 7. | c2-c3 | h7-h6 |
| 8. | g2-g3 | g5-g4 |
| 9. | ♗f3-h4 | f4-f3 |



В этом положении белые могут предпринять целый ряд атак, не прибегая к жертвам в стиле партий с дачей вперед. На 10. ♘d2 ♗g7 белые могут начать сражение ходом 11. ♗:f3. Поэтому черным, пожалуй, лучше пойти ♗f6.

Чигоринское продолжение, по-видимому, является наиболее богатыми шансами; оно ставит и белых и черных перед трудными задачами.

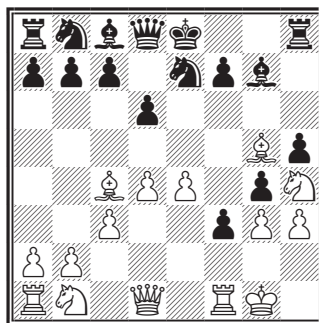
В этом варианте черные могут попытаться ускорить свою рокировку.

- | | | |
|----|--------|--------|
| 5. | 0-0 | d7-d6 |
| 6. | d2-d4 | h7-h6 |
| 7. | c2-c3 | ♗g8-e7 |
| 8. | g2-g3 | g5-g4 |
| 9. | ♗f3-h4 | f4-f3 |

Но и в этом случае следует

- | | | |
|-----|-------|-------|
| 10. | h2-h3 | h6-h5 |
|-----|-------|-------|

11. ♗c1-g5.



С очень неустойчивым положением.

Если черные не стремятся сохранить гамбитную пешку, а предпочитают атаку на короля, то возникают совершенно другие варианты.

- | | | |
|----|--------|---------|
| 1. | e2-e4 | e7-e5 |
| 2. | f2-f4 | e5:f4 |
| 3. | ♗g1-f3 | g7-g5 |
| 4. | ♗f1-c4 | g5-g4 |
| 5. | ♗f3-e5 | ♗d8-h4+ |
| 6. | ♗e1-f1 | ♗b8-c6 |

Теперь быстрое развитие важнее всего.

7. d2-d4 ...

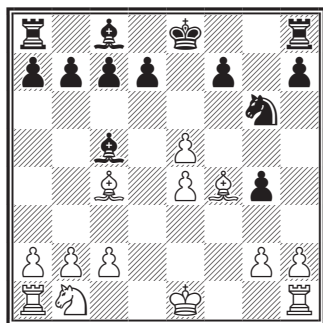
При 7. ♗:f7 перевес черных в развитии становится подавляющим. Например: 7... ♗c5 8. ♗e1 g3 9. ♗:h8 ♗f2 10. ♗d1 ♗f6. Теперь черные будут стремиться форсировать продвижение f4-f3 посредством d7-d5, ♗c8-g4, ♗c6-e5 или ♗e6-d4, и белые будут разбиты.

7. ... ♗c6:e5

8. d4:e5 ♘f8-c5
9. ♖d1-e1 ♗h4:e1+

Стремление продолжать атаку посредством g4-g3 представляется необоснованным ввиду маневра ♜b1-d2-f3

10. ♔f1:e1 ♞g8-e7
11. ♙c1:f4 ♞e7-g6



12. g2-g3 ♙c5-d4

Теперь на 13. ♞c3 следует 13...♞:e5, а на 13. c3 — 13...♙:e5
14. ♜f1 f6

Или (вместо 12. g3):

12. ♜h1-f1 ♞g6:f4
13. ♜f1:f4 ♙c5-e3

У белых трудная игра.

С давних времен белые пытались обойти указанные трудности посредством жертвы. Так возник *гамбит Муцио*.

1. e2-e4 e7-e5
2. f2-f4 e5:f4
3. ♞g1-f3 g7-g5
4. ♙f1-c4 g5-g4
5. 0-0 g4:f3

6. ♖d1:f3 ♗d8-f6

При таком количестве грозящих королю нападений необходимо ввести в бой сильнейшую фигуру, чтобы она защищала возможно больше пунктов и, в свою очередь, создавала угрозы.

7. e4-e5 ...

С целью заставить ферзя покинуть свою относительно спокойную позицию и освободить как поле e4, так и линию «е».

7. ... ♗f6:e5

Пешка на e5 мешала бы ходу d7-d6, ее необходимо взять.

8. d2-d3 ♙f8-h6

Чтобы затруднить насколько возможно атаку на пункт f7.

9. ♞b1-c3 ♞g8-e7
10. ♙c1-d2 ♞b8-c6

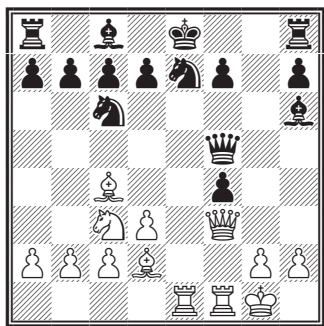
Очевидно, что белые подготавливают атаку на пункт e7; черные спешно защищаются.

11. ♜a1-e1 ♗e5-f5

Отсюда ферзь защищает пункты f7, f6 и f4; в то же время он занимает довольно безопасную позицию.

См. диаграмму.

Страшный на первый взгляд ход 12. ♜e4 ставит ладью на слишком открытую позицию. Черные в ответ рокируют и гро-



зят сыграть d7-d5. Ходы 13. ♖:f4 ♗g7 ничего не меняют.

Детально проанализированным продолжением является здесь следующее:

12. ♘c3-d5 ♔e8-d8
13. ♚f3-e2 ...

С идеей 13... ♘:d5 14. ♗:d5 ♚:d5
15. ♗c3.

13. ... ♗f5-e6
14. ♚e2-f2 ♚e6-g4

И в гамбите Муцио при лучшей защите черных преимущество, по-видимому, на их стороне.

В те времена, когда гамбиты применяли охотнее всего (другие начала считалась тогда скучными), были испробованы многие весьма любопытные способы игры.

Гамбит Кэннингема

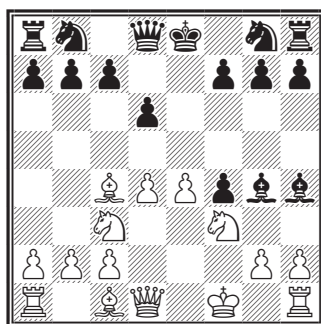
1. e2-e4 e7-e5
2. f2-f4 e5:f4
3. ♘g1-f3 ♗f8-e7
4. ♗f1-c4 ♗e7-h4+

Самое лучшее для белых — спокойно примириться с необходимостью потерять рокировку.

5. ♔e1-f1 ...

Белые развиты лучше и сейчас владеют всем центром.

5. ... d7-d6
6. d2-d4 ♗c8-g4
7. ♘b1-c3 ...



Черные не могут удержать пешку f4. Примерное продолжение:

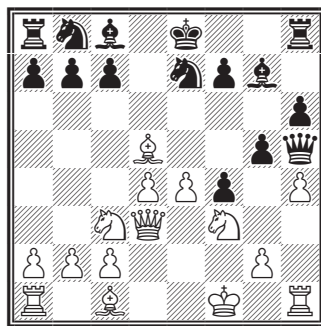
7. ... ♘b8-c6
8. ♗c1:f4 ♗h4-e7
9. h2-h3 ♗g4-h5
10. g2-g4 ♗h5-g6
11. d4-d5 ♘c6-b8
12. ♘f3-d4 ♘e7-g5
13. ♚d1-d2 ♚d8-f6
14. ♘d4-f5.

В центре белые стоят лучше. Конечно, возможны другие, более выгодные для черных продолжения, однако во всех случаях у белых преимущество обладания центром. Гамбит Кэннингема, можно сказать, вышел из употребления.

Гамбит слона

Белые могут внести разнообразие в игру уже на 3-м ходу, подпуская шах на h4.

- | | | |
|----|---------------|----------------|
| 1. | e2-e4 | e7-e5 |
| 2. | f2-f4 | e5:f4 |
| 3. | ♘f1-c4 | ♚d8-h4+ |
| 4. | ♔e1-f1 | d7-d5 |



Это необходимо, чтобы подержать вылазку ферзя. При слабой поддержке ферзь будет отброшен назад. Например: 4... g5 5. ♖c3 ♗g7 6. d4 ♗e7 (или 6... d6 7. e5 с последующим ♗d5) 7. g3 (этот анализ проделан шахматными мастерами лет семьдесят назад) 7...fg 8. ♗g2 ♚h6 9. hg ♚g6 10. ♗f3 h6. Для черных быстро наступает катастрофа, так как белые открывают линии для ферзя и ладьи ходом ♗d5.

5. **♗c4:d5** ...

Белые пробуют оставить диагональ открытой. Конечно, и ход e4:d5 имеет свои преимущества, так как он открывает линию для ферзя или ладьи и препятствует развитию коня b8.

5. ... **g7-g5**

Теперь, когда слон с8 развит, черные хотят удержать пешку f4.

- | | | |
|-----|---------------|---------------|
| 6. | ♗b1-c3 | ♗f8-g7 |
| 7. | d2-d4 | ♗g8-e7 |
| 8. | ♗g1-f3 | ♚h4-h5 |
| 9. | h2-h4 | h7-h6 |
| 10. | ♚d1-d3 | ... |

- | | |
|---------|-----------------------------|
| 10. ... | c7-c6 |
| 11. | ♗d5-b3 ♗c8-g4 |
| 12. | e4-e5 ♗e7-f5 |
| 13. | ♗c3-e4 ♗b8-d7 |

Черные намерены рокировать в длинную сторону.

- | | | |
|-----|---------------|---------------|
| 14. | ♗f1-g1 | ♗g4:f3 |
| 15. | g2:f3 | 0-0-0 |

Чтобы на 16. hg ♚g6 17. ♗:f4 продолжать 17...♗:e5, а на 16. ♗d6+ ♗:d6 17. ed ♚g6 18. ♚:g6 сыграть 18...♗:d4+. Белые вообще стоят довольно плохо.

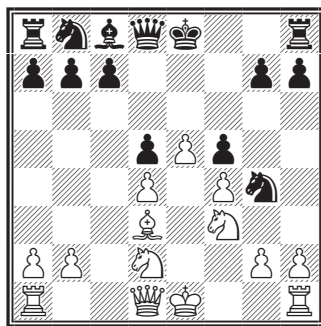
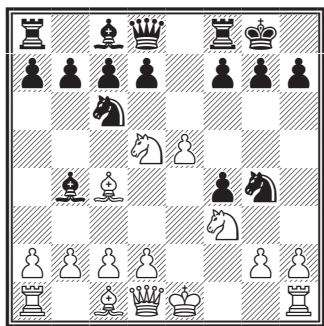
Если черные не хотят вести атаку на короля, они могут спокойно развиваться: 1. e4 e5 2. f4 ef 3. ♗c4.

- | | |
|--------|-----------------------------|
| 3. ... | ♗b8-c6 |
| 4. | ♗g1-f3 ♗g8-f6 |
| 5. | ♗b1-c3 ♗f8-b4 |
| 6. | e4-e5 ♗f6-g4 |
| 7. | ♗c3-d5 0-0 |

См. диаграмму

Черные грозят ходом ♗c6:e5.

- | | | |
|-----|---------------|---------------|
| 8. | ♗d5:b4 | ♗c6:b4 |
| 9. | d2-d4 | d7-d5 |
| 10. | ♗c4-b3 | f7-f6 |



Если в данном варианте белые и не предпринимают раннего продвижения пешки «е» (6. e5), то черные и в этом случае стоят хорошо.

- | | |
|------------|---------|
| 6. 0-0 | 0-0 |
| 7. d2-d3 | ♘b4:c3 |
| 8. b2:c3 | d7-d5 |
| 9. e4:d5 | ♘f6:d5 |
| 10. ♖c4:d5 | ♙d8:d5 |
| 11. ♖e1:f4 | ♙d5-c5+ |
| 12. ♔g1-h1 | ♙c5:c3 |
| 13. ♖f4:c7 | ♘c8-g4 |

Если черные не хотят принять гамбит, у них имеются два хороших продолжения.

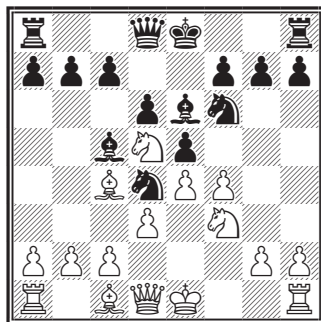
- | | |
|------------|---------|
| 1. e2-e4 | e7-e5 |
| 2. f2-f4 | ♘f8-c5 |
| 3. ♘g1-f3 | d7-d6 |
| 4. c2-c3 | ♘g8-f6 |
| 5. d2-d4 | e5:d4 |
| 6. c3:d4 | ♘c5-b4+ |
| 7. ♘c1-d2 | ♘b4:d2+ |
| 8. ♘b1:d2 | d6-d5 |
| 9. e4-e5 | ♘f6-g4 |
| 10. ♖f1-d3 | f7-f5 |

См. диаграмму

При спокойном развитии со стороны белых черные также могут успешно защищаться,

хотя пешка f4, которой черные в свое время пренебрегли, и будет оказывать давление на центр: 1. e4 e5 2. f4 ♘c5 3. ♘f3 d6.

- | | |
|-----------|--------|
| 4. ♘b1-c3 | ♘b8-c6 |
| 5. ♖f1-c4 | ♘g8-f6 |
| 6. d2-d3 | ♘c8-e6 |
| 7. ♘c3-d5 | ♘c6-d4 |



Белые не могут удержать позиции своих выдвинутых фигур, например: 8. fe de 9. ♘g5 c6. Черные ни в коем случае не стоят хуже белых.

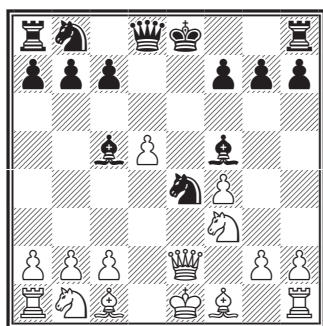
Игроки, предпочитающие атаку, когда им предлагают гамбит, любят обострять положение и предлагать партнеру гамбит в свою очередь. Следствием этой психологии явился контргамбит Фалькбеера.

- | | |
|----------|-------|
| 1. e2-e4 | e7-e5 |
| 2. f2-f4 | d7-d5 |
| 3. e4:d5 | e5-e4 |

В этом и заключается контргамбит.

После 3...ef игру можно было бы, вероятно, уравнять, но черные не хотят отдать свою сильную пешку «e» за пешку «f».

- | | |
|----------|-------|
| 4. d2-d3 | g8-f6 |
| 5. d3:e4 | f6:e4 |
| 6. g1-f3 | f8-c5 |
| 7. d1-e2 | c8-f5 |



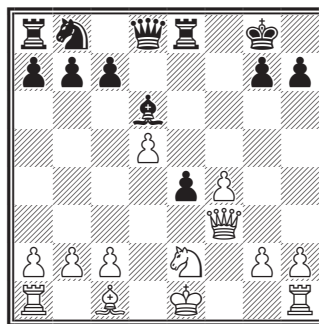
На 8. g4 черные могут рокировать. Например: 8...0-0 9. gf ♖:d5 10. ♕e3 ♘c6 11. ♕:c5 ♗:c5, и черные ладьи решающим образом вступают в игру.

- | | |
|-----------|--------|
| 8. ♘b1-c3 | ♖d8-e7 |
|-----------|--------|

У черных хорошая партия. Теперь вместо 4. d3 рассмотрим другое продолжение в этом гамбите.

- | | |
|-----------|-------|
| 4. ♘b1-c3 | g8-f6 |
| 5. ♖d1-e2 | f8-d6 |
| 6. d2-d3 | 0-0 |
| 7. d3:e4 | f6:e4 |

- | | |
|------------|-------|
| 8. ♘c3:e4 | f8-e8 |
| 9. ♖e2-f3 | c8-f5 |
| 10. ♕f1-d3 | f5:e4 |
| 11. ♕d3:e4 | f7-f5 |
| 12. ♘g1-e2 | f5:e4 |



У черных некоторая атака, так как пешку d5 белым трудно защитить, а пешка e4 оказывает давление на позицию белых.

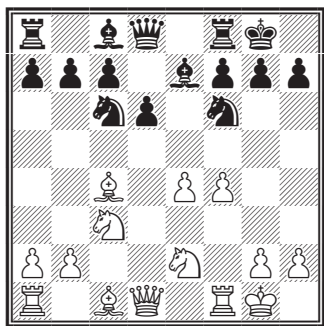
Если же 12. ♕e3 (вместо 12. ♘e2), то 12...♖:e4 13. 0-0-0 ♗e8, и белые окажутся перед серьезными затруднениями.

Северный гамбит

- | | |
|-----------|-------|
| 1. e2-e4 | e7-e5 |
| 2. d2-d4 | e5:d4 |
| 3. c2-c3 | d4:c3 |
| 4. ♕f1-c4 | g8-f6 |
| 5. ♘b1:c3 | b8-c6 |
| 6. ♘g1-e2 | ... |

Чтобы после ♕f8-b4 была возможность рокировать.

- | | |
|----------|-------|
| 6. ... | f8-e7 |
| 7. 0-0 | d7-d6 |
| 8. f2-f4 | 0-0 |



9. h2-h3 ...

Это необходимо для того, чтобы обеспечить надежную позицию слону после ♗c1-e3, а также для того, чтобы подготовить ход g2-g4.

9. ... a7-a6
10. g2-g4 b7-b5
11. ♗c4-b3 ♘c6-a5
12. ♗b3-c2 c7-c6

Белые еще долго в состоянии вести атаку на королевском фланге. Для решения вопроса, увеличались или уменьшились контршансы черных с момента принятия жертвы, понадобятся бы аптекарские весы. В дальнейшем игра становится весьма сложной.

На 6-м ходу черные могли использовать для нападения слона f8.

6. ... ♗f8-c5
7. 0-0 d7-d6
8. ♖g1-h1 0-0

Теперь возникает вопрос, не скажется ли отсутствие слона c5 на королевском фланге. Бе-

лые со временем сыграют f4-f5 и завоюют при случае поле d5 посредством ♗c1-g5.

Итальянская партия

1. e2-e4 e7-e5
2. ♘g1-f3 ♗b8-c6
3. ♗f1-c4 ♗f8-c5

Теперь продолжения 4. ♗c3 или 4. d3 ведут к очень спокойному развитию, например:

4. d2-d3 ♗g8-f6
5. ♗b1-c3 d7-d6
6. ♗c1-e3 ♗c5-b6
7. h2-h3 ♗c8-e6
8. ♗c4-b3 h7-h6
9. 0-0.

Задача становится сложной лишь тогда, когда нужно решить вопрос о рокировке: следует ли рокировать и в какую сторону?

Подобные вопросы можно, по-видимому, решать как угодно, не рискуя из-за этого проиграть партию, если только в дальнейшем избираются правильные продолжения.

Рассматриваемый вариант итальянцы называли *gioco pianissimo* (тишайшая игра).

Основные проблемы возникают в тот момент, когда белые захватывают инициативу, чтобы создать пешечный центр.

После 1. e4 e5 2. ♗f3 ♗c6 3. ♗c4 ♗c5 белые не достигают своей цели посредством 4. 0-0 d6 5. c3,

так как черные могут ответить 5... ♖f6 и на 6. d4 — 6... ♙b6, удерживая пешку e5. В этом случае белые никакого перевеса в центре не получают.

Перевеса можно добиться, лишь продолжая

4. c2-c3 ...

Теперь пешку e5 можно удерживать только посредством 4... ♗e7, а это дает белым небольшое преимущество в развитии: 5. 0-0 d6 6. d4 ♙b6 7. ♖a3 ♖f6 8. ♙d5 с последующим ♗c4. Белые сохраняют инициативу.

4. ... ♗g8-f6

Этим ходом черные препятствуют замыслам белых.

5. d2-d4 e5:d4
6. c3:d4 ♙c5-b4+

Черные не должны терять времени на отступление слона — пешка d7 стремится вперед.

7. ♙c1-d2 ...

Заслуживает внимания также ход ♗b1-c3, ведущий к гамбитной игре. При других же ответах черные, если только они развиваются быстро, не испытывают никаких затруднений.

7. ... ♙b4:d2+

При 7... ♖f6 черные будут вынуждены потерять время на ходы королем: 8. ♙:b4 ♖:b4 9.

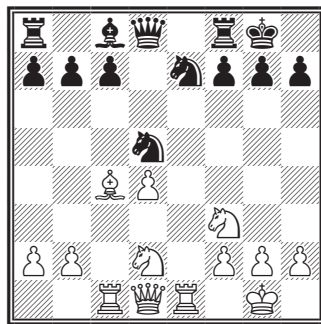
♙:f7+ ♔:f7 10. ♗b3+ d5 11. ♗:b4 ♙e8 12. 0-0.

Теперь у черных нет ничего лучшего, чем 12... ♙g8, и после 13. ♖c3 преимущество на стороне белых.

8. ♖b1:d2 d7-d5

Черные могли бы разбить центр белых ходом 8... ♖:e4, но в этом случае последовало бы 9. d5 ♖:d2 10. ♗:d2 ♖e7 11. d6 cd 12. 0-0, и белые легко выигрывают обе пешки на линии «d» с позиционным преимуществом.

9. e4:d5 ♖f6:d5
10. 0-0 0-0
11. ♗f1-e1 ♖c6-e7
12. ♗a1-c1.



У белых преимущество в развитии, у черных же сильный форпост на d5.

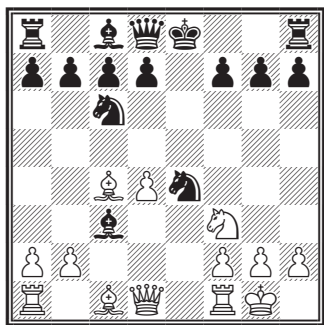
Если последует, например, 12...c6, то 13. h3 (подготовка к ходу ♖d2-e4 или ♖d2-b3), и у белых благодаря пешке d4 определенный перевес на некоторых черных полях: e5, c5 и, может быть, d6.

Оживленный характер игра принимает при 7. ♖c3 (вместо 7. ♗d2):

7. ♖b1-c3 ♗f6:e4
8. 0-0 ...

Очень красив здесь старинный вариант: 8...♗:c3 9. bc ♗:c3 10. ♖b3 ♗:a1 11. ♗:f7+ ♖f8 12. ♗g5 ♗e7 13. ♗e5 ♗:d4 14. ♗g6, и белые легко выигрывают (13...d5 14. ♖f3 ♗f5 15. ♗e6).

8. ... ♗b4:c3



8...♗:c3 9. bc d5 10. cb dc 11. ♗e1+ ♗e7 12. ♖e2 ♗e6 13. ♗g5 ♖d7 14. ♗:e6 fe 15. ♖:c4 ♗d5 16. a4 0-0 17. ♗d2. Партия переходит в приблизительно равный эндшпиль.

9. d4-d5 ...

Атака Мёллера.

9. ... ♗c3-f6

Лучший ход, так как слон защищает королевский фланг. Возможно также 9...♗e5 10. bc ♗:c4 11. ♖d4 f5! 12. ♖:c4 d6 13. ♗d4 0-0 14. f3 ♗c5 15. ♗e1 ♖h8.

У белых крепкая позиция, вознаграждающая их за потерю пешки, однако говорить о каком-либо преимуществе белых, конечно, нельзя.

Все остальные продолжения для черных после 9. d5 значительно слабее.

10. ♗f1-e1 ♗c6-e7
11. ♗e1:e4 d7-d6

Если черные вместо этого рокируют, то белые, как обычно в подобных положениях, жертвуют пешку «d», чтобы затруднить развитие противника. После 12. d6 cd следует 13. ♗f4 ♗:b2 14. ♗:d6 ♗f5 15. ♗:f8 ♗:a1 16. ♖d5 ♗h6 (единственный ход) 17. ♗e7, с последующим ♗e7-f6, и белые выигрывают. Если 15...d5, то 16. ♖:d5 с преимуществом. Или 13...♗e5 14. ♗:e5 de 15. ♖d6 ♗f5 16. ♖:e5 d6 17. ♖b5 с лучшим эндшпилем. Наконец, 13...d5 14. ♗:d5 ♗:b2 15. ♗b1 ♗:d5 16. ♖:d5 ♗a3 17. ♗b3 ♗e7 18. ♗e3, и белые выигрывают.

12. ♗c1-g5 ♗f6:g5
13. ♗f3:g5 0-0

Если 13...♗f5, то 14. ♖f3.

14. ♗g5:h7 ♖g8:h7

Но не 14...♗f5 15. ♗h4 ♗g6 16. ♗h5.

15. ♖d1-h5+ ♖h7-g8
16. ♗e4-h4 f7-f5
17. ♖h4-h7+ ♖g8-f7
18. ♗h4-h6 ♗f8-g8

19. ♖a1-e1 ♜d8-f8

При лучшей защите черных белые в этом варианте достигают лишь ничьей посредством вечного шаха.

А. Рубинштейн в «Larobok i Schack» приводит следующее продолжение.

20. ♙c4-b5 ♗g8-h8
 21. ♖h7:h8 ♘g7:h6
 22. ♖h8-h7+ ♙f7-f6
 23. ♚e1:e7 ♜d8:e7
 24. ♖h7:h6+.

И белые дают вечный шах.

Гамбит Эванса

1. e2-e4 e7-e5
 2. ♘g1-f3 ♗b8-c6
 3. ♙f1-c4 ♙f8-c5
 4. b2-b4 ...

Белые жертвуют пешку, чтобы выиграть темп для создания пешечного центра посредством с2-с3. Черные, однако, не обязаны принимать эту жертву. После 4...♙b6 слон занимает безопасную позицию. На стремительный выпад 5. b5 следует 5...♗a5. Если пешка e5 будет взята, то черные защищаются ходом 6...♗h6 и грозят затем рядом атак: 7. d4 d6 8. ♙:h6 de 9. ♙:g7 ♚g8. В то время как белые выигрывают пешки, черные продолжают развиваться: 10. ♙:f7+ ♙:f7 11. ♙:e5 ♖g5. Черные будут продолжать атаку ходами ♖g5:g2 или ♗a5-c4 и благодаря

колоссальному развитию выиграют без труда.

Если на 6-м ходу слон отступает на e2, то конь a5 не имеет ходов, но черные обостряют борьбу, продолжая d7-d5, чтобы после e4:d5 играть e5-e4. В этом случае белым нечего думать о блокаде коня a5, так как игра черных становится чрезвычайно агрессивной.

Принятие гамбита также件 опасно для черных: 1. e4 e5 2. ♗f3 ♗c6 3. ♙c4 ♙c5 4. b4.

4. ... ♙c5:b4
 5. c2-c3 ...

Слону лучше всего отступить на c5 или a5; хуже на e7, где слон мешает ферзю защитить пункт f7 (при 6. ♖b3).

Эти варианты были тщательно проанализированы в XIX столетии. Тогда же были найдены следующие продолжения:

5. ... ♙b4-c5
 6. 0-0 d7-d6
 7. d2-d4 e5:d4
 8. c3:d4 ♙c5-b6
 9. d4-d5 ♗c6-a5

Но не 9...♗e5 из-за 10. ♗:e5 de 11. ♙a3.

10. ♙c1-b2 ♗g8-e7

Чтобы в случае взятия пешки g7 начать игру по открытой линии «g».

11. ♔c4-d3 0-0

В дальнейшем стремления белых будут направлены к тому, чтобы продвинуть пешки королевского фланга, например f2-f4-f5. Черные же будут стремиться к продвижению пешек ферзевого фланга. Выиграет тот, кто быстрее приведет свой план в исполнение.

1. e4 e5 2. ♘f3 ♗c6 3. ♔c4 ♔c5
4. b4 ♕:b4 5. c3 ♕c5 6. 0-0 d6 7. d4
ed 8. cd ♖b6.

9. ♗b1-c3 ♗c6-a5

Но не 9...♗f6 из-за 10. e5 de
11. ♔a3.

- 10. ♔c1-g5 f7-f6**
11. ♔g5-f4 ♗a5:c4
12. ♚d1-a4+.

Белые занимают сильную позицию в центре.

- 9. ♔c1-b2 ♗g8-e7**
10. ♗f3-g5 d6-d5
11. e4:d5 ♗c6-a5

Это дает черным удобную игру.

- 12. d5-d6 ♗a5:c4**
13. d6:e7 ♚d8-d5
14. ♗b1-c3 ♗c4:b2
15. ♗c3:d5 ♗b2:d1
16. ♚f1:d1 h7-h6

Посредством 7...♔b6 (вместо 7...ed) черные могут избежать этих атак, сохраняя хорошее положение. Черные отдадут об-

ратно пешку, если только белые согласятся на размен ферзей. При этом продолжении у белых образуются, однако, разрозненные пешки. Если же белые не играют 8. de de 9. ♚:d8+ ♗:d8 10. ♗:e5, то черные сохраняют пешку e5. В этом случае у белых не создается преимущества в пешках на королевском фланге, и черные могут отразить атаку.

Этот вариант применим также в том случае, если черные продолжают в ответ на 5. c3.

5. ... ♔b4-a5

Если белые хотят избежать его, то им следует теперь не рокировать, а немедленно продвигаться в центре.

6. d2-d4 ...

После 6...ed белые получают атаку, так как пункт f7 может быть защищен лишь ферзем; последний же ввиду весьма открытой позиции может легко подвергнуться различным атакам. Например: 7. 0-0 dc 8. ♚b3 ♚f6 9. e5 ♚g6 10. ♗:c3 ♗e7 11. ♔a3. Черные должны предпринять попытку освободиться, жертвуя пешку (примерно 11... b5 12. ♗:b5 ♚b8 13. ♚a4 или 11... d6 12. ed cd 13. ♚d1 0-0), или они будут вынуждены отказаться от рокировки: 11...♔:c3 12. ♚:c3 b6 13. ♚d1 ♔b7 14. ♚c1. Однако все это для черных малоудовлетворительно, кроме того, недостаточно планомерно. Это — танец на туго натянутом канате,

при котором танцор легко может сорваться вниз (например, 14...♘a5 15. ♙d3 ♚h5 16. ♚:c7 ♙:f3 13. ♙e2, и белые выигрывают). За сто лет, в продолжение которых анализировалось положение, получающееся после 6. d4, аналитики не пришли ни к какому определенному заключению. Здоровая и правильная стратегия и здесь заключается в том, чтобы стремиться сохранить пешку e5. В соответствии с этим планом находится 6...d6 с намерением следовать указанному ранее способу игры (♙c5-b6).

Если белые хотят обойти этот вариант, они должны приступить к атаке немедленно. Единственным объектом атаки является пункт f7; поэтому белые играют 7. ♚b3. Черные должны ответить на это 7...♚d7, так как ♚d8-c7 или ♚d8-f6 слабо из-за d4-d5. После ♚d8-d7 черные быстро развиваются, играя ♗g8-f6, 0-0 и т. д., если только они будут все время иметь в виду возврат своей лишней пешки в целях быстрого развития.

Именно из-за этой готовности добровольно вернуть противнику гамбитную пешку гамбиты за последние тридцать лет стали все больше выходить из моды.

Дебют четырех коней

- | | |
|-----------|--------|
| 1. e2-e4 | e7-e5 |
| 2. ♘g1-f3 | ♗b8-c6 |
| 3. ♘b1-c3 | ♗g8-f6 |

Это начало не ведет ни к каким осложнениям, если черные сами не стремятся к ним. Правда, вызывать осложнения для черных опасно.

4. ♙d1-b5 ...

Этим ходом белые получают некоторое давление на пункт e5.

4. ... a7-a6

Ход в духе позиции; белые теперь должны решить, на какой диагонали оставить слона или же обменять его на коня.

5. ♙b5:c6 ...

При ♙b5-a4 черные могут сыграть ♙f8-e7 или ♙f8-c5 без ущерба для себя. Эти варианты получают также в испанской партии при перестановке ходов.

5. ... d7:c6

6. d2-d4 ...

Сильнейшее продолжение. После 6. ♗:e5 ♗:e4 7. ♗:e4 ♚d4 8. 0-0 ♚:e5 9. d4 ♚f5! белые мало чего достигают, так как им не удастся поддержать в достаточной степени атаку, начатую ферзем.

10. ♚e1 ♙e6 11. ♙g5 h6 (чтобы оттеснить слона с одной из двух длинных диагоналей).

Теперь ход 12. ♚d3 оказался бы холостым выстрелом, так как черные отражают угрозу ♗e4-

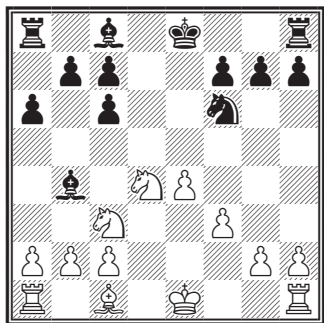
d6+ посредством 12...♔e8-d7, развивая в то же время ладью a8.

Лучшим продолжением является 12. ♖g5-h4. Черные должны играть здесь очень осторожно. После 12...g5 13. ♖g3 0-0-0 они попали бы в затруднительное положение. Например: 14. ♕e5 ♖g8 15. ♗f6 ♖g6? 16. g4. На 12. ♖h4 следует играть 12...♕d6 13. g4 ♗a5. Решающего плана для белых здесь не видно. Например: 14. ♗:d6+ cd 15. f4 g5 16. f5 gh 17. fe fe 18. ♗:e6+ ♕d7 19. ♗e2 ♖e8 20. ♖e1 ♗:e1+, и из начатой белыми стремительной атаки ничего не вышло.

6. ... e5:d4

Черные могли сыграть также 6...♖b4. После ходов 7. de ♗:d1+ 8. ♕:d1 ♕:c3 9. ef ♕:f6 10. c3 партия переходит в эндшпиль, в котором белые имеют, пожалуй, весьма незначительное преимущество.

7. ♗d1:d4 ♗d8:d4
8. ♗f3:d4 ♖f8-b4
9. f2-f3.



Благодаря лучшему пешечному расположению белые вла-

деют инициативой, несмотря на то что у черных два сильных слона, а конь займет сильную позицию на e5.

После 1. e4 e5 2. ♗f3 ♗c6 3. ♗c3 ♗f6 4. ♖b5 хорошей защитой для черных является ход

4. ... ♖f8-b4,

хотя тактика повторения ходов противника может оказаться губительной.

5. 0-0 0-0
6. d2-d3 d7-d6
7. ♕c1-g5 ...

До сих пор все шло по рельсам спокойного развития, теперь, однако, уже грозит ♗c3-d5. В дальнейшем черные не должны увлекаться повторением ходов противника. Например:

7...♕g4 8. ♗d5 ♗d4 9. ♗:b4 ♗:b5 10. ♗d5 ♗d4 11. ♗d2 (с угрозой 12. ♕:f6 gf 13. ♗h6) 11... ♗:f3+ 12. gf ♕:f3 13. h3 (белые хотят сперва обезопасить своего короля) 13...♗h8 14. ♗h2 ♖g8 15. ♖g1 c6 16. ♗:f6 gf 17. ♖h4 ♖g6 18. ♗e3 ♖h5 19. f4, и белые должны выиграть.

7. ... ♖b4:c3
8. b2:c3 ♗d8-e7

После 8...♗e7 9. ♗h4 белые играют в дальнейшем f2-f4 и получают хорошую атаку. Знаменитая партия Шлехтер — Дурас из Сан-Себастьянского турнира продолжалась следующим обра-

зом: 7...♖e7 8. ♗h4 c6 9. ♕c4 ♗e8
10. f4 ♕:c3 11. bc d5 12. ♕b3 f6 13.
de fg 14. ♗:f8+ ♖:f8 15. ♖f3+ ♖g8
16. ♗f1 ♗c7 17. ♖f7+ ♖h8 (про-
должение этой партии мы даем
с перестановкой ходов, так как
белые допустили здесь ошибку)
18. ♖f8+ ♖:f8 19. ♗:f8+ ♗g8 20.
ed cd 21. ♗f3 ♕e6 22. ♗:a8 ♗:a8 23.
♗:g5 ♗c7 24. ♗:e6 ♗:e6 25. ♕:d5,
и белые выиграли эндшпиль.

9. ♗f1-e1 ♗c6-d8
10. d3-d4 ...

Белые стремятся открыть
линии для своих слонов, черные
этому препятствуют.

10. ... ♗d8-e6
11. ♕g5-c1 c7-c6
12. ♕b5-f1 ...

На других полях слоны пре-
рывали бы линию действия
какой-нибудь из своих собствен-
ных фигур.

12. ... ♖e7-c7
13. g2-g3 ...

Этот вариант приводит Ру-
бинштейн в «Larobol i Schack».

13. ... ♗f8-d8

Черные должны продолжать
игру спокойно и осмоторительно:
у них есть контригра: ♕c8-d7,
♗a8-c8 и c6-c5.

В последние годы приобрели
значение новые системы раз-
вития, предложенные А. Ру-
бинштейном, Е. Боголюбовым и
Л. Свенониусом.

Рубинштейн улучшил старый
вариант, в котором черные в от-
вет на 4. ♕b5 играют.

4. ... ♗c6-d4

Матч Рубинштейн — Бого-
любов (1920) дал следующую
картину. Лучшее здесь

5. ♗f3:e5 ♖d8-e7

Но не 5...♕c5 из-за 6. ♕e2 d5
7. ♗d3 ♕b6 8. e5 ♗e4 9. 0-0 c6 10.
♗a4, и белые освобождаются,
сохраняя материальное пре-
имущество.

6. f2-f4 ♗d4:b5
7. ♗c3:b5 d7-d6
8. ♗e5-f3 ♖e7:e4+
9. ♖g1-f2 ♗f6-g4+
10. ♖f2-g1

Боголюбов играл 10. ♖g3, од-
нако это слишком смело. Следу-
ет 10...♖g6, и у черных сильная
атака.

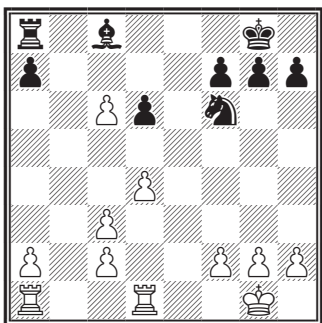
После же хода в тексте белые
вскоре обеспечивают спокойную
позицию своему королю по-
средством h2-h3 и овладевают
линией «е», а вместе с тем и
инициативой.

Идея Свенониуса — после
ходов 1. e4 e5 2. ♗f3 ♗c6 3. ♗c3
♗f6 4. ♕b5 ♕b4 5. 0-0 0-0 6. d3
сыграть 6...♕:c3 7. bc d5 — весьма
жизнеспособна.

Теперь возникают осложне-
ния в центре.

8. ♖b5:c6 b7:c6
 9. ♘f3:e5 ♙d8-d6
 10. ♕c1-f4 ♜f8-e8
 11. ♚d1-f3 ...

11. ed ♖:e5 12. d4 ♗e1 13. ♕:d6 ♜:d1 14. ♖:d1 cd 15. dc приводит к следующему положению.

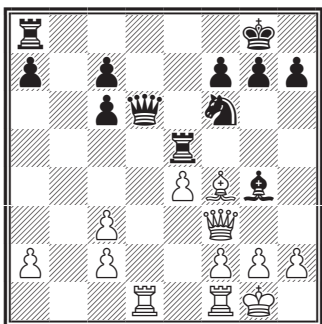


После 15...♗a6 черные стоят, по-видимому, неплохо.

11. ... d5:e4
 12. d3:e4 ♜e8:e5
 13. ♜a1-d1 ...

Но не 13. ♜fd1, так как эта ладья нужна для защиты короля. Например: 13. ♜fd1 ♕g4 14. ♙g3 ♕:d1 15. ♕:e5 ♚d2.

13. ... ♕c8-g4



14. ♙f3-g3 ...

Ход ♖d1:d6 ведет к явно ничейным положениям.

14. ... ♗f6:e4
 15. ♙g3:g4 ♙d6-e6

Испанская партия

1. e2-e4 e7-e5
 2. ♘g1-f3 ♘b8-c6
 3. ♕f1-b5 ...

Самый логичный из всех дебютов, начинающихся движением королевской пешки сразу на два поля.

Объектом атаки белых снова служит пункт e5.

Самая старая защита 3...d6 в то же время и самая естественная; она является, несомненно, здоровым и надежным продолжением. Правда, она слишком бесцветна и не дает почвы для проявлений фантазии.

3. ... d7-d6
 4. d2-d4 ♕c8-d7

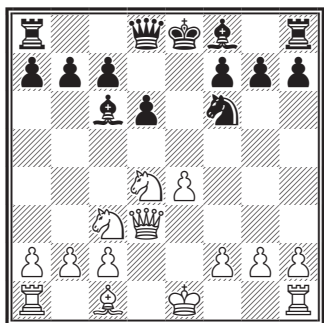
Если белые возьмут сейчас коня c6, а затем пешку e5, то они потеряют пешку e4.

5. ♘b1-c3 ♘g8-f6
 6. ♕b5:c6 ♘d7:c6
 7. ♚d1-d3 ...

Теперь черные вынуждены принять определенное решение. Защищать пешку e5 посред-

ством ♖f6-d7 было бы плохо; ходом же ♔d8-e7 они заперли бы своего слона.

7. ... e5:d4
8. ♖f3:d4 ...



8. ... ♗c6-d7

Черные хотят сохранить обоих слонов и защитить в то же время пункт f5.

Соблазнителен для черных ход 8...g6, однако противник угрожает атаковать их ферзевый фланг посредством 9. ♗:c6 bc 10. ♔a6 ♔d7 11. ♔b7 с выигрышем пешки «а». При хладнокровной защите черные могли бы решиться на 8...♗e7, несмотря на ответ 9. ♗f5 0-0 10. ♗g5. Возможно, для прорыва кольца нападающих фигур было достаточно сыграть 10...♗e8 11. 0-0-0 ♗f8 с последующим ♗d7.

Такую защиту охотно применял Стейниц, который был столь же упорен в защите, как и смел в контратаке.

9. h2-h3 ♗f8-e7
10. ♗c1-e3 0-0

Белые имеют возможность рокировать в короткую или длинную сторону. Черные будут создавать контригру, продолжая ♗f8-e8, а затем c7-c5 и ♗d7-c6.

Играющие черными нередко пытались сразу переходить в контрнаступление, продолжая после 1. e4 e5 2. ♗f3 ♗c6 3. ♗b5.

3. ... f7-f5

Однако белые, отвечая

4. ♖b1-c3 ...

развертывают свои силы и опережают противника в развитии. Игра могла бы продолжаться примерно следующим образом:

4. ... ♗g8-f6
5. e4:f5 ...

Белым нечего опасаться, что они будут атакованы пешками. Выдвинутые вперед черные пешки сами станут объектом нападения и будут уничтожены, при этом некоторые линии окажутся вскрытыми, и их с выгодой использует та сторона, которая успела ввести в игру большее количество фигур.

5. ... e5-e4
6. ♗f3-g5 ♗c6-d4
7. d2-d3.

Белые сохраняют преимущество. Следующая защита вполне согласуется с указанными нами ранее правилами развития сил.

3. ... ♖g8-f6

В противовес атаке белых на пешку е5 черные предпринимают нападение на пешку е4. Если белые хотят теперь обострить игру, то им не следует ограничиваться простой защитой пешки, а нужно продолжать атаку, вскрывая линию «е» и угрожая занять ее.

4. 0-0 ♗f6:e4

Теперь белым не следует медленно играть ♗f1-e1, так как ладья может запутаться в массе пешек и фигур, пока размен не открыл линий для ее деятельности; ход 5. ♗e1 должен являться лишь угрозой.

5. d2-d4 ...

Если черные сыграют теперь 5...e4, то ход 6. ♗e1 будет для них крайне опасен.

5. ... ♗f8-e7

Черные блокируют линию «е».

6. ♔d1-e2 ...

С целью перевести ладью на d1 и использовать ее по меньшей мере как угрозу против запертого ферзя d8.

6. ... ♗e4-d6

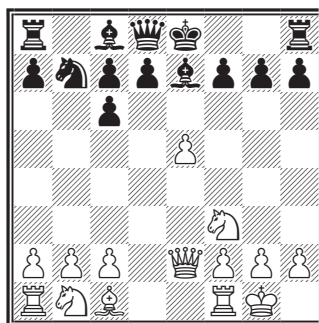
Защита в сочетании с контра-такой.

7. ♗b5:c6 b7:c6

Но не 7...dc, так как в этом случае ладья могла бы занять угрожающее положение на d1. Последовало бы 8. de ♗f5 9. ♗d1, и черные были бы вынуждены сделать неприятный связывающий их ход 9...♗d7, на что последовало бы 10. e6 fe 11. ♗e5 с одновременной угрозой ♗e2-h5+.

8. d4:e5 ♗d6-b7

До сих пор атака белых развивалась логически, и они достигли того, что противник был вынужден отступить. Но теперь все фигуры черных находятся вне опасности и концентрируются для нанесения в скором времени контрудара. Белым, очевидно, нужно развиваться, так как до настоящего момента они вели бой поразительно малыми силами.



9. ♗b1-c3 0-0

10. ♗f1-e1 ♗b7-c5

Белые препятствуют ходу d7-d5, черные же стремятся его осуществить.

11. ♗f3-d4 ...

Теперь этот ход возможен, так как черные не в состоянии напасть на коня ходом ♖e7-c5.

11. ... ♘c5-e6
 12. ♙c1-e3 ♘e5:d4
 13. ♙e3:d4 ...

Черные все еще не в состоянии сыграть d7-d5: в этом случае белые окончательно овладели бы полем c5 ходами ♘c3-a4, и ♙e2-e3, после чего сдвоенные пешки c6 и c7 оказались бы застопоренными.

13. ... c6-c5
 14. ♙d4-e3 d7-d5

Наконец-то! Теперь черные могут перейти к активным действиям.

15. e5:d6 ...

Чтобы не допустить чрезмерного усиления черных пешек.

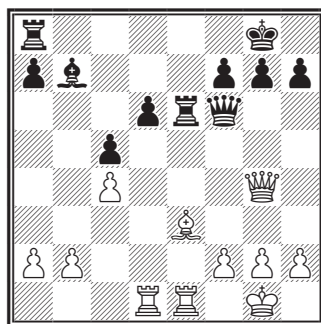
15. ... ♙e7:d6
 16. ♘c3-e4 ♙c8-b7

Черные не играют 16...♙:h2+, так как это повело бы к гибели пешки c5 и захвату противником поля сражения. Пока же белым нельзя брать пешку c5 потому, что, как легко видеть, черные получили бы в этом случае возможность с выгодой начать атаку на пункт g2.

17. ♘e4:d6 c7:d6

Теперь объектом атаки становится пешка d6.

18. ♖a1-d1 ♙d8-f6
 19. c2-c4 ♗f8-e8
 20. ♙e2-g4 ♗c8-e6



На 21. ♙g5 последовало бы 21...♗:e1+ 22. ♗:e1 ♙b2, а на 21. ♙f4 черные ответили бы 21...♗e8.

Целый ряд проблем выдвигается ходом.

3. ... a7-a6

Этим черные заставляют неприятельского слона определить свою позицию. Белые попытаются прежде всего удержать инициативу и поэтому будут стремиться сохранить своего дальнобойного слона.

4. ♙b5-a4 ♘g8-f6

Черные же будут стараться наверстать упущенное ими время для развития. Слон на a4 весьма стеснен в движениях и нуждается в надежном пути для отступления на c2. Вот почему многое говорит против следующего часто встречающегося хода белых.

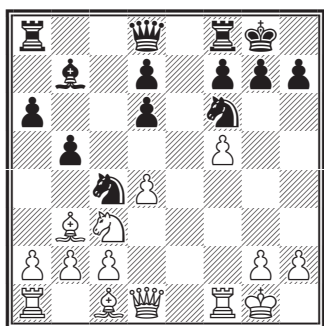
5. ♘b1-c3 ♙f8-c5

6. ♖f3:e5 ...

Или 6. d3, как в итальянской партии.

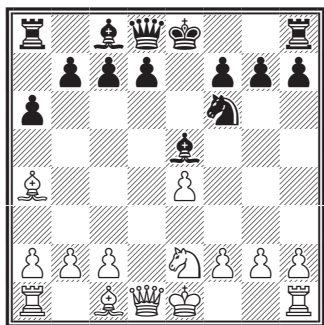
6. ... ♘c6:e5
7. d2-d4 ♙c5-d6
8. d4:e5 ...

Стремительное продвижение пешек посредством 8. f4 создало бы слабые места в позиции белых, например: 8...♗c4 9. e5 0-0 10. 0-0 b5 11. ♙b3 ♙b7 12. ed cd 13. f5 h6. Правда, в этом случае у белых тоже есть контригра.



Обратимся вновь к анализу основного варианта.

8. ... ♙d6:e5
9. ♗c3-e2 ...



После ходов 1. e4 e5 2. ♗f3 ♗c6 3. ♙b5 a6 4. ♙a4 ♗f6 5. ♗c3 черные могли бы вместо 5...♙c5 избрать ход.

5. ... ♙f8-e7

Этот более спокойный ход является в то же время и более надежным. При этом продолжении у белых нет никаких объектов для атаки, кроме пункта e5. Если они, однако, немедленно сыграют 6. ♙:c6 dc 7. ♗:e5, то последует 7...♗:e4. Поэтому единственным агрессивным планом является для них:

6. 0-0 b7-b5
7. ♙a4-b3 d7-d6

Теперь белые вынуждают черных решить, что они намерены делать дальше со своей пешкой b5.

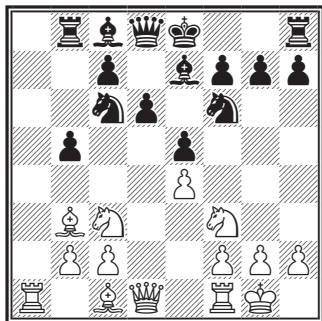
8. a2-a4 ♗a8-b8

Но не 8...♙g4 9. ab ♗d4 10. ♖:a6, после чего ладья a8 или пешка «а» (в случае 10...♖:a6 11. ba) будут отвлекать внимание ферзя, и он не успеет вовремя занять поле c8 для поддержания атаки. На 10...♖c8 белые сыграли бы 11. d3, а затем ♙c1-e3 и успели бы вовремя защитить короля.

В случае 8...b4 9. ♗d5 ♗:e4 10. d4 белые с выгодой вскрывают линии. Например:

10...0-0 11. ♖e1 ♗f6 12. ♗:e7+ ♗:e7 13. ♙g5 с угрозой ♙d5.

9. a4:b5 a6:b5



После 1. e4 e5 2. ♞f3 ♞c6 3. ♟b5 a6 4. ♟a4 ♞f6 белые могут обострить игру, оставляя незащищенной пешку e4 и стремясь выиграть вместо нее пешку e5. Это приводит к партиям совершенно иного характера.

5. 0-0 ♞f6:e4
 6. d2-d4 b7-b5
 7. ♟a4-b3 d7-d5
 8. d4:e5 ...

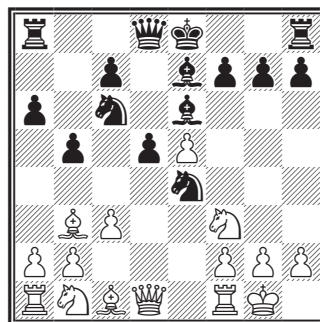
После 8. a2-a4 черным быстро удается уравнять игру, как это в свое время ясно доказал К. Шлехтер в матче со мной: 8...♞:d4 9. ♞:d4 ed 10. ab (10. ♞:d4 ♟e6) 10...♟c5 11. c3 0-0 12. cd ♟b6.

8. ... ♟c8-e6
 9. c2-c3 ...

Смысл этого хода заключается в том, чтобы открыть для слона вторую диагональ; в то же время пешка c3 служит опорой для коня f3 в случае перевода его на d4.

9. ... ♟f8-e7

Естественным продолжением является здесь развитие ферзевого коня, так как в данный момент черные опередили белых в развитии.



10. ♞b1-d2 0-0

После 10...♞c5 11. ♟c2 d4 12. ♞e4 белые овладевают центром.

11. ♟b3-c2 f7-f5
 12. e5:f6 ♞e4:f6
 13. ♞f3-d4.

После занятия пункта d4 белые получают некоторое преимущество.

В положении, указанном на последней диаграмме, было испробовано бесчисленное множество продолжений, в том числе и атака, при которой не считались с необходимостью дальнейшего развития фигур. Из этой авантюры возник «бреславльский вариант».

10. ♜f1-e1 0-0
 11. ♞f3-d4 ♞c6:e5

Если черные защищаются посредством 11...♞d7??, то они

после 12. ♘:e6 и затем ♙e1:e4 проигрывают партию — и по заслугам. Когда атака ведется меньшими силами, нельзя склоняться перед ней, а нужно жертвовать и контратаковать. В частности, в создавшемся положении у черных нет выбора. Продолжение 11...♘a5 12. ♙c2 c5 13. ♘:e6 fe 14. ♙:e4 de 15. ♘d2 e3 16. ♙:e3 ♙g5 17. ♙e1 ♙:d2 18. ♚:d2 ничего им не давало.

12. f2-f3 ♙e7-d6
13. f3:e4 ...

Белым нельзя играть на выигрыш. Им следовало удовлетвориться ходом 13. ♙f4 с дальнейшим 13...c5 14. ♙:e5 (предложение мира) 14...cd (которое принимается; в случае 14...♙:e5 15. fe cd 16. ed положение белых лучше) 15. ♙:d4. Слон защищает теперь пункты f2 и g1, и черным приходится еще задуматься над тем, чтобы не зарваться в проведении своей карательной экспедиции. После 15...♘c5 королевский фланг белых все еще продолжает оставаться слабым, но непосредственной опасности нет, и можно сыграть 16. ♘d2.

Сущность бреславльского варианта заключается, однако, в том, что белые в своем решении играть на выигрыш ставят на карту все.

13. ... ♙e6-g4
14. ♚d1-d2 ♙d8-h4
15. h2-h3 ...

Грозило ♘e5-d3.

15. ... c7-c5

Черные независимо от того, как продолжают белые, занимают весьма прочное положение и, что бы последние ни предпринимали, стоят несколько лучше. Например: 16. ♙e3 cd 17. ed ♘c4 18. ♙:c4 dc 19. e5 ♙c7 20. hg ♙b6 21. ♚d1 ♙d8 22. ♙e4 f5 23. ef ♙e8.

В этом положении разбирались тысячи вариантов (при анализе столь сложных позиций нельзя прийти к вполне определенному и убедительному заключению), но большинство аналитиков склоняется к тому, что преимущество на стороне черных и что последние при лучшей игре должны выиграть.

Рубинштейн предложил следующую ценный вариант.

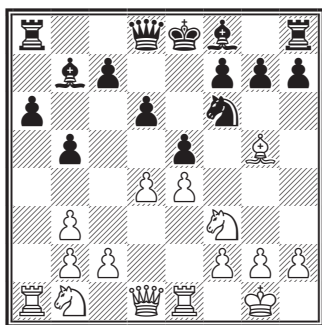
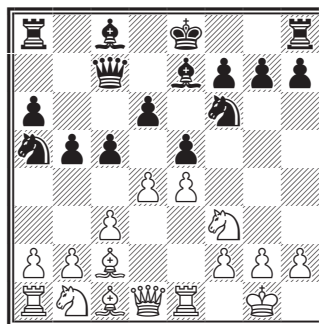
16. ♚d2-f2 ♙h4:f2+
17. ♘g1:f2 ♙g4-d7
18. ♘d4-f5 ♙d7:f5
19. e4:f5 ♘e5-d3+
20. ♘f2-f1 ♘d3:e1
21. ♘f1:e1 ♙f8-e8+
22. ♘e1-f2 ♙e8-e5

Положение черных значительно лучше.

Рассмотрим теперь такой случай, когда черные (после 1. e4 e5 2. ♘f3 ♘c6 3. ♙b5 a6 4. ♙a4 ♘f6 5. 0-0) не берут неприятельскую королевскую пешку.

Внимания заслуживают два развивающих хода: 5...d6 и 5...♙e7.

5. ... d7-d6
6. ♖f1-e1 b7-b5
7. ♙a4-b3 ♘c6-a5
8. d2-d4 ♘a5:b3
9. a2:b3 ♙c8-b7
10. ♙c1-g5



Белые создают некоторое давление на позицию черных. Другой развивающий ход:

5. ... ♙f8-e7
6. ♖f1-e1 b7-b5
7. ♙a4-b3 d7-d6

Как теперь видно, ходы черных допускают перестановку.

8. c2-c3 ...

Белые защищают своего ценного слона от размена.

8. ... ♘c6-a5
9. ♙b3-c2 ♙c7-c5
10. d2-d4 ♙d8-c7

Здесь перед белыми ставится вопрос о допущении или недопущении хода ♙c8-g4. Следует ли посредством h2-h3 помешать черным связать коня f3? Мне кажется, что пока на это не стоит тратить время.

В этом положении конь b1 стремится через d2 и f1 попасть на e3 или g3, ладья a1 — на c1, слон c1 — на g5, e3, а может быть, и на b2.

Черные хотят занять линию «с», оказать сильное давление на пункт d4 и, не разменивая слона с8 (так как он занимает весьма выгодную позицию и защищает пункты f5, d5, a6, b5), использовать его для создания различных угроз.

Продолжения весьма разнообразны. Например:

11. ♘b1-d2 ♙a5-c6
12. d4-d5 ♘c6-d8
13. ♘d2-f1 0-0
14. h2-h3 ♘f6-e8
15. g2-g4 f7-f6
16. ♘f1-g3 ♘d8-f7

Черные сыграют еще g7-g6 и ♘e8-g7.

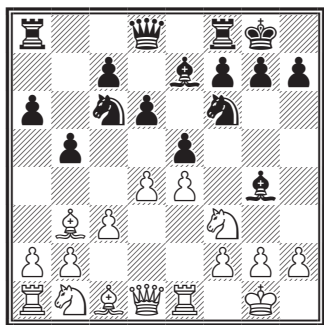
Белые будут стремиться занять линию «g» и при случае предложат жертву коня: ♘g3-f5. Или

12. ♘d2-f1 c5:d4

13. c3:d4 ♖c8-g4
 14. d4-d5 ♘c6-d4
 15. ♖c2-d3 ♘f6-h5
 16. ♘f1-g3 ♘h5-f4
 17. ♖d3-f1 g7-g5
 18. ♖c1-e3.

Кроме этих вариантов, в которых белые, пожалуй, диктуют свою волю, заслуживает внимания более простой способ игры, в котором черные отказываются от хода с7-с5 и вместо 8... ♘a5 играют

8. ... 0-0
 9. d2-d4 ♖c8-g4



План черных становится ясным из рассмотрения следующего варианта:

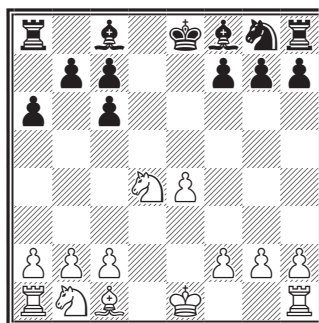
10. ♖c1-e3 ♗f8-e8
 11. ♘b1-d2 d6-d5

Остается открытым вопрос, не даст ли ход 10. ♖g5 иного направления течению партии, ибо при нем черные должны считаться с угрозой ♖b3-d5 (после размена на f6). Кроме того, имеет значение ход 10. a4, который отвлечет ферзя d8 от главных его задач. Словом, и в этом случае

остаются проблемы, и вопрос (к счастью!) еще полностью не разрешен.

Наконец, возвращаясь к началу анализа испанской партии, укажем, что белые могут задаться еще и целью вести игру так, чтобы не терять ни одного темпа, не останавливаясь для этого даже перед разменом своего ценного слона: 1. e4 e5 2. ♘f3 ♘c6 3. ♖b5 a6.

4. ♖b5:c6 d7:c6
 5. d2-d4 e5:d4
 6. ♔d1:d4 ♔d8:d4
 7. ♘f3:d4 ...



Черным нельзя уклоняться от этого упрощения, так как в противном случае белые овладели бы слишком большим пространством. У белых теперь на королевском фланге четыре пешки против трех, на ферзевом же фланге черным нелегко будет создать проходную пешку (это возможно лишь при поддержке фигур); зато они располагают сильными фигурами и могут спокойно принять бой.

7. ... ♖f8-d6

8. ♖b1-c3 ♘c8-d7
 9. ♙c1-e3 0-0-0
 10. 0-0-0

Конечно, как белые, так и черные могут создавать иные планы. Ведь не существует масштаба, чтобы решить, какой из планов несколько лучше.

Однако важно знать, что ход f7-f6, в общем, весьма слабый, приобретает силу после размена слона f1. Это впервые подметил В. Стейниц. Д-р О. Бернштейн удачно применил это наблюдение, рекомендуя в ответ на 5. ♖c3 защищаться путем f7-f6.

Испанская партия еще в течение долгого времени будет ставить перед шахматистами различные проблемы и побуждать их к плодотворному творчеству. Она более всего соответствует духу шахмат, ибо избегает мертвых догм и стремится к живой борьбе.

ПОЛУОТКРЫТЫЕ НАЧАЛА

Дебют Нимцовича

1. e2-e4 ♖b8-c6

Теперь белые будут стараться помешать ходу e7-e5.

2. d2-d4 d7-d5

Черные будут оспаривать у противника господство в центре. Если белые сыграют 3. e5, то черные получают возможность бороться за обладание пунктом e4, особенно если им удастся вызвать ход f2-f4.

Принципам развития соответствует скорее

3. ♖b1-c3 d5:e4
 4. d4-d5 ...

Конь не находит нигде точек опоры и поэтому отступает.

4. ... ♖c6-b8
 5. ♖c3:e4 e7-e6
 6. ♙f1-c4 ...

В связи с вскрытием центра белым нужно торопиться вывести свои фигуры.

6. ... ♗g8-f6
 7. ♙c1-g5 ♙f8-e7
 8. ♙g5:f6 ♙e7:f6
 9. d5:e6 ♙c8:e6
 10. ♖d1:d8+ ♙f6:d8
 11. ♙c4:e6 f7:e6