



Г. Даулетова, Р. Хуснутдинов

ШАХМАТЫ

4

КЛАСС

УЧЕБНОЕ ПОСОБИЕ № 1



Научно-образовательный фонд им. Академ. Шахмардана Есенова
АЛМАТЫ, 2018

Г. Даулетова, Р. Хуснутдинов

ШАХМАТЫ

4

КЛАСС

УЧЕБНОЕ ПОСОБИЕ № 1



Научно-образовательный фонд им. Академ. Шахмардана Есенова
АЛМАТЫ, 2018

УДК 373.167.1
ББК 75.581Я72
Ш 31

Ш 31 Шахматы: Учебное пособие № 1 для 4 класса общеобразоват. шк. / сост. Г.Б. Даулетова, Р.Д. Хуснутдинов. — Алматы, 2018 — 168 стр.

ISBN 978-601-80760-8-4

УДК 373.167.1

© Научно-образовательный фонд им.
Академ. Шахмардана Есенова, 2018
© Печать ТОО «Brand Book», 2018

СОДЕРЖАНИЕ

| | |
|---|-----|
| Приветствие..... | 5 |
| § 1. Вводное занятие. Повторение..... | 6 |
| § 2. Повторение..... | 22 |
| § 3. Стадии шахматной партии..... | 37 |
| § 4. Основы дебюта. Правила игры в дебюте..... | 45 |
| § 5. Ошибки в начале игры: ранний вывод ферзя и ладей..... | 54 |
| § 6. Ошибки в начале игры: бесцельные ходы пешками или одной и той же фигурой..... | 62 |
| § 7. Ошибки в начале игры: оставление короля в опасном положении..... | 71 |
| § 8. Ошибки в начале игры..... | 80 |
| § 9. Основы дебюта. Итоговое занятие..... | 90 |
| § 10. Основные принципы разыгрывания миттельшпиля..... | 99 |
| § 11. Атака на короля..... | 109 |
| § 12. Атака на neroкировавшегося короля..... | 121 |
| § 13. Атака на короля при односторонних рокировках..... | 131 |

| | |
|---|-----|
| § 14. Атака на короля при разносторонних рокировках..... | 146 |
| § 15. Основные принципы разыгрывания эндшпиля..... | 157 |



Дорогой друг!

Третий год ты постигаешь искусство шахматной игры. Ещё пару лет назад шахматные фигуры и правила их передвижения по полям доски были для тебя загадкой. Но с помощью учителей, друзей и школьных учебников ты уже успел их изучить. Можно сказать, что твой дебют в освоении шахмат (ведь ты не забыл, что такое шахматный дебют?) прошёл успешно.

Теперь пришла пора миттельшпиля, то есть развития партии. В этом году ты научишься придумывать и разыгрывать шахматные комбинации, расставлять сопернику ловушки, станешь совершать меньше ошибок. И учебник тебе в этом поможет. Вместе с товарищами ты достигнешь новых высот в шахматном искусстве.

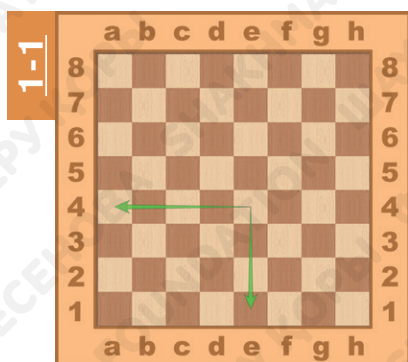
Удачи тебе!

§ 1. Вводное занятие. Повторение

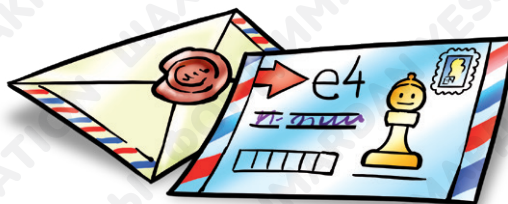
Дорогие друзья, в этом учебном году мы продолжим совершенствовать своё мастерство в шахматной игре. Давайте восстановим в памяти то, чему научились на предыдущем этапе обучения.

Для начала вспомним шахматный язык (нотацию). Знание его необходимо, чтобы суметь разобрать, что написано в шахматном учебнике, и самому передать шахматную информацию.

Итак, шахматная доска состоит из полей, которые образуют вертикали и горизонтали. Вертикали обозначаются латинскими буквами: **a, b, c, d, e, f, g, h**. Горизонтالي обозначаются цифрами от **1** до **8**.

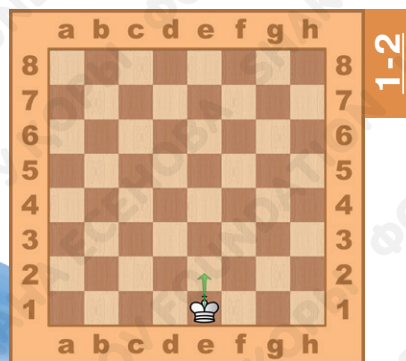


Таким образом, у каждого поля есть свой адрес, который образуется из названия вертикали и номера горизонтали (1-1).

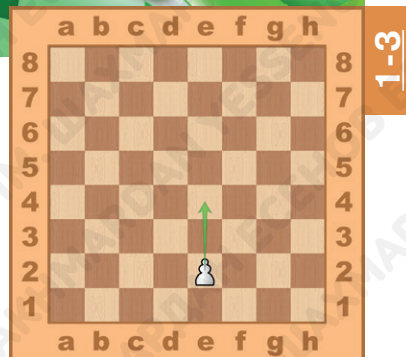


Шахматные фигуры также имеют своё краткое обозначение: король сокращённо обозначается буквами Кр, ферзь – Ф, ладья – Л, слон – С, конь – К, и только пешка не имеет никакого обозначения. Для того чтобы записать шахматный ход, необходимо указать, какая фигура и на какое поле пошла.

Например, **Кре2** – эта запись обозначает, что король пошёл на поле е2 (1-2).

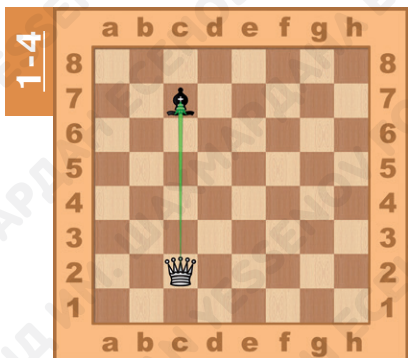


Если ход делает пешка, то просто указывают поле, куда пешка пошла. Например, **е4** – эта запись означает, что на поле е4 пошла пешка (1-3).

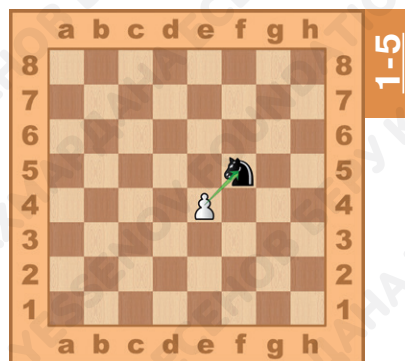


Если фигура не просто ходит, а бьёт неприятельскую фигуру, то это действие обозначается двоеточием, которое ставится после названия фигуры.

Например, запись **Ф:c7** означает, что ферзь побил неприятельскую фигуру на поле c7 (1-4).



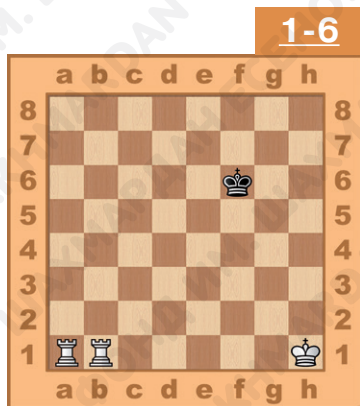
(1-5) Взятие пешки записывается двумя буквами: названием вертикали, где пешка была, и названием вертикали, куда пешка пришла; например, **ef** – эта запись означает, что пешка с линии e побила неприятельскую фигуру или пешку на линии f.



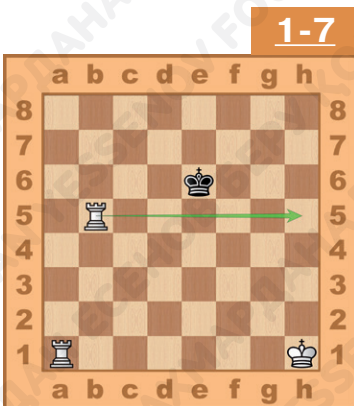
Шах при записи обозначается знаком +, а мат крестиком x.

Основная цель шахматной партии – поставить мат королю соперника. Легче всего поставить мат королю, оставшемуся без поддержки своего войска.

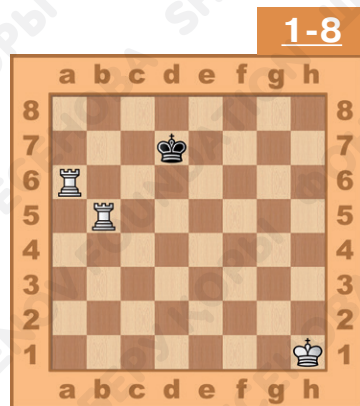
С этой задачей легко справляются тяжёлые фигуры. Причём две ладьи, два ферзя или ферзь и ладья ставят мат неприятельскому королю самостоятельно, без помощи своего короля. Такой мат называется линейным. Общий план действия в этом случае довольно прост: нужно оттеснять неприятельского короля к краю доски, постепенно отбирая у него поля, ведущие к центру (1-6, 1-7, 1-8).



1.Лb5 Кре6.



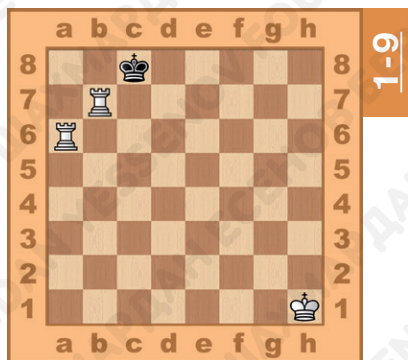
2.Ла6+ Крд7.



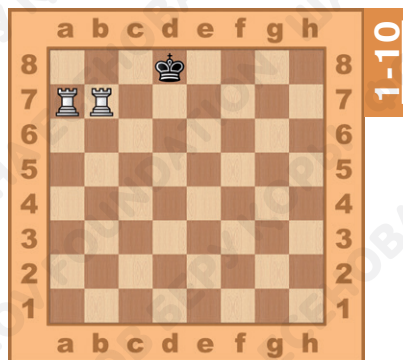
3.Лб7+ Крс8.



Белые ладьи по очереди отнимают у чёрного короля одну линию за другой и оттесняют его на край доски. В случае если король атакует ладью, вторая ладья может прийти на помощь и защитить свою «подружку» (1-9, 1-10).



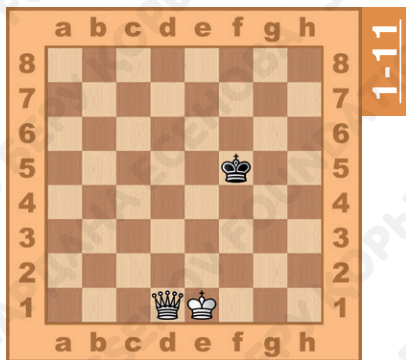
4.Лаа7 Крд8.



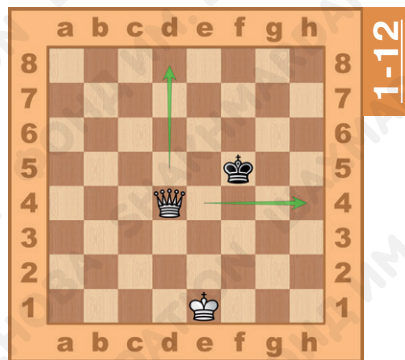
4.Ла(б)8х.

Не составляет труда поставить мат одинокому королю и одной тяжёлой фигурой (ферзём или ладьёй). Правда, в этом случае без помощи своего короля не справиться.

Если в конце игры остаются ферзь и король против короля, то ферзь может самостоятельно оттеснить неприятельского короля на край доски. Для этого ферзь располагается по отношению к неприятельскому королю на ход коня, и так до тех пор, пока король соперника не окажется на крайней линии (1-11, 1-12).

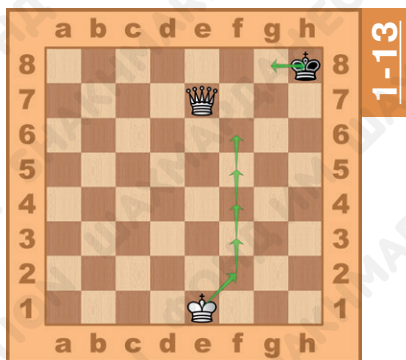


1. Фd4.

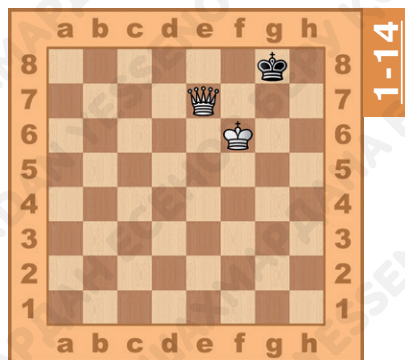


**1...Крг6 2. Фе5 Кpf7
3. Фd6 Кpg8 4. Фе7 Кph8.**

А далее необходимо подвести своего короля так, чтобы иметь возможность поставить мат (1-13, 1-14).



5. Кpf2... и т.д.

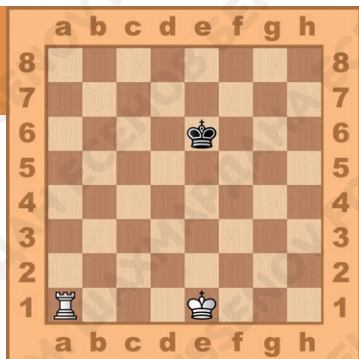


10. Фg7х.

В случае когда остаются король и ладья против короля, оттеснять короля на край доски необходимо

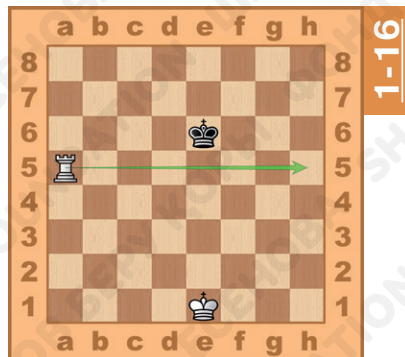
при помощи своего короля. План действий в этом случае следующий:

1-15



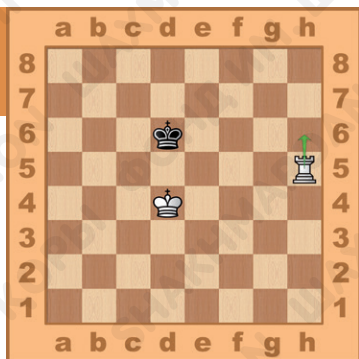
1. Выбираем край, к которому будем оттеснять неприятельского короля (1-15).

2. Отрезаем у неприятельского короля как можно больше свободных линий (1-16).



1-16

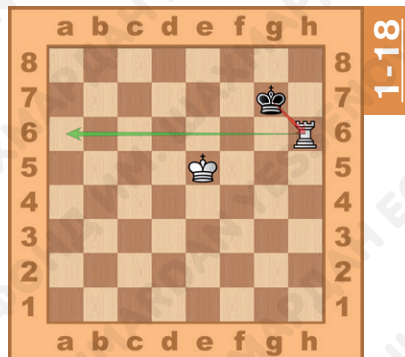
1-17



3. Подтягиваем своего короля, стараемся добиться положения, при котором короли будут стоять в оппозиции (друг напротив друга) (1-17).

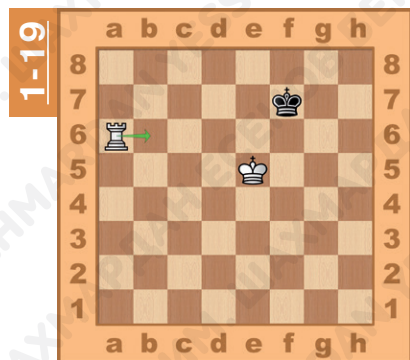
4. С помощью бокового шаха ладьи заставляем неприятельского короля отступить.

(1-18) 5. Если неприятель-



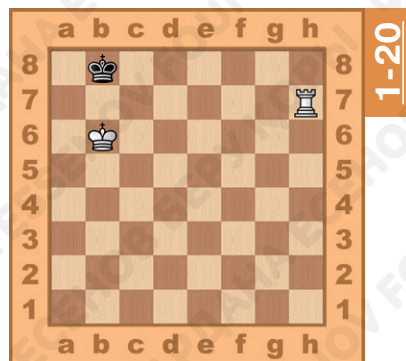
1-18

ский король атакует ладью, перебрасываем её на другой фланг, контроль над линией не теряем.



6. При необходимости делаем выжидательный ход ладьёй (1-19).

Далее повторяем пункты 3-6 до тех пор, пока неприятельский король не окажется на крайней линии. И затем ставим мат (1-20).

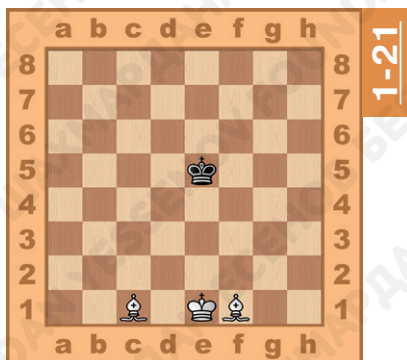


1.Лh8х.

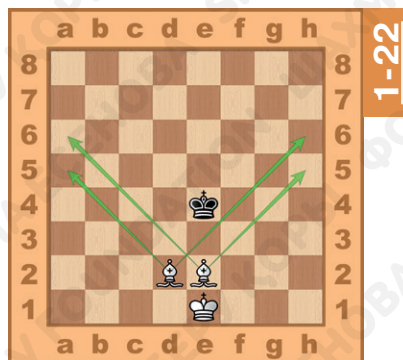
Если в конце игры остаются король и две лёгкие фигуры, то мат можно поставить, если хотя бы одна из них – слон, то есть двумя слонами или слоном и конём. Причём мат достигается, если король неприятеля зажат в углу либо на соседних с углом крайних полях.

Чтобы поставить мат двумя слонами, придерживаемся следующего плана:

1. Ограничиваем неприятельского короля, расположив слонов на соседних полях по горизонтали (1-21, 1-22).

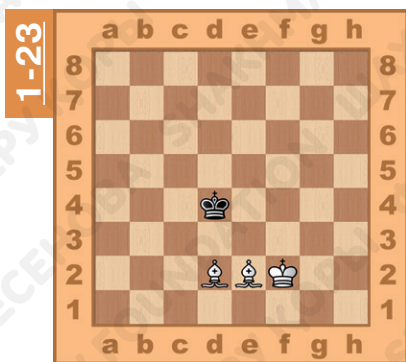


1. Cd2 Kpf5.



2. Ce2 Kpe4.

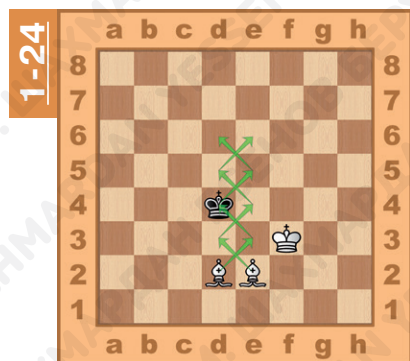
Слоны образовали сеть, из которой чёрный король уже не выпутается. Далее к белым слонам подходит король и все три фигуры располагаются в один ряд (1-23).



3. Kpf2 Kpd4.

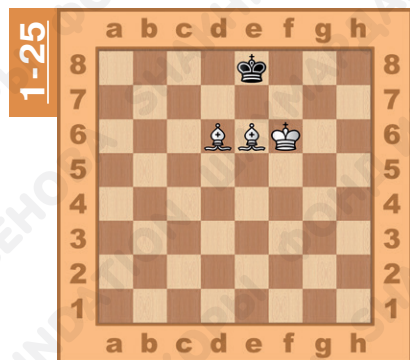


2. Слоны поочерёдно делают ходы «зигзагом». Два слона должны ходить парой по вертикалям «d» и «e» до тех пор, пока не дойдут до полей d6 и e6. Белый король поддерживает движение слонов по вертикали «f».



(1-24) 4.Kpf3 Kpd5 5.Ce3 Kpd6 6.Cd3 Kpe5 7.Ce4 Kpd6 8.Kpf4 Kpe6 9.Cd4 Kpd6 10.Kpf5 Kpe7 11.Ce5 Kpd7 12.Cd5 Kpe7 13.Ce6 Kpe8 14.Kpf6 Kpd8 15.Cd6 Kpe8.

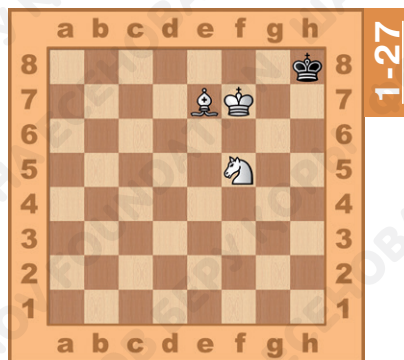
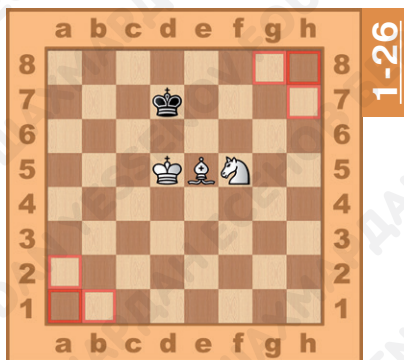
3. Загоняем неприятельского короля в угол.



(1-25) 16.Cc7 Kpf8 17.Cd7 Kpg8 18.Kpg6, иначе чёрный король выскочит. 18...Kpf8 19.Cd6+ Kpg8 20.Ce6+ Kph8 21.Ce5x.

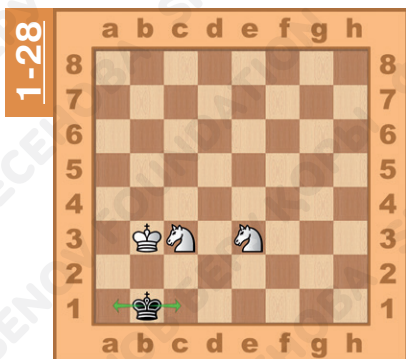


Мат слоном и конём можно поставить только в углу цвета слона. В этом случае необходимо согласованное действие всех фигур. Одна из лёгких фигур и король должны ограничивать неприятельского короля, а вторая фигура – атаковать (1-26, 1-27).



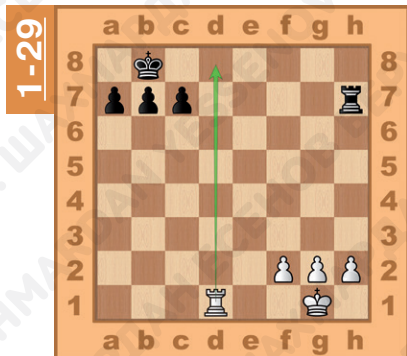
1. Kpg6 Kpg8 2. Kh6+ Kph8 3. Cf6x.

Мат двумя конями достигается только при ошибке слабой стороны, если неприятельский король добровольно отступит на угловое поле.



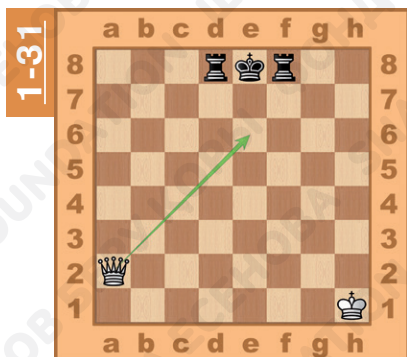
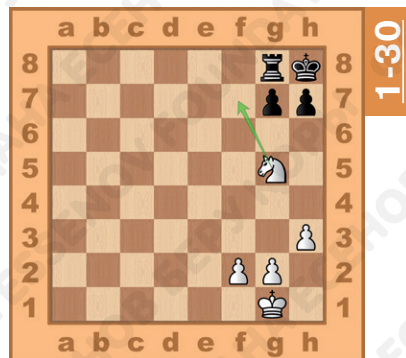
(1-28) **1. Kc3+**. Если теперь чёрные допустят ошибку и сделают ход 1...Кра1??, то следует 2. Kc2x. Но чёрные не обязаны идти в угол, на ход **1...Kpc1** мата не будет, коням с королём не справиться.

В середине игры, чтобы поставить мат неприятельскому королю, зачастую недостаточно силы одной фигуры. Хотя при стеснённом положении чужого короля мат можно поставить и одиночной фигурой.

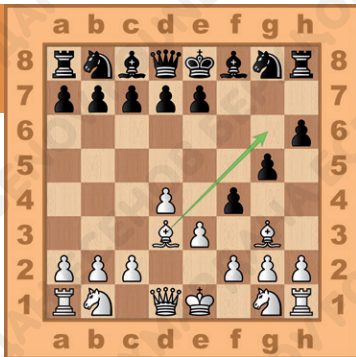


(1-29) Белые ходом **1.Лд8х** ставят мат чёрному королю, который ограничен на последней горизонтали своими пешками.

(1-30) В этом случае стеснённое положение чёрного короля позволило белому коню дать «спёртый мат». **1.Кf7х**.



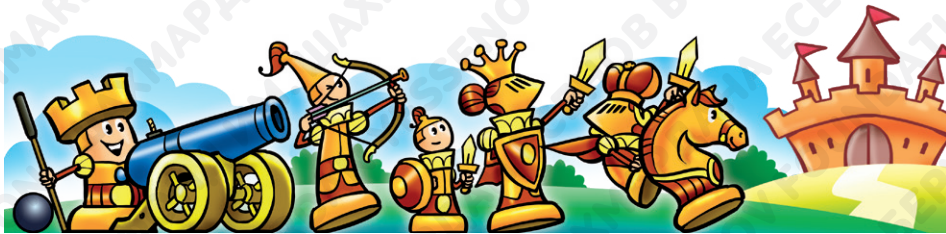
(1-31) А в этом примере плохую службу своему королю сослужили чёрные ладьи. После хода белых **1.Фе6х** чёрному королю дан «эполетный мат».



(1-32) Если неприятельский король разблокирован только по диагонали, то с помощью слона или ферзя можно поставить «диагональный мат».

1. Сg6х.

В большинстве же случаев, чтобы поставить мат неприятельскому королю, фигуры должны помогать друг другу, взаимодействовать.



Взаимодействие шахматных фигур проявляется в следующих случаях:

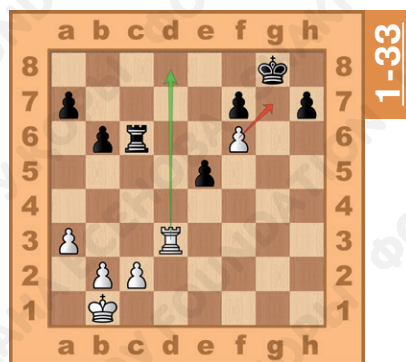
- когда фигуры нападают на один и тот же объект;
- когда фигуры атакуют соседние поля и тем самым дополняют друг друга;
- когда фигуры защищают друг друга;
- когда одна фигура атакует короля или другой важный объект, а вторая связывает неприятельскую фигуру-защитницу.

При атаке на короля фигуры могут выполнять различные роли:

1. Взаимодействие может проходить по типу «охотник – сторож». В этом случае одна фигура атакует короля, она – охотник, а вторая отнимает у неприятеля поля для отступления.

1.Лd8х.

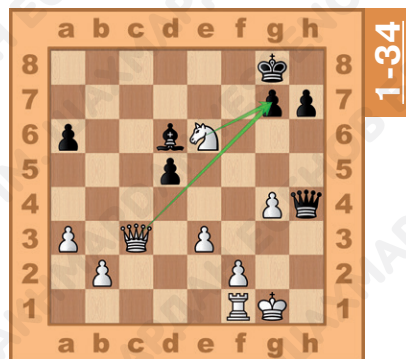
(1-33) Белая ладья в этой ситуации – «охотник», она нападает на короля, а пешка на f6 – «сторож», она не даёт королю убежать от шаха. Чёрному королю дан мат.



2. Фигуры могут взаимодействовать по типу «охотник – защитник». Одна фигура атакует короля с близкого расстояния, а вторая её защищает.

1.Ф:g7х.

(1-34) Чёрному королю дан мат благодаря взаимодействию белого ферзя и коня.

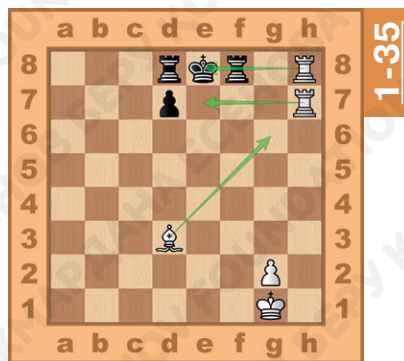


Ферзь выполняет роль «охотника», а конь его защищает. Если бы не было коня, то король мог бы спокойно побить ферзя и мата бы не было.

3. Фигуры могут взаимодействовать по типу «охотник – связывающая фигура». При таком взаимодействии одна фигура атакует короля, а вторая связывает неприятельскую фигуру-защитницу.

1. Cg6x.

(1-35) В этой ситуации белые могут воспользоваться тем, что чёрная ладья на f8 связана. После хода 1. Cg6x чёрному королю мат, так как ладья прикрыться не может, а вторая белая ладья на h7 не даёт королю убежать. В этом примере взаимодействуют три белые фигуры.



Вопросы для повторения:



1. Для чего необходимо знать шахматную нотацию?

2. Какова основная цель шахматной партии?
3. Какие фигуры могут поставить мат одинокому королю?
4. В каких случаях достаточно силы одной фигуры, чтобы поставить мат неприятельскому королю?
5. Как фигуры могут взаимодействовать между собой при атаке на короля?





§ 2. Повторение

Основная цель шахматной партии – поставить мат неприятельскому королю. Но не так-то просто поставить мат королю, который надёжно защищён своей армией. Поэтому зачастую одной из главных задач шахматной партии является выигрыш материала.

Выиграть материал – значит, побить фигуру или пешку соперника «бесплатно» или отдать за неё менее ценную фигуру. Хорошо, если соперник сам, из-за невнимательности, отдаёт свою фигуру или пешку. Тут главное не упустить свой шанс и воспользоваться оплошностью партнёра. Но чаще всего для того, чтобы выиграть материал, необходимо использовать неудачное положение неприятельских фигур, то есть применить тактический приём.

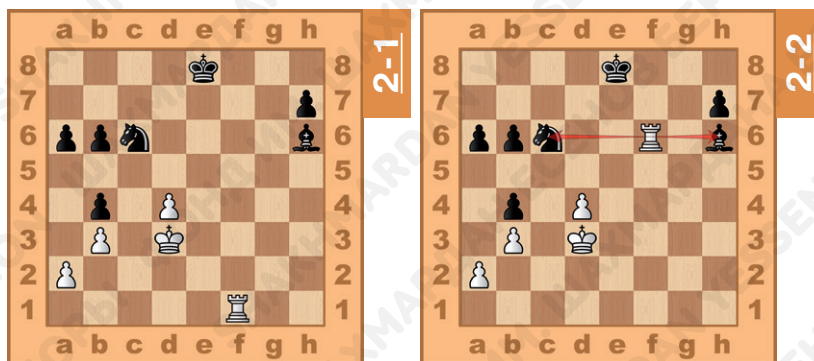
Тактический приём – это ход или серия ходов, позволяющих использовать неудачное или незащищённое расположение неприятельских фигур с целью выигрыша материала или атаки на короля.

Вспомним тактические приёмы, с которыми вы познакомились на предыдущем этапе обучения.

1. Двойной удар – это одновременное нападение фигуры или пешки на два объекта противника.

Объектами нападения при двойном ударе могут быть: король противника, незащищённые или более ценные фигуры, пешки противника. Кроме того, объектом двойного удара может быть и поле, с которого можно поставить мат неприятельскому королю. Обычно при двойном ударе спасти обе фигуры не удаётся и одна из них погибает. Наносить двойной удар могут все фигуры, в том числе и король.

В следующем примере белые используют неудачное расположение чёрного коня и слона на одной горизонтали и добиваются выигрыша материала.



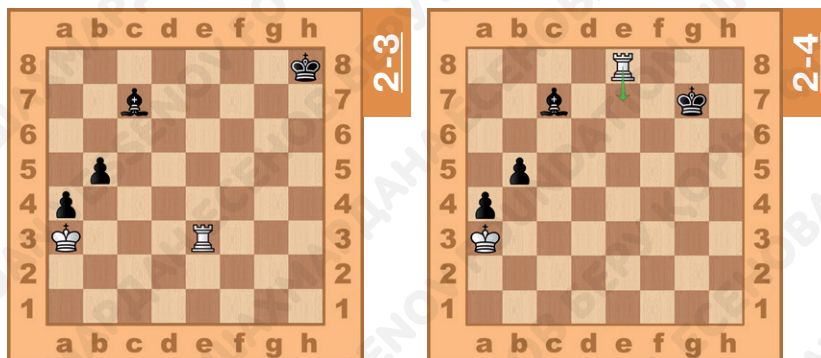
(2-1, 2-2) **1.Лf6**. Теперь обе чёрные фигуры под боем.

Спас-тись может только одна, а вторая гибнет. **1...Ke7**

2.Л:h6 или **1...Cf8 2.Л:c6**, белые выигрывают фигуру.

Следует обратить внимание на то, что двойной удар стал возможным, так как обе чёрные фигуры оказались не защищены.

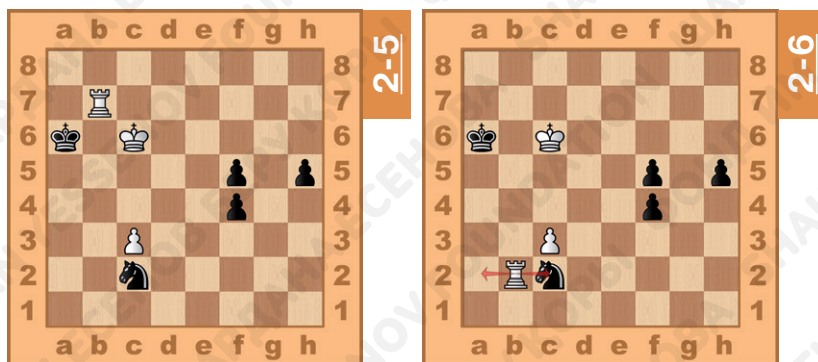
Для того чтобы нанести двойной удар, иногда необходимо проделать подготовительную работу.



(2-3, 2-4) В этом примере ладья сначала даёт шах чёрному королю, заставляя его стать на 7-ю горизонталь, а затем наносит двойной удар с шахом. **1.Ле8+ Кpg7 2.Ле7+ Кpg6 3.Л:c7**, с выигрышем слона.



Объектом двойного удара может стать поле, с которого достигается мат, как, например, в следующем случае.

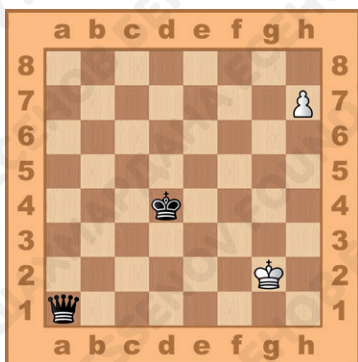


(2-5, 2-6) Белые используют незащищённое положение чёрного коня и опасное положение чёрного короля и наносят двойной удар, нападая на коня и создавая угрозу мата в один ход. **1.Лb2**, если 1...Кe3, то 2.Ла2х, поэтому необходимо в первую очередь спасти короля. **1...Кра7**, а чёрный конь гибнет **2.Л:c2**.

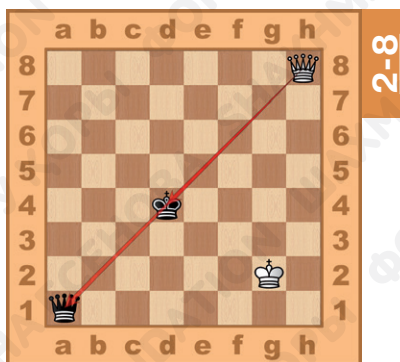
2. Сквозной удар – это нападение дальнобойной фигуры, при котором на линии удара, одна за другой, оказываются две недостаточно защищённые или более ценные неприятельские



фигуры. Нанести сквозной удар способны только дальнобойные фигуры (ферзь, ладья, слон).



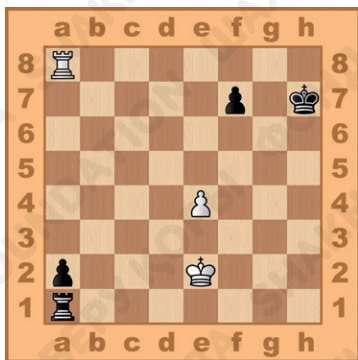
2-7



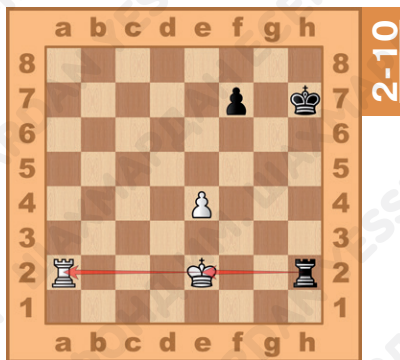
2-8

(2-7, 2-8) Казалось бы, положение чёрных не хуже, так как они первыми успели провести ферзя, но после превращения белой пешки чёрный ферзь гибнет, так как он неудачно расположен на одной диагонали с собственным королём. **1.h8Ф+ Кrc4 2.Ф:a1**, и белые выигрывают.

С помощью сквозного удара чёрным удаётся победить в следующем примере.



2-9



2-10

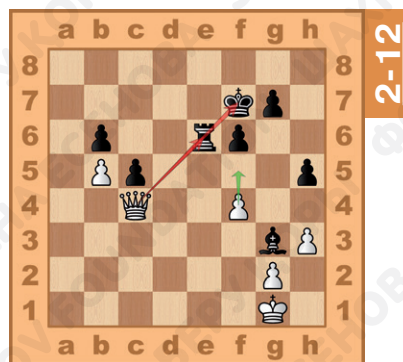
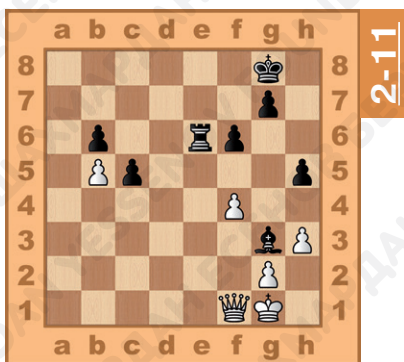
1...Лh1, чёрные создали угрозу превращения пешки в ферзя, а на **2.Л:a2** следует **2...Лh2+** (2-9, 2-10) сквозной удар; теперь белый король должен отступить **3.Кре3**, но тогда теряется белая ладья **3...Л:a2**. Чёрные добились выигрышной позиции.

3. Связка – это нападение дальнобойной фигуры на фигуру или пешку соперника, которая прикрывает собой другую, более ценную фигуру или какой-нибудь важный пункт. Связка может быть абсолютной или относительной.



Абсолютная связка – это связка, при которой прикрываемой фигурой является король. В этом случае связанная фигура ни при каких обстоятельствах не может сделать ход.

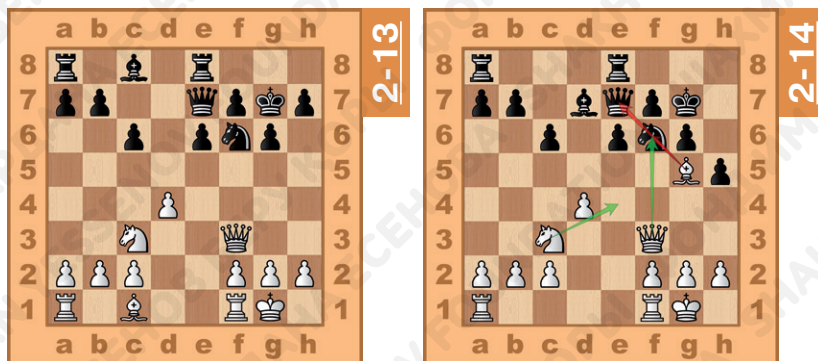
Относительная связка – это связка, при которой прикрываемой фигурой является более ценная фигура. В этом случае связанная фигура может сделать ход, но не всегда такой ход оказывается выгодным.



(2-11, 2-12) И в этом примере белые воспользовались опасным расположением чёрного короля и ладьи на одной диагонали. Ходом **1.Фс4** белый ферзь связал чёрную ладью, теперь она не имеет права сделать ход. Чтобы не потерять ладью, чёрный король должен выступить на её защиту: **1...Кpf7**; но тогда следует типовой приём, атака связанной фигуры пешкой **2.f5**, и чёрные теряют ладью.



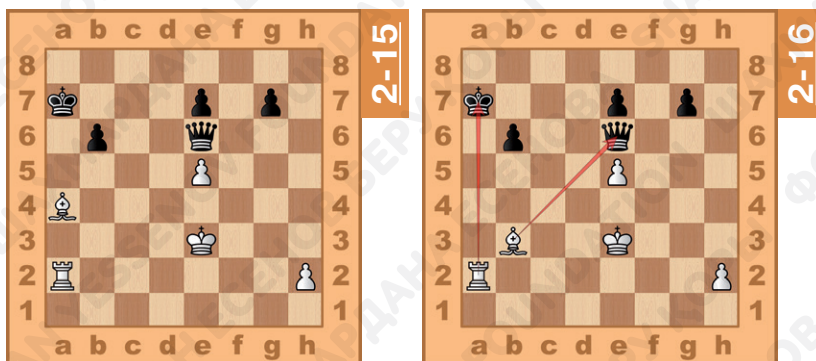
В следующем примере связка является относительной, но это также приводит к потере материала.



(2-13, 2-14) Ходом **1.Cg5** белые используют неудачное положение чёрного коня и ферзя на одной диагонали и связывают коня. Конь при таком виде связки может сделать ход, правилами это разрешено, но делать ход невыгодно, так как теряется ферзь. Пока белые просто связали коня, но бить сразу его невыгодно, так как количество нападения на коня равно количеству защит (белые ферзь, слон – нападают, чёрные ферзь, король – защищают). Но у белых есть возможность ещё раз напасть на связанного коня, после чего он гибнет. **1...Cd7 2.Ke4.**

4. Открытый шах – тактический приём, при котором в результате отхода ударной фигуры открываемая фигура объявляет шах неприятельскому королю.

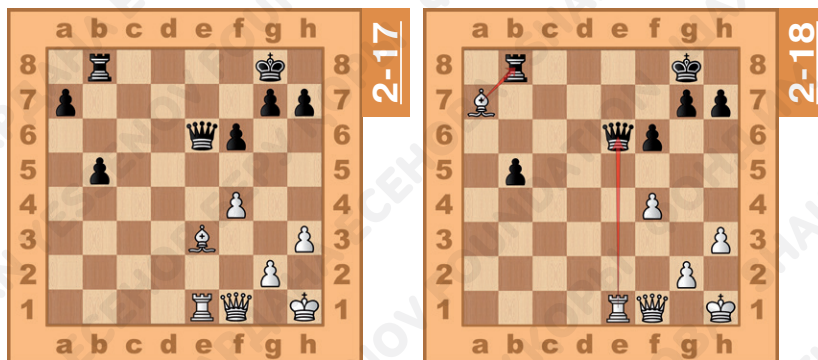
лю. При этом ударная фигура может осуществлять взятие, атаковать другую неприятельскую фигуру или отнимать у короля важные поля для отступления.



(2-15, 2-16) Чёрный король находится в опасном положении – на одной вертикали с белой ладьёй. В результате отхода белого слона, который в этом случае выполняет роль ударной фигуры, открывается шах от белой ладьи на чёрного короля. Выигрыш материала достигается благодаря тому, что слон ходом **1.Cb3+** нападает на чёрного ферзя. Чёрные должны спастись от шаха, а их ферзь гибнет. Другой отскок слона **1.Cd7+** был бы ошибочным, так как в этом случае ферзь мог бы побить ладью.

5. Открытое нападение – приём, при котором в результате отхода ударной фигуры нападение осуществляет как ударная, так и открываемая фигура.

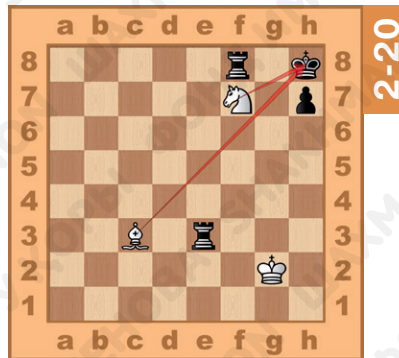
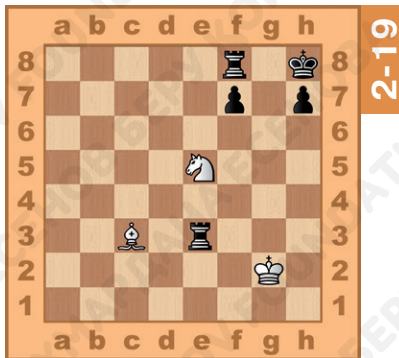
ра. Причём шах в этом случае даёт именно ударная фигура, а открываемая фигура осуществляет нападение.



(2-17, 2-18) Белый слон делает ход и открывает нападение белой ладьи на чёрного ферзя. Сам же слон побил пешку и атаковал чёрную ладью: **1.С:a7**. Чёрному ферзю надо спастись от нападения, например, **1...Фd6**, а ладья гибнет **2.С:b8**.

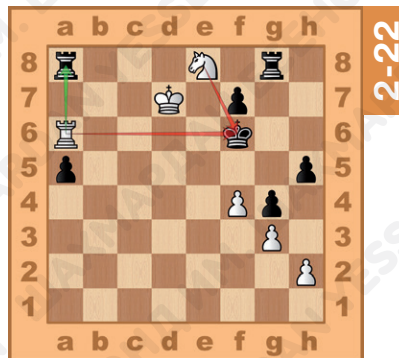
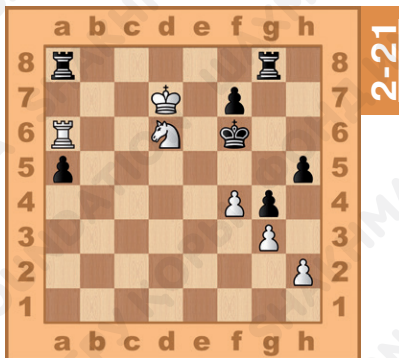
6. Двойной шах – частный случай открытого шаха, при котором нападение на короля осуществляет как ударная, так и открываемая фигура.

Двойной шах – очень мощное оружие, он может привести как к выигрышу материала, так и сразу к мату. Сила двойного шаха в том, что обе фигуры могут находиться под боем и ни одну из них побить нельзя.



(2-19, 2-20) Белые ходом **1.Kf7++** объявляют двойной шах. При этом слон и конь белых находятся под ударом чёрных ладей, но они не могут побить ни одну из этих фигур. Королю чёрных надо уходить, это единственный способ защиты от двойного шаха, **1...Kpg8**, но следует **2.Kh6x** мат.

В следующем случае двойной шах используется для выигрыша материала.



(2-21, 2-22) Ходом **1.Ke8++** белые объявляют шах

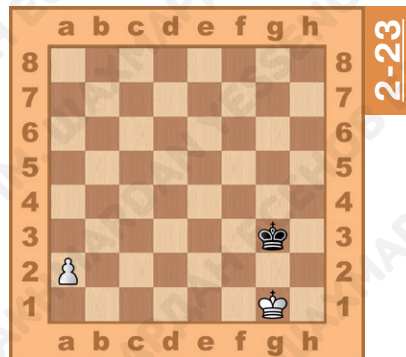
от ладьи и от коня. Кроме того, конь нарушает взаимодействие чёрных ладей, перекрыв ладье на g8 8-ю горизонталь. Теперь она уже не защищает свою ладью на a8. После отхода короля **1...Kpf5** чёрная ладья на a8 гибнет. **2.Л:a8.**

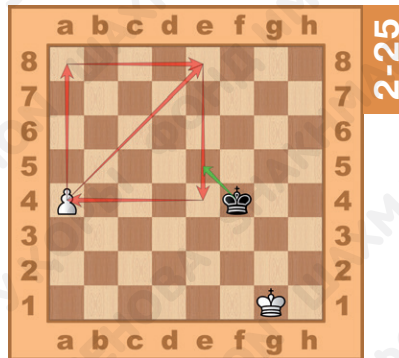
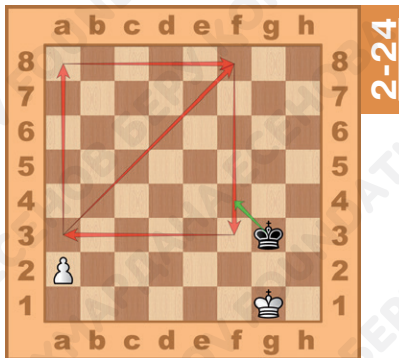
Выиграть партию можно, даже если в конце игры остаются всего лишь одна пешка и король против короля. Но только в том случае, если пешка сумеет пройти в ферзи.

Когда неприятельский король находится далеко от нашей пешки, она может попытаться пройти в ферзи самостоятельно. Чтобы определить, сможет король неприятеля догнать пешку или нет, необходимо построить квадрат пешки. Если король соперника при своём ходе успевает войти в квадрат, то пешка в ферзи не пройдёт.

В этой ситуации результат партии зависит от очереди хода (2-23).

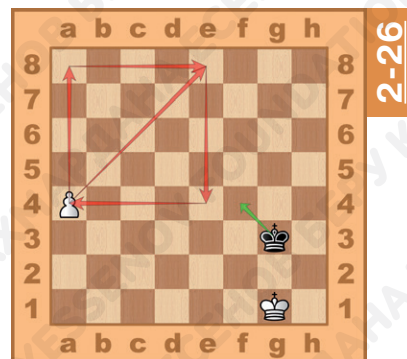
Если ход чёрных, то король успевает зайти в квадрат пешки и остановить её на пути продвижения к полю превращения.





(2-24, 2-25) **1...Kpf4 2.a4 Кре5** и т.д. Чёрный король каждым ходом успевает зайти в «убегающий» квадрат пешки и в итоге догоняет её.

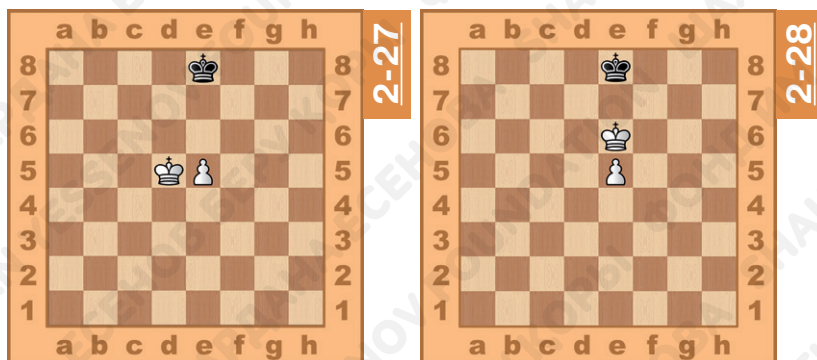
Если же ход белых, то пешка делает шаг вперёд и чёрный король уже не успевает её догнать, она превращается в ферзя.



(2-26) **1.a4 Kpf4 2.a5 Кре5** и т.д. Пешка успевает пройти в ферзи.

В случае когда неприятельский король находится на пути нашей пешки, необходимо постараться взять под контроль поле превращения пешки своим королём. Чтобы оттеснить неприятеля, надо воспользоваться правилом оппозиции.

Оппозиция – это противостояние королей через нечётное количество полей (1, 3, 5). Сторона, владеющая оппозицией, получает преимущество.

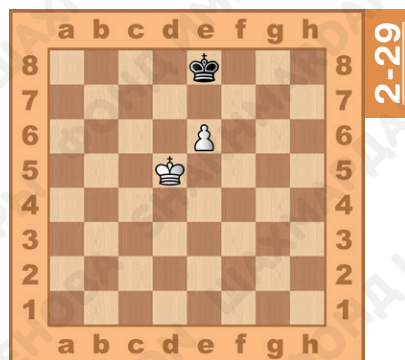


(2-27, 2-28) Для того чтобы белая пешка смогла пройти, король должен оттеснить чёрного коллегу от поля превращения. Желаемый результат достигается с помощью **1.Кре6**, захватывая оппозицию (или Kpd6 без оппозиции). Теперь если чёрный король пойдёт на поле f8 – **1...Kpf8**, то белые идут **2.Kpd7** и берут под контроль поле превращения своей пешки.

Если же **1...Kpd8**, то **2.Kpf7** с тем же результатом. После того как поле превращения пешки контролируется белым королём, пешка спокойно может пройти в ферзи, чёрный король ей не страшен.



Если же белые первым ходом продвинут пешку **1.е6**, то шансы на победу будут потеряны.



(2-29) Но и тут чёрные должны играть точно **1...Кре7**. Если у чёрного короля нет возможности занять оппозицию, то он должен двигаться по линии движения пешки. **2.Кре5 Кре8 3.Крf6 Крf8**, занимая оппозицию. **4.е7 Кре8 5.Кре6 пат**.



Вопросы для повторения:



1. Что значит «выиграть материал»?
2. Какие тактические приёмы ты знаешь?
3. Какие виды связки ты знаешь?
4. Можно ли победить, если остаются король и пешка против короля соперника?
5. Что такое оппозиция?



§ 3. Стадии шахматной партии

Шахматную партию условно можно разделить на три стадии. Каждая из стадий имеет своё название. Начало игры – дебют, середина партии – миттельшпиль, окончание партии – эндшпиль. У каждой из стадий шахматной партии свои цели и задачи. Для успешного разыгрывания всех стадий необходимо стремиться соблюдать определённые, присущие им принципы.

Дебют

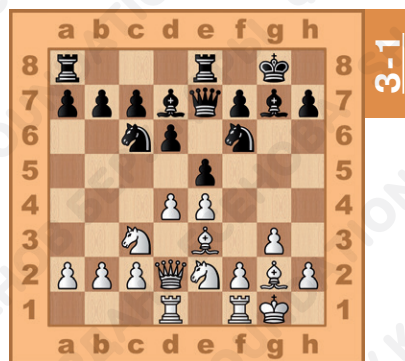
Партия начинается с дебюта. Начальная стадия шахматной партии длится 10-15 ходов. Главными задачами в дебюте являются: быстрое развитие фигур, контроль над центральными полями, безопасность собственного короля.

В дебюте нельзя:

- раньше времени выводить в бой тяжёлые фигуры;
- без надобности дважды ходить одной и той же фигурой;
- ослаблять позицию бессмысленными ходами пешек.

В следующей позиции мы видим образец правильного разыгрывания начальной стадии партии (дебюта).

(3-1) Все лёгкие фигуры соперников выведены, контроль над центральными полями осуществлён, короли укрылись в безопасном месте.

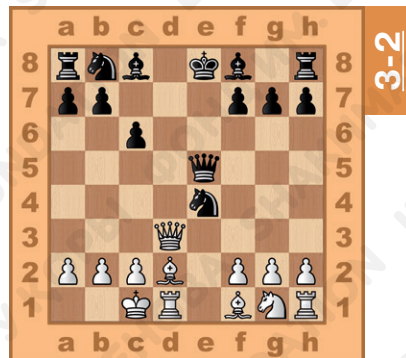


Правильное начало шахматной партии позволит избежать быстрого поражения в самом начале игры и успешно продолжить шахматную партию.

Несоблюдение же основных принципов разыгрывания дебюта может привести к быстрому проигрышу.

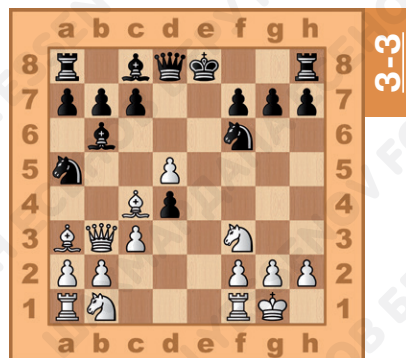
Как, например, случилось в следующей ситуации.

(3-2) Чёрные отстали в развитии фигур, их король до сих пор не рокировался. Наказание за медлительность последовало сразу же. **1.Фd8+ Кр:d8 2.Cg5++ Кре8.** (Если 2...Крс7, то 3.Cd8x) **3.Лd8x.**



В следующей позиции белым также удалось организовать атаку на задержавшегося в центре короля.

(3-3) **1.Ле1+ Се6.** (Если 1...Крд7, то 2.Ke5+ Кре8 3.Фа4+ Cd7 4.К:d7 с выигрышем у белых). **2.de!** Белые отдают своего ферзя, но ставят мат королю. **2...К:b3 3.ef++ Крд7 4.Се6+ Крс6 5.Ke5+ Крb5 6.Cc4+ Кра5 7.Cb4+ Кра4 8.abx.**



Миттельшпиль

Когда соперники вывели все свои фигуры в игру, спрятали в безопасное место короля, наступает следующая стадия шахматной партии – миттельшпиль. В середине игры происходит большинство атак и разменов фигур. Здесь у каждого игрока большой простор для творчества.

В миттельшпиле необходимо:

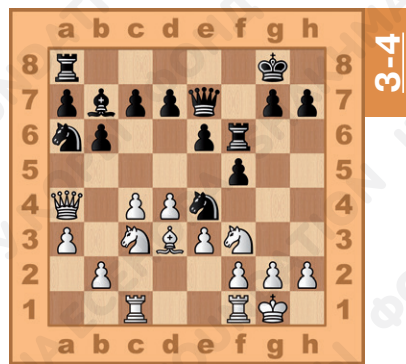
- захватывать инициативу. Тогда соперник вынужден будет защищаться и не сможет сам атаковать;
- действовать своими фигурами сообща. Один в поле – не воин! Необходимо наладить взаимодействие своих фигур;
- разрабатывать выгодный план игры и следовать ему. Например, придумать, какими фигурами атаковать неприятельского короля или как использовать слабые поля в лагере противника;
- добиваться материального преимущества. Посмотреть, нельзя ли начать игру против отдельной плохо стоящей фигуры или слабой пешки, использовать для этого тактические приёмы.



В середине игры плохо:

- раскрывать позицию своего короля;
- не обращать внимания на угрозы соперника. При небрежности и поспешности можно потерять фигуру или пропустить мат!

(3-4) В этой позиции ход чёрных. Обе стороны закончили развитие своих лёгких фигур, сделали рокировку, вывели в бой ферзей и ладей. Однако чёрные фигуры, в отличие от белых, нацелены в сторону неприятельского короля. Особенно хорош чёрный конь на e4. Его поддерживают пешка на f5 и слон на b7. Это обстоятельство заставляет чёрных искать способ атаки неприятельского короля. **1...К:c3**, конь расчищает путь своему слону. **2.Л:c3** (сильнее 2.bc) **С:f3**, слон уничтожает коня, который защищает короля. **3.Ф:a6** (проигрывает и 3.gf из-за 3...Лg6+ 4.Kph1 Фg5 с угрозой мата 5...Фg2x, а если 5.Лg1, то 5...Ф:g1x) **3...Лg6** **4.g3** **Фg5**, (возможно также и 4...Фh4 с идеей Фh3). **5.Ле1** **Фh5** **6.e4** (на 6.Cf1 решает 6...Лh6 7.h3 Ф:h3 8.C:h3 Л:h3, и мат следующим ходом Лh1x) **6...Ф:h2+** **7.Кр:h2** **Лh6+** **8.Кpg1** **Лh1x**.



Эндшпиль

Это заключительная стадия шахматной партии, когда на доске остаётся мало фигур. В эндшпиле существенно меняется роль короля: если в начале игры мы старались его как можно быстрее спрятать в безопасное место, в середине игры обеспечивали королю надёжную защиту, то в окончании король становится активной фигурой и принимает прямое участие в игре.

Не все партии доходят до эндшпиля. Бывает, что игра заканчивается матом в миттельшпиле или даже в дебюте.

В эндшпиле происходит реализация достигнутого в середине игры преимущества.

В эндшпиле надо:

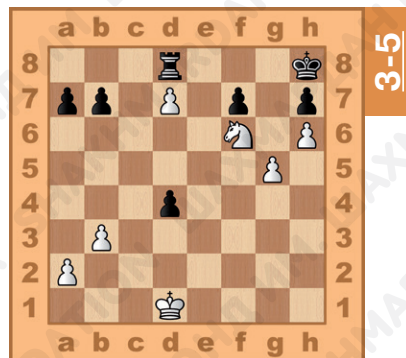
- вводить в бой короля;
- беречь пешки и пытаться провести их в ферзи.



В эндшпиле нельзя:

- позволять противнику провести свою пешку в ферзи;
- расслабляться в выигранной позиции. При материальном перевесе надо остерегаться пата.

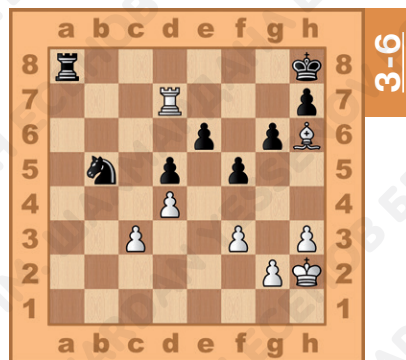
(3-5) В этой позиции партия находится на стадии эндшпиля. Чёрные выигрывают качество – ладью за коня, но их позиция вызывает одно сочувствие. Проходная пешка белых на d7 надёжно защищена конём. Чёрный король застрял в углу,



из которого выбраться ему не под силу. Чёрная ладья должна сторожить пешку d7 и не может покинуть 8-ю горизонталь. Белым для того, чтобы выиграть, необходимо подойти своим королём на поле c7 или e7 и помочь своей пешке пройти в ферзи. Чёрные в этой ситуации бессильны что-либо сделать.

В следующей позиции активные действия короля также позволяют выиграть партию.

(3-6) Ладья белых занимает активную позицию на 7-й горизонтали. Силён и слон на h6. Однако под ударом пешка на c3. Если её защищать путём 1.Cd2, то после 1...Лс8 или Ла2 с ней снова возникнут проблемы. Что же делать? Ситуацию спасает белый король.



1.Крг3! К:с3 2.Кpf4 Kb5 3.Кре5. Белый король идёт «плести» матовую сеть противнику.
3...Ле8 4.Кpf6 Крг8 5.Лг7+. Далее с помощью шаха и двух нападениях на коня белые выигрывают время для вторжения своего короля.
5...Кph8 6.Лb7 Kd6 7.Лd7 Kb5 8.Кpf7, грозит мат **9.Сg7х.**
8...Лг8 9.Лd8! Отвлечение ладьи от защиты поля g7.
9...Kd6+. Никакие хитрости чёрных не спасают.
10.Л:d6 g5 11.Лd8 Л:d8 12.Сg7х.



Вопросы для повторения:

- 1. На какие стадии принято разделять шахматную партию?*
- 2. Перечисли главные принципы игры в дебюте.*
- 3. Каковы основные задачи миттельшпиля?*
- 4. Назови основные задачи эндшпиля.*
- 5. Как меняется роль короля на каждой из стадий шахматной партии?*





§ 4. Основы дебюта. Правила игры в дебюте

На наших уроках мы уже знакомились в общих чертах с основными правилами игры в дебюте. Смысл их заключается в том, чтобы с каждым ходом выводилась в бой новая фигура и производился захват центра. Остановимся на правилах игры в дебюте более подробно.

В дебюте игра подчиняется четырём основным принципам:

1. Централизация.
2. Мобилизация.
3. Безопасность.
4. Взаимодействие.

Централизация

Исходя из принципа централизации, необходимо:

- **Занимать пешками центральные поля.**

Пешки, расположенные на 4-ой или 5-ой центральной горизонтали, позволяют своим фигурам выйти на активные позиции и мешают неприятельским фигурам занять наиболее выгодные места.

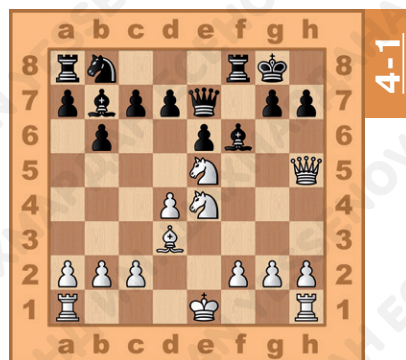
- **Выводить фигуры в бой так, чтобы они контролировали центральные поля.**

Фигуры в центре имеют большую подвижность, чем на краю доски или в углу. Из центра фигуру легче перебросить на любой участок доски – туда, где намечается главное сражение.

Обычно та сторона, которая добивается перевеса в центре, имеет больше шансов на успешное продолжение игры.

(4-1) В этой позиции белые фигуры удачно расположились в центре. Особенно хороши белые кони. Используя перевес в центре, белые начинают атаку на короля.

1.Ф:h7+, жертва ферзя с целью выманить чёрного короля из укрытия. **1...Кр:h7 2.К:f6++ Крh6** (если



2...Kph8 3.Kg6x), теперь уже начинается «великое» путешествие чёрного короля. **3.Keg4+ Kpg5 4.h4+ Kpf4 5.g3+ Kpf3 6.Ce2+ Kpg2 7.Lh2+ Kpg1**. Чёрный король не по своей воле оказался в лагере белых. **8.Kpd2x**. Можно поставить мат, сделав рокировку в длинную сторону (**8.0-0-0x**).

Мобилизация

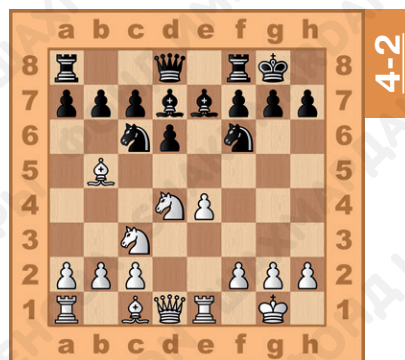
Исходя из принципа мобилизации, необходимо:

- **Как можно быстрее выводить в бой фигуры.**

На своих первоначальных местах фигуры для неприятельских сил никакой опасности не представляют. Они находятся далеко от фигур соперника и ничем угрожать не могут. В шахматной партии нельзя победить, если ничем не угрожаешь сопернику. Поэтому надо как можно быстрее выводить свои фигуры в бой на более выгодные позиции, то есть по направлению к центру. Та сторона, которая быстрее выведет в бой свои фигуры, сможет раньше начать атаку на короля соперника.



(4-2) В этом примере и белые, и чёрные удачно развили фигуры. Белые фигуры расположены чуть активнее, но позиция чёрных достаточно крепка и не имеет слабостей.



При развитии фигур следует придерживаться следующих правил:

1. В первую очередь выводить в бой лёгкие фигуры (коней и слонов), причём желательно первым вывести в бой хотя бы одного коня.

2. Не выводить в бой раньше времени ферзя.

3. Каждым ходом вводить в бой новую фигуру.

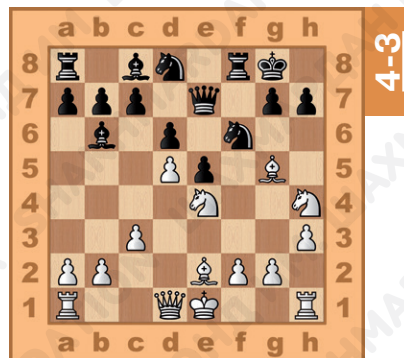
4. Без надобности не ходить одной и той же фигурой несколько раз.

5. Фигуры надо выводить так, чтобы они не мешали центральным пешкам и своим же фигурам войти в игру.

6. Не стремиться к материальному выигрышу в ущерб развитию.



(4-3) В этой позиции белые немного отстали в развитии фигур, они ещё не сделали рокировку. Чёрные воспользовались этим: **1...К:e4!** **2.С:e7.** Белые пожадничали и побиили чёрного ферзя, но последовало: **2...С:f2+** **3.Кpf1 Kg3x.** Белый король получил мат.



Безопасность

Основываясь на принципе безопасности, необходимо:

- **Делать рокировку.**

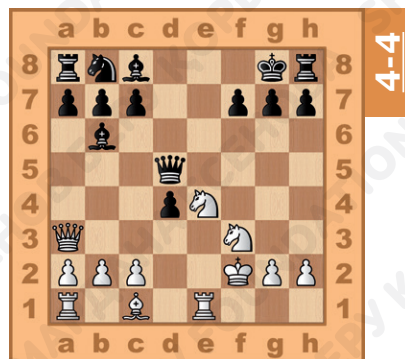
Король – главная шахматная фигура, поэтому его безопасность превыше всего. Рокировка позволяет увести короля из центра в более безопасное место и ввести в игру одну из самых сильных фигур – ладью. Когда король находится в центре, то ладьи стоят на разных флангах, а это не позволяет использовать их силу в полной мере.

- **С осторожностью продвигать пешки на флангах.**

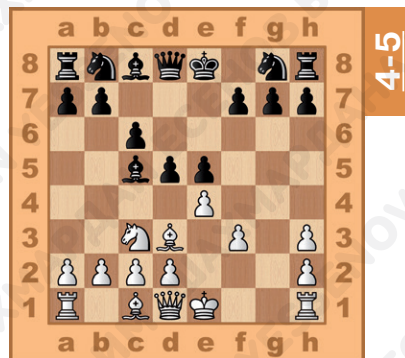
Пешки, в отличие от фигур, назад не ходят, и воз-

никшие слабые поля потребуют дополнительной защиты. Кроме того, в начале игры ходы крайними пешками не способствуют ни выводу в бой фигур, ни захвату центра, а только тратят драгоценное время. С особой осторожностью надо продвигать пешки от позиции рокированного короля. Раскрытый король может стать лёгкой мишенью для неприятельских фигур.

(4-4) Отсталость в развитии фигур и нерокированный король стали причиной поражения чёрных и в этой ситуации. Белые сыграли **1.Kf6+ gf** **2.Фf8+ Кр:f8** **3.Ch6+ Кpg8** **4.Ле8х.**



(4-5) В этой партии белые ослабили королевский фланг, продвинув свои пешки, и получили мат. **1...Фh4+** **2.Кре2** **Фf2х.**



В следующей короткой партии чёрные, вместо того чтобы развивать фигуры и бороться за центр, устроили охоту на белого слона, и вот что из этого получилось.

1.d4 f5 2.Cg5 h6 3.Ch4 g5 4.Cg3 f4. Белый слон в капкане, но далее последовало **5.e3!** После этого хода чёрные слона побить не могут, так как грозит мат **6.Фh5.** **5...h5,** защищаясь от угрозы мата. **6.Cd3!** Теперь чёрным грозит мат с поля g6. **6...Лh6 (4-6).**

7.Ф:h5+. Ладье не усидеть на двух стульях. **7...Л:h5**

8.Cg6x.



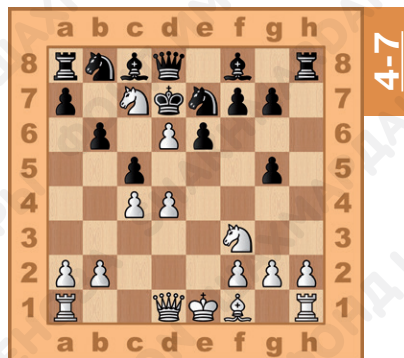
Взаимодействие

Основываясь на принципе взаимодействия, необходимо:

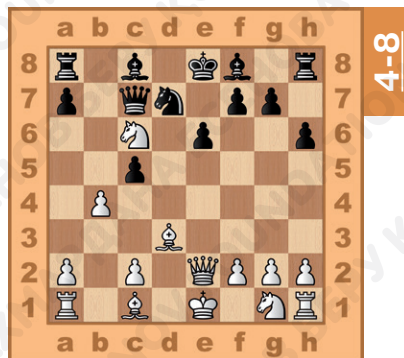
- **Стремиться, чтобы фигуры взаимодействовали.**

Фигуры должны действовать как одна сплочённая команда, их действия должны подчиняться общему плану игры.

(4-7) В этой позиции белые ставят мат чёрному королю, используя взаимодействие своих коней и центральных пешек с4 и d4. **1.Ke5+ Кр:d6**
2.Kb5x. Один из коней атакует короля, а второй контролирует поля отступления.



(4-8) В этой позиции кажется, что дела чёрных не так плохи. Надо вывести в бой чернопольного слона и сделать рокировку. Но следует жертва ферзя с целью разрушить прикрытие короля. **1.Ф:e6+ fe**
2.Cg6x. Усилия белого ферзя, слона и коня были направлены на достижение одной цели – дать мат королю противника.

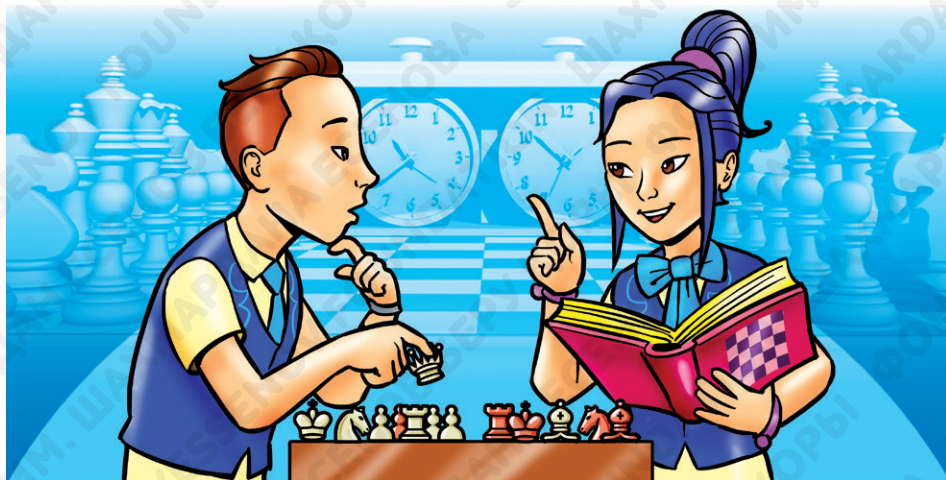


Нельзя использовать дебютные принципы бездумно. Бывают позиции, в которых необходимо нарушить какое-либо правило. Шахматная партия всегда оригинальна и требует творческого подхода, поэтому даже из жёстких правил бывают исключения.

Вопросы для повторения:

1. Каким принципам подчиняется игра в дебюте?
2. Перечисли основные правила игры в дебюте.
3. Целесообразно ли в дебюте выводить в бой тяжёлые фигуры?
4. Какие пешки лучше всего выдвигать в начале игры?
5. Какова роль короля в начале игры?





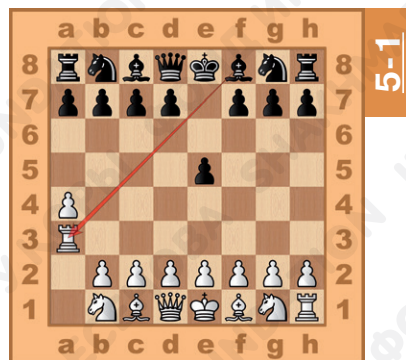
§ 5. Ошибки в начале игры: ранний вывод ферзя и ладей

Одним из основных принципов разыгрывания дебюта является принцип мобилизации. Быстрейшее развитие фигур и противодействие развитию фигур соперника являются главными задачами дебюта. Развивать следует в первую очередь лёгкие фигуры и лишь затем тяжёлые. Преждевременный вывод в бой тяжёлых фигур приведёт к тому, что более ценные фигуры могут попасть под обстрел менее ценных боевых единиц – лёгких фигур и пешек. Чтобы спасти тяжёлую фигуру, придётся тратить время на её отступление, ведь защищать тяжёлую фигу-

ру невыгодно. Поэтому преждевременная игра тяжёлыми фигурами часто приводит только к потере времени.

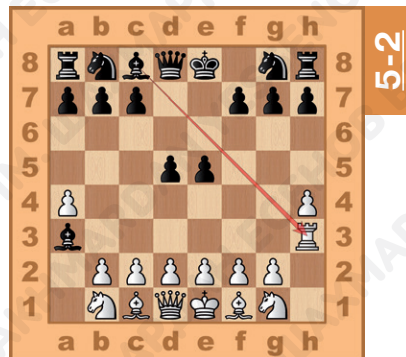
Рассмотрим партию, которую играли начинающие шахматисты.

1.a4? Плохой ход. Смысл этого хода, наверное, заключается в том, чтобы вывести в бой ладью. Но в начале игры ладье негде развернуться, ей нужен простор, теперь же она быстро попадёт под удар неприятельских фигур. **1...e5 2.Ла3?** (5-1).



2...C:a3. Не успев войти в игру, одна ладья погибла. **3.h4?** Белые продолжают упорствовать и хотят вывести в бой вторую ладью. **3...d5 4.Лh3.**

(5-2) **4...C:h3,** теперь гибнет и вторая ладья. Так после первых четырёх ходов белые уже несут материальные потери. Их стратегия не оправдала себя.



Очень часто начинающие игроки выводят в бой своего ферзя, так как хотят как можно быстрее поставить мат сопернику. И иногда такая тактика срывает. Вспомним хотя бы известную ловушку «детский мат».

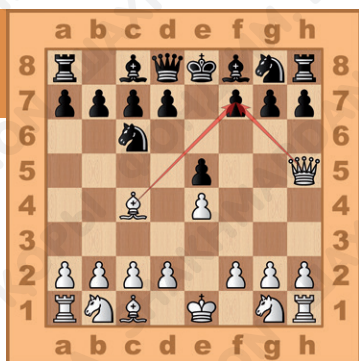
5-3



1. e4 e5 2. Фh5 (5-3).

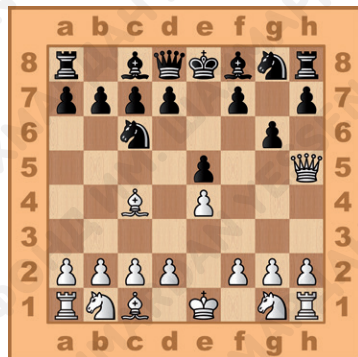
Ферзь вышел в игру раньше времени, но он создал угрозу. Под боем пешка e5, а также ферзь присматривается к слабой пешке f7. Пока что пешке f7 ничего не угрожает, так как её защищает король, а вот пешка e5 требует защиты.

5-4



2... Кс6 3. Сс4 (5-4). А вот это реальная угроза, ради которой белые и выводили в бой своего ферзя.

5-5

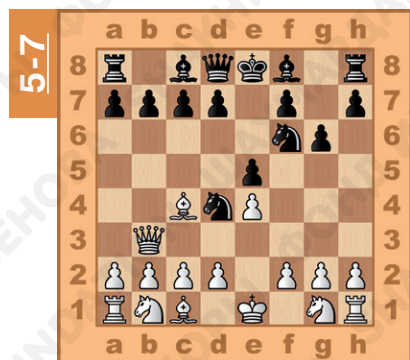


(5-5) Грозит мат на поле f7. Если чёрные не заметят угрозы и пойдут, например, 3... Кf6, то последует 4. Ф:f7x. Именно на это и рассчитывали белые.

Но с более опытным соперником такая уловка не пройдёт.

(5-6) Вместо хода 3...Kf6 чёрные могут ответить **3...g6**.

Теперь белому ферзю надо отступить. Ферзь пробует добраться к пункту f7 с другой стороны: **4.Фf3**, но чёрные могут ответить **4...Kf6**. Угроза «детского мата» ликвидирована. Белые ничего не добились, у чёрных хорошая позиция. Если же белые и дальше будут стремиться организовать раннюю атаку на чёрного короля, то могут проиграть партию.



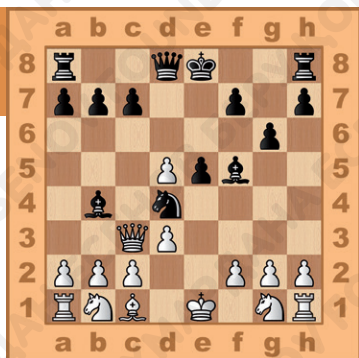
5.Фb3 Kd4 (5-7).

Белый ферзь опять под боем. (Если 6.С:f7+, то следует 6...Кре7, теперь у белых под боем слон и ферзь 7.Фс4 b5! Белые не могут отойти ферзём так, чтобы защитить слона, поэтому слон гибнет). **6.Фс3 d5**.

(Возможно также и 6...К:е4) **7.С:d5 K:d5 8.ed Cf5**.

Грозит коневая вилка на с2. **9.d3 Cb4**.

5-8



(5-8) Теперь белый ферзь уйти не может, так как он связан, а на **10.Ф:b4** последует **10...К:c2+ 7.Кре2 К:b4**, чёрные выиграли ферзя. Белые потратили много времени на ходы ферзём, а атаку организовать так и не смогли. Чёрные

легко отбились от такой неподготовленной атаки и перешли в контрнаступление.

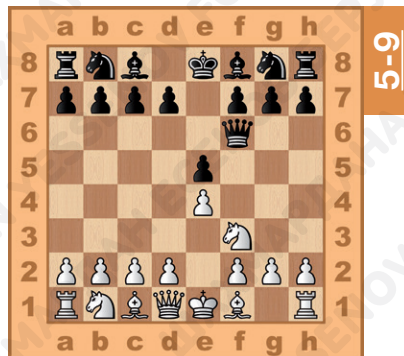
А вот пример из практики известных мастеров.

Греко – NN

1.e4 e5 2.Kf3 Фf6? Слабый ход – белые фигуры будут нападать на чёрного ферзя (5-9).

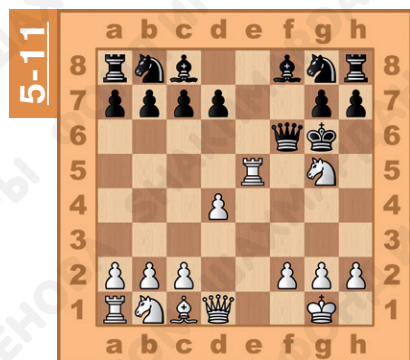
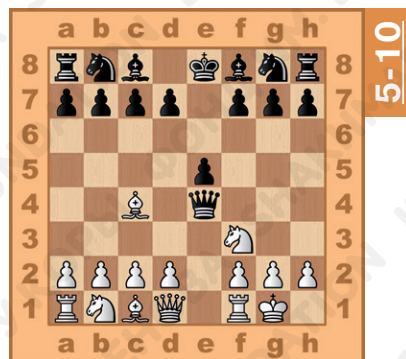
3.Сс4 Фg6? Ферзь напал на две пешки и одну из них выигрывает. Но это ведёт к сильному отставанию чёрных в развитии фигур. **4.О-О! Ф:e4??**

Чёрные решили заняться «пешкоедством». На ферзя будут нападать белые фигуры и преимущество в развитии приведёт белых к быстрой победе.

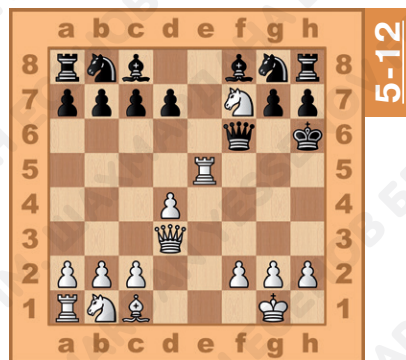


5.С:f7+! За ранний выход ферзя следует наказание – слон объявил шах и лишает чёрного короля права рокировки. **5...Кре7.** (На 5...Кр:f7 последует вилка конём 6.Кg5+).

(5-10) **6.Ле1.** Ладья развивается «с темпом» (выиграшем времени) – выходит в бой, атакуя ферзя. **6...Фf4**
7.Л:e5+ Кр:f7 **8.d4.** Лишний слон чёрных большого значения не имеет – у белых громадный перевес в развитии.
8..Фf6 **9.Кg5+ Крg6** (5-11).



(5-12) **10.Фd3+ Крh6**
11.Кf7x. Мат с помощью двойного шаха – от слона и от коня.



Яркая позиция! Вот что такое преимущество в развитии! Все чёрные фигуры стоят на своих местах. Они не смогли сделать ни одного хода.

Чёрные проиграли, потому что из первых восьми ходов пять сделали ферзём.

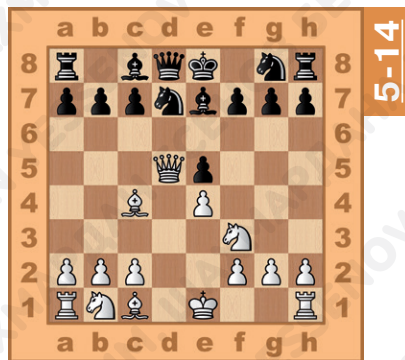
Впрочем, бывают редкие случаи, когда развитие ферзя в начале партии будет хорошим ходом. Например, ферзь находит себе удобное поле, на которое фигуры противника не могут напасть. Или ход ферзя настолько силён, что либо сразу приносит выигрыш, либо создаёт неотразимую угрозу.

(5-13) 1.e4 e5 2.Kf3 d6 3.d4 Kd7 4.Cc4 Ce7? Чёрным надо было ходом 4...с6 защитить поле d5 и лишь после этого вывести слона.

5.de! de? Лучше было побить пешку d5 конём. Теперь же следует **6.Фd5!!** (5-14).

Чёрные не могут отразить нападение на пункт f7 без потерь. Если они играют **6...Kh6**, то следует **7.C:h6**, и слона нельзя взять из-за угрозы мата на f7.

В этой партии ранний вывод ферзя был оправдан, так как ферзь создал серьёзные угрозы, которые соперник не смог отразить без потерь.



Итак, если соперник в начале игры выводит в бой свои тяжёлые фигуры, прежде всего посмотри, какую угрозу он создаёт. Если угроза есть, постарайся её отразить. Далее нужно стремиться каждым ходом атаковать тяжёлую фигуру противника, выводя при этом в бой свои лёгкие фигуры. Твоя главная задача – опередить соперника в развитии, не дать ему вывести в бой остальные свои фигуры, заставить тратить время на отступление, а затем превосходящими силами перейти в контратаку.



Вопросы для повторения:

1. *Что такое мобилизация?*
2. *Какие фигуры следует развивать в первую очередь?*
3. *К чему может привести преждевременный вывод в бой тяжёлых фигур?*
4. *Бывают ли случаи, когда развитие ферзя в начале партии будет хорошим ходом?*
5. *Что делать, если соперник выводит в бой раньше времени свои тяжёлые фигуры?*



§ 6. Ошибки в начале игры: бесцельные ходы пешками или одной и той же фигурой

В начале игры необходимо быстро, без потерь времени, вывести в бой на активные позиции все свои фигуры и постараться по возможности помешать развитию неприятельских фигур. Каждым ходом нужно выводить в бой новую фигуру. Недопустимо в начале игры ходить одной и той же фигурой несколько раз или делать бесцельные ходы крайними пешками. Сторона, которая не соблюдает эти правила, теряет драгоценное время (темпы), которое могло бы быть использовано для развития других фигур.

Такая игра приводит к отсталости в развитии фигур, по сравнению с фигурами соперника. А это значит, что у соперника будет больше шансов первым начать наступление.

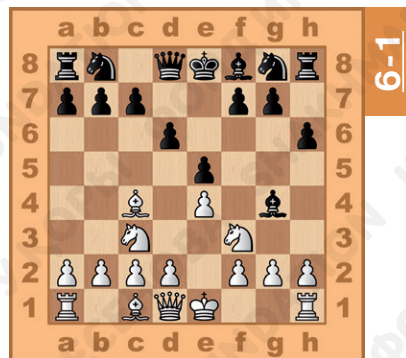
Рассмотрим одну старинную партию.

(6-1) 1.e4 e5 2.Kf3 d6 3.Cc4

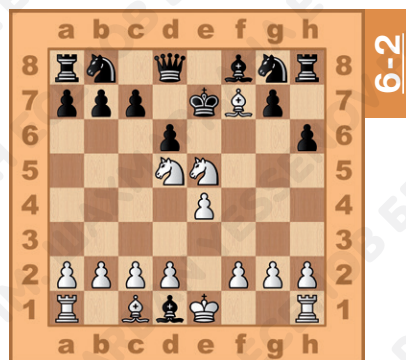
h6? Чёрные сделали этот ход, так как боятся выпада конём на g5. На самом же деле ход 3...h6 – ненужный. Лучше было пойти, например, 3...Ce7.

4.Kc3 Cg4? Первая фигура чёрных перешла границу и вторглась

в расположение противника, однако это сразу приводит к неприятностям, и именно для чёрных.



5.K:e5! C:d1? Уж лучше было отделаться пешкой после 5...de 6.Ф:g4. Теперь же чёрные с лишним ферзём получают мат. **6.C:f7+ Kpe7 7.Kd5x** (6-2).



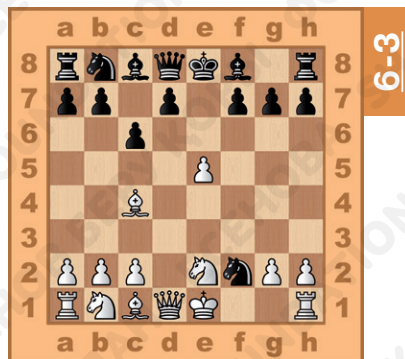
Мат такого типа называется *матом Легалья* – по имени открывшего его французского шахматиста.

В следующей партии чёрные также нарушили дебютные правила – ходили несколько раз одной фигурой и в результате были за это наказаны.

1.e4 e5 2.Cc4 Kf6 3.d4 K:e4 4.de c6. Чёрные опасаются хода 5.Фd5, после которого будет грозить мат на f7 и будет атакован чёрный конь на e4.

5.Ke2 K:f2 (6-3). На 6.Кр:f2 чёрные задумали пойти 6...Фh4+ 7.g3 и после 7...Ф:c4 отыграть фигуру и лишиться белых рокировки, но неожиданно последовало:

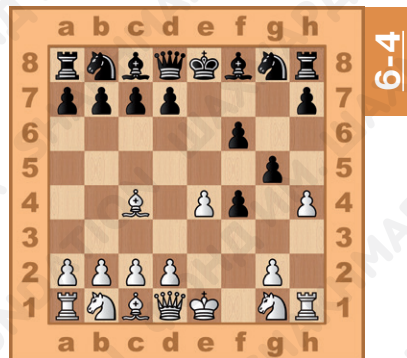
**6.O-O! K:d1? 7.C:f7+ Kpe7
8.Cg5x.**



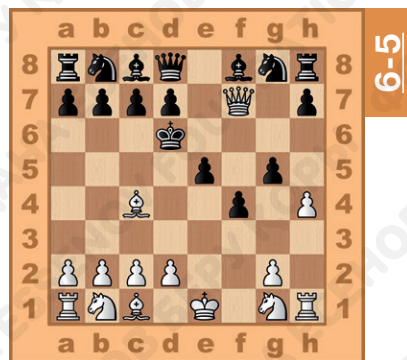
Иногда начинающие игроки увлекаются бесцельными ходами крайними пешками. Такая игра ошибочна не только потому, что тратятся бесценные темпы, которые нужны для развития фигур, но и потому, что ослабляется прикрытие короля, что само по себе может привести к поражению.

1.e4 e5 2.f4 ef. Этот дебют называется *Королевский гамбит*. Белые жертвуют пешку ради быстрого развития фигур и захвата центра пешками.

3. Cc4 g5 4. h4 f6? (6-4). Чёрные ходят пешками и забывают о необходимости развивать фигуры. Нужно было сыграть 4...Kс6. Кроме того, беспечная игра чёрных пешками привела к тому, что прикрытие их короля ослаблено. Теперь же чёрные очень быстро проигрывают.



5. Фh5+! Kpe7 6. Фf7+ Kpd6 7. e5+! fe (6-5). Чёрный король вынужден защищаться в одиночку. Всё его войско смотрит на происходящее со своих первоначальных позиций.



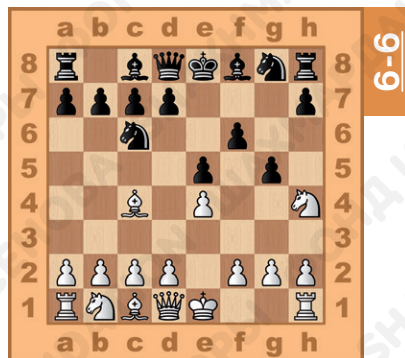
8. Фd5+ Kpe7 9. Ф:e5x.

Бесцельные ходы пешками и, как следствие, ослабленное положение короля стали причинами поражения и в следующей партии.

1. e4 e5 2. Cc4 Kc6 3. Kf3 f6? Не очень удачный ход, ослабляющий диагональ e8-h5. **4. Kh4!** Белые

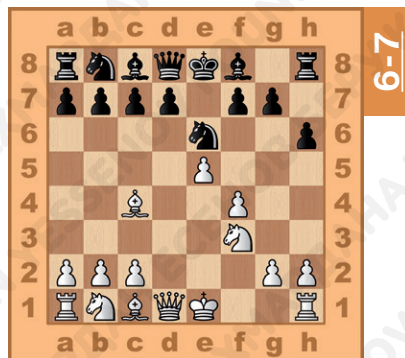
ходят в начале игры второй раз развитой фигурой, но в этой позиции такой ход оправдан. Цель белых – использовать слабость диагонали e8-h5, конь открывает дорогу ферзю. Теперь грозит 5.Фh5+ с атакой на короля. **4...g5?** (6-6). Этот ход только ухудшает ситуацию.

5.Фh5+ Кре7 6.Kf5x.

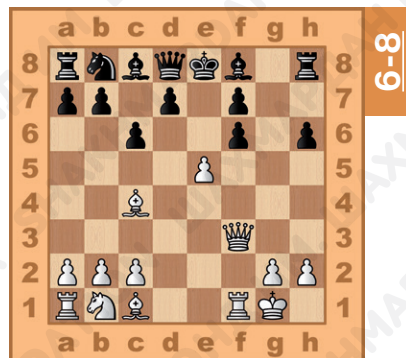


Рассмотрим, как использовал перевес в развитии и ослабленное положение неприятельского короля игрок, игравший белыми, в следующей партии. Партия развивалась так: **1.e4 e5 2.Cc4 Kf6 3.d4 K:e4 4.de Kc5 5.f4 Ke6?** Чёрные уже четвёртый раз ходят конём. **6.Kf3 h6?** (6-7). Ход, ослабляющий позицию короля.

7.f5 Kg5 8.O-O K:f3+. Из восьми ходов чёрные сделали шесть ходов одним и тем же конём и последним ходом разменяли его на белого коня, только что вошедшего в игру! Это грубое нарушение дебютных принципов. **9.Ф:f3 c6 10.f6 gf.**



(6-8) Оценим позицию белых и чёрных фигур. Мы видим, что у белых перевес в развитии, у них в игре слон, ферзь, ладья. Второй слон в любой момент может войти в игру, король находится в безопасном месте.



6-8

У чёрных же ни одна фигура не вошла в игру, кроме того, пешечное прикрытие короля ослаблено. Перевес в развитии позволяет белым начать атаку на чёрного короля. **11.С:f7+**. Жертва слона с целью выманить чёрного короля из укрытия. **11...Кр:f7**. Если чёрные не побьют слона, а пойдут **11...Кре7**, то последует **12.Ф:f6x**. **12.Фh5+!** **Крг8** **13.Фg6+** **Сg7** **14.ef** **Фf8** **15.f7+**, чёрные сдались, так как положение безнадежное.

В дебюте опасно не только продвижение пешек на королевском фланге. Также не следует делать бесцельных ходов пешками ферзевого фланга. Основная беда пешек – в том, что они не ходят назад. Поэтому в пылу пешечного наступления можно не заметить, как собственный король или какая-нибудь иная фигура может оказаться без прикрытия или поддержки.

Рассмотрим ещё один пример.

Адорьян – Жинка, Будапешт, 1982 г.

6-9



1. c4 Kf6 2. Кс3 е6 3. Кf3 с5.

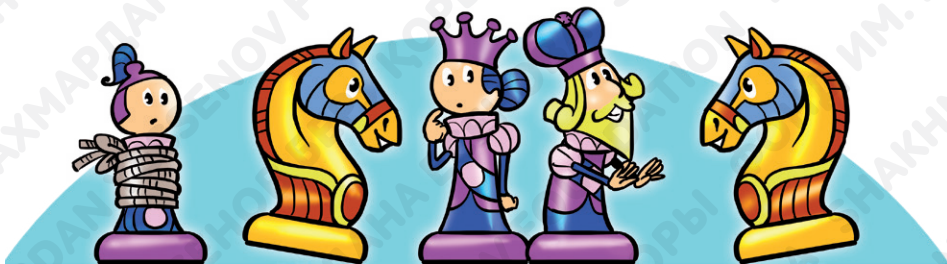
Этот дебют называется *Английское начало*. Обе стороны развивают свои фигуры так, чтобы они контролировали центр. **4. d4 cd 5. К:d4 b6? (6-9).** Лучше было не пускать коня на b5 и сыграть 5...а6.

6. Kdb5! Этим ходом белые пытаются использовать слабость поля d6. Теперь угрожает 7. Kd6+ С:d6 8. Ф:d6, и чёрные будут испытывать серьёзные затруднения в развитии своих фигур, в том числе и с рокировкой. **6...d6?** Чёрные пытаются «залатать дыры», но это приводит к новым пешечным ослаблениям. **7. Cf4 e5 (6-10).** Другого способа защитить пешку d6 нет. После этого хода у чёрных возникают новые слабые места – поля d5 и с6.



6-10

8.Cg5 Ce7 9.C:f6 C:f6 10.Fd5! Чёрные сдались, так как потеря ладьи на а8 неизбежна. Слабость центральных полей и неразвитость чёрных фигур на ферзевом фланге привели к быстрому разгрому.



В начале игры к каждому ходу пешкой надо относиться с особым вниманием. Полезно запомнить высказывание известного шахматного гроссмейстера прошлого Р. Шпильмана (1884-1942): «В дебюте будьте бережны, даже скупы с пешечными ходами и преследуйте прежде всего три основные цели: развитие, развитие и развитие!»



Вопросы для повторения:

1. Допустимо ли в начале партии ходить одной и той же фигурой несколько раз?

2. К чему может привести несоблюдение дебютных принципов?

3. Всегда ли успешна атака, в которой принимают участие только одна-две атакующие фигуры?

4. К чему могут привести бессельные ходы крайними пешками?

5. Какие цели, по мнению гроссмейстера Р. Шпильмана, должны преследовать пешечные ходы?





§ 7. Ошибки в начале игры: оставление короля в опасном положении

Одним из основных принципов игры в дебюте является безопасность. Так как основная цель шахматной партии – поставить мат королю противника, игрок с первых же ходов должен заботиться о безопасности собственного короля. Исходя из принципа безопасности, в начале игры следует соблюдать следующие правила:

- 1. При первой же возможности необходимо делать рокировку.*
- 2. Не следует ослаблять позицию короля пешечными ходами.*

Часто несоблюдение этих правил приводит к быстрому проигрышу. Причинами задержки с рокировкой могут быть неоправданные ходы одной и той же фигурой несколько раз в начале игры, погоня за выигрышем материала в ущерб безопасности короля, ослабление позиции короля ходами фланговых пешек, неудачное развитие фигур, препятствующее рокировке.

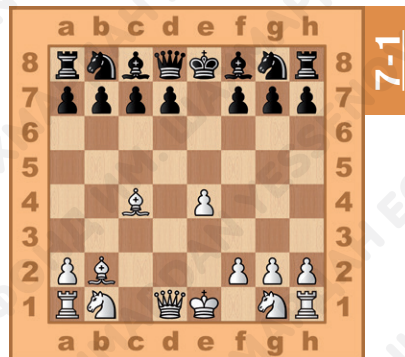


В качестве примера рассмотрим следующую партию.

Линден – Мачуский

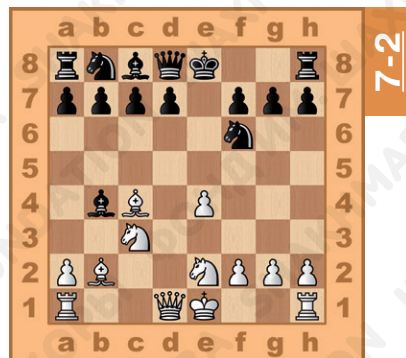
Париж, 1863 г.

1.e4 e5 2.d4 ed 3.c3 dc
4.Cc4 cb 5.C:b2 (7-1). Это старинное начало называется *Северный гамбит*. Белые пожертвовали две пешки, а взамен быстро вывели в бой двух слонов, которые



простреливают всю доску и прицеливаются на позицию будущей рокировки чёрного короля.

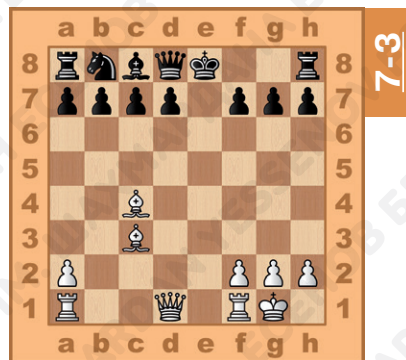
5...Cb4+. Чёрным лучше было бы отдать пешку назад ходом 5...d5 и постараться как можно быстрее закончить развитие. **6.Kc3 Kf6 7.Kge2!** (7-2).



Сейчас белые на два темпа опережают противника в развитии. Чёрным следовало бы сейчас подумать о безопасности своего короля. Однако в их планы это не входит.

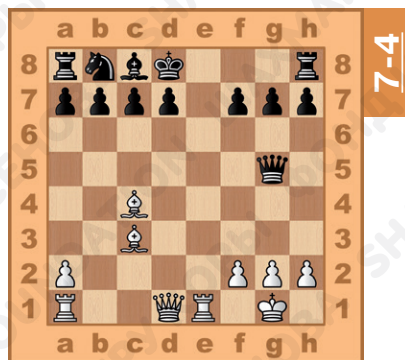
7...K:e4? Подобное «пешкоедство» в ущерб развитию и безопасности короля скоро будет наказано. **8.O-O K:c3 9.K:c3 C:c3 10.C:c3** (7-3).

Возможность рокировать короля чёрные уже упустили. Если сейчас они сделают короткую рокировку 10...O-O, то после-

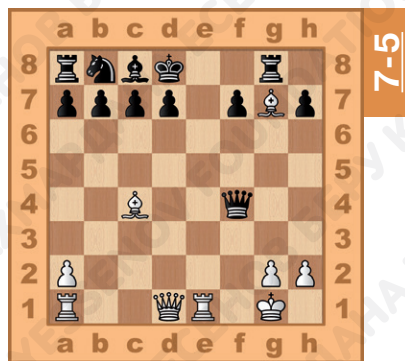


дует 11.Фg4 с угрозой мата. Единственная защита 11...g6, но это отсрочка только на один ход. После 12.Фd4 защиты от мата уже нет.

Поэтому в партии чёрные сыграли **10...Фg5**, стараясь таким образом прикрыть слабый королевский фланг. **11.Ле1+ Kpd8** (7-4).



12.f4! Белые отвлекают ферзя от защиты ключевой пешки g7. **12...Ф:f4 13.С:g7 Лg8** (7-5).

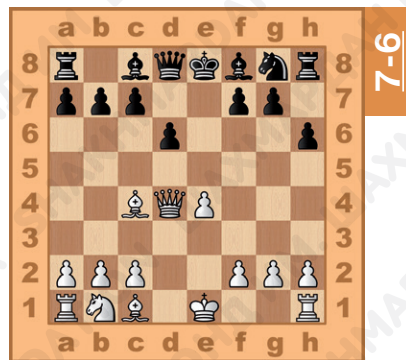


14.Фg4! Следует последний завершающий удар!

14...Фd6, нельзя забрать белого ферзя 14...Ф:g4, так как последует мат 15.Сf6x. Однако ход в партии также не спасает от печального финала. **15.Сf6+ Ф:f6 16.Ф:g8x**. Король чёрных так и не успел спрятаться в надёжное укрытие.

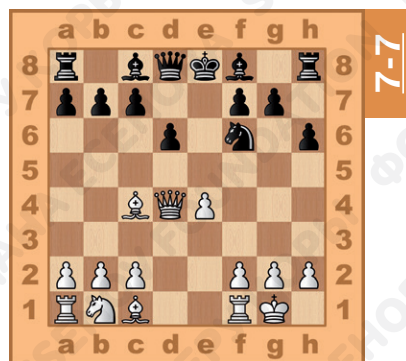
Ошибки в начале игры стали причиной поражения и в следующей партии начинающих шахматистов.

1.e4 e5 2.Kf3 Kc6 3.d4 ed 4.Cc4 h6 5.K:d4 K:d4 6.Ф:d4 d6 (7-6). Белые не только опередили соперника в развитии, но и захватили центр. На шахматном языке это означает, что они добились позиционного преимущества.

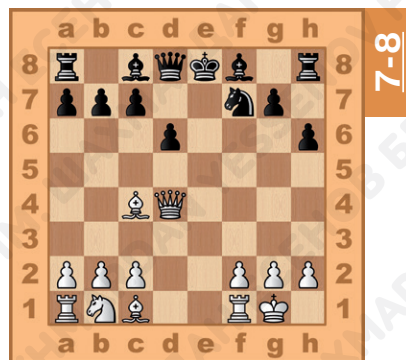


7.O-O Kf6 (7-7).

Получив преимущество в развитии, белые переходят к решительным действиям в центре.



8.e5! Вскрывая центральную вертикаль, с тем чтобы атаковать по ней неприятельского короля. **8...Kg4 9.e6! Ke5 10.ef+ K:f7 (7-8).**



Дорожка к чёрному королю расчищена.

7-9

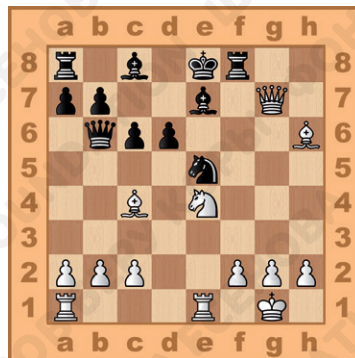


11.Лe1+ Ce7. Чёрные несут материальные потери.
12.Ф:g7 Лf8 13.Кc3 (7-9). Теперь грозит 14.Kd5 и 15.Kf6x.

13...c6 14.Ke4 Ke5 15.С:h6 Фb6 (7-10).

У белых всё готово для решающей атаки.

16.К:d6+! Жертва коня с целью устранения защиты неприятельского короля.
16...С:d6 17.Л:e5+! Взять ладью плохо: 17...С:e5 18.Ф:f8+ Kpd7 19.Лd1+, и чёрного короля не защитить. **17...Kpd8 18.Cg5+ Ce7 19.Ф:e7x.**



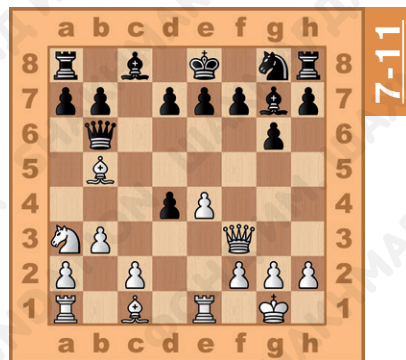
7-10



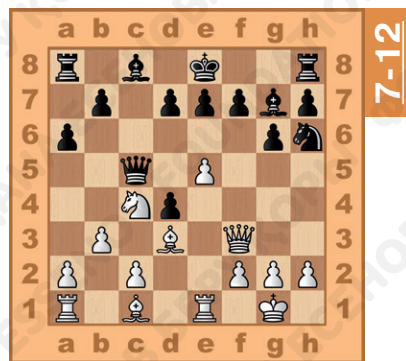
Иногда, для того чтобы задержать неприятельского короля в центре, одна из сторон жертвует материал: одну или несколько пешек или фигуру. Рассмотрим ещё несколько примеров на эту тему.

Вильде – Симонен, 1958 г.

(7-11) За пожертвованную пешку белые получили перевес в развитии (у них развито четыре фигуры, а у чёрных две), кроме того, чёрные на 2-3 хода опаздывают с рокировкой. Однако для успешной атаки необходимо вскрыть линию.



1.e5! Для начала белые перекрывают диагональ чёрному слону на g7. **1...a6 2.Cd3 Фc5 3.Кc4 Kh6 (7-12)**. Чёрный конь выходит в игру с запозданием. У белых уже всё готово для атаки.



4.Kd6+! ed 5.ed+ – центральная линия вскрыта. 5...Kpf8 6.C:h6 C:h6 7.Фf6 Лg8 8.Ле8+! И в финале завлекающая жертва ладьи. **8...Кр:e8 9.Фe7x.**

Использование открытой линии как быстрый путь к победе над королём, оставленным в опасном положении, продемонстрировали белые и в следующем примере.

Россолимо – Романенко, 1948 г.

7-13



(7-13) **1. Ле8+**! Не давая чёрным опомниться! **1...Кр:е8**
2. Фе2+ Крf8 **3. Се7+ Кре8.**

Если **3...К:е7**, то **4.Ф:е7+** Крг8 и **5.Кg5** с неизбежным матом. **4. Сd8+**! Вскрытый шах с атакой на чёрного ферзя.

4...Кр:d8. На **4...Крf8** **5.С:a5**, и у белых материальное преимущество. **5.Кg5!** Грозит мат на f7. А на **5...Кh6** **6.Фе7х.**

Итак, мы видим, что одной из основных целей в начале партии является обеспечение безопасного расположения своего короля. Для этого при первой же возможности следует делать рокировку. Оставление короля в опасном положении в центре в погоне за выигрышем материала или с какой-либо другой целью может привести к поражению.



Вопросы для повторения:



1. Какие основные принципы разыгрывания партии в начале игры?

2. Какие правила разыгрывания дебюта вытекают из принципа безопасности?

3. Каковы основные причины задержки с рокировкой?

4. Какой приём применяется, для того чтобы задержать неприятельского короля в центре доски?

5. Важно ли для успешной атаки на короля заполнить открытую линию?





§ 8. Ошибки в начале игры

В шахматной партии большую роль играет фактор времени. Тот, кто успевает опередить соперника в развитии фигур, обычно захватывает инициативу и может легче осуществить свои планы, имея перевес в силах на данном участке доски. На войне быстрая мобилизация и занятие войсками выгодных позиций – залог успеха всей кампании. И, напротив, если боевые силы не развёрнуты – жди неприятных последствий. Точно так же дело обстоит и в шахмат-

ной партии. Поэтому в начале игры необходимо как можно быстрее и без потери времени вывести в бой свои фигуры и постараться помешать сопернику развернуть свои силы.

Рассмотрим короткие партии, которые иллюстрируют типичные ошибки, связанные с потерей времени в начале партии.

Ранний вывод ферзя с целью выигрыша пешки.

1.e4 e5 2.Kf3 Фf6? (8-1).

Типичная ошибка начинающих игроков. Ферзь вышел в игру раньше времени. **3.Сс4 Фg6.**

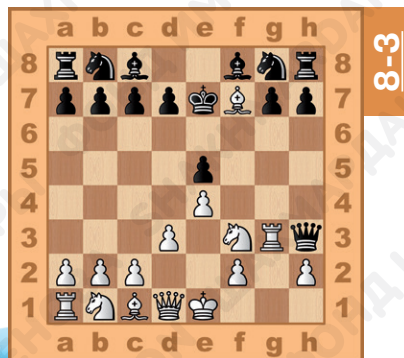


Цель хода – двойной удар на пешку e4 и пешку g2. Не закончив развития, чёрные гонятся за выигрышем материала. **4.d3 Ф:g2? 5.Лg1.** Теперь чёрный ферзь попадает под атаку белых фигур и в итоге гибнет. **5...Фh3** (8-2).

6.С:f7+ Крe7. На 6...Кр:f7 последует 7.Кg5 вилка на короля и ферзя.

7.Лg3! (8-3).

Ферзь в капкане.



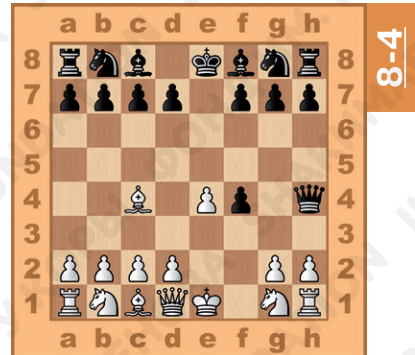
Ранний вывод ферзя с целью атаки на короля.

Очень часто малоопытные игроки выводят в бой ферзя в начале игры с целью атаки на неприятельского короля. Но надо помнить, что любая атака на короля должна быть подготовлена. Неподготовленная атака малыми силами легко может быть отбита соперником.

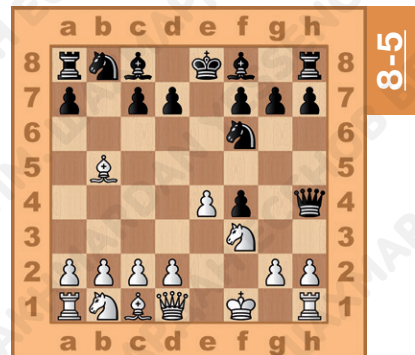
Рассмотрим партию, которая была сыграна одним из сильнейших шахматистов XIX столетия Адольфом Андерсеном во время проведения первого международного шахматного турнира в Лондоне в 1851 году против Лионеля Кизерицкого. Современники назвали эту партию «бессмертной».

Андерсен – Кизерицкий
Лондон, 1851 г.

1.e4 e5 2.f4. Разыгран королевский гамбит. Этот дебют, популярный в XIX – начале XX столетия, сразу переводит рельсы борьбы в тактическое русло. Любое промедление в развитии своих фигур в такого рода началах приводит к тяжёлым последствиям. **2...ef 3.Cc4 Фh4+** (8-4).



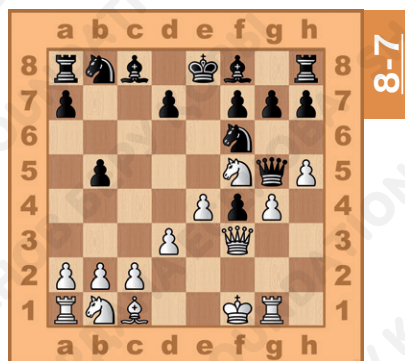
Ход белых пешкой f2-f4 ослабляет позицию короля. В частности, открывает диагональ e1-h4. Конечно, это выглядит очень заманчиво для раннего вывода ферзя и нападения на короля. На самом же деле такое раннее развитие ферзя не приносит большой выгоды. Ферзь сразу же попадает под атаку белых фигур. **4.Kpf1 b5.** Цель жертвы пешки – отвлечь белого слона от атаки пункта f7. **5.C:b5 Kf6 6.Kf3** (8-5). Вот и первый удар по ферзю.



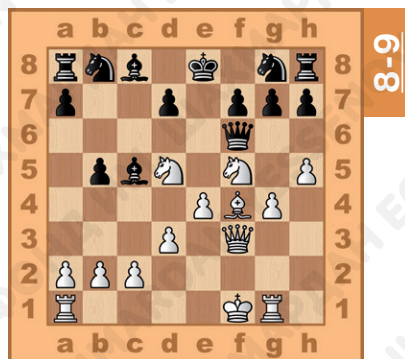
6...Фh6 7.d3 Kh5. Край дос-

ки – не самое лучшее место для коня. **8.Kh4 Фg5 9.Kf5 c6 10.g4 Kf6** (8-6). Положение ферзя незавидное. Пространства для маневрирования всё меньше и меньше.

11.Лг1! Когда идёт охота на ферзя, фигуры никто не считает. **11...cb 12.h4 Фg6 13.h5 Фg5 14.Фf3** (8-7). Кольцо вокруг ферзя почти сомкнулось. Чёрным необходимо рассчитывать пути отхода.



14...Kg8 15.С:f4 Фf6 (8-8).
Временная передышка.



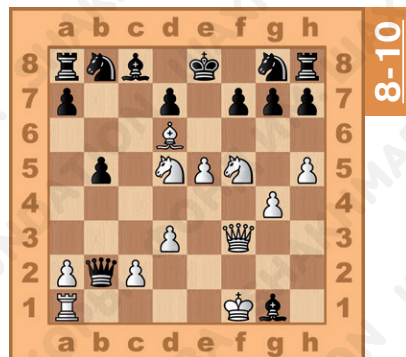
16.Кс3 Сс5 17.Kd5! (8-9)

И новая волна, но на этот раз цель уже не ферзь, а король!

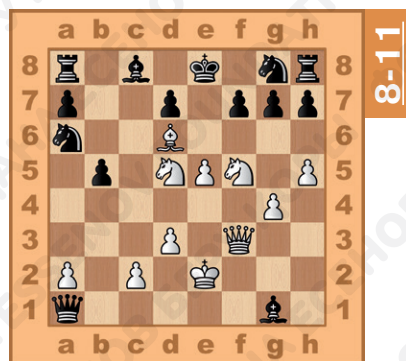
17...Ф:b2. Обе белые ладьи находятся под ударом. Но белые не сильно беспокоятся, так как вокруг чёрного короля сплетена матовая сеть.

18.Cd6! Ладьи так и остались стоять под боем.

18...С:g1 19.e5! (8-10) Отрезая ферзя от защиты короля.



19...Ф:a1+. Чёрные выиграли две ладьи, но вряд ли они выиграют партию. Типичная ошибка чёрных – увлечение материальными завоеваниями в ущерб безопасности короля. **20.Кре2 Ка6** (8-11). И вот час расплаты пришёл!



21.К:g7+ Kpd8 22.Фf6+! К:f6 23.Се7х. У белых, несмотря на то, что не хватает материала, все фигуры в игре, все взаимодействуют в достижении единой цели. Чёрные же фигуры разобщены. *Отсутствие взаимодействия между фигурами* – это также типичная ошибка в начале игры.

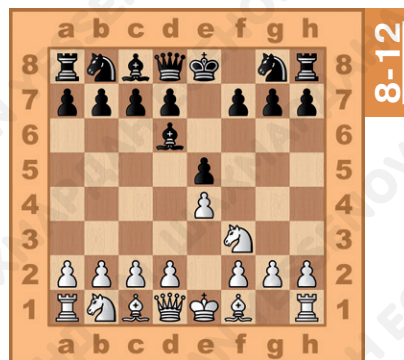
В начале игры фигуры должны стараться занимать такие позиции, на которых они не будут мешать своим же фигурам выйти в игру. Нельзя располагать свои фигуры перед центральными пешками, так как это будет тормозить развитие других фигур.



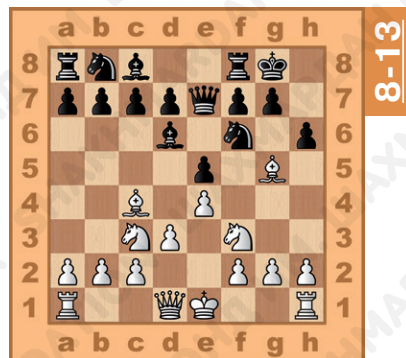
*Фернандес – Альварес
Испания, 2000 г.*

1.e4 e5 2.Kf3 Cd6??

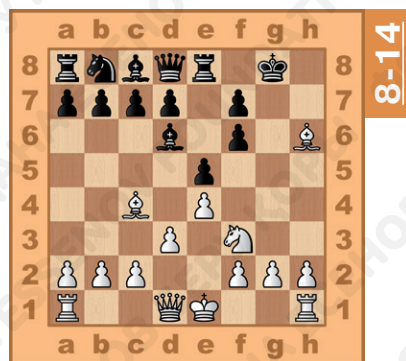
(8-12) Фигура не должна мешать выводу других фигур. А здесь слон d6 не позволяет выдвинуться пешке d7, из-за этого закрыт выход слону c8 и ладье a8.



3.Сс4 Kf6 4.Кс3 О-О 5.d3 Фе7? (8-13). Чёрные делают ненужный ход ферзём. Если они хотели перевести своего слона на поле с5, то лучше было пойти 5...Ле8. **6.Сg5 h6??** А это уже грубая ошибка, необходимо было сыграть 6...с6, чтобы не пустить белого коня на d5.



7.Kd5! Фd8 8.К:f6+. Главное достоинство этого хода в том, что разрушается прикрытие чёрного короля. **8...gf 9.С:h6 Ле8 (8-14).**



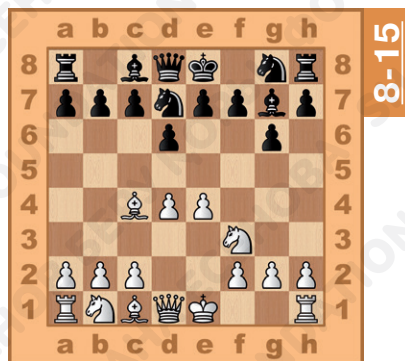
10.Kh4! Конём можно и даже нужно пойти на край доски, если это обеспечивает подключение ферзя для сильной атаки. **10...Кс6.** Защиты от мата уже не было. Слон на d6 закрыл выход фигурам ферзевого фланга. **11.Фg4+ Kph7 12.Фg7x.** Чёрные фигуры так и не смогли прийти на помощь своему королю.

Следующая партия показывает, что плохо, когда свой ферзь лишен подвижности, и что королю выходить из своего укрытия в начале игры очень опасно.

Халмиш – NN

1.e4 d6 2.d4 Kd7 3.Cc4 g6 4.Kf3 Cg7 (8-15).

Чёрные неудачно разыграли дебют. Они уступили белым в центре. Кроме того, чёрный конь на d7 стесняет своего ферзя и перекрывает дорогу слону. Такая игра ошибочна – фигуры должны располагаться так, чтобы не мешать своим же фигурам.



5.C:f7+! Такую жертву слона мы уже видели неоднократно. Её цель –выманить чёрного короля из укрытия. **5...Kp:f7 6.Kg5+.** Теперь выясняется, что дела чёрных очень плохи. Если чёрные отвечают **6... Kpf6,** то следует мат **7.Фf3x.** А если король уйдёт **6... Кре8** или **6...Kpf8,** то после **7.Ке6** гибнет ферзь.

Итак, типичными ошибками в дебюте являются преждевременный вывод в бой ферзя, увлечение материальными завоеваниями в ущерб развитию

и безопасности короля, нарушение гармоничного развития фигур и их взаимодействия.



Вопросы для повторения:

1. Какую роль в шахматной партии играет фактор времени?
2. Для чего нужно стараться опередить соперника в развитии?
3. Какие ошибки могут встретиться в дебюте?
4. Что необходимо делать, если соперник отстаёт в развитии фигур?
5. Можно ли располагать свои фигуры перед центральными пешками?





§ 9. Основы дебюта. Итоговое занятие

Шахматная партия условно делится на три части (стадии): дебют – начало партии; миттельшпиль – середина партии; эндшпиль – окончание партии. Для успешного разыгрывания всех частей партии необходимо соблюдать определённые, присущие каждой стадии принципы.

Партия начинается с дебюта. Его главные принципы – централизация, мобилизация, безопасность и взаимодействие.

Основными задачами в дебюте являются: достижение контроля над центром, быстрое развитие фигур и безопасность короля.

Чтобы правильно разыграть дебют и получить хорошую позицию, надо:

1. Постараться захватить пешками центральные поля. Это обеспечит удобное развитие фигур.

2. Вывести в игру как можно быстрее лёгкие фигуры по направлению к центру, стараясь при этом по возможности помешать сопернику сделать то же самое.

3. При первой же возможности необходимо сделать рокировку: так король укрывается в безопасном месте, а ладья готова войти в игру через центральную линию.

4. Каждая лёгкая фигура в начале игры должна сделать только один ход и не мешать выводу в бой других фигур.

5. Играя чёрными, не следует бездумно копировать игру белых. Симметрия обычно выгодна тому, кто первым делает ход.

6. Не выводить в бой ферзя раньше времени. Ранний вывод ферзя иногда приносит успех, но только против слабых соперников. При правильной защите фигуры соперник, входя в игру и атакая на ферзя, опережает в развитии сил и может раньше начать атаку.

7. Не делать ходы без конкретной цели, «на всякий случай», такие ходы чаще всего бывают ошибочными.

8. Не делать в дебюте ходы пешками, особенно крайними, если эти ходы не связаны с задачей завоевания центра и развития фигур.

9. Не ослаблять пешечными ходами позицию короля. Раскрытая позиция короля может привести к мату.

10. Ладьи после рокировки лучше располагать на центральных вертикалях. Если в позиции есть открытая линия, то ладье надо постараться занять эту линию.

11. Пока не закончено развитие фигур, не следует увлекаться материальными завоеваниями. Выигрыш пешки или погоня за лишним материалом в ущерб развитию часто приводит к поражению.

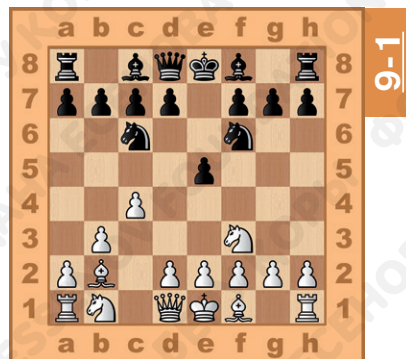


12. После каждого хода противника надо смотреть, не напал ли он на фигуру или пешку, не угрожает ли он поставить мат. В случае необходимости нужно принять защитные меры.

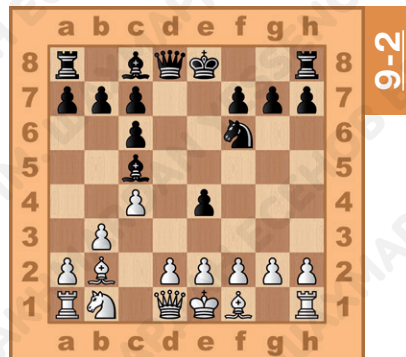
Рассмотрим несколько поучительных партий, иллюстрирующих данные правила.

*Ларсен – Спасский
Белград, 1970 г.*

(9-1) **1.b3**. Этот ход не воздействует на центр и не способствует быстрому развитию фигур, а потому при правильной игре чёрные уравнивают партию. **1...e5 2.Cb2 Kc6 3.c4 Kf6 4.Kf3?** Белые выводят в бой коня, но его сразу же атакует пешка.



(9-2) **4...e4! 5.Kd4 Cc5 6.K:c6 dc**. Три последних хода белые играли одним конём и разменяли его, а чёрные извлекли больше пользы – развили чернопольного слона и открыли дорогу белопольному.

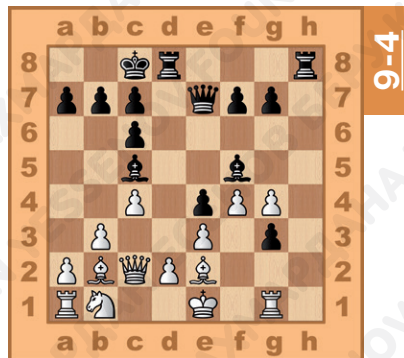


(9-3) **7.e3 Cf5 8.Фс2 Фе7 9.Се2 О-О-О.** Здесь длинная рокировка полезнее, так как ладья сразу становится на открытую линию d и препятствует ходу d2-d4.



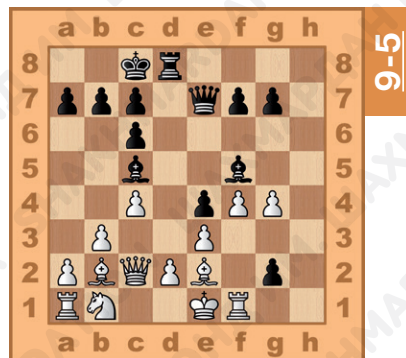
10.f4? Kg4! После рокировки, закончив развитие фигур, чёрные начинают атаку на ослабленную движением пешки f позицию белого короля. **11.g3.** Если 11.О-О, то 11...Фh4 12.h3 h5 с сокрушительной атакой.

11...h5! После хода g2-g3 движение крайней пешки позволяет чёрным вскрыть линию h и использовать её для атаки. **12.h3 h4!** Начало матовой атаки. Чтобы открыть линию h, чёрные жертвуют коня. **13.hg hg 14.Лg1** (9-4).



Позиция белого короля ослаблена (пешки выдвинулись вперёд), и это позволяет чёрным провести красивейшую комбинацию. **14...Лh1!!** Цель жертвы –

пешка g3 двинется вперёд с темпом, атакая на ладью; это позволит ферзю выйти на поле h4 с шахом, а затем и с быстрым матом. **15.Л:h1 g2 16.Лf1** (9-5). Не помогало 16.Лg1 из-за 16...Фh4+ 17.Кpd1 Фh1.



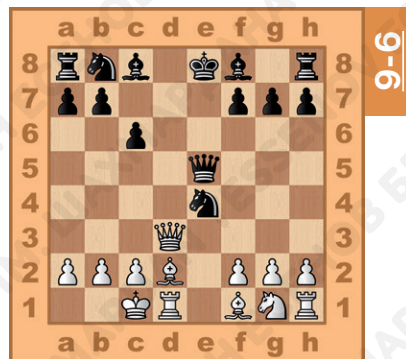
16...Фh4+ 17.Кpd1 gfФ+ 18.С:f1 С:g4+ 19.Крс1 Фе1+ 20.Фd1 Ф:d1x. Белый конь на b1 и ладья на a1 так и не вышли в игру.

Рети – Тартаковер

Лёгкая партия

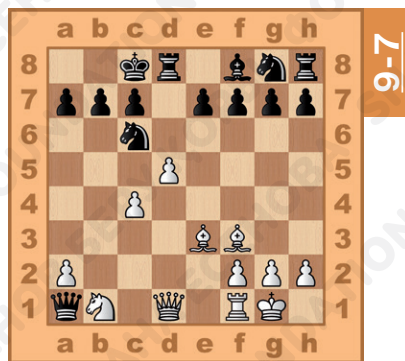
1.e4 c6 2.d4 d5 3.Кс3 de 4.К:e4 Kf6 5.Фd3 e5 6.de Фа5+ 7.Cd2 Ф:e5. Не закончив развития, чёрный ферзь вышел в игру. **8.О-О-О К:e4?** (9-6). Чёрные полагали, что соперник собирается отыграть фигуру ходом 9.Ле1. Но следует красивая комбинация!

9.Фd8+!! Кр:d8 10.Сg5++ Кре8 11.Лd8x. На 10...Крс7 последовало бы 11.Cd8x.

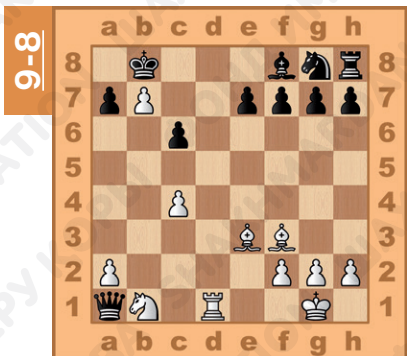


Следующая партия также показывает опасность погони за выигрышем материала в ущерб развитию.

1.e4 Kc6 2.d4 d5 3.ed Ф:d5 4.Kf3 Cg4 5.Ce2 O-O-O 6.c4 Фh5 7.d5 C:f3? Следовало играть 7...e6. 8.C:f3 Фе5+ 9.Ce3 Ф:b2? Чёрные ещё не вывели фигуры королевского фланга, а уже устроили охоту за лишним материалом. 10.O-O! Ф:a1?? (9-7). Чёрные явно не предвидят жертву белого ферзя.



9-7



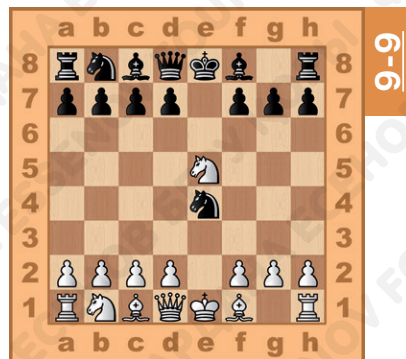
9-8

11.dc! Л:d1 12.cb+ Kpb8 13.Л:d1, грозит мат на d8. 13...c6 (9-8).

14.C:c6 Kpc7 15.Лd7+ Kp:c6 16.b8Kx. Чёрный король не сумел справиться с грозными белыми фигурами, а свои фигуры так и не пришли ему на помощь.

Ещё одной распространённой ошибкой начинающих игроков является повторение за соперником его ходов. Некоторым новичкам нравится копировать ходы соперника, так как этим они раздражают оппонента. Проблема для чёрных, если они копируют ходы белых, состоит в том, что позиция получается симметричной, поэтому и угрозы аналогичны для обоих игроков, но белые первыми могут нарушить эту симметрию. Следующая ловушка в дебюте, который называется *Русская партия*, показывает, какие неприятности могут возникнуть у чёрных, если они будут повторять ходы за белыми.

1.e4 e5 2.Kf3 Kf6 3.K:e5
K:e4? (9-9). Основной вариант этого дебюта: 3...d6 4.Kf3
 K:e4 5.d4 d5.



Белые теперь играют **4.Фе2**, и если чёрные продолжают повторять ходы 4...Фе7 5.Ф:e4 d6 6.d4, у них останется в центре пешка, после того как чёрные отыграют своего коня. Если же чёрные ответят **4...Kf6**, то и вовсе потеряют ферзя после **5.Kc6+**! Открытый шах. **5...Ce7 6.K:d8**, и у белых лишней ферзь.

Вопросы для повторения:

1. На какие стадии делится шахматная партия?
2. Каковы главные принципы игры в дебюте?
3. Какой цели должны служить ходы пешками в дебюте?
4. Куда надо ставить лёгкие фигуры в начале игры?
5. Где лучше всего располагать ладьи после рокировки?
6. Можно ли увлекаться выигрышем материала, если не закончено развитие фигур?
7. Можно ли копировать ходы соперника?



§ 10. Основные принципы разыгрывания миттельшпиля

После того как основная часть фигур выведена в игру, а короли спрятаны в надёжное укрытие, начальная стадия шахматной партии (дебют) закончена. Далее начинается следующая стадия – миттельшпиль. В миттельшпиле разворачивается основная борьба. Игроку предстоит разобраться в сложившейся позиции, проанализировать её и, исходя из конкретных особенностей ситуации на доске, выбрать план игры.

Для достижения победы в партии есть два основных плана игры:

1. Атака на неприятельского короля.
2. Выигрыш материала с последующим разменом фигур и переходом в выигранное окончание.

Чтобы правильно разработать план, необходимо:

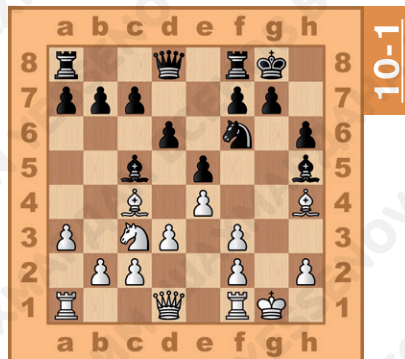
- чётко определить слабости (уязвимые поля или фигуры) в лагере противника;
- оценить расположение собственных сил и найти в своём лагере слабости, которые необходимо защищать;

- посчитать количество сил, необходимых для нанесения удара по слабым местам противника;
- продумать план перевода необходимых фигур на атакующие позиции.

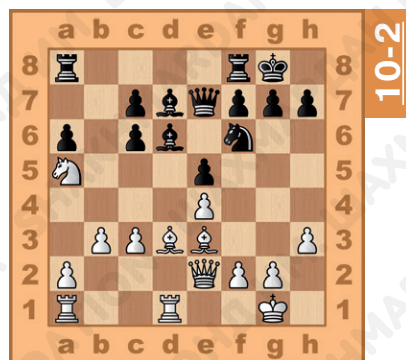
Проведя предварительный анализ позиции, игрок должен решить, есть ли у него предпосылки для подготовки и проведения атаки на неприятельского короля, есть ли возможность играть против слабостей в позиции неприятеля и стараться добиться материального перевеса либо необходимо играть на накопление позиционных преимуществ и усиление позиции.

В качестве примера рассмотрим ряд позиций.

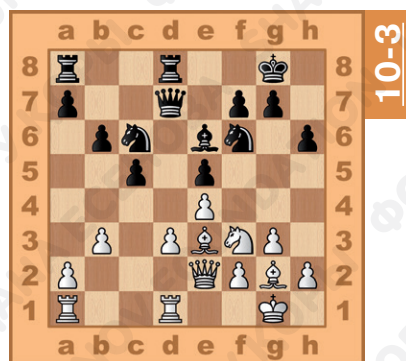
(10-1) В этой позиции мы видим, что положение белого короля ослаблено, так как пешки f2 и f3 сдвоены, а король раскрыт. Чёрным в этой позиции надо выбрать план атаки на белого короля.



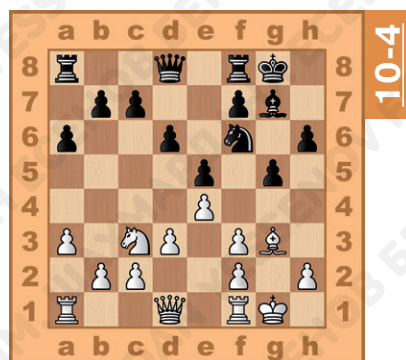
(10-2) В этой позиции в лагере чёрных имеются слабости – сдвоенные пешки с7 и с6. Белые могут выбрать план, связанный с усилением давления и последующим выигрышем уязвимых пешек чёрных.



(10-3) В этой ситуации слабая пешка есть в лагере белых – это отсталая пешка d3. План чёрных в этом случае будет заключаться в игре по полуоткрытой линии «d» и создании угроз слабой пешке d3.



(10-4) В этой позиции неудачное положение занимает белый слон на g3. Он выключен из игры, так как пешки чёрных блокируют его. Поэтому можно смело считать, что белые играют практически без слона.



План чёрных – организовать игру на ферзевом фланге, в которой белый слон не сможет принять участие.

Рассмотрим партию известного русского шахматиста Михаила Чигорина, в которой он проводит план атаки на короля.



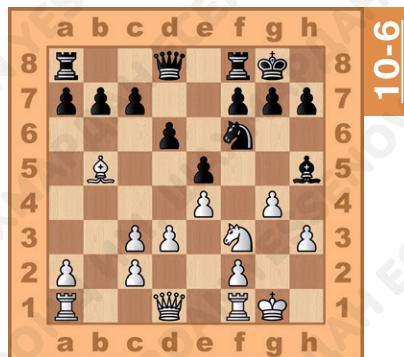
*Сальве – Чигорин
Киев, 1903 г.*



1.e4 e5 2.Kf3 Kc6 3.Cc4 Kf6 4.d3 Cc5 5.Kc3 d6 6.O-O Cg4 7.Cb5 O-O 8.Ce3 Kd4 9.C:d4 C:d4 (10-5). Белые не очень удачно разыграли дебют, для них неприятна связка коня и ферзя.

10.h3 Ch5 11.g4?! Белые надеялись, что слон отойдёт и у них будет больше пространства. Но такой план очень рискован, так как открывается позиция рокировки. Лучше было бы избрать более спокойный ход 11.Фе2.

11...C:c3 12.bc (10-6).



12...К:g4! Чёрные жертвуют фигуру за две пешки с целью раскрыть позицию белого короля и начать на него атаку. **13.hg С:g4 14.d4.** Белые надеются подвести слона для защиты короля, но лучше было 14.Сс4, препятствуя вскрытию линий после f5.

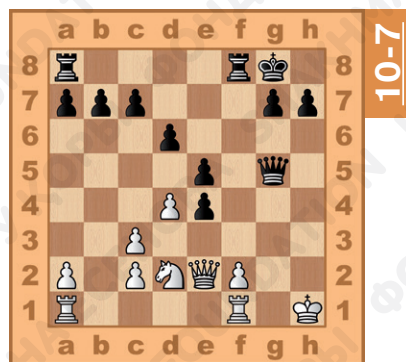
14...f5 15.Сe2 fe 16.Kd2
С:e2 17.Ф:e2 Фg5+ 18.Kph1
(10-7). Белый король полностью раскрыт.

18...Лf4! Белые сдались из-за неотразимой угрозы мата ладьёй по линии «h».

В этой партии чёрные провели план атаки на короля. Предпосылками для атаки явилось ослабленное положение белого короля.

Если неприятельский король надёжно защищён и атака невыгодна, тогда необходимо создать слабости в лагере противника и подготовить тактические удары с целью выигрыша материала.

Примером плана игры на увеличение позиционного преимущества с целью выигрыша материала может служить следующая партия.



Грюнфельд – Трейбал

Уйпешт, 1934 г.

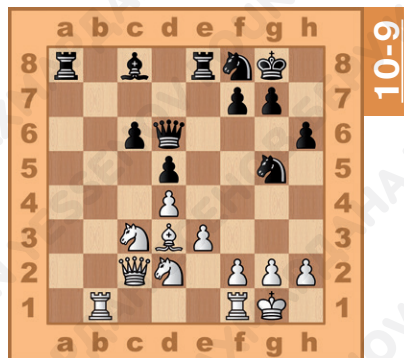
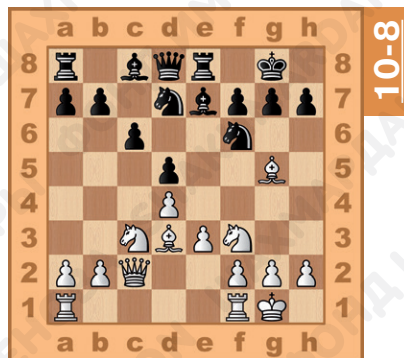
1.d4 d5 2.c4 e6 3.Kf3 Kf6
4.Kc3 c6 5.Cg5 Kbd7 6.cd ed
7.e3 Cd6 8.Cd3 O-O 9.Фс2
Се7, угрожало С:h7+. **10.O-O**
Ле8 (10-8).

Какой план игры выбрать белым дальше? Король чёрных надёжно защищён. Белые начинают готовить «атаку пешечного меньшинства» на ферзевом фланге (b2-b4, a2-a4, b4-b5), цель которой – создать слабости в лагере противника.

11.Лаб1 Kf8 12.b4 а6
13.a4 h6 14.Ch4 K6h7
15.С:e7 Ф:e7 16.b5 ab 17.ab
Кg5 18.Kd2 Фd6 19.bc bc

(10-9). Цель достигнута – в лагере чёрных образовалась отсталая пешка с6. Следующий этап плана белых – атака слабой пешки с6.

20.Лб6! Kd7? Чёрные ещё могли защититься путём 20...Фf6 21.Ke2 Cd7 22.Лfb1, но и тут позиция белых лучше, так как они постепенно усиливают давле-



ние на пешку сб. **21.Kb5! Фe7 22.Л:c6 Ke6 23.Kd6.**
Белые добились материального перевеса и вскоре выиграли партию.

Основными принципами разыгрывания миттельшпиля являются:

- быстрая мобилизация всех сил и захват инициативы;
- централизация и гармоничное взаимодействие фигур;
- захват пространства; это позволяет легко перебрасывать свои силы к нужному участку борьбы и стеснять фигуры противника.



Исходя из этого, главными задачами в середине игры являются:

- улучшение положения фигур, отеснение с хороших позиций фигур соперника;
- проведение выгодных разменов фигур;
- укрепление своей позиции, ослабление позиции соперника (в частности ослабление прикрытия неприятельского короля);
- подготовка и проведение атаки на позицию про-

тивника с целью поставить мат или получить материальное преимущество (в худших позициях – проведение контратаки с целью добиться ничьей);

- ограничение контригры соперника.

Рассмотрим ещё один пример подготовки и проведения атаки на короля.

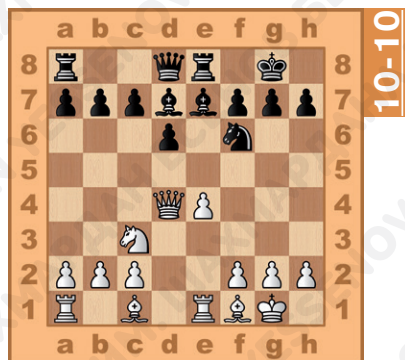
*Тарраш – Фогель
Нюрнберг, 1910 г.*

В этой позиции у белых небольшой перевес в центре и в пространстве. Их фигуры могут свободнее маневрировать, силы же чёрных стеснены (белые фигуры расположены на четырёх горизонталях, а чёрные – только на трёх). Проследим, как белые готовят атаку на короля.

1.b3. При атаке на короля, которую готовят белые, расположение слона на диагонали a1-h8 будет более полезным, нежели на диагонали c1-h6.

1...Cc6 2.Cb2 Cf8 3.Kd5 Kg4.

Так чёрные избегают размена коня, которого намерены в дальнейшем использовать при защите позиции короля. **4.h3 C:d5 5.ed Kf6** (10-10).

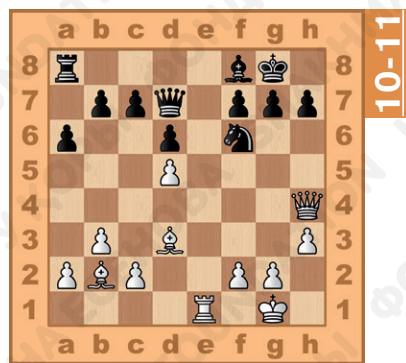


В случае 5...Ke5 белые собирались продолжить атаку посредством 6.Ле3, Лае1 и f2-f4.

6.Cb5! Этим ходом чёрных вынуждают на размен ладьи e8, после чего белые захватывают открытую линию «е» – весьма важный фактор в атаке! **6...Л:e1**

7.Л:e1 a6 8.Cd3 Фd7 9.Фh4 (10-11). Все фигу-

ры белых участвуют в наступательных операциях против короля противника. Но атакующая позиция создана не на пустом месте – это результат их подготовительной работы по централизации и улучшению позиции фигур.



9...h6, грозило 10.C:f6 gf 11.Ф:h7x. **10.Ле3.** Белые уже могли бы выиграть пешку 10.C:f6 gf 11.Ф:f6, но считают это слишком скромной платой за своё атакующее положение. Они усиливают давление и переводят ладью на более активную позицию.

10...Kph8. Если 10...K:d5, то 11.Фe4 Kf6 12.C:f6.

А на 10...g5 белые могут продолжить 11.Лg3 Cg7 12.C:f6 gh 13.Л:g7+ Kpf8 14.Лh7 и 15.Лh8x.

11.Лf3 Kg8. Грозило 12.Л:f6. **12.Фh5! Kf6**, конь вынужден вернуться назад. В случае 12...f6 к мату

вело 13.Фg6. **13.Л:f6 gf 14.С:f6+ Kpg8.** Если 14...Сg7, то 15.Ф:h6+ Kpg8 16.Ф:g7x. **15.Сf5 Фе8 16.Фg4+ Сg7 17.Ф:g7x.**

Итак, оценка позиции, нахождение слабостей (как в лагере противника, так и в своей позиции), составление плана игры и последовательное его осуществление – ключевые компоненты успеха в миттельшпиле.



Вопросы для повторения:

- 1. Как называется основная стадия шахматной партии?*
- 2. Что необходимо сделать игроку, после того как дебют завершён?*
- 3. Какие планы игры можно применить в партии, для того чтобы одержать победу?*
- 4. Чтобы правильно разработать план игры, что необходимо сделать?*
- 5. Перечисли основные принципы разыгрывания миттельшпиля.*
- 6. Какие задачи стоят перед игроком в миттельшпиле?*



§ 11. Атака на короля

Атака на короля является наиболее эффективным средством для достижения победы. Изучая закономерности шахматной борьбы, первый чемпион Мира В. Стейниц сформулировал важный принцип: «Если одна из сторон добилась активного расположения своих сил – она обязана атаковать! В противном случае позиционный перевес может постепенно исчезнуть».

В основе атаки лежит инициатива, при которой атакующая сторона создаёт ряд следующих друг за другом угроз.

Чтобы быть успешной, атака на короля должна иметь следующие предпосылки (которые либо возникают в результате ошибок противника, либо создаются плановой игрой):

1. Противник не укрыл короля или ослабил своё прикрытие движением пешек от короля.

2. Противник отстал в развитии или увёл фигуры далеко от короля.

3. Уступив пространство (открытые линии, пункты), противник не успевает перебрасывать фигуры для защиты.

Имея хотя бы две из указанных предпосылок, атакующая сторона успешно проводит план атаки.

Прежде чем начать атаку, игрок должен сделать следующее.

Во-первых, укрепить свою позицию в центре. Если положение в центре неустойчивое или там преобладают фигуры неприятеля, фланговые наступления чаще всего обречены на провал.

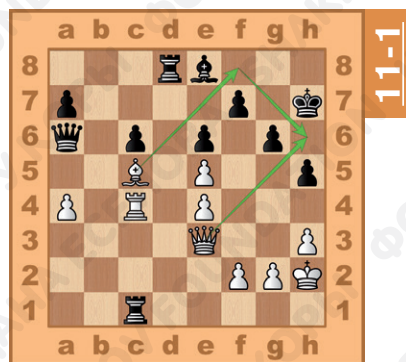
Во-вторых, оценить, насколько надёжно защищают короля неприятельские фигуры и пешки и достаточно ли сил для проведения атаки. Для успешного проведения штурма необходимо иметь перевес в силах на данном участке доски.

В-третьих, наладить согласованное взаимодействие атакующих фигур, например, чтобы была возможность несколькими фигурами атаковать один и тот же объект или чтобы одна фигура поддерживалась другой.

Это и есть «три кита», на которых держится атака.

Рассмотрим следующую позицию.

В сложившейся ситуации у белых есть предпосылки для атаки. Во-первых, позиция чёрного короля ослаблена, так как слабы чёрные поля (белопольный слон и пешки расположены на белых полях). Во-вторых, чёрные фигуры расположены неудачно и не могут прийти на помощь своему королю. В-третьих, у белых налажено взаимодействие между слоном и ферзём. И, действительно, после **1. Cf8!** мат неизбежен. Например, **1...Ф:c4** **2. Фh6+ Kpg8** **3. Фg7x** (11-1).

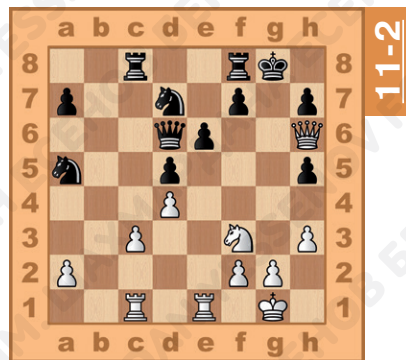


(11-2) Здесь также у белых есть возможность использовать раскрытое положение чёрного короля. Они на помощь своему ферзю подводят коня и создают угрозу мата.

1. Kg5, грозит мат **2. Ф:h7x**.

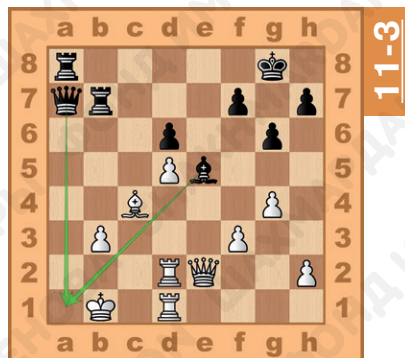
Если **1...Лfe8**, то **2. Ф:h7+**

Kpf8 **3. Ф:f7x**. А на **1...Kf6** **2. Ф:f6** белые остаются с лишним материалом.



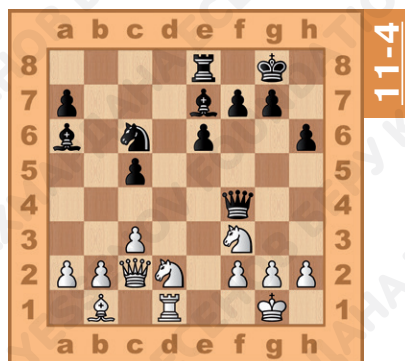
В следующей позиции пред-
посылки для атаки есть у чёр-
ных.

(11-3) Чёрные владеют от-
крытой линией «а» и диагона-
лью а1-h8, кроме того, фигуры
чёрных очень хорошо взаимо-
действуют. Это позволяет со-
здать прямые угрозы королю белых.
Белые фигуры не могут помешать атаке чёрных. **1...Фa1+ 2.Крc2
Ла2+ 3.Крд3 Фd4x.**



В следующей позиции пред-
посылкой для атаки служит
замкнутое положение чёрного
короля, который при прямой
атаке не имеет возможности
спастись.

(11-4) Чёрный слон на е7 пе-
рекрывает королю поле для
отступления, а остальные фи-
гуры чёрных разобщены и не
могут прийти на помощь ко-
ролю. Поэтому белые легко
добиваются победы: **1.Фh7+
Крf8 2.Фh8x.**

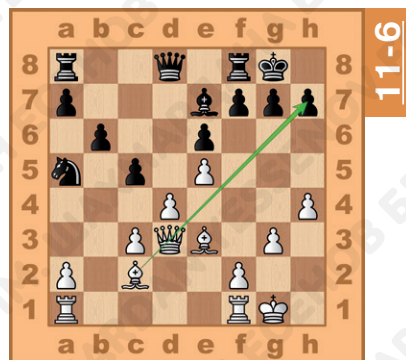
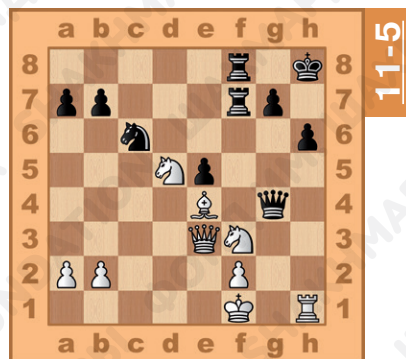


Для атаки на короля применяются следующие методы:

1. Разрушение пешечно-го прикрытия короля с помощью жертвы. Атакующая сторона жертвует фигуру или пешку и при этом разрушает прикрытия короля.

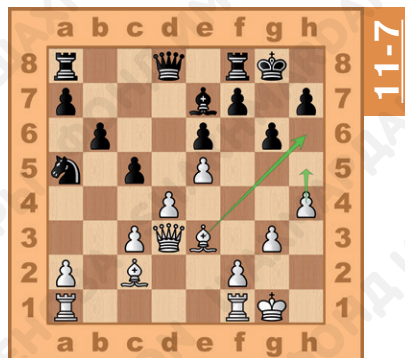
(11-5) Кажется, что чёрный король надёжно защищён своими пешками и фигурами. Но следует ход **1.Л:h6+!** Белые с помощью жертвы ладьи разрушают прикрытия чёрного короля. Теперь если **1...gh**, то **2.Ф:h6+ Kpg8 3.Kf6+ Л:f6 4.Фh7x**. А на **1...Kpg8 2.Ch7+ Kph8 3.Cf5+ Kpg8 4.C:g4** белые остаются с лишним материалом.

2. Образование в неприятельском лагере слабых полей. Пешки, прикрывающие короля, вынуждаются к продвижению. В результате в лагере неприятеля образуются «дыры», куда устремляются атакующие фигуры и где они создают угрозы королю (11-6).



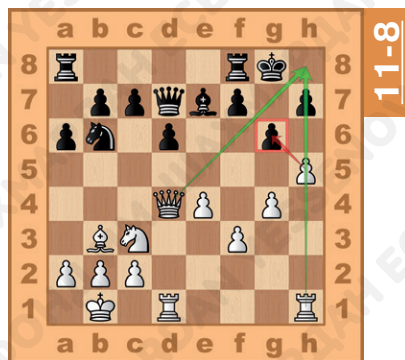
Белые создали угрозу мата на h7. Чтобы спастись от мата, чёрные вынуждены продвигнуть пешку g7 вперёд.

(11-7) Но теперь в лагере чёрных образовались слабые поля на h6 и f6. Кроме того, пешка g6 теперь может служить зацепкой для вскрытия линии h.

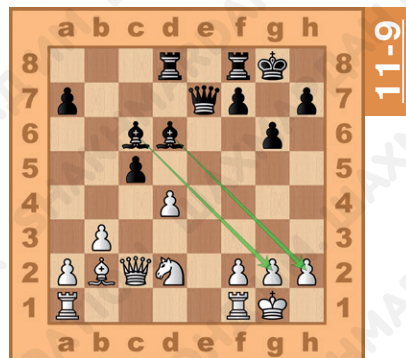


3. Захват открытой линии или диагонали. Активная сторона захватывает открытую линию или диагональ, по которой фигуры получают возможность ворваться в расположение короля противника.

(11-8) В этой позиции белый ферзь контролирует часть диагонали a1-h8, слон на b3 связывает пешку на f7, а с помощью пешки h5 белым удаётся ещё и вскрыть линию h. После этого чёрному королю не спастись от матовых угроз белых.

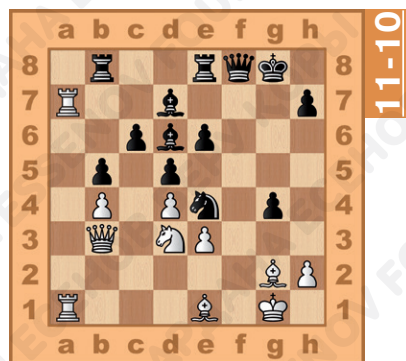


(11-9) В этой позиции чёрные слоны захватили смежные диагонали h1-a8 и h2-b8. Белые фигуры удалены от короля, поэтому им сложно что-либо противопоставить атаке чёрных.



1...С:h2+! Жертва слона, разрушающая прикрытие белого короля. На **2.Кр:h2** следует **2...Фh4+ 3.Кpg1 Фg4. 4.g3??**(правильная защита 4.f3!) **Фh3 5.Лfe1 Фh1x.**
 А на **2.Крh1 Фh4 3.Кf3 С:f3 4.gf Cg3+ 5.Кpg1 Фh2x.**

4. Перенос атаки с центра на фланг или с одного фланга на другой. Фигуры атакующей стороны добираются до короля противника обходным путём, через центр или через 7-ю или 8-ю горизонтали.

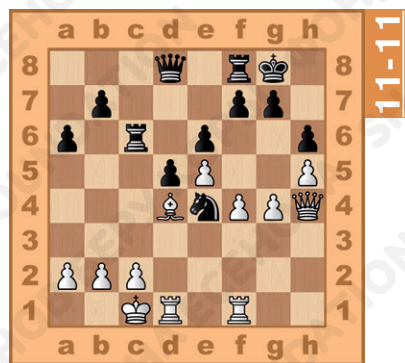


(11-10) В этой позиции белые могут использовать открытую линию «а» для вторжения на 7-ю горизонталь и атаки на чёрного короля.

5. Пешечный штурм. При сильном обеспеченном центре атакующая сторона надвигает на непри-

ятельского короля пешки, которые оттесняют неприятельские фигуры и вскрывают для атаки линии. Такой метод атаки чаще всего используется в позициях с разносторонними рокировками, так как иначе король атакующей стороны также подвергается опасности.

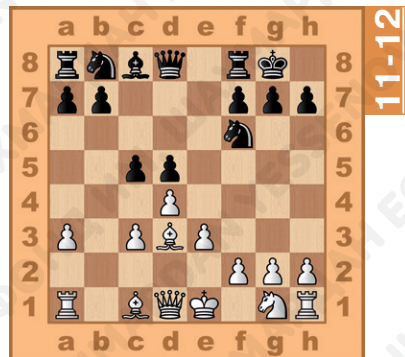
(11-11) В этой позиции благодаря обеспеченному центру у белых есть возможность надвигать пешки на королевском фланге. Цель такого пешечного наступления – отогнать вражеские фигуры, разменять пешки, прикрывающие чёрного короля, и открыть линии, чтобы нанести решающий удар тяжёлыми фигурами.



В качестве примера атаки на короля рассмотрим известную партию *Ботвинник – Капабланка*, сыгранную 1938 году в Авро-турнире.

1.d4 Kf6 2.c4 e6 3.Kc3 Cb4 4.e3 d5 5.a3 C:c3 6.bc c5 7.cd ed 8.Cd3 O-O (11-12).

Эта позиция была подробно изучена Ботвинником. План

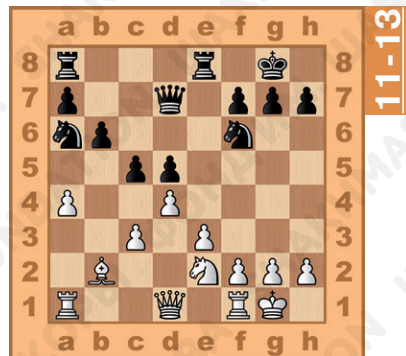


пешечной атаки, который провёл Ботвинник, стал общепризнанным, стандартным.

9.Ke2 b6 10.O-O Ca6
11.C:a6 K:a6 12.Cb2?
 (11-13).

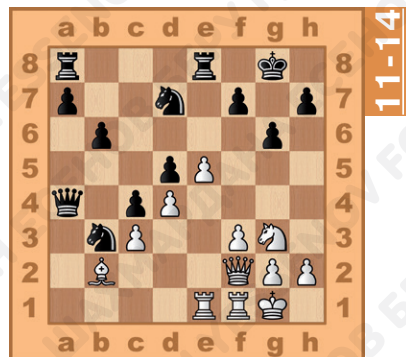
Впоследствии Ботвинник оставлял слона на с1, а ферзевая ладья подключалась к игре по 2-му ряду.

12...Фd7 13.a4 Лfe8? Лучше было 13...cd 14.cd Лfc8 с контригрой по линии «с».



14.Фd3 c4. Капабланка задумал «съесть» пешку а4, но при этом снимается напряжение в центре и белые получают возможность подготовить свою атаку.

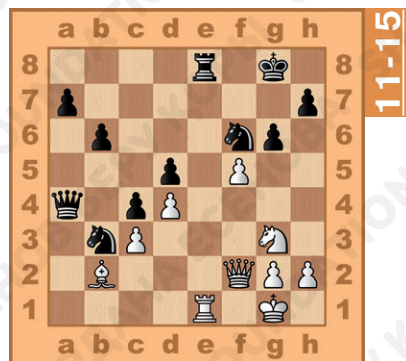
15.Фс2 Kb8. Начиная задуманный манёвр. **16.Лае1 Кс6 17.Kg3 Ка5 18.f3 Kb3 19.e4 Ф:a4.** Цель достигнута. **20.e5! Kd7 21.Фf2 g6** (11-14).



22.f4! Белые начинают пешечное наступление. **22...f5!**



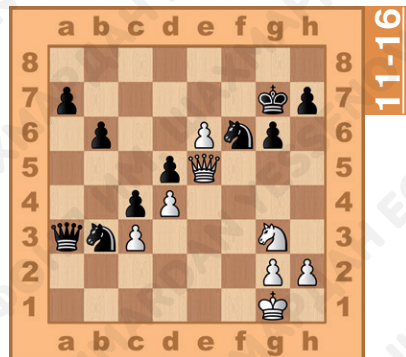
Чёрные очень правильно реагируют на атаку белых. **23.ef K:f6 24.f5**. Вскрытие игры всё же неизбежно. **24...Л:e1 25.Л:e1 Ле8** (11-15). Упрощая игру, чёрные минимизируют атакующие возможности белых.



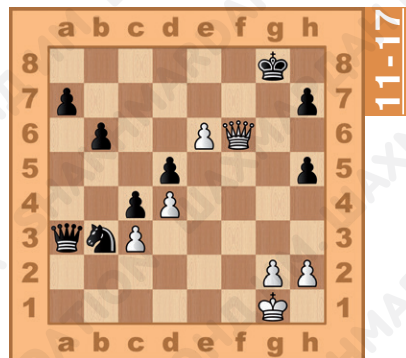
26.Ле6!Л:e6 27.feKpg7 28.Фf4Фe8 29.Фe5Фe7 30.Са3!! Белые жертвуют своего плохого слона, для того чтобы отвлечь ферзя от защиты короля. **30...Ф:a3** (11-16).



31.Kh5+!! А теперь ещё и



жертва коня. **31...gh 32.Фg5+ Kpf8 33.Ф:f6+ Kpg8** (11-17).



34.e7. Теперь чёрных мог бы спасти только вечный шах, но у Ботвинника всё рассчитано. **34...Фс1+ 35.Kpf2 Фс2+ 36.Kpg3 Фd3+ 37.Kph4 Фе4+ 38.Kp:h5 Фе2+ 39.Kph4 Фе4+ 40.g4 Фе1+ 41.Kph5.** Шахи закончились и чёрные сдались. Обратите внимание на чёрного коня на b3, который стоит на доске как памятник неправильной стратегии чёрных.



Итак, атака на короля – наиболее эффективный способ достижения победы в партии. Атака не происходит на пустом месте, она должна иметь предпосылки, которые либо возникают в результате ошибок соперника, либо создаются плановой игрой.

Для атаки на короля применяются следующие методы:

1. Разрушение пешечного прикрытия короля с помощью жертвы.
2. Образование в неприятельском лагере слабых полей.
3. Захват открытой линии или диагонали.
4. Перенос атаки с центра на фланг или с одного фланга на другой.
5. Пешечный штурм.



Вопросы для повторения:

1. Какой наиболее эффективный способ достижения победы?
2. Какие предпосылки необходимы, для того чтобы атака на короля была возможной?
3. Что необходимо сделать, прежде чем начать атаку?
4. Какие методы атаки на короля ты знаешь?
5. В чём заключается метод атаки путём разрушения пешечного прикрытия неприятельского короля?



§ 12. Атака на нерокировавшегося короля

В дебюте обе стороны стремятся наиболее целесообразно развить свои фигуры, захватить или держать под контролем центральные поля, спрятать короля в безопасное место, то есть рокировать. Естественно, каждая из сторон стремится затруднить развитие фигур противника, задержать их на первоначальных местах и особенно – задержать короля противника в центре, помешать рокировке. Король, вынужденный оставаться в центре доски, является хорошим объектом для атаки, так как защищать его там очень трудно.

Основными причинами задержки короля в центре являются: пренебрежение рокировкой из-за увлечения другими ходами (например, в погоне за материальными приобретениями); дебютные ошибки, делающие рокировку невозможной.

В начальной позиции (до рокировки) короля могут поджидать следующие опасности:

1) наиболее слабым является пункт f7 (и, соответственно, пункт f2 для белых), так как он защищён только одним королём;

2) при неосторожном выдвижении пешек королевского фланга ослабляется диагональ e8-h5 (e1-h4 у белых), которая может быть использована для вторжения неприятельских фигур;

3) при вскрытии вертикали «е» король становится уязвим для нападений;

4) так как ещё не все фигуры вышли в игру, король может оказаться в замкнутом (удушливом) пространстве, и этим также может воспользоваться противник.

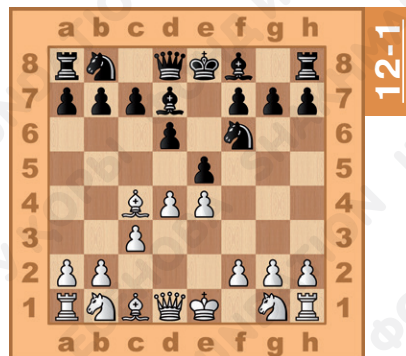
Большинство атак на короля, застрявшего в центре, проводится с использованием этих слабых мест.

Примеров атаки на слабый пункт f7 мы видели уже достаточно. Основной метод атаки в этом случае – неоднократное нападение на это поле и жертва слона или коня за пешку f7 (f2) с целью разрушения пешечного прикрытия короля и извлечения его из убежища с дальнейшей атакой или выигрышем материала.

Следующая партия на эту тему была сыграна первым чемпионом мира Вильгельмом Стейницем в сеансе одновременной игры.

В.Стейниц – NN

1.e4 e5 2.d4 d6 3.c3 Cd7,
слон вышел в игру раньше
времени, надо было в первую
очередь развить фигуры ко-
ролевского фланга. **4.Сс4 Kf6**
(12-1).



5.Фb3, двойной удар на
пешку f7 и пешку b7. **5...Фе7**
6.Ф:b7 Сс6 7.Фс8+ Фd8
(12-2).



8.С:f7+! Если чёрный ко-
роль не принимает жертву
8...Кре7, то следует 9.Фе6х. А
на **8...Кр:f7** последует **9.Ф:d8 Ка6 10.Ф:a8 С:a8** и
белые остаются с лишним материалом.

И в следующем примере атака на пункт f7 привела к материальному перевесу белых.

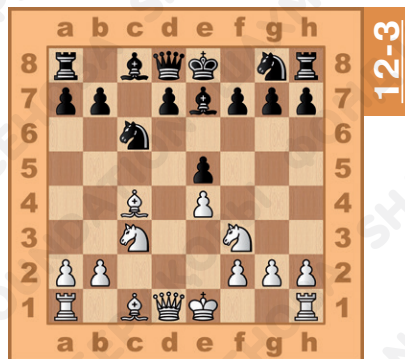
Мурта – Камара

Гоаниа, 1982 г.

1.e4 c5 2.d4 cd 3.Kf3 e5
4.c3 dc 5.K:c3 Kc6 6.Cc4 Ce7
(12-3).

7.Фd5, атакуя пункт f7.
7...Фa5. Чёрные не могут за-
щитить пешку ходом **7...Kh6**
из-за **8.C:h6**. Теперь же следу-
ет **8.Ф:f7+ Kpd8 9.Ф:g7 Cf6**

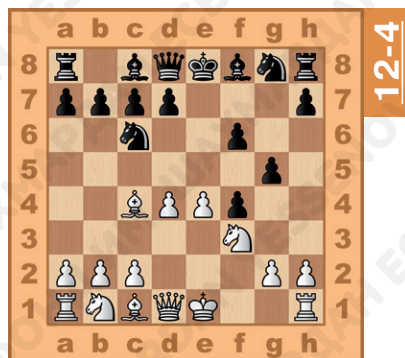
10.Cg5, добиваясь материального перевеса.



Атака по ослабленной диагонали e8-h5 также не-
однократно встречалась на наших прошлых уроках.

Вот ещё один пример.

(12-4) В этой позиции чёрные
пешечными ходами ослабили
диагональ e8-h5, наказание
последовало незамедлитель-
но. **1.K:g5!** Типовая жертва
коня, для того чтобы освобо-
дить ферзю проход к полю h5.

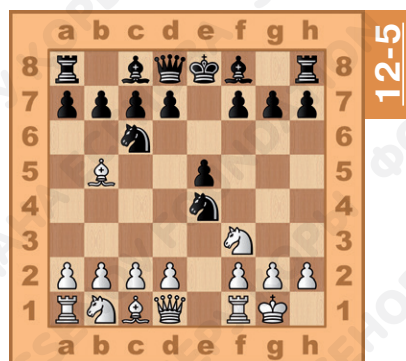


1...fg 2. Фh5+. Дальше атака проходит как по нотам.
2...Кре7 3.Фf7+ Кpd6 4.е5+ К:е5 5.Фd5+ Кре7
6.Ф:е5х.

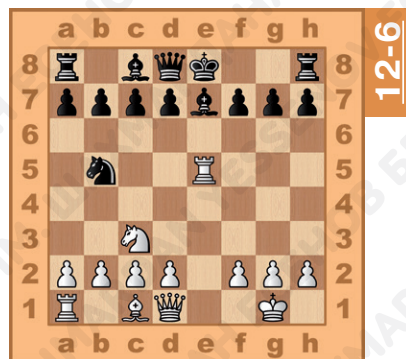
Для того чтобы атаковать короля, застрявшего в центре, по линии «е», необходимо, чтобы король находился на этой вертикали и не мог уйти с неё и чтобы вертикаль «е» была открыта либо атакующая сторона могла бы её вскрыть.

В качестве примера атаки по линии «е» рассмотрим следующую партию.

1.е4 е5 2.Кf3 Кс6 3.Сb5
Кf6. Разыграна *Испанская партия*. **4.О-О К:е4** (12-5).



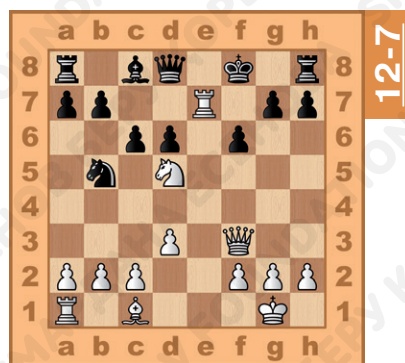
5.Ле1. Белые занимают ладьёй линию «е». **5...Kd6**
6.К:е5 К:е5 7.Л:е5+ Се7
8.Кс3. Белые вводят в игру новую фигуру. Теперь грозит подключение коня к атаке слона на е7. **8...К:b5?** (12-6).



Чёрные рассчитывают разменять коня на слона, но не замечают сильного ответа соперника. Следовало продолжить 8...О-О, с минимальным перевесом белых.

9.Kd5! Теперь слона на e7 не защитит, и чёрные оказываются в тяжёлом положении. **9...d6.** Плохо также 9...О-О 10.К:e7+ Крh8 11.Фh5 h6 12.d3 Крh7 13.К:c8 Л:c8 14.Л:b5 с выигрышем фигуры.

10.Л:e7+. Лишая чёрного короля рокировки, белые собирают силы для решающего удара. **10...Kpf8 11.Фf3 f6 12.d3 c6 (12-7).** А теперь следует заключительная комбинация.



13.Ф:f6+!! Жертва ферзя с целью разрушения прикрытия короля. **13...gf 14.Ch6+ Kpg8 15.К:f6x.**



В следующем примере белые вовремя не сделали рокировку и в этой ситуации чёрные завладели инициативой и провели атаку по линии «е».

Меезен – Мюллер

12-8



(12-8) 1...d5 2.b3 d4!

Давление одновременно и по линии d, и по диагонали a5-е1.

3.Ф:d4. Если белые возьмут пешку на с6, а затем ладью на а8, то чёрные выиграют фигуру: 3.С:c6+ Крf8 4.С:a8 С:c3+ 5.Крf1 С:a1 **3...Лd8.** Чёрные

стремятся отогнать белого ферзя от защиты коня.

4.С:c6+ Крf8 5.Cd5 Л:d5 6.cd Ф:e2x.

При атаке по линии «е» главной трудностью бывает вскрытие линии. Очень часто в таких случаях применяют жертву фигуры.

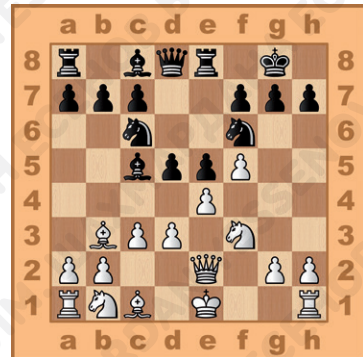
Рассмотрим пример на эту тему.

Бёрн – Чигорин

(12-9) В этой позиции у чёрных уже всё готово для атаки по линии «е». Белый король расположен на е1, его прикрывает ферзь на е2 и чёрная ладья тоже уже готова вступить

в бой с поля е8. Необходимо только вскрыть линию.

Чёрным это удаётся с помощью жертвы слона на f5.



12-9

1...C:f5 2.ef e4 3.Kpd1. На отступление коня 3.Kfd2 последует 3...ed, и всё равно линия «е» вскрыта. **3...ef 4.Ф:f3 Ke5** и далее 5...Kg4 или 5...d4 с огромным перевесом у чёрных.

Существует два основных способа лишить короля противника рокировки:

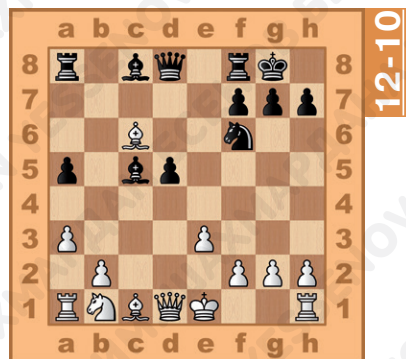
1) с помощью тяжёлых фигур, дающих шах по линии «е» или связывающих по этой линии лёгкие фигуры;

2) с помощью слона или ферзя, контролирующего поле f8 в лагере чёрных и, соответственно, поле f1 – в лагере белых.

Рассмотрим несколько примеров на эту тему.

Майет – Андерсен

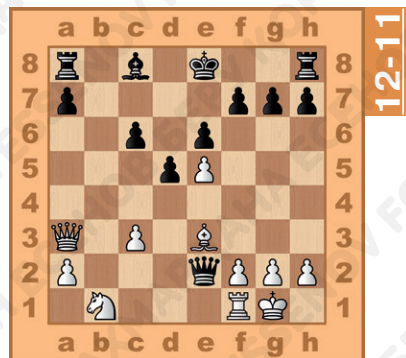
(12-10) У белых лишняя пешка, к тому же слон сb атакует чёрную ладью. Однако фигуры белых развиты хуже и главный их недостаток – не сделана рокировка. Белые не обращают внимания на ладью и немедленно берут под контроль слонном диагональ аb-f1, отнимая у белого короля возможность рокировать.



1...Ca6! Не жалко пожертвовать качество, если король лишается рокировки и появляется возможность его атаковать. **2.С:a8 Ф:a8 3.Фf3.** На 3.Кс3 чёрные развивают атаку ходом 3...d4. **3...Kd7.** Конь стремится занять слабое поле d3. **4.Кс3.** Если 4.Фg3, то возможно 4...Фс6 с угрозой 5...Cd6 и 6...Ke5. **4...Ke5 5.Ф:d5 Kd3+ 6.Kpd1 Фс8.** Чёрные хотят поставить мат, поэтому ферзей не меняют. **7.Крс2 Лd8 8.Фh5 Kf4 9.ef Cd3+ 10.Крb3 Фе6+ 11.Кра4 Фс4+ 12.b4 Сс2+ 13.Кр:a5 Ла8х.**

В следующей позиции чёрному королю сделать рокировку мешает белый ферзь.

(12-11) Далее атака на чёрного короля продолжалась следующим образом: **1.Cg5** с угрозой мата на e7. **1...f6 2.ef Kpf7.** Чёрный король вынужден спасаться бегством. **3.Фe7+ Kpg6 4.Ф:g7+ Kpf5 5.f7 Ca6 6.Фf6+ Кре4 7.f3+**



Крд3 8.Фd4+ Крс2 9.Лс1+ Крb2 10.Фb4+ Кра1. Чёрному королю пришлось попутешествовать до поля a1, но и здесь его настигают белые фигуры. **11.Kd2+ Кр:a2 12.Фb3х.**

Итак, для успешной атаки на короля, застрявшего в центре, необходимо вскрывать центральные вертикали для тяжёлых фигур и диагонали для слонов, при этом не следует останавливаться перед жертвой пешки или фигуры. Жертва фигуры обычно корректна, если атакующей стороне удаётся подключить к атаке все свои оставшиеся фигуры, а защищающаяся сторона теряет право рокировки и не может соединить свои ладьи по последней линии.



Вопросы для повторения:

- 1. Почему опасно не делать рокировку?*
- 2. Каковы основные причины задержки короля в центре?*
- 3. Какие опасности поджидают короля, не успевшего сделать рокировку?*
- 4. Какие ты знаешь методы атаки на короля, задержавшегося в центре?*
- 5. Как можно лишить рокировки неприятельского короля?*



§ 13. Атака на короля при односторонних рокировках

Позиции с односторонней рокировкой встречаются на практике наиболее часто. Короткая рокировка считается более безопасной, чем длинная. Связано это с тем, что после рокировки король защищает сразу все три пешки: f2, g2, h2. Кроме того, пешка f2 защищена ладьёй. Однако в течение партии соперник может организовать атаку на позицию короткой рокировки, оттеснить или разменять фигуры-защитницы и напасть на пешки. Не всегда при этом удаётся сохранить пешечное расположение возле короля неизменным. Пешки, прикрывающие атакованного короля, вынуждаются к продвижению. Образуются слабые поля в расположении короля, на которые устремляются атакующие фигуры.

Для успешной атаки на неприятельского короля необходимо устранить фигуры и пешки, защищающие короля. Если с фигурами всё обстоит сравнительно просто: их можно оттеснить либо разменять, то пешки «стоят насмерть» и отступить не могут. Поэтому перед атакующей стороной стоит задача либо уничтожить пешечное прикрытие короля, либо заставить пешки продвинуться вперёд.

В зависимости от того что происходит с пешечным прикрытием короля, можно различить следующие методы атаки:

1. Разрушение пешечного прикрытия с помощью жертвы («взрывная» атака).
2. Атака по слабым полям.
3. Атака по открытым линиям.
4. Пешечный штурм.

Атака на короля при односторонних рокировках может быть:

- фигурной – это атака, которая ведётся без участия пешек королевского фланга;
- фигурно-пешечной – это атака, в которой участвуют не только фигуры, но и пешки.

Рассмотрим различные методы атаки на примерах.

Разрушение пешечного прикрытия с помощью жертвы.

Разрушить прикрытие короля можно с помощью жертвы фигуры (чаще всего слона или коня) – это будет пример фигурной атаки. Если для этой цели используется пешка-таран (это может быть любая из пешек: h, g, f), то мы получим фигурно-пешечную атаку. Чаще всего этот приём применяется при наличии перевеса в развитии фигур или в пространстве.



Рассмотрим несколько примеров.

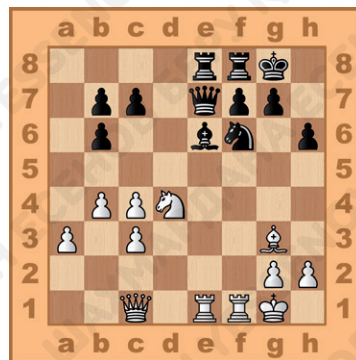
Липшиц – Чигорин

Нью-Йорк, 1889 г.

(13-1) **1.Kf5!** Белые с темпом перебрасывают коня на королевский фланг. **1...Фd8**

2.K:g7! Разрушают пешечное прикрытие короля и завлекают короля под неприятную связку. **2...Kp:g7** **3.Ce5 Kpg8** **4.C:f6 Фd3** **5.Ф:h6.**

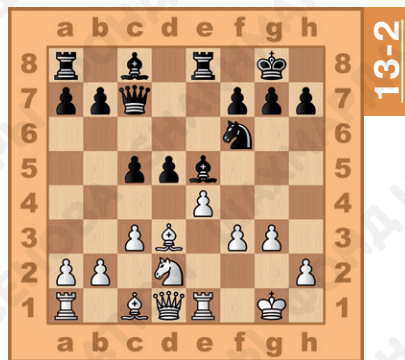
Ферзь подводится для нанесения решающего удара. **6...Фg6** **6.Фh8x.**



13-1

Фернандес – Амадо

(13-2) В этой ситуации чёрные фигуры занимают хорошие позиции для атаки на короля, но белого короля прикрывают пешки, поэтому **1...С:g3** **2.hg Ф:g3+**. Теперь белый король, лишённый прикрытия пешек, совершенно

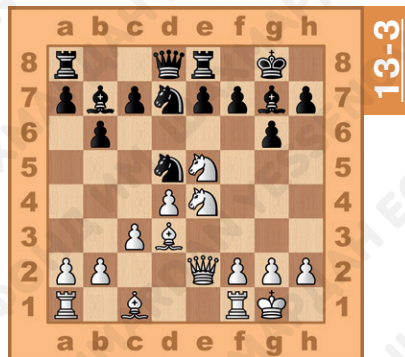


беспомощен. **3.Kph1 Ле5**, и от **4...Лh5x** нет защиты. Если же белые ответят **3.Kpf1**, то последует **3...Ch3+ 4.Kpe2 Фg2+ 5.Kpe3 d4+ 6.cd Kd5x**.

Жертва фигуры на f7 встречается не только в позициях с королём, застрявшим в центре, но и в позициях с короткой рокировкой.

Блаам – Веттер Леверкузен, 1976 г.

(13-3) Здесь белые фигуры нацелены на королевский фланг, чёрная ладья же оставила без защиты поле f7, последовало **1.K:f7!** Жертвуя коня, белые выманивают чёрного короля из его крепости.



1...Кр:f7 2.Кg5+. Теперь если **2...Кpg8,** то **3.Фe6+ Кph8,** и далее следует типовая комбинация на спёртый мат. **4.Кf7+ Кpg8 5.Кh6++ Кph8 6.Фg8+ Л:g8 7.Кf7x.** Если же **2...Кpf8,** то **3.Фe6,** и от угрозы **4.Фf7x** у чёрных нет защиты.

Типовой также является жертва слона на h7. Она применяется в том случае, если отсутствует конь на f6.

*Разингер – Харум
Збенси, 1933 г.*

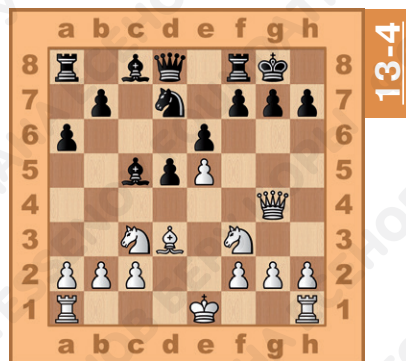
(13-4) В этой позиции как раз отсутствует конь на f6, поэтому белые проводят комбинацию с жертвой слона.

1.С:h7+! Кр:h7 2.Кg5+, на этот ход у чёрного короля есть несколько вариантов ответа.

Легче всего поставить мат,

если король отступит на g8. **2...Кpg8.** Тогда следует **3.Фh5,** грозит мат на h7. **3...Ле8 4.Ф:f7+ Кph8 5. Фh5+ Кpg8 6.Фh7+ Кpf8 7.Фh8+ Кре7 8.Ф:g7x.**

На ход **2...Кph6** придётся повозиться с чёрным королём немного дольше. **3.f4 К:e5 4.Фh4+ Кpg6 5.Фh7+ Кpf6 6.fe+ Кр:g5.** (Если **6...Кре7,** то **7.Ф:g7**) **7.Ф:g7+ Кph5 8.h4** с матом в несколько ходов.



Атака по слабым полям.

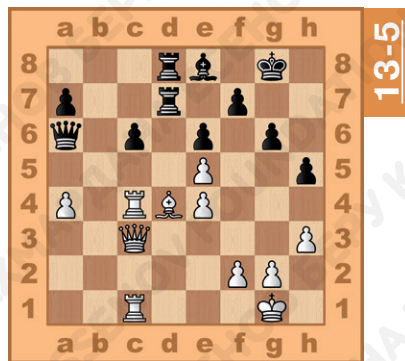
Атакуя пешки, прикрывающие короля, можно заставить их выдвинуться вперёд, тем самым создать слабые поля в лагере короля. Дальнейшая задача состоит в том, чтобы захватить слабые поля атакующими фигурами.

Рассмотрим несколько примеров.

Рубинштейн – Шпильман

Земмеринг, 1926 г.

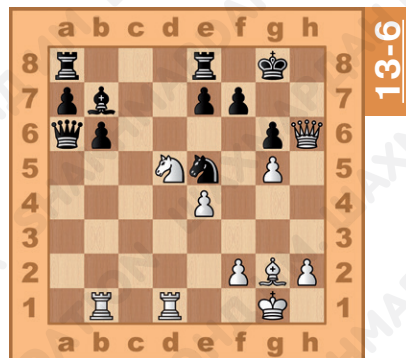
(13-5) Ослабленное положение чёрного короля (слабые чёрные поля: h6, f6) и отсутствие слона, который мог бы прикрыть эти поля, позволяет белым быстро закончить партию.



1.Фе3! Грозит вторжение ферзя на поле h6. **1...Крh7** **2.Сс5 Лd1+** **3.Крh2** **Л:c1** **4.Сf8!** После этого хода чёрные сдались, так как нет спасения от 5.Фh6+ Крг8 6.Фg7х.

В следующем примере белые также используют ослабленное положение чёрного короля для матовой атаки.

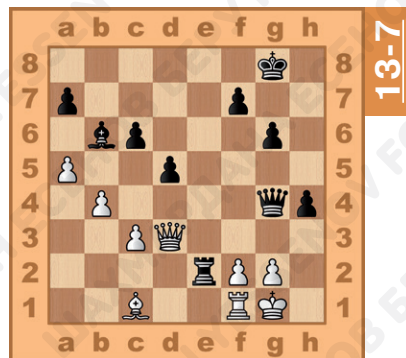
(13-6) **1.Kf6+ ef 2.gf**, и от мата **3.Фg7** спасения нет.



В следующей позиции чёрные заставляют белых ослабить поля возле своего короля.

*Мезон – Блэкберн
Нюрнберг, 1896 г.*

(13-7) Самый простой способ заставить пешку g2 перейти на третий ряд – продвинуть вперёд чёрную пешку h. Но это пока невозможно из-за белого ферзя на d3. Поэтому чёрные продолжают: **1...Сe3!** Перекрывая третью горизонталь. На **2.С:e3** следует **2...h3 3.g3 Фf3 4.Кph2 Фg2x.**

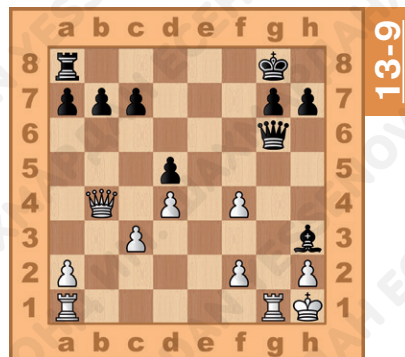
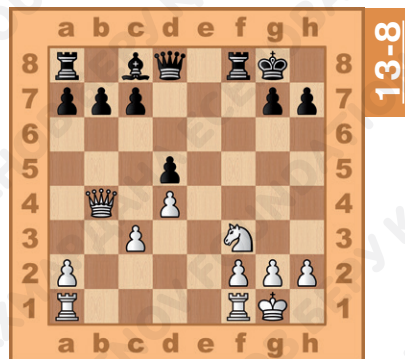


Ещё один типовой приём, который используют для создания слабых полей в лагере неприятельского короля, – это размен коня либо жертва качества (ладьи за коня) на поле f6 (f3), с тем чтобы заставить соперника сдвоить пешки по линии f и ослабить поле h6 (h3).

*Любитель – Ласкер
Германия, 1900 г.*

(13-8) **1...Л:f3!** Этой жертвой чёрные, во-первых, уничтожают коня, который защищает короля, а во-вторых, заставляют белых сдвоить пешки и ослабить поле h3. **2.gf Ch3 3.Kph1.** Белые решают отдать обратно качество. На 3. Лfe1 последовало бы 3...Фg5+ 4.Kph1 Фg2х. **3...Фf6.** Чёрные начинают плести матовую сеть около короля белых. **4.f4 Фg6 5.Лg1 (13-9),** и этот ход от мата не спасает.

5...Фe4+ 6.f3 Ф:f3+ 7.Лg2 Ф:g2х.



В следующем примере чёрные разменяли белого коня на f3 и тем самым избавились от защитника поля h2.

Брейер – Радесинский

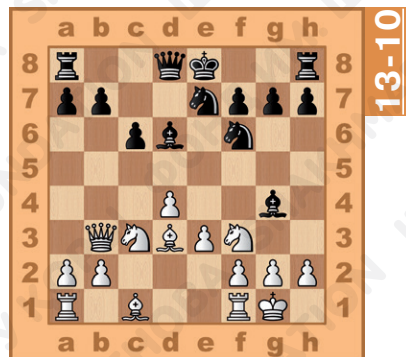
Кошице, 1921 г.

(13-10) 1...С:f3 2.gf Фd7.

Чёрные переводят ферзя для атаки на короля. **3.Cd2 Фh3!!**

Грозит мат на h2. **4.f4 Kg4!** Теперь в атаку включается конь.

5.Лfe1 Ф:h2+ 6.Kpf1 Ф:f2х.



Атака по открытым линиям.

Для того чтобы атака на короля была успешной, необходимо, чтобы все фигуры проявляли максимальную активность. Поэтому очень важно, чтобы для дальнобойных фигур были открыты вертикали, диагонали и горизонталы. В процессе игры линии бывают часто перегорожены фигурами или пешками. Задача атакующей стороны – вскрыть линии, освободить их для атаки.

Рассмотрим, как использовались линии для атаки в следующих позициях.

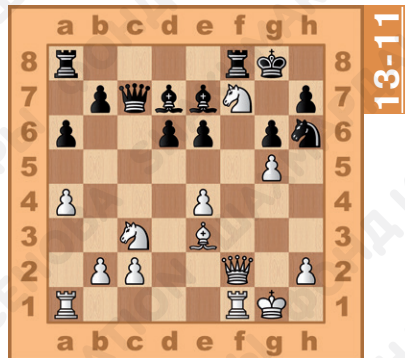
Геллер – Аникаев (1979 г.)

(13-11) В этой позиции белые используют для атаки линию f и диагональ a1-h8.

1.Kd5!! Жертва коня с целью устранить пешку e6, которая в противном случае могла бы перекрыть диагональ a1-h8.

1...ed 2.K:h6+ Kpg7 3.Фf7+!!

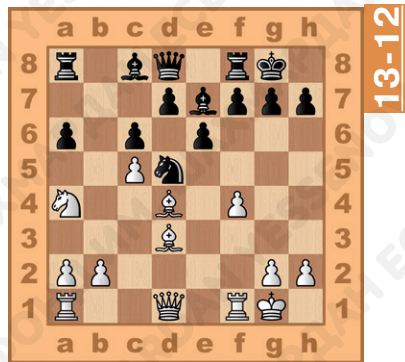
Л:f7 4.Л:f7+ Kph8 5.Cd4+ Cf6 6.C:f6x.



В следующей позиции белые слоны грозно смотрят в сторону королевской крепости неприятеля. Но прежде чем начать штурмовать чужие бастионы, надо отвлечь чёрного коня.

Кузьмин – Свешников (1973 г.)

(13-12) **1.Kb6! K:b6.** А далее белые жертвуют одного за другим двух своих слонов с целью разрушения прикрытия чёрного короля. **2.C:h7+! Kр:h7 3.Фh5+ Kpg8 4.C:g7! Kр:g7 5.Фg4+ Kph7.** Теперь остаётся только перебросить



ладью на линию h. **6.Лf3 С:c5+ 7.Кph1**, больше шахов у чёрных нет, а от **8.Лh3x** спасения нет.

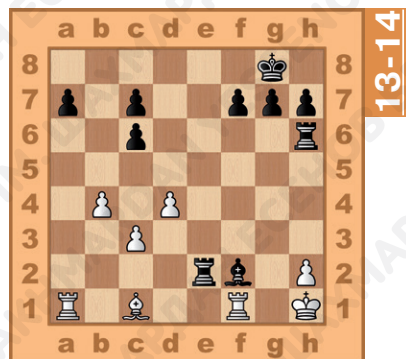
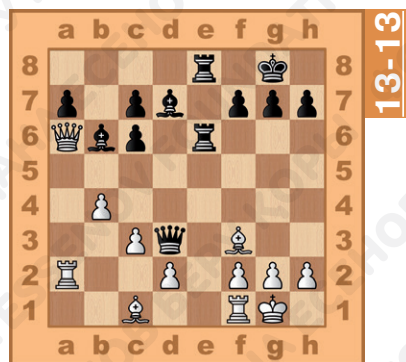
В следующем примере чёрные жертвуют ферзя с целью устранения единственного защитника короля и вскрытия вертикали.

Паульсен – Морфи

Две сильнейшие белые фигуры удалены от места будущего сражения. Именно этот фактор и служит идеей комбинации, проводимой чёрными.

(13-13) **1...Ф:f3!** Жертва ферзя с целью вскрытия вертикали g. **2.gf Лg6+ 3.Кph1 Ch3**. Бедняге белому королю некому помочь. **4.Лd1 Cg2+ 5.Кpg1 С:f3+ 6.Кpf1 Cg2+ 7.Кpg1 Ch3+**. Проще был бы выигрыш после **7...Ce4+ 8.Кpf1 Cf5** с угрозой **Ch3**, мат. **8.Кph1 С:f2 9.Фf1 С:f1 10.Л:f1 Ле2 11.Ла1 Лh6 12.d4** (13-14).

12...Ce3! 13.С:e3 Лh:h2+ 14.Кpg1 Лег2x.



Пешечный штурм.

Если позиция рокировки подвергается атаке по крайней мере двумя пешками из фаланги «f», «g», «h», то такую атаку называют пешечным штурмом.



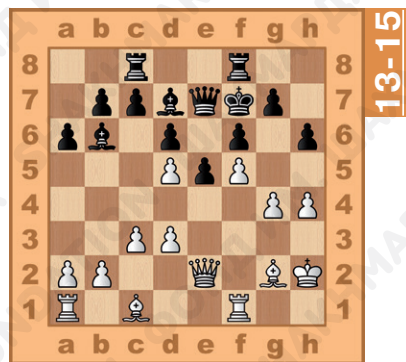
Следует помнить, что при односторонних рокировках необоснованное движение пешек от короля может привести к ослаблению позиции атакующего. Поэтому такие атаки бывают успешны в том случае, если соперник не может провести контратаку в центре, чаще всего при запертом центре. Кроме того, необходимо проверять, не может ли соперник обойти атакующие фигуры и проникнуть на королевский фланг с тыла.

Рассмотрим примеры.

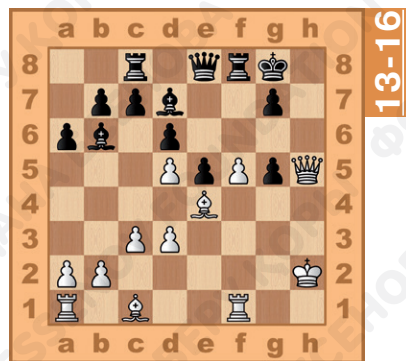
Чигорин – Шифферс

(1897 г.)

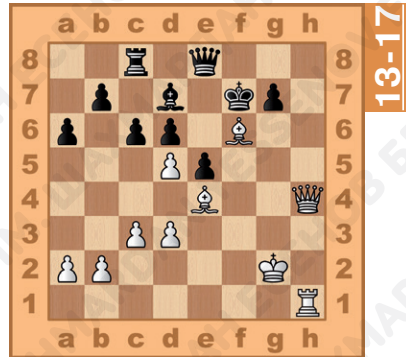
(13-15) Чёрный король хотел скрыться от атаки на ферзевом фланге, но ему помешали энергичные действия белых.



1.g5! Пешки, продвигаясь вперёд, вскрывают линии.
1...hg 2.Фh5+ Kpg8 3.hg fg 4.Се4! Фе8 (13-16). Чёрные хотят ослабить атаку путём размена ферзей.

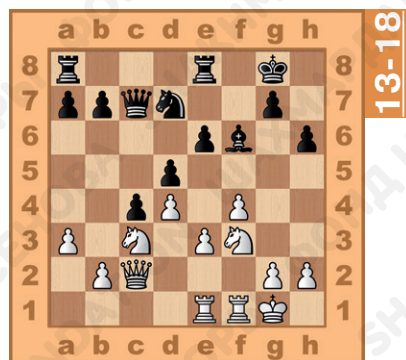


5.Фg4 Kpf7 6.С:g5 Лh8+ 7.Kpg2 Kpg8 8.Лh1, захватывая линию. **8...Л:h1 9.Л:h1 c6 10.Фh4 Cd8 11.f6! С:f6 12.С:f6 Kpf7** (13-17). Если **12...gf**, то **13.Фh8+ Kpf7 14.Лh7x. 13.Сg6+! Кр:g6 14.Фg5+ Kpf7 15.Ф:g7x.**



Крамник – Серпер
Дортмунд, 1993 г.

(13-18) В этой позиции белые пешечной цепью d4-е3-f4 надёжно контролируют центр. Контригра чёрных, связанная с продвижением пешек ферзевого фланга, запаздывает. Поэтому белые успевают провести успешный пешечный штурм на королевском фланге, которому чёрные не могут препятствовать.



1.g4. Пешка продвигается вперёд, с тем чтобы, используя зацепку на h6, вскрыть линии. **1...Kf8 2.g5 hg 3.fg Ce7 4.e4 de 5.Ф:e4.** Ферзь переводится через g4 на h5. **5...Лad8 6.Ле2 a6 7.Фg4 Фа5 8.Ke5! Л:d4 9.Фh5.** Чёрные сдались.

Итак, для успешной атаки на неприятельского короля при односторонних рокировках необходимо устранить фигуры и пешки, защищающие короля.

При односторонних рокировках применяются следующие методы атаки:

- разрушение пешечного прикрытия с помощью жертвы («взрывная» атака);

- атака по слабым полям;
- атака по открытым линиям;
- пешечный штурм.

Атака на короля при односторонних рокировках может быть:

- а) фигурной – это атака, которая ведётся без участия пешек королевского фланга;
- б) фигурно-пешечной – это атака, в которой участвуют не только фигуры, но и пешки.



Вопросы для повторения:

1. Какая рокировка считается более безопасной и почему?
2. Что необходимо сделать для успешной атаки на неприятельского короля при односторонних рокировках?
3. Какие методы атаки применяются при односторонних рокировках?
4. Каким образом можно устранить пешки, прикрывающие короля?
5. Какой может быть атака на короля при односторонних рокировках?



§ 14. Атака на короля при разносторонних рокировках

Часто в процессе борьбы противники делают рокировку в разные стороны. Иногда к этому их вынуждают особенности дебюта или слабость пешечной позиции на одном из флангов; иногда одна из сторон делает это добровольно, как выгодный манёвр.

Игра при разносторонних рокировках принципиально отличается от игры при рокировках в одну сторону. Дело в том, что при односторонних рокировках атака ведётся главным образом с помощью фигур. Пешки в атаке принимают участие сравнительно редко. При разносторонних рокировках игроку выгодно атаковать неприятельского короля пешками, так как пешки – самый дешёвый шахматный материал и ими удобнее всего разрушать позицию противника, кроме того, в случае гибели пешки освобождается путь для своих же тяжёлых фигур.

При разносторонних рокировках атаковать стремятся оба соперника, поэтому необходимо действовать энергично и целеустремлённо, чтобы не дать возможность противнику перехватить инициативу. Ещё одной особенностью позиций с разносторонними рокировками является то, что каждой из сторон приходится сочетать атаку с защитой.

Основным методом атаки короля при разносторонних рокировках является пешечный штурм. Для того чтобы пешечный штурм был успешным, надо учитывать следующие факторы:

1. Расположение собственных штурмующих пешек. Имеет значение, насколько пешки продвинуты ещё до начала штурма. Полезно ещё до рокировки сделать один-два хода пешками для ускорения будущей атаки.

2. Расположение пешек противника.

Атакующий должен заставить пешки противника продвинуться и ослабить короля. Выдвинутые пешки являются хорошими зацепками для дальнейшего штурма и позволяют быстрее вскрыть линии.

3. Позиция своих фигур и фигур соперника.

Свои фигуры не должны стоять перед пешками и мешать им продвигаться. Нападая на фигуры сопер-

ника, стоящие на пути пешек, можно выиграть ряд темпов для развития атаки. Свои фигуры надо располагать так, чтобы они могли поддержать пешечный штурм и вовремя подключиться к атаке.

4. Успеху фланговой атаки всегда способствует прочное положение в центре.

Поэтому перед началом атаки на фланге необходимо проверить, нет ли у соперника возможности контратаковать в центре.

Один из самых распространённых планов игры при разносторонних рокировках – продвижение вперёд пешек «h» и «g» (или «a» и «b») для вскрытия одной или нескольких вертикалей с прямой атакой тяжёлыми фигурами на короля.

Рассмотрим примеры.

*Капабланка – Яновский
Санкт-Петербург, 1914 г.*



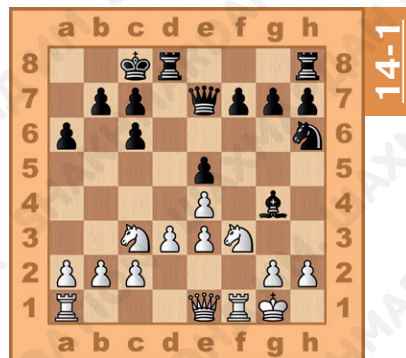
Положение чёрного короля в позиции длинной рокировки опасно, так как белым легче вскрыть вертикали на ферзевом фланге из-за того, что чёрные пешки ab и cb образуют зацепки. В то же время чёрным вскрыть линии на королевском фланге труднее. Например, если чёрные начнут двигать пешку «h» и доведут её до h3, то белые просто ответят g3 и по

линии «h» чёрная ладья работать не сможет. Поэтому белые продолжают:

(14-1) **1.Лb1!** План белых – продвинуть пешку b2 до поля b5 и разменять её. **1...f6 2.b4 Kf7 3.a4 C:f3 4.Л:f3 b6.** Чёрные умело противостоят плану противника. Их ход препятствует продвижению белой пешки на поле b6. Кроме того, чёрные готовят ход аb-а5, чтобы не вскрывать линию «b».

5.b5 cb 6.ab a5. Первую атаку чёрные отбили, но ослабилось поле d5, на которое устремляется белый конь, и грозит движение белой пешки «с». Чёрным трудно бороться, так как у них нет активного плана игры на королевском фланге, а также нет контрудара в центре – у белых в центре прочное положение. **7.Kd5 Фc5 8.c4 Kg5 9.Лf2 Ke6 10.Фc3 Лd7 11.Лd1 Kpb7 12.d4.** Продвижение белых пешек «d» и «с» решает исход партии. **12...Фd6 13.Лс2 ed 14.ed Kf4 15.c5 K:d5 16.ed Ф:d5 17.c6+**, и чёрные проигрывают ладью.

Часто при пешечном штурме короля противника атакующая сторона двигает вперёд пешку, не забо-



тятся о её защите. Если противник её забирает, то сразу открывается вертикаль, по которой тяжёлые фигуры быстро вводятся в бой.

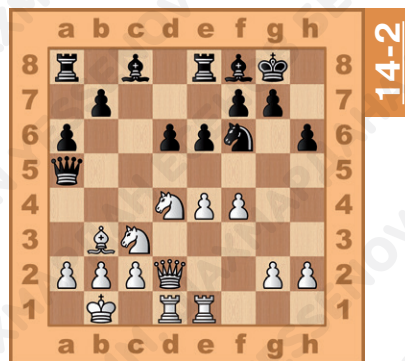
*Спасский – Петросян
Москва, 1969 г.*

В этой позиции планы сторон очевидны – атака на противоположных флангах. Однако белые создают реальные угрозы первыми, так как позиция чёрного короля ослаблена ходом h6. Вообще в позициях с разносторонними рокировками не рекомендуется «делать форточку» без крайней необходимости, так как выдвинутая вперёд пешка становится объектом атаки неприятеля и служит «зацепкой» для вскрытия линии.

(14-2) 1.g4! С угрозой g4-g5.

1...K:g4. Приходится брать пешку, но тогда вскрывается линия «g». **2.Фg2 Kf6 3.Лg1 Cd7 4.f5!** Усиливая действие слона по диагонали a2-g8 и открывая линию «f». **4...Kph8**

5.Лdf1 Фd8. Чёрные вынуждены защищаться, о контратаке речи быть не может. **6.fe fe 7.e5!!** Теперь белый конь подключается к атаке через поле e4.



7...de 8.Ke4 Kh5. На 8...ed последовало бы 9.K:f6 gf 10.Фg8x. **9.Фg6 ed 10.Kg5!!** С угрозой мата на h7. **10...hg 11.Ф:h5+ Kpg8 12.Фf7+ Kph8 13.Лf3** с неотразимой угрозой мата на h3. А если **13...e5**, то **14.Фg8x.**

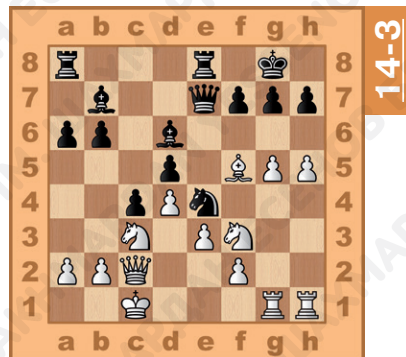
Труднее проводить пешечный штурм при разносторонних рокировках, если пешки в позиции короля противника не трогались с места. Часто в таких случаях для быстреего и успешного развития атаки бывает необходимо пожертвовать пешку или фигуру.

Рубинштейн – Тейхман

Вена, 1908 г.

У белых всё готово для атаки на чёрного короля, но нет открытой линии на королевском фланге для успешного вторжения. Прорваться пешками сразу не удаётся. На 1.h6? чёрные отбили бы всю атаку ходом 1...g6, а на 1.g6 чёрные могут защититься ходом 1...fg 2.hg h6. Поэтому для вскрытия линии белые жертвуют слона.

(14-3) **1.C:h7+!! Kp:h7**
2.g6+ Kpg8. Если 2...fg, то
 3.K:e4 de 4.Kg5+ Kpg8 5.Ф:c4+

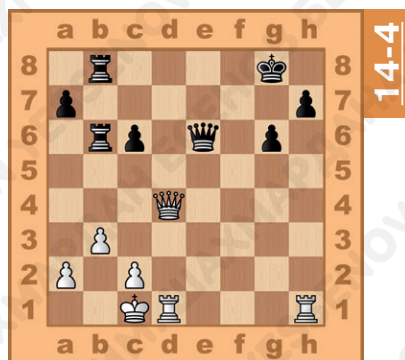


Крh8 (на 5...Крf8 последует 6.Кh7x) 6.hg+ Ch2 7.Л:h2x.
3.К:e4 de 4.h6! Вскрытие линии h обеспечивает белым быструю победу. **4...f6 5.hg ef 6.Лh8+ Кр:g7 7.Лh7+ Крg8 8.Фf5 c3 9.Л:e7.** Чёрные сдались.

Помимо пешечного штурма, в позициях с разносторонними рокировками применяется и фигурная атака. В этом случае пешечное прикрытие короля может быть разрушено с помощью жертвы.

Основную идею атаки при разносторонних рокировках – вскрыть вертикаль на фланге и подключить к атаке тяжёлые фигуры – можно проследить на следующих примерах.

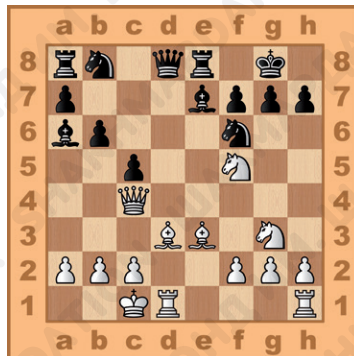
Риверон – Кабрера (1991 г.)
(14-4) 1.Л:h7 Кр:h7 2.Лh1+ Крg8 3.Фh8+ Крf7 4.Лh7x.



Алехин – Тартаковер
(1927 г.)

Гармоничное развитие фигур и перевес в развитии позволили Алехину нанести блестящий удар.

(14-5) **1.Kh6+!!** Жертва коня, разрушающая прикрытие чёрного короля. **1...gh 2.C:h7+!!** А теперь ещё и жертва слона. **2...K:h7.** Проигрывает сразу **2...Kp:h7** из-за **3.Ф:f7+ Kph8 4.Л:d8.** **3.Фg4+**, к атаке подключается ферзь. **3...Kph8 4.Л:d8 Л:d8 5.Фe4,** выигрывая ферзя за две фигуры.

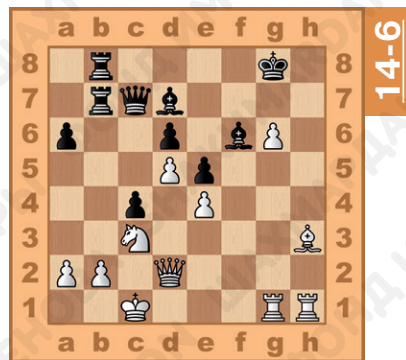


14-5

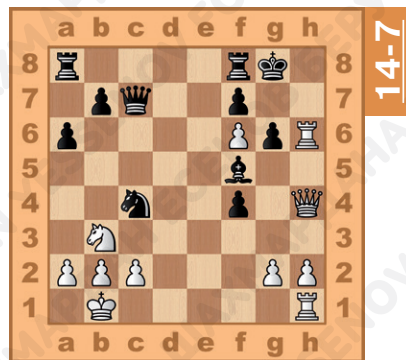


Атаки при разносторонних рокировках отличаются исключительной остротой, требуют большой тактической изобретательности и умения находить скрытые возможности. В таких позициях важен каждый темп.

Пахман – Пильняк (1959 г.)
 (14-6) И белые, и чёрные готовы начать атаку на неприятельского короля. Но атака чёрных немного запаздывает. **1.Фf2**, белые быстрее подключают к атаке своего ферзя. **1...Лf8**. Чёрные грозят вскрытым нападением, но следует **2.g7! Сg5+ 3.Л:g5 Л:f2** и **4.Се6+**, позиция чёрных безнадёжна. **4...С:e6 5.Лh8+ Kpf7 6.g8Ф+ Kpf6**. На **6...Кре7** выигрывает **7.Фе8+ Kpf6 8.Лg6+ Кре7 8.Фе8х**.



Стифлер – Пфистер (1977 г.)
 В следующей позиции чёрному королю грозит мат в один ход. Но сейчас очередь хода за чёрными. Это даёт им шанс на спасение.

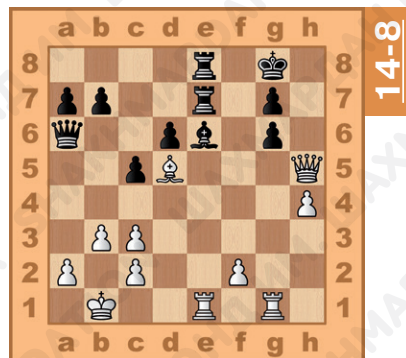


(14-7) **1...Ка3+ 2.ба Ф:c2+ 3.Кра1 Фc3х**. А если белые пойдут **2.Кра1**, то последует **2...К:c2+ 3.Крb1 Kd4+ 4.Кра1 К:b3+ 5.ab Фа5х**.

Каруана – Ланда (2010 г.)

У белых под боем ферзь. Также чёрные угрожают взять слона на d5. Но белые находят остроумный ответ.

(14-8) **1.Л:е6!** Теперь если чёрные бьют ферзя **1...gh**, то белые дают мат следующим образом. **2.Л:е7+ Кpf8 3.Лf7+ Кpg8 4.Лg:g7+ Кph8 5.Лh7+ Кpg8 6.Лfg7+ Кpf8 7.Лg8x**. Если чёрным отказаться от взятия ферзя и сыграть **1...Л:е6**, то белые выигрывают после **2.Ф:g6**, с угрозой мата на g7. **2...Л8e7 3.С:e6+ Л:e6**. (На **3...Кpf8** белые отвечают **4.Фf6+ gf 5.Лg8x** или **4...Кре8 5. Л:g7** с лишней фигурой) **4.Ф:g7x**.



Итак, в позициях с разносторонними рокировками каждый из соперников стремится первым начать атаку. Успех будет сопутствовать той стороне, которая первой захватит инициативу и создаст конкретные угрозы. В связи с этим возрастает ценность каждого хода.

Основным методом атаки короля при разносторонних рокировках является пешечный штурм. Продвижение пешек вперёд необходимо для вскрытия

одной или нескольких вертикалей с прямой атакой короля тяжёлыми фигурами.

Атаки при разносторонних рокировках отличаются исключительной остротой, требуют большой тактической изобретательности и умения находить скрытые возможности.



Вопросы для повторения:

1. Чем атака при односторонних рокировках отличается от атаки на короля при разносторонних рокировках?
2. Какие факторы следует учитывать, для того чтобы пешечный штурм на короля противника был успешен?
3. Какая из сторон получает преимущество в атаке на короля при разносторонних рокировках?
4. Применяется ли в позициях с разносторонними рокировками фигурная атака?
5. Важно ли при атаке на короля иметь прочное положение в центре?



§ 15. Основные принципы разыгрывания эндшпиля

Далеко не всегда случается так, что партия заканчивается в середине игры – прямой атакой на короля или завоеванием материального перевеса, который не оставляет сопернику никаких шансов на спасение. Упорная борьба часто приводит к тому, что исход партии решается в заключительной стадии – эндшпиле, когда на доске остаётся ограниченное количество боевых единиц.

В эндшпиле меняются планы игры. В отличие от миттельшпиля, где преимущественно проводятся два примерно равноценных плана – атака на короля или игра на выигрыш материала, – в эндшпиле основным планом игры на выигрыш является план, связанный с образованием проходной пешки. Значительно реже встречается игра на атаку (атака малыми силами).

В эндшпиле большое значение приобретает расположение пешек. Так как фигур на доске остаётся мало, труднее становится защищать слабые пешки.

Возрастает роль и остальных фигур, особенно ладей, при наличии открытых линий. Король в окончании становится активной, атакующей фигурой. Король может нападать на фигуры и пешки противника и помогать своим пешкам пройти в ферзи.

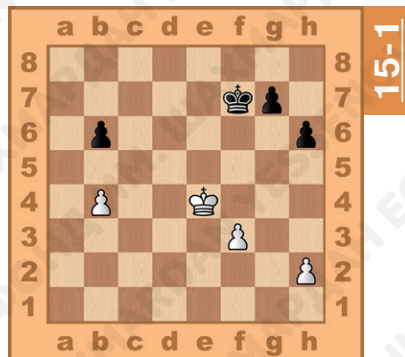
В конце партии решающее значение играет фактор времени. Часто от одного хода зависит исход партии.

Основными принципами разыгрывания окончаний являются:

1. Принцип централизации. В отличие от дебюта и миттельшпиля, в эндшпиле этому принципу должен следовать даже король. Более того, именно от правильного использования короля зависит исход партии.

Разберём пример, характеризующий данный принцип.

(15-1) В этой позиции у белых преимущество за счёт того, что их король занимает активную позицию в центре.



У белых есть возможность пройти своим королём к пешке b6, побить её и провести свою пешку в ферзи.

1.Kpd5 Kpf6 2.Kpc6. Чёрные этому плану ничего не могут противопоставить, поэтому они проигрывают.

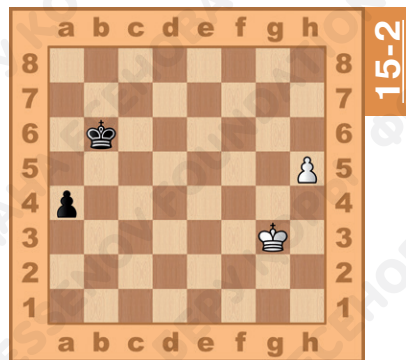
Следует добавить, что принцип централизации, как, впрочем, и другие принципы эндшпиля, тесно связан с элементом времени. В эндшпилье возрастает значение каждого темпа.

В следующей позиции выигрыша достигает та сторона, чья сейчас очередь хода.

(15-2) При ходе белых следует **1.h6 a3 2.h7 a2 3.h8Ф.** Белые проводят ферзя и устанавливают контроль над полем превращения чёрной пешки.

При ходе чёрных: **1...a3 2.h6 a2 3.h7 a1Ф.** Роли поменялись, теперь белые должны признать себя побеждёнными. Для победы им не хватило одного темпа.

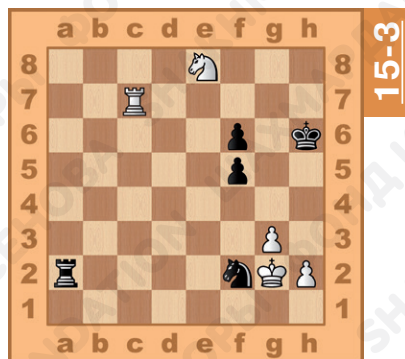
2. Из принципа централизации вытекает другой принцип эндшпиля – **создание убежища для короля.** Наступая, король должен думать о собственной



безопасности. Наступление без оглядки – не лучший способ проявления инициативы.

Так, в следующей позиции белые, спасаясь от угрозы открытого шаха, сыграли по направлению к центру без учёта конкретной обстановки.

(15-3) **1.Кpf3?** Правильно было **1.Крг1. 1...Kg4 2.Лf7 Лf2х.**

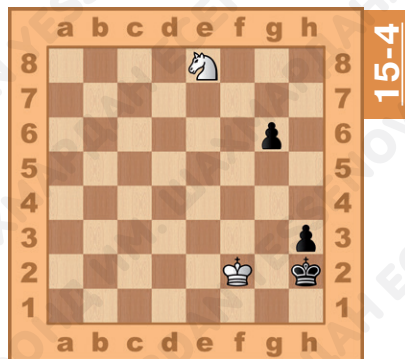


Белый король очутился в матовой сети, выбраться из которой можно было лишь ценой ладьи и коня. **2.Лh7+ Кр:h7 3.К:f6+ К:f6 4.Кpf4.**

В следующем знаменитом этюде причиной поражения чёрных стала стеснённая позиция чёрного короля.

А. Сальвио, 1634 г.

(15-4) **1.Кf6 Кph1.** Чёрный король оказался стеснён собственной пешкой. **2.Кg4 h2 3.Кpf1 g5 4.Кf2х.**



В эндшпиле главные враги короля – ферзь и ладья, и чтобы избавиться от их назойливого преследования,

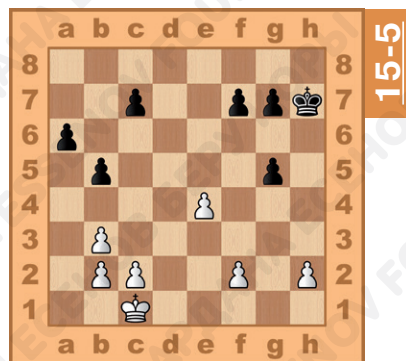
рекомендуется готовить для короля убежище, где бы он мог укрыться от шахов.

3. Важное значение в эндшпиле имеет **принцип активности**. Преимущество оказывается у той из сторон, чьи фигуры расположены более активно.

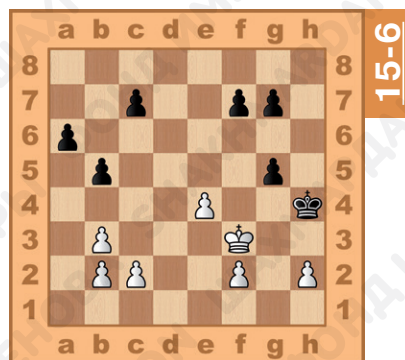
Большое значение в окончании имеет активность короля. Активный король нападает на слабые пешки, ограничивает подвижность короля соперника и помогает своим пешкам пройти в ферзи.

В следующем окончании, которое сложилось в партии между Д. Пшепюркой и Ф. Маршаллом (1906 г.), чёрным удалось добиться победы благодаря активной роли короля.

(15-5) Позиция белых хуже из-за слабости пешек королевского фланга. Задача королей – помочь пешкам добраться до заветной цели – превратиться в ферзя. **1. Kpd2 Kpg6 2. Kpe3 Kph5 3. Kpf3 Kph4.** Чёрный король без труда добрался к слабым белым пешкам.

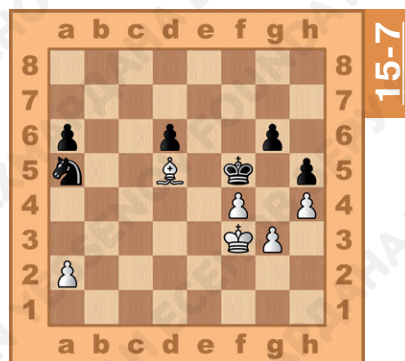


(15-6) **4.e5 Kph3**. Белые не могут защитить свои пешечные слабости. **5.c4 Kp:h2 6.Kpg4 Kpg2 7.Kp:g5 Kp:f2 8.c5 Кре3**. Белые ничего не могут противопоставить грозному королю чёрных, поэтому они сдались.



В следующей позиции решающим фактором для победы белых явилось активное расположение белого слона.

(15-7) Ход чёрных, но они никак не могут помешать планам белых. Белый слон в центре парализовал чёрного коня на краю доски. Чёрные оказались в затруднительном положении, так как им практически некуда ходить. **1...Kpf6**.

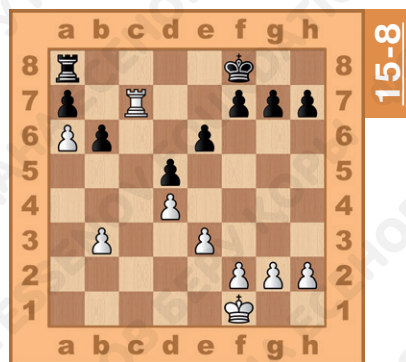


Чёрный король вынужден дать дорогу белому королю, который в свою очередь может пройти как к пешкам королевского фланга, так и отправиться на ферзевый фланг с целью выиграть коня и пешку а6. Не спасает и **1...g5 2.hg Kpg6 3.Кре4 Kpg7 4.Kpf5**, белый король

оттесняет своего коллегу от пешек. **2.Кре4 Крг7 3.f5 gf+ 4.Кр:f5 Кph6 5.Кpf6 Кph7 6.Крг5**, белые выигрывают пешку h5 и проводят свою пешку в ферзи. Чёрные фактически играли без фигуры, так как конь на краю доски оказался совсем бесполезным.

Активное положение белой ладьи на 7-ой горизонтали оказывается решающим фактором в следующей позиции.

(15-8) Белая ладья приковала чёрные фигуры – ладью и короля – к защите слабых пешек. Теперь белый король может спокойно отправиться на ферзевый фланг с целью выиграть пешку a7 и провести свою пешку в ферзи.



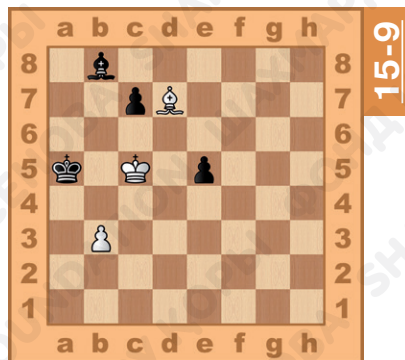
1.Кре2 Кре8 2.Крд3 Кpf8 3.Крс3 Кре8 4.Крb4 Кpf8 5.Крb5 Кре8 6.Крс6 Кpf8 7.Крb7. Чёрная ладья вынуждена отступить, и пешка a7 гибнет.

4. Не менее важен в эндшпиле **принцип взаимодействия фигур**. Их сила значительно возрастает, когда они своими действиями дополняют друг друга.

В качестве примера рассмотрим следующий этюд.

Т. Георгиев, 1935 г.

(15-9) У чёрных лишняя пешка, но белые имеют преимущество в активности и взаимодействии фигур. Чёрный слон расположен плохо, ему мешает собственная пешка на с7. Белые должны играть очень решительно, иначе они могут растерять своё преимущество.



растерять своё преимущество. **1. b4+!** Действительно, стоит только белым сделать пассивный ход, например, 1. Cf5, как чёрные тут же активизируют слона 1...Ca7+ 2. Kрс6 Сb6 и преимущество белых испарится.

1...Кра6 2. Крс6! Чёрного слона выпускать на свободу нельзя! **2...e4.** Чёрные стараются использовать свой последний шанс – проходную пешку. **3. Се6 e3 4. Сс4+ Кра7 5. b5 Кра8.** После этого хода у чёрного короля остаётся всего два поля, но чёрный слон готов вырваться на свободу. Поэтому белым пришло время плести матовую сеть. **6. Cd5!** Слон становится в засаду. **6...Кра7.** Если 6...e2, то 7. b6 e1Ф 8. Крс5+ с6 9. С:c6х. **7. Cf3 Кра8.** Слон остался

в засаде на большой диагонали, кроме того, он контролирует продвижение пешки. **8.b6 e2 9.Krc5+ c6 10.C:c6x.**



Итак, в эндшпиле основным планом игры является проведение пешки в ферзи. В окончании меняется роль короля – он становится активной, атакующей фигурой. Король может нападать на фигуры и пешки противника и помогать своим пешкам пройти в ферзи. Возрастает роль и остальных фигур, особенно ладей, при наличии открытых линий.

В эндшпиле большое значение приобретает расположение пешек. Так как фигур на доске остаётся мало, труднее становится защищать слабые пешки. Ценность пешек возрастает: если в миттельшпиле

центральные пешки имеют большее значение, чем крайние, то в окончании, наоборот, фланговые проходные пешки оказываются сильнее центральных.

В конце партии решающее значение играет фактор времени. Часто от одного хода зависит исход партии.

Основными принципами разыгрывания окончаний являются:

- принцип централизации;
- принцип безопасности (создание убежища для короля);
- принцип активности;
- принцип взаимодействия.



Вопросы для повторения:

1. Как меняется план игры в окончании по сравнению с миттельшпилем?
2. Какова роль короля в эндшпиле?
3. Может ли в окончании от очереди хода зависеть исход партии?
4. Каковы основные принципы разыгрывания окончаний?
5. Играет ли роль в окончании расположение пешек?



Учебное издание

**Даулетова Гульмира Бекзатовна
Хуснутдинов Рустам Данилович**

ШАХМАТЫ

*Учебное пособие № 1 для 4 класса
общеобразовательной школы*

Издание 1-е

Редакционная коллегия: С. Абрамов, В. Касаткина

Художник: О. Сидорова

Корректор: Е. Баркова

Компьютерная вёрстка: О. Сидорова

Формат 70×90 1/16. Бумага офсетная. Печать офсетная.

Гарнитура Pragmatica. Усл. печ. л. 00,00 + 0,00 форзац.

Уч.-изд. 00,00 + 0,00 форзац.

Тираж 1000 экз.

Научно-образовательный фонд им. Академ. Шахмардана Есенова,
050040, г. Алматы, пр. Аль-Фараби, 36.



ISBN 978-601-80760-8-4



9 786018 076084 >