

В. ПОЖАРСКИЙ

ШАХМАТНЫЙ учебник в эпюдах



Виктор Пожарский

ШАХМАТНЫЙ УЧЕБНИК В ЭТЮДАХ

Книга для юных шахматистов-разрядников, желающих повысить свое мастерство, тренеров и руководителей шахматных кружков, родителей, чьи дети заинтересовались шахматами, и всех ценителей красоты шахматного искусства, поскольку содержит подлинные шедевры мировых шахматных этюдов.

Ростов-на-Дону
«Феникс»
2005

УДК 794

ББК 75.581

КТК 578

П 46

Пожарский В.

П 46 Шахматный учебник в этюдах / В. Пожарский. — Ростов н/Д: Феникс, 2005. — 208 с. — (Шахматы).

ISBN 5-222-07381-5

Книга «Шахматный учебник в этюдах» в двух томах предназначена для юных шахматистов-разрядников, желающих повысить свое мастерство, тренеров и руководителей шахматных кружков, а также всех любителей шахмат.

Из более чем 60 тысяч известных в мире шахматных этюдов для первого тома книги отобраны триста четыре — поучительных для шахматистов-практиков. Автор книги — шахматный тренер высшей категории — представляет этюды не как произведения специальной области шахматного искусства — композиции, а как учебные позиции средней и повышенной сложности — для обдумывания и решения и, в конечном итоге, совершенствования в шахматном искусстве. В педагогических целях авторское задание (выигрыш или ничья) не указывается в начальной позиции этюдов, а перенесено в раздел «Решения».

Книга содержит девять тематических глав — блокада, цугцванг, взаимодействие фигур, открытие и закрытие линий, две угрозы короля, тактические удары и комбинации, выигрыш и потеря темпа, батарейная игра, атака на короля. В каждой главе сначала приводятся подробно прокомментированные этюды с типичными и важными идеями по данной теме для разбора читателем, а также ряд этюдов для самостоятельного решения. Ответы с пояснениями помещены в главу «Решения этюдов».

Имеется указатель авторов этюдов.

УДК 794

ББК 75.581

ISBN 5-222-07381-5

© Пожарский В., 2005

© Оформление, изд-во «Феникс», 2005

Странно мне видеть падишаха, не умеющего играть в шахматы!
Как же он сможет управлять своим царством?

*Ардашир I Папакан,
основатель династии
Сасанидов, III век, Персия*

Предисловие

Красота шахмат — это мощнейший фактор, который способен объединять людей на позициях гуманизма и прогресса.

Шахматная игра, начиная с чатуранги, возникла в первые века новой эры, прошла тысячелетия и сохранила свое очарование благодаря тому, что учит людей уму, логике и чувству *прекрасного*.

Эта древняя игра потому и вечно молода, что каждый год в число ее рыцарей вовлекаются новые поколения детей, юношей и девушек.

Эта книга — для влюбленных в шахматное искусство и тех, кто собирается вступить в их ряды.

Книга знакомит юных с удивительной областью шахматного искусства — этюдами — и имеет целью передать читателям красоту, фантазию, ум, логику, торжество духа над материей — то, что включают в себя лучшие шахматные этюды мира. Шахматы развивают мышление ребенка и стимулируют обдумывание перед совершением хода. Наказание в шахматной партии следует незамедлительно, если полагаться на авось, небось и как-нибудь. Шахматное искусство вообще и этюды в частности способствуют развитию

еще одного важного человеческого качества — стремления к свободе. «Усильного всегда бессильный виноват. Тому в истории мы тьму примеров слышим», — так описал реальную жизнь баснописец Крылов. В шахматах не так. Шахматы — это игра по правилам. Могущественный король стороны, имеющей громадный материальный перевес, может на основании законов шахматной игры получить мат от простой пешки. Эмануил Ласкер: «На шахматной доске лжи и лицемерью нет места. Голая правда, выраженная в ситуации мата, есть глаза лицемеру». Не случайно первый русский чемпион мира Александр Алехин написал: «Посредством шахмат я воспитал свой характер».

У этой книги есть и другая цель — представить этюды с таким содержанием и в такой форме, чтобы юные спортсмены-шахматисты могли с наибольшей полнотой использовать их для повышения своего мастерства.

Как юным шахматистам повысить свое мастерство? Для этого надо играть серьезные партии и тщательно их анализировать. Также необходимо изучать и анализировать партии других, более сильных шахматистов. Это развивает

все стороны мастерства, главным образом, позиционное понимание. Дополнительным средством совершенствования юных шахматистов является решение этюдов.

Этюды в руках (а точнее — в головах) опытных тренеров и любознательных и трудолюбивых шахматистов являются собой огромное богатство, накопленное многовековым трудом высокоинтеллектуальных людей и весьма полезное для развития счета и фантазии. Поскольку многие этюды содержат красивые идеи и ходы и, как следствие, оказывают эстетическое воздействие и запоминаются надолго, то решение или даже разбор этюдов представляет собой мощное средство привлечения детей к шахматному искусству и эффективный метод изучения стратегических и тактических элементов. По своему тренерскому опыту могу сказать, что знакомство ребенка с этюдами, например, Оттена (№ 25), Балача (№ 29), Селезнева (№ 126), Хейекера (№ 127) и его проникновение в их суть (здесь важен и комментарий тренера, направленный на использование идей этюда в практической игре) позволяет наилучшим образом закрепить в сознании такое стратегическое понятие, как открытые линии для дальнобойных фигур. Есть прекрасные этюды и на все другие важные для шахматиста темы. Для детей младших разрядов очень полезно решать этюды с яркой, запоминающейся идеей, относительно простым и коротким решением, желательно не более пяти-семи ходов, например, этюды Прокеша, Моравца, Селезнева, Троицкого, Ринка, Прокопа, Куббеля.

Как детский тренер, могу сказать, что полезность решения этюдов для детей намного выше, чем для взрослых шахматистов. Дело в том, что основной метод изучения такого многогранного

искусства, как шахматы — от простого к сложному. Поэтому часто дети еще не накопили достаточного опыта разыгрывания многих типов практически важных позиций, особенно с нетождественным соотношением материала. Этюды позволяют им ускорить этот процесс многократно.

В начальных позициях этюдов (в отличие от шахматных соревнований, где оценка позиции в играющейся партии игроку никем не сообщается) существует авторское задание, которое может быть двоякого рода — выигрыш белых или ничья (даже если в начальной позиции ход черных). Причем оценка однозначная, если, конечно, этюд не с «дырой». С точки зрения педагогики это имеет и достоинства, и недостатки. Достоинство в том, что легко контролировать результат — или ты все рассчитал правильно и решил этюд, или нет. Недостаток в том, что наличие авторского задания не стимулирует позиционную оценку начального положения решателем, эта очень важная для шахматиста часть работы уже сделана автором этюда и объявлена им. А жаль, потому что необходимо приучать детей-шахматистов к работе над оценкой позиции. Как писал Карабланка, «точная оценка сложившейся во время игры позиции принадлежит к числу самых трудных задач в шахматах». Не в интересах учеников и тренеров избегать трудностей на тренировках. Поэтому автор книги, как практикующий тренер, счел полезным приблизить работу шахматиста при решении этюдов к реальной турнирной партии. Поскольку игрок в каждый момент партии должен самостоятельно оценивать возникающую ситуацию и принимать решение о плане дальнейшей игры, то начальные позиции этюдов в этой книге приводятся без указания «выигрыш» или «ничья», а с авторским заданием

можно ознакомиться в разделе «Решения этюдов» вместе с подробным описанием борьбы. Рекомендую решать этюд по его начальной позиции без передвижения фигур на доске. Если же это пока трудно, то несомненную пользу принесет анализ, и разбор решения (но после предварительного серьезного самостоятельного обдумывания с целью проникновения в суть позиции).

Детям начинать решение этюда целесообразно именно с оценки начальной позиции. При этом можно руководствоваться рекомендацией чемпиона мира Капабланки: «взвешивать необходимо силы (то есть количество фигур и пешек), свободу маневрирования и гармоничность действия фигур». Если новичок на вопрос «В чью пользу позиция?» скажет: «В пользу черных, так как у них лишняя фигура», — то это значит, что он еще не понял самой сути шахмат. Перефразируя великого русского полководца Александра Суворова, в шахматах побеждают не числом, а расположением фигур на полях сражения. Главное отличие сильного игрока от слабого состоит в том, что он правильно расставляет фигуры и пешки на доске (имеется в виду — не в начальной позиции, а в процессе партии) и умеет получить и сохранить хорошую позицию. При этом фигур может быть больше или меньше, чем у соперника, важна полная оценка положения. Главное условие правильной оценки — умение выбрать из большого количества позиционных факторов именно те, которые в данной конкретной ситуации являются важнейшими. Мастерство шахматиста в том и проявляется, что он правильно определяет, какой фактор (лишний материал, плохой король, слабые поля, открытая линия, проходная пешка, хорошие и плохие фигуры и пешки, согласованное действие фи-

гур, владение инициативой и т. д.) наиболее важен в данной ситуации и какие общие правила расстановки фигур и сравнительной ценности фигур и пешек можно и нужно нарушить. Именно поэтому чемпион мира Эмануил Ласкер писал, что «обучение шахматной игре должно быть воспитанием способности самостоятельно мыслить».

Из огромного наследия этюдов (более 60 тысяч) в эту книгу отобраны только около трехсот. Вместо многих требований к этюдам в шахматной композиции (экономичность материала, правильность матов, новизна, отсутствие побочных решений, множественность эхо-финалов, многочисленность превращений в слабые фигуры, картиное расположение фигур на доске и т. д.), основным критерием отбора для этой книги была полезность идей и методов для шахматистов-практиков. Здесь работа над этюдами рассматривается как одна из форм тренировки юных шахматистов, которым в соревнованиях приходится играть партию не в выходной день, когда можно с неторопливым удовольствием насладиться красотой шахматного искусства, а в жестких современных турнирных условиях, зачастую в цейтноте. При этом в большинстве случаев предпочтение отдавалось этюдам, начальные позиции которых близки к реальным позициям шахматных партий. В отдельных случаях в учебных целях я счел возможным включить в книгу и такие этюды, которые считаются бракованными по правилам шахматной композиции — имеют побочные решения. Разумеется, эти моменты специально отмечаются в книге. Буду рад, если эта книга вдохновит наиболее пытливых читателей на исследовательскую работу, в результате которой удастся найти новые возможности в решении какого-либо этю-

да, ранее считавшегося однозначным. Это никоим образом не навредит учебному замыслу этой книги, а, наоборот, будет способствовать совершенствованию шахматиста и познанию истины. Когда я работал в научно-исследовательском институте, то всегда говорил студентам-дипломникам: «Вы сможете сказать свое собственное, новое слово в науке, если все напечатанное будете подвергать сомнению и анализировать». К такой творческой области, как шахматы, это относится в не меньшей степени.

Иногда этюд дается не с начальной позиции, а спустя несколько ходов, при этом следует указание «окончание этюда».

Классификация этюдов в книге проведена не по формальному соотношению материала в начальной позиции, различным формам движения фигур, историческим и географическим моментам или личным симпатиям составителя, а по стратегическим и тактическим идеям и методам шахматной борьбы. При этом следует помнить, что многие этюды содержат разные идеи, поэтому распределение этюдов по главам в ряде случаев является условным. Если этюд помещен в раздел «Мат», «Пат» и др., то содержание борьбы соответствует этому названию, а результат — не обязательно. В ряде примеров, наоборот, этюды показывают методы борьбы против пата, матовой атаки и т. д.

В этюдах первый ход за белыми (в редких случаях начинают черные, но это всегда указывается особо). Считается, что и белые, и черные могут делать рокировку, если позиция это позволяет (то есть принимается, что король и ладья ранее не ходили).

Расскажу такой эпизод из тренерской жизни. Однажды поставил этюдную позицию и попросил ученика решить. Он удивился и спросил: «Откуда

я знаю, как черные будут играть? Может, они зевнут фигуру!» Так вот, решение этюда (как и успешная игра в шахматной партии) требует находить сильнейшие продолжения и за белых, и за черных. Распространенная детская ошибка — искать только свои сильные ходы, а ответные зачастую рассматриваются небрежно. В турнирной партии это чаще всего ведет к нулю, а при изучении этюда — к неполному или вообще неправильному решению, ибо нередко самые красивые и поучительные варианты получаются именно при сильнейшей игре черных.

Таким образом, решение этюдов приучает шахматистов считать варианты и за белых, и за черных.

Конечно, не следует думать, что этюды, не вошедшие в эту книгу, я не считаю полезными для совершенствования мастерства. Выбор этюдов показывает типичные идеи и приемы, а не исключительность материала.

С глубочайшим уважением автор этой книги относится к труду составителей шахматных этюдов. Надеюсь, они не будут в обиде за то, что специальные термины композиции здесь использованы редко. Книга предназначена, в основном, для юных разрядников, и я старался разговаривать с ними на языке шахматистов-практиков. Следует иметь в виду, что смысл некоторых терминов в игре и композиции не совпадает. Например, «плохая фигура» в композиции означает белую фигуру, которая плохо используется для основной идеи этюда. В этой книге мы вкладываем в понятие плохой фигуры иной смысл — это неудачно расположенная фигура (с ограниченной подвижностью или вообще выключенная из игры, не участвующая в борьбе, оторванная от своих сил и потому не помогающая своей армии в атаке или защите, лишенная взаимодействия со своими фи-

гурями и пешками и потому легко подвергающаяся атаке неприятельских сил). Плохой король в энтельшиле — это «голый» король, т. е. без пешечной защиты, или король с недостаточным количеством фигур-охранников, или стесненный своими же пешками и фигурами и рискующий получить спертый мат. Плохой король в эндшиле — не принимающий участия в борьбе, далеко расположенный от проходных и потому не способный бороться с чужими пешками и помочь своим, оттесненный на край доски, где может получить мат. То есть то, что подразумевают под плохой фигурой квалифицированные шахматисты. В книге (см., например, книзу «Блокада») специально подобраны этюды с плохими слонами, конями, слэями, ферзями, королями, решение которых показывает, как надо использовать неудачное расположение неприятельских сил. Вообще тема «Плохая фигура» является одной из главных в практической игре и проходит через все главы этой книги. В «Шахматном учебнике» (1996 г.) в педагогических целях мною была предпринята попытка описать в лаконичной и понятной летям форме основной метод борьбы в шахматной партии. Чтобы подчеркнуть принадлежность этого метода не к любительским, а к серьезным шахматам, формулировка была названа основным правилом сильного шахматиста: «Улучшай положение своих фигур и ухудшай положение фигур противника». Кроме указания метода игры, эта формулировка достигает и другой, очень важной для детского возраста цели — стимулирует мышление ребенка. Он задумывается — какие фигуры считать хорошими, а какие — плохими. Этюдное творчество позволяет раскрыть эту важнейшую тему в широком смысле и яркой форме.

Несмотря на явный уклон книги в сторону практических шахмат, я счел

полезным использовать в тексте и некоторые образные выражения композиции. Из педагогики известно, что броские, яркие названия способствуют лучшему усвоению предмета. Ребенку, имеющему даже третий разряд, достаточно сказать страшное на первый слух слово цугцванг, и больше ничего не надо объяснять, он все прекрасно понимает. Поэтому было решено ввести в текст такие выражения, как батарея, засада, мальтийский крест, заслон и некоторые другие (мой опыт общения с сотнями детей, в том числе добившихся уже успехов в российских и международных соревнованиях, свидетельствует, что многие с этими терминами не знакомы). Они объясняются в главе «Перечень используемых терминов». В книге есть также некоторые ранее не применявшиеся названия позиций и приемов борьбы, например, «Слоновый загон», «Цугцванг Карреры» и др.

В задачу этой книги ни в коем случае не входит обсуждение этюдов с точки зрения законов и правил шахматной композиции. Гроссмейстер Джон Нанн написал книгу *Endgame Challenge* (*Gambit Publications Ltd, London, 2002*) — словно можно перевести название как «Эндельпильный вызов», — в которой сообщил, что подверг компьютерному анализу около 2500 этюдов и в результате обнаружил, что свыше тысячи имеют дефекты (побочное решение или нерешаемость). Д. Нанн в предисловии сетует, что читатели так никогда и не увидят большую часть его грандиозного труда (имеется в виду анализ забракованных им этюдов). Как шахматный тренер, могу выразить только сожаление, что эта работа Д. Нанна отвергнута им без использования и «выброшена в корзину». Ведь для тренерской деятельности этюды, составленные и в докомпьютерный век (в том числе и этюды, имеющие дефекты с точки

зрения законов композиции), представляют огромную ценность оригинальностью идей и их полезностью для шахматистов-практиков. Если бы автор *Endgame Challenge* с теми же критериями (безошибочная игра) и тем же методом (использование новейшей программы «Фриц» и суперкомпьютера) проанализировал 2500 шахматных партий, сыгранных мастерами и гроссмейстерами на турнирах, то процент «дефектности» мог быть выше. Однако это не умаляет достоинств партий мастеров и, главное, не снижает их полезность для учеников.

Вообще творческое наследие предыдущих поколений следует уважать и ценить. В 80-е годы прошлого столетия, когда я в качестве научного сотрудника работал в НИИ и однажды приехал в Москву для оформления авторских свидетельств на изобретения, мне рассказали удивительную на первый взгляд историю. Япония, как известно, была тогда (и остается сейчас) одним из лидеров в области электроники. Тем не менее японцы обратились к правительству СССР с просьбой продать за миллион долларов забракованные Госкомитетом СССР по открытиям и изобретениям заявки на изобретения советских инженеров в области электронной техники. Идеи, даже по разным причинам не воплощенные в практику и забракованные, — вот что интерес-

овало японских ученых и бизнесменов. Они понимали, что эти идеи могут быть использованы в других ситуациях или для других целей. Естественно, наши испугались и не продали.

В каждой главе книги — сначала несколько этюдов с подробными объяснениями некоторых типичных приемов и позиций, а затем — диаграммы этюдов для самостоятельного решения. В главе «Решения» приводится номер этюда, авторское задание (*1:0* или *1/2*) и решение с комментариями, написанными в учебных целях.

Автор надеется на чувство юмора юных шахматистов, когда они на страницах этого повествования встретят королеву и офицера, а фигуры и пешки при выполнении боевого задания вдруг начнут думать и рассуждать. Им это можно простить, порой нелегкая у них работа.

Завершая предисловие, еще раз напомню, что основа успеха в шахматной партии — это хорошая позиция. Если, поработав с книгой, юные шахматисты будут обращать большее внимание на хорошие и плохие фигуры и использовать в своих партиях такие методы, как блокада, взаимодействие фигур и цугцванг, их турнирные результаты пойдут вверх, а автор сочтет свою задачу выполненной.

Добро пожаловать в увлекательный мир этюдов!

Автор выражает благодарность Олегу Викторовичу Первакову, международному гроссмейстеру по этюдной композиции, многократному чемпиону мира в составе сборных команд СССР и России, неоднократному чемпиону страны по составлению этюдов, за ряд полезных замечаний по рукописи книги.

Пользуясь случаем, автор благодарит всех приславших отклики на «Шахматный учебник» — шахматистов, тренеров и родителей детей, интересующихся шахматами, — и надеется на обратную связь с читателями и после выхода в свет этой книги. Буду признателен за критические и иные замечания, пожелания и конструктивные предложения. Мой электронный адрес: vrp64@mail.ru

Виктор Пожарский

Перечень используемых терминов

Авторское решение этюда.

Решение, представленное автором этюда.

Активизация фигур.

Один из основных методов борьбы в шахматной партии. В дебюте он подразумевает мобилизацию сил (фигур и пешек), в миттельшпиле и эндшпиле — их участие в выполнении общего стратегического плана игры или тактической операции, расположение на перспективных позициях. Например, король, который в дебюте и середине игры занимал пассивное положение (в этих стадиях партии, как правило, главная роль короля — его безопасность), в эндшпиле активизируется (обычно выводится вперед) и становится активной борющейся фигурой.

Активная фигура.

См. Фигура активная.

Анализ позиции.

Исследование, всесторонний разбор имеющихся в данной позиции возможностей и оценка возникающих положений.

Атака.

От французского *attaque* — нападение. Существует два понятия атаки в шахматном искусстве: тактическое — прямое нападение на фигуры или пункт соперника, и стратегическое — наступление на каком-либо участке доски или по всей доске.

Батарея.

Расположение двух разноименных фигур одного цвета на одной линии. Отвод стоящей впереди (по отношению к королю противника) фигуры (она называется первой фигурой батареи) — выстрел батареи — позволяет включиться в действие второй фигуре.

Батарея называется по первой фигуре — королевская, коневая, слоновая, ладейная или пешечная.

Батарейный удар (выстрел, залп батареи).

Ход первой фигуры батареи, осуществляющий нападение первой и (или) второй фигуры на важные пункты.

Батарейный мат (шах).

Объявление мата (шаха) с использованием батарейного удара.

Батареи построение.

Один или несколько ходов, в процессе которых фигуры, которые составят батарею, располагаются на одной линии в требуемом порядке и на нужных полях.

Батарея индийская.

При ее построении сначала вторая фигура будущей батареи делает ход вдоль линии, переходя так называемое критическое поле (поле, на которое может встать первая фигура батареи). Затем первая фигура батареи переводится на критическое поле, временно выключая вторую фигуру из игры по этой линии и завершая построение батареи.

Работа б. и. состоит в том, что первая фигура батареи приближается к королю противника, то открывая, то закрывая линию действия второй фигуры.

См. этюды № 131, 252, 264.

Бешеная фигура.

Незащищенная фигура, непрерывно нападающая на фигуру соперника (разновидность вечного нападения). Взятие бешеной фигуры ведет к пату. Нападение бешеной фигуры на короля является разновидностью вечного шаха.

См. этюды № 62, 253.



Блокада.

От немецкого *Blockade*.

Ограничение подвижности фигур и пешек противника своими фигурами и пешками и нарушение взаимодействия неприятельских сил. Ограничение подвижности при блокаде достигается двумя способами — путем контроля полей, на которые могут пойти чужие фигуры и пешки, и путем их механического торможения. Например, блокада черного короля — ограничение его подвижности белыми фигурами.

Блокада пешки.

Ее продвижение остановлено фигурой или пешкой противника, стоящей непосредственно перед ней, или путем контроля поля, на которое пешка может пойти, так что ее продвижение является слабым ходом.

Блокировка поля или линии.

Фигуры или пешки одной из сторон занимают поля возле другой своей фигуры или поодаль от нее, но на важной для данной позиции линии или на пути следования своих же фигур, ограничивая их подвижность. Примерами блокировки полей возле короля являются позиции спертого мата. (этюды № 181, 182, 293). Блокировка поля — этюды № 139, 196, 222. Блокировка линии — 128, 137, 144, 152, 154.

Вечная угроза.

Разновидность позиционной ничьей — слабейшая сторона, создавая постоянную угрозу (мат, пата, проведения пешки и т. д.), не позволяет сопернику реализовать перевес в силе.

Вечная связка.

Разновидность позиционной ничьей: сильнейшая сторона не может без ущерба для себя избежать связки.

Вечное нападение (преследование).

Разновидность позиционной ничьей: слабейшая сторона постоянным нападением на фигуру (фигуры) сопер-

ника не позволяет ему реализовать перевес.

Взаимное вечное нападение.

Белая фигура непрерывно преследует черную фигуру, которая, в свою очередь, нападает на белую фигуру.

Взаимный пат.

Белые ищут спасения в пате, а если черные мешают этому, то сами оказываются запатованными.

Взаимный щугцванг.

Позиция, в которой очередь хода невыгодна каждой из сторон.

Взаимодействие сил.

Согласованное действие фигур и пешек, выполняющих тактический или стратегический план.

Вилка.

Тактический прием: нападение фигуры или пешки на две (двойной удар) или более фигур соперника (см., например, этюды № 166, 183, 211).

Иногда вилкой называется только двойной удар коня или пешки.

Вскрытое нападение.

Нападение на фигуру или пешку с помощью батарейного удара.

Вторжение.

Проникновение фигур одной из сторон в расположение сил соперника.

Выжидательный ход.

Ход с единственной целью — передать очередь хода сопернику. Один из способов поставить соперника в положение щугцванга. Также часто применяется шахматистами во время партий в цейтнотах, чтобы не просрочить время и включить часы соперника.

Выигрыш темпа.

Тактический прием: в результате скрытого маневра активная сторона получает недостающий для какой-либо операции темп.

Гармоничное действие сил.

Хорошее взаимодействие фигур (от греч. *harmonia* — связь, стройность, соразмерность; в истории эстетики гармония — характеристика *прекрасного*)

Дальнобойные фигуры.

Ферзь, ладья и слон.

Два коня против пешки.

Одно из сложных окончаний. Теория этого эндшпилля разработана в начале XX века выдающимся российским шахматным композитором Алексеем Троицким. Согласно его блестящим анализам, проведенным в начале XX века, когда о компьютерах еще и не мечтали, при блокаде черной пешки конем на одном из полей a3-b5-c4-d3-e3-f4-g5-h3 («абсолютная линия Троицкого») — или дальше от полей превращения — белые выигрывают, в конечном итоге матуя черного короля (черная пешка помогает белым избежать пата) независимо от расположения королей. В ряде позиций (при оттесненном черном короле) мат возможен и при более продвинутой пешке. На эту тему см. этюд № 280.

Двойной удар.

Тактический прием: ход, в результате которого осуществляются две угрозы, два нападения или сочетание угрозы и нападения.

Двойной шах.

Нападение на короля двумя фигурами одновременно. Защититься от такого шаха можно только отходом короля.

См. этюды № 174, 282.

Дерево расчета.

Совокупность вариантов, которые надо рассмотреть при расчете той или иной позиции. Термин введен гроссмейстером А. Котовым.

Диаграмма шахматная.

Графическое изображение позиции на шахматной доске в книгах, журналах, на экранах и т. д. Диаграммы в

этой книге расположены так, что угловое поле a1 расположено слева внизу.

Доминация.

Контроль над шахматным пространством, в результате которого определенные поля становятся недоступными для фигуры соперника. Термин введен выдающимся французским шахматным композитором Анри Ринком (1870—1952).

Жертва.

Добровольная отдача противнику фигуры или пешки или размен более ценного материала на менее ценный.

Жертва активная.

Фигура сама идет под бой или совершает неэквивалентный размен.

Жертва пассивная.

Атакованная фигура не уходит из-под боя.

Жертва приближения (привлечения).

Тактический прием (жертва активная) для приближения короля (обычно на расстояние одного хода короля) к чужой дальнобойной фигуре (ладье или слону) или для последующего нападения на нее королем, или для ограничения ее свободы маневра. См. этюды № 177, 188, 190, 215.

Замурование.

Тактический прием: фигура лишается подвижности блокировкой своими же пешками и фигурами (полное замурование) или имеет только слабые ходы (частичное замурование).

Различают три вида замурования:

1) наиболее распространенный случай — слабейшая сторона замуровывает свою фигуру (свои фигуры) с целью пата (см., например, этюд № 77);

2) одна из сторон вынуждает замуровывание фигуры соперника с целью ее последующего выигрыша (в этюде № 199 белые вместе с полным замурованием своего слона осуществляют ча-

стичное замурование (блокаду) черного коня);

3) одна из сторон замуровывает свою фигуру для достижения победы каким-либо способом (см. этюд № 199).

Запасные ходы.

Ходы пешками или фигурами, помогающие овладеть полями соответствия или избежать цугцванга в течение некоторого времени. См. этюды № 76, 79, 80, 83, 105.

Засада.

Тактический прием: расположение дальнобойной фигуры за своей или чужой фигурой, после ухода которой она действует на определенное поле или линию (см., например, этюды № 251, 255, 266, 268, 271).

Заслон.

Способ защиты, когда на линию связки, батареи или опасной дальнобойной фигуры ставится фигура соперника. См. этюды № 205, 257, 258.

Защита.

Отражение наступательных действий противника.

Инициатива.

Проявление активности, основная цель которой — придать действиям своих фигур атакующий характер и, наоборот, лишить противника возможности атаковать, заставить его защищаться. Ради овладения инициативой нередко оправданы материальные жертвы или позиционные уступки.

Ключевые поля.

Поля, занятие которых фигурами ведет к достижению поставленной стратегической цели. В пешечных эндшпилях нередко борьба сводится к передвижению королей по полям соответствия с целью овладеть ключевыми полями.

Комбинация.

Форсированный вариант с жертвой, использующий различные тактические

приемы и имеющий целью получение преимущества, уравнение позиции или усложнение борьбы для создания практических шансов на победу или ничью — в зависимости от оценки начальной позиции.

Компенсация.

От латинского *compensatio* — возмещение, уравновешивание.

В шахматах компенсация может быть материальной (например, ладья, слон и пешка за ферзя) или позиционной (за пожертвованную пешку или фигуру — атака, активность оставшихся фигур, образование проходной пешки и т. д.). Компенсация может быть достаточная или недостаточная (имеется в виду — для уравнения игры).

Коневая оппозиция.

См. Оппозиция. Этюд № 85.

Крепость.

Разновидность позиционной ничьей: неприступная позиция.

Критический ход.

Термин в шахматной композиции. Используется для обозначения перехода дальнобойной фигуры через точку пересечения линий действия двух фигур (критическое поле), например, при построении индийской батареи.

Лавирование.

Стратегический прием — маневрирование фигурами с целью создания и использования слабостей в лагере противника. Автор термина А. Нимцович: «Процесс лавирования, направленного против двух неприятельских слабостей, можно было бы охарактеризовать приблизительно так: две слабости, сами по себе вполне защитимые, попеременно берутся под обстрел... Партия проигрывается потому, что для защищающегося в какой-нибудь момент оказывается невозможным поспеть за противником в быстроте перегруппировки сил... Можно лавировать и про-

тив одной слабости, в этом случае необходимо, чтобы разнообразие способов атаки (например, атака фронтальная, фланговая, обходная) возмещало отсутствующее разнообразие слабостей».

Лесенка.

Подъем или спуск фигуры (ферзя, ладьи, короля) графически четкими зигзагами.

См. этюды № 55, 218, 252.

Линейные фигуры.

Ферзь, ладья и слон.

Лишняя фигура.

Одна из сторон имеет на одну фигуру больше.

Ловушка.

Попытка вызвать ход противника казалось бы для него выгодный, но на самом деле ошибочный.

Маневр.

Один или несколько ходов фигурой (фигурами) одной из сторон для достижения конкретной цели.

Маневр (идея, метод) Рети.

Маневр короля, в результате которого остается возможность выбора между двумя или более целями. См. гл. V.

Материал.

Фигуры и пешки на доске в течение партии.

Материальное преимущество.

Перевес в силах (фигурах и пешках).

Метод треугольника (треугольник).

Прием передачи хода противнику без изменения первоначальной позиции с целью создания цугцванга. Прием состоит в маневре фигуры (короля, ладьи, слона, ферзя) по трем полям в то время, как соперник может маневрировать только по двум. См. этюды № 79—83, 100, 103, 304.

Миниатюра.

Этюд с числом фигур не более семи.

Минированные поля.

Движение фигуры должно происходить по строго определенным полям. Игра на другие («минированные») поля позволяет сопернику осуществить контригру. См., например, этюд № 179.

Начальная позиция этюда.

Расположение фигур в этюде до первого хода.

Ниша (патовое гнездо).

Поле, где король прячется для постройки пата.

Оппозиция.

Частный случай полей соответствия. Противостояние королей на вертинали, горизонтали или диагонали, когда между ними нечетное число полей.

Оппозиция ближняя — когда между королями одно поле, дальняя — три или пять полей. Иногда применяется термин коневая оппозиция — когда короли расположены на расстоянии хода коня.

Открытая линия.

Линия, на которой нет пешек обеих сторон.

Ответный шах (перекрестный шах).

Объявление шаха в ответ на шах противника. Тактический прием, используемый для перехвата инициативы. См. этюды № 125, 174, 178, 253.

«Отталкивание плечом».

Прием в эндшпиле, когда король встает на пути неприятельского короля, чтобы не пропустить его к важному пункту. Один из методов блокады и выигрыша темпа. См. этюды № 1, 4, 5, 41, 48.

Пассивная фигура.

См. Фигура пассивная.

Пассивизация фигуры.

Тактический прием: фигура оттесняется на поле, находясь на котором, не может активно участвовать в борьбе. Если речь идет о пассивизации ко-

роля, то, кроме отмеченного, он после оттеснения может подвергаться опасности (угрозы мат, линейные удары и т. д.). См. этюды № 3, 6, 35, 39, 42, 44, 47, 50, 53, 96, 101, 281, 300.

Передача хода.

Тактический прием, используемый, в частности, для создания положения цугцванга. (См. также «Метод треугольника»). Цель — создать эту же позицию, но при ходе противника.

Перекрытие.

Тактический прием: расположение собственной фигуры на линии действия дальнобойной фигуры (неприятельской или своей). Если при этом ограничивается подвижность чужой фигуры (или нарушается взаимодействие чужих фигур), то перекрытие является частным случаем блокады.

Переработка (корректировка, исправление) этюда.

Исключение побочных решений или нерешаемости опубликованного этюда, улучшение его формы, обогащение содержания, выполненное самим автором или другим шахматным композитором.

Перестановка ходов.

Изменение очередности ходов в намеченном варианте.

Пешечный прорыв.

Образование проходной пешки с помощью жертвы одной или нескольких пешек.

Плохой слон.

Слон с ограниченной подвижностью, упирающийся в свою же блокированную пешку. См. этюды № 26, 40.

Побочное решение.

Решение этюда способом, отличным от авторского.

Позиционная ничья.

Позиции, в которых слабейшая сторона добивается ничьей повторением

ходов из-за позиционных слабостей в положении соперника или сильнейшая сторона не может реализовать свое преимущество (например, крепость, преследование, блокада).

Поля соответствия.

Поля, овладение которыми позволяет поставить соперника в положение цугцванга.

Правило оппозиции.

Если короли находятся на одной линии и число полей между ними нечетное (одно, три или пять), то оппозицией владеет тот из партнеров, кто ходил последним. Владеющий оппозицией получает позиционное преимущество.

Преследование.

Непрерывное нападение на фигуры или пешки противника. Например, вечный шах — непрерывное нападение на короля — частный случай преследования.

Приближение (привлечение).

См. Жертва приближения (привлечения).

Привязывание.

Положение, в котором фигура одной из сторон вынуждена постоянно защищать свои позиционные слабости (фигура не может покинуть поле или линию из-за необходимости защиты другого поля или более ценной фигуры).

Принцип (правило) Тарраша.

В ладейных окончаниях ладью следует ставить сзади проходной пешки — как своей, так и неприятельской.

Как и вообще в шахматах, бывают исключения из этого правила.

Промежуточный ход.

Ход, сохраняющий возможность выполнения своего плана в дальнейшем, но или разрушающий план противника, или ухудшающий положение его фигур, или улучшающий положение своих фигур.

Промежуточный шах.

Шах, позволяющий выиграть темп с целью улучшения позиции своих фигур или ухудшения позиции фигур противника. Часто применяется для перевода своей фигуры к нужному пункту или для вынуждения невыгодного расположения чужих фигур

Прорыв.

Тактический прием, включающий в себя жертву одной или нескольких фигур или пешек для разрушения обороны противника

Пуанта.

От франц. *pointe* — вершина. Самый тонкий (тонкий или скрытый) ход в маневре или комбинации. Термин предложен Леонидом Куббелем (1991—1992), выдающимся российским шахматным композитором.

Распаторывание.

Тактические приемы, позволяющие предоставить ход королю, находившемуся в патовом положении.

Связка.

Позиция, в которой линейная фигура ограничивает подвижность находящейся на этой же линии фигуры соперника за счет того, что за связанной фигурой стоит более ценная фигура (относительная связка) или король (абсолютная связка).

Связывание.

Прием ограничения подвижности фигур с помощью связки.

Скользящая вилка.

Тактический прием: черные, защищаясь от коневой вилки, смещают свою фигуру, но белые каким-либо способом заставляют сдвинуться и вторую фигуру, после чего конь наносит двойной удар на другом поле. См. этюд № 211.

Слабое превращение.

Превращение пешки в ладью, слоном или коня. См. этюды № 43, 48, 77, 131, 167, 178, 239, 293, 295.

Слабость в позиции.

Широкое понятие, означающее поле (или фигуру, или пешку на этом поле), которое надо защищать, так как противник напал или угрожает напасть на эту слабость.

Примеры слабостей — поле, на котором угрожает мат; фигура или пешка, на которую напали и которая сама не может защититься; проходная пешка противника, которую нельзя пропустить вперед; поле, которое постоянно надо держать под боем, чтобы блокированная чужая фигура не вырвалась на свободу, и т. д. Привязывание фигур противника к защите своих слабостей — эффективный способ уменьшения активности его фигур.

Спертый мат.

Матовый финал, в котором собственные фигуры и пешки отнимают у короля все поля для отступления.

Стратегия шахмат.

Принципы и способы ведения шахматной партии. Элементами стратегии являются: расстановка фигур (в том числе их концентрация на каком-либо участке, обеспечение их взаимодействия, защита своего короля и ослабление чужого), овладение пространством или контроль над ним (например, в центре доски или в районе короля противника), создание хороших своих фигур и плохих чужих, создание и захват открытых линий и слабых полей противника, перспективное расположение своих пешек и ослабление чужих, противодействие стратегическому плану противника (например, путем передислокации сил, опережающего наступления). Совокупность стратегических элементов позволяет оценить позицию и выбрать план игры. Стратегия создает основу (позиционное преимущество) для тактических операций — ударов и комбинаций.

Тактика шахмат.

Совокупность приемов и способов выполнения отдельных шахматных



операций, характерных для позиций, когда фигуры соперников вступают или могут вступить в непосредственный контакт, нападают или угрожают напасть друг на друга.

Тактические операции включают тактические удары и комбинации.

Тактический удар.

Активный ход — нападение или угроза, без жертвы или с мнимой (кажущейся) жертвой, использующий дефекты позиции соперника.

Темп.

Один ход; единица времени в шахматах.

Точка пересечения.

Поле, где пересекаются линии действия фигур.

Треугольник.

См. метод треугольника.

Фигура активная.

Активной будем называть такую фигуру, которая не связана только защитными функциями, но имеет свободу маневра, может создавать угрозы королю, другим фигурам и пешкам противника или ограничивает его контригру (участвует в блокаде, нападениях, преследовании и т. д.).

Фигура пассивная.

Фигура, лишенная полезных свойств активной фигуры и, в лучшем случае, выполняющая только защитную работу.

Фокальное поле.

1. Поле, находясь на котором, фигура контролирует (защищает) два своих слабых пункта. Если в результате цугцванга, блокады, перекрытия и т. д. фигура теряет контроль над одним из своих слабых пунктов, это сразу используется противником. См. этюд № 84.

2. Поле — точка пересечения линий действия двух фигур одной стороны, каждая из которых защищает определенную слабость на своей линии. Постановка противником на такое поле своей фигуры (перекрытие на фокальном поле) ведет к дезорганизации защиты и потере контроля над одной из слабостей. См. этюды № 130, 145.

Этюд.

От франц. etude — изучение, исследование. Шахматный этюд — составленная автором позиция, по правилам шахматной игры возможная в партии, содержащая оригинальную идею для достижения выигрыша или ничьей строго единственным способом.

Принятые обозначения

- + у белых выигранная позиция.
-+ у черных выигранная позиция.
= позиция ничейная.
(Д) знак «Диаграмма» ставится после хода, которому соответствует позиция на следующей диаграмме.
! хороший или лучший в данной позиции ход.
!! очень сильный ход.
? слабый ход.
?? грубая ошибка.

Глава I

Блокада.

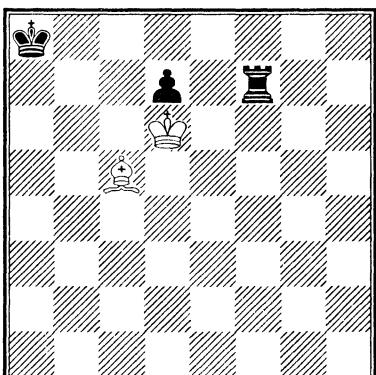
Ограничение подвижности и нарушение взаимодействия фигур и пешек

Метод блокады принадлежит самой сути шахматной игры. Блокада может осуществляться двумя способами: 1) путем контроля (атаки) своими фигурами и пешками тех полей, на которые могут пойти неприятельские фигуры и пешки, 2) путем механического торможения неприятельских сил постановкой на их пути своих фигур и пешек. Например, в окончании король и ферзь против короля метод маневрирования состоит в блокаде короля — отнятии у него полей и оттеснении на край доски. Даже первый ход в шахматной партии 1. e2-e4, кроме оккупации центрального поля e4 и открытия диагоналей для слона и ферзя, имеет еще одну важнейшую цель — блокада (взятие под контроль) полей d5 и f5 (особенно важно центральное поле d5 — белые не допускают, чтобы на этом поле встал неприятельский пехотинец). Таким образом, блокада характерна для всех стадий шахматной партии и является основным методом ухудшения положения фигур противника — ограничения в пространстве и подвижности, нарушения взаимодействия, закрытия и перекрытия линий и отнятия полей, отрезания фигур и т. д. В этой главе рассматриваются примеры блокады всех шахматных фигур, в первую очередь — короля.

Король

Выключение короля из игры путем блокады

1. А. Акерблом, 1941



У черных большое преимущество по материалу, и, стой черный король, например, на с8, сопротивление белых было бы бесполезным. Но уже первым ходом белые блокируют черного короля в углу (отнимают у него все ходы). А ладья и пешка не справляются с королем и слоном.

1. ♕c7!! ♜h7 2. ♖f2 ♜f7
3. ♖c5 ♜h7 4. ♖f2 ♜g7 5. ♖c5

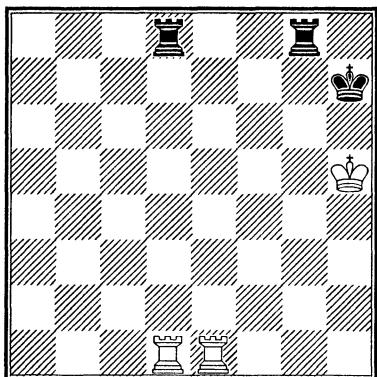
Ничья, так как черный король выключен из игры, а движение пешки приводит к ее гибели.

Этот метод блокады короля очень часто используется в шахматной практике не только для защиты, но и для атаки на короля.



Блокада двумя ладьями на предпоследней линии

2. А. Ринк, 1906

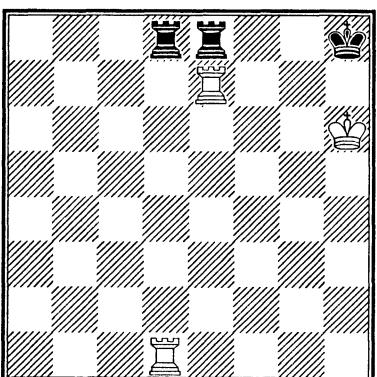


Используя тот факт, что ладья d8 под боем, белые врываются на седьмую горизонталь двумя ладьями и блокируют неприятельского короля на восьмой.

1. ♕e7+! ♜h8

Теперь обязательно продвигаем вперед короля, усиливая блокаду и угрожая матом в один ход на поле h7. Совет новичкам: нападайте! Создавайте угрозы! Противник должен будет защищаться. Это значит, что сам атаковать он не сможет, а это уже большое ваше достижение.

2. ♜h6! ♕ge8 (Д)



3. ♕dd7!

Три белые фигуры полностью заблокировали три черные на краю доски.

3... ♔g8

Мат неизбежен.

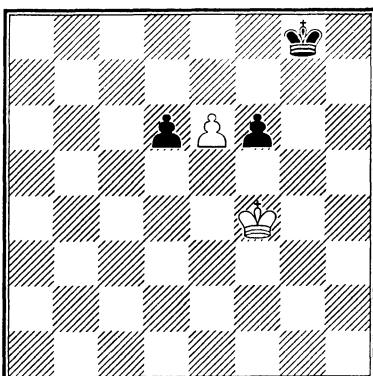
4. ♕g7+ ♔h8 5. ♕h7+ ♔g8

6. ♕dg7+ ♔f8 7. ♕h8#

Возьмем на вооружение метод, которому учат автор этого этюда А. Ринк и гроссмейстер А. Нимцович в книге «Моя система»: врывайся ладьей (а еще лучше — двумя ладьями) на предпоследнюю линию.

Блокада короля методом оппозиции

3. Р. Скуя, 1950



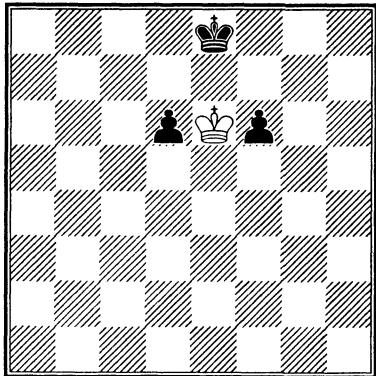
У черных лишняя пешка и кажется, что они должны одержать легкую победу.

1. ♜f5 ♔g7 2. e7 ♔f7 3. e8♛+!

Только так — отдавая последнюю пешку и отбрасывая черного короля на край доски — можно спасти партию. С этой идеей — жертвой проходной пешки ради пассивизации неприятельского короля с его последующей блокадой — мы еще не раз встретимся в этой книге.

3... ♔xe8 4. ♔e6!! (Д)

Блокада черного короля на последней линии. Белый король занял оппозицию и лишил черных полезных ходов. Из-за блокады черные не могут выиграть.



В этой удивительной позиции белые делают ничью только потому, что сейчас ход черных. При своем ходе белые должны были бы снять блокаду, сместившись королем влево или вправо. Тогда черный король обходным маневром проводил оставшуюся в живых пешку в ферзи. Это позиция взаимного цугцванга: при ходе черных — ничья, при ходе белых — черные выигрывают.

4... ♔d8

Или 4... f5 5. ♔xf5 ♔d7 6. ♔e4 ♔c6
7. ♔d4 =.

5. ♔xd6!

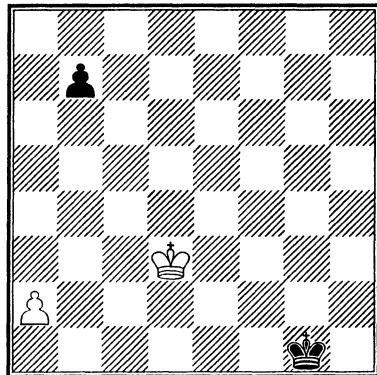
Продолжая блокаду.

5... ♔e8 6. ♔e6

Этот этюд, кроме мощного средства блокады — противостояния королей на расстоянии одного поля (ближней оппозиции), научил нас еще одному важнейшему шахматному правилу: **не бойтесь жертвовать пешку, если взамен вы улучшаете положение своих фигур и ухудшаете положение фигур противника.**

Отталкивание плечом

4. И. Моравец, 1947



Прямолинейная игра на пешку b7 не дает выигрыша: 1. ♔c4? ♔f2 2. ♔b5 ♔e3 3. ♔b6 ♔d4 4. ♔xb7 ♔c5 =. Плохо и 1. a4? ♔f2, и черный король успешно атакует белую пешку с тыла.

Правильно сначала сыграть на блокаду черного короля (шахматисты говорят: оттолкнуть его плечом), затем продвинуть свою пешку на a4 или a5 и только потом идти к пешке b7.

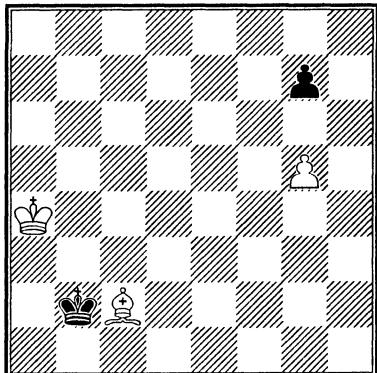
1. ♔e2!! ♔g2 2. a4 ♔g3 3. ♔e3 ♔g2

Или 3... ♔g4 4. ♔e4.

4. ♔d4+—

Блокада важнейшей материала

5. А. Венинк, 1920



На первый взгляд кажется, что лишняя фигура и некрайняя пешка белых принесут им легкую победу. Однако если черный король нападет на пешку g5, то ее придется продвинуть на g6, а тогда для построения позиционной ничьей черному королю достаточно пробраться на f8 — оттуда его не прогнать. Посчитаем варианты.

a) 1. ♕b3 ♔c3 2. g6 (2. ♕b5 ♔d4
3. ♕c6 ♔e5 4. g6 ♔f6 5. ♖f7 ♔e7) 2...
♔d4 3. ♖b4 ♔e5 4. ♕c5 ♔f6 5. ♖f7
♔e7 6. ♖d5 ♔f8=.

б) 1. ♖h7 ♔c3 2. ♕b5 ♔d4 3. ♕c6
♔e5 4. g6 (4. ♕d7 g6!) 4... ♔e6=

в) 1. ♖b4 ♔xc2 2. ♖o4 ♔d2 3. ♕d4
♔e2 4. ♕e4 ♕f2 5. ♕f4 ♔g2 6. ♕g4 g6 —
черные перехватили оппозицию, и уже
белым надо позаботиться о ничьей.

Выигрывает неожиданное

1. ♖b1!!

Жертва слона ради оттеснения черного короля на первую линию с последующей блокадой!

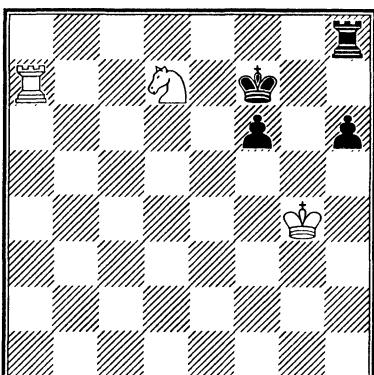
1... ♕xb1 2. ♖b3! ♔c1 3. ♕c3 ♔d1
4. ♕d3 ♔e1 5. ♕e3 ♕f1 6. ♕f3 ♔g1
7. ♕g3 g6 8. ♕f4

Или 7... ♕h1 8. g6 с победой.

Ради блокады можно пожертвовать пешку или даже фигуру!

Ладейная блокада после батарейного удара

6. А. Гуляев, 1926



Положение черных не выглядит плохим — король собирается выйти вперед — на g6 или e6, ладья, хоть и не имеет открытой вертикали, предполагает переместиться в центр, например, на d8. Но эти общие рассуждения не учитывают, что сейчас ход белых и батарея против короля уже заряжена.

1. ♖f8+!!

Гром среди ясного неба! Королю приходится отступать на край доски, а шестая линия была так близко! Правда, черные выигрывают коня, но мы уже знаем, что блокада важнее. А от ладейной блокады черному королю не избавиться. Запомним эту важную идею: ладья дежурит по седьмой линии, не выпуская с края доски черного короля, а белый спешит на шестую с угрозами матов или выигрыша материала. Черных губит своя же пешка h, закрывающая выход ладьи на свободу.

1... ♕xh8

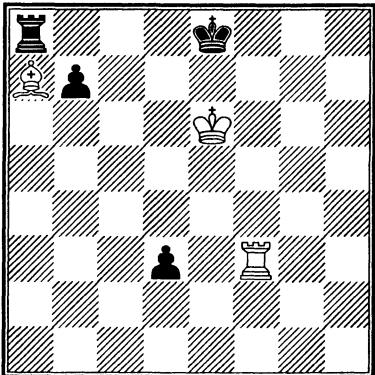
Не лучше 1... ♔e8 2. ♖f5 h5 3. ♖xf6
♕xf8+ 4. ♔e6+-.

2. ♖f5 h5 3. ♕g6 ♕g8+ 4. ♖xf6 ♔e8
5. ♕a8+

Жертва слона на b8, или Запрет рокировки — 1

Часто для блокады неприятельского короля в центре необходимо принять меры против рокировки. Запретить этот двойной ход можно хорошо известными способами — с помощью шаха или отрезающего хода, чаще всего слоном или ладьей. В следующих двух этюдах для этой цели используются жертвы слона на восьмой и седьмой линиях.

7. И. Моравец, 1931



1. ♜b8!!

Единственный выигрывающий ход. Благодаря блокаде белые нарушают взаимодействие черных фигур. В ответ на 1. ♜c5 черные спасались рокировкой. После 1. ♜b6 белые проигрывали слона.

1... d2

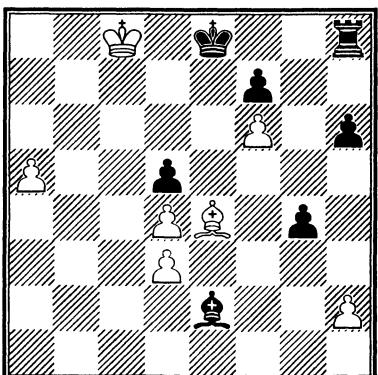
Или 1... ♜a2 2. ♜xd3;

1... ♜xb8 2. ♜h3 ♜d8 3. ♜d6

2. ♜d6+—

Жертвы слона на h7 и g8, или Запрет рокировки — 2

8. О. Перваков, 1996

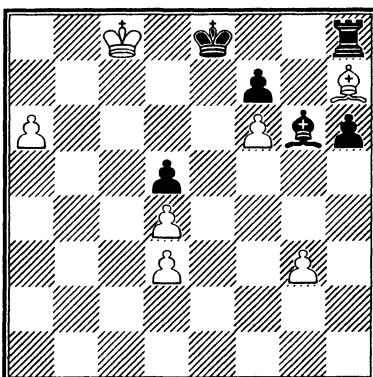


Белый король и пешка f6 блокируют черного короля на восьмой линии. Но у черных лишняя ладья, и она может войти в игру путем рокировки. Единственный шанс белых — найти способ запретить рокировку.

1. ♜h7!!

Слон жертвуется, но если ладья встанет на h7, то завязнет там надолго, да и право рокировки будет утрачено. Поэтому черные пытаются забрать незваного гостя h7 слоном.

1... g3 2. hxg3 ♜h5 3. a6 ♜g6



4. ♜g8!!

Еще один удар, нарушающий взаимодействие черных фигур и запрещающий рокировку. Плохо было двигать пешку a, так как черные били на h7 слоном, а затем все-таки рокировали.

4... ♜f8

Первая часть плана белых выполнена — теперь рокировка невозможна, так как король сделал ход. Но он хочет выбраться из района блокады пешком и все-таки освободить восьмую линию для ладьи. Поэтому следующая задача белых — закрыть королевский лаз h7.

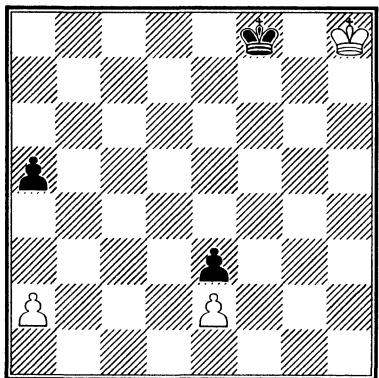
5. ♜h7! ♜xh7 6. a7 ♜f5+ 7. ♜c7!

В случае 7. ♜b7? ♜g8 8. a8♛+ ♜h7 белый король некстати перекрывает диагональ a8—d5, и черные строят крепость после ♜e6.

7... ♜g8 8. a8♛+ ♜h7 9. ♜xd5 +—

Блокада короля при ферзях без пешек. Позиции Полерио и Лолли. Правила Авербаха

9. И. Моравец, 1950



Черный король не защитит пешку e3, но зато съест пешку a2 и образует свою проходную. Чья пешка быстрее дойдет до последней линии? Расчет показывает, что ферзи появляются один за другим — сначала белый, за ним — черный. Именно позиции после превращений нас здесь и интересуют.

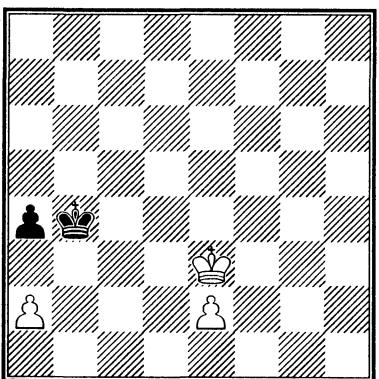
1. ♔h7

Теперь черные могут выбрать один из двух вариантов.

А. Черныедвигают пешку a и затем кратчайшим путем идут королем к a2.

1... a4 2. ♕g6 ♔e7 3. ♕f5 ♕d6

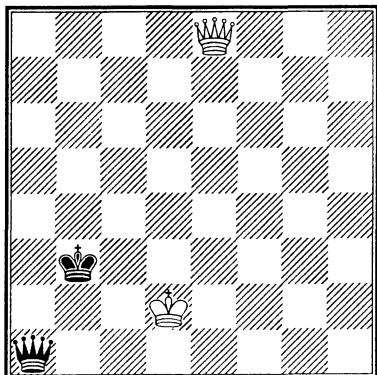
4. ♔e4 ♔c5 5. ♔xe3 ♔b4 (Д)



6. ♔d2!!

Идея блокады черного короля на краю доски до превращения здесь не работает, так как черные спасаются с помощью пата. Смысл сделанного хода в другом — белые строят позицию Полерио, с которой полезно познакомиться всем шахматистам-разрядникам.

6... ♔a3 7. e4! ♔xa2 8. e5 a3 9. e6 ♔b3 10. e7 a2 11. e8♛ a1♛ (Д)

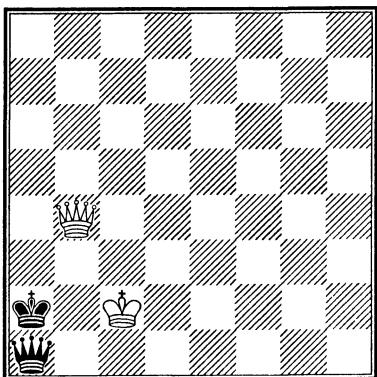


Позиция Полерио (1594 г.)

Черных губит неудачное расположение ферзя — в углу доски. Непрерывными шахами, сочетая блокаду с угрозами выиграть черного ферзя линейным ударом, белые оттесняют неприятельского короля на последнюю линию и ставят мат.

12. ♔b5+ ♔a3 13. ♔a5+ ♔b2

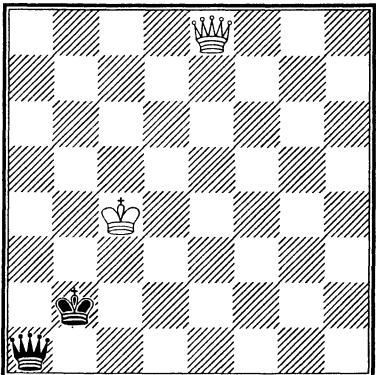
14. ♔b4+ ♔a2 15. ♔c2! (Д)



Мат неизбежен.

Б. Черные не двигают пешку и играют королем.

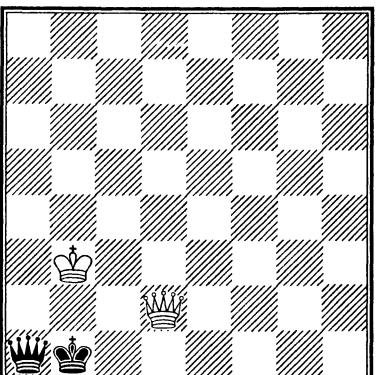
- 1... ♜f7 2. ♔h6 ♜f6 3. a4! ♜f5
4. ♜h5 ♜f4 5. ♜h4 ♜f5 6. ♜g3 ♜e4
7. ♜g4 ♜e5 8. ♜f3 ♜d4 9. ♜f4 ♜c4
10. ♜xe3 ♜b4 11. ♜d4 ♜xa4 12. ♜c4!
- 爵a3 13. e4! a4 14. e5! ♜b2 15. e6 a3
16. e7 a2 17. e8爵 a1爵 (Д)



Позиция Лолли (1763 г.)

Метод выигрыша тот же: блокада.

18. ♜e2+ ♜c1 19. ♜e1+ ♜b2
20. ♜d2+ ♜b1 21. ♜b3 +— (Д)



Ю. Авербах («Шахматные окончания ферзевые», 1982, стр. 29) исследовал все подобные позиции и сформулировал два правила.

Первое правило Авербаха. Черный ферзь на a1, белый король на d2.

Черные проигрывают, если их король находится на a2, b2 или b1 при любом расположении белого ферзя, кроме поля h2 при черном короле на a2. Белые выигрывают и при черном короле на a3 и b3, но только при некотором положении белого ферзя. Так, при черном короле на a3 белые побеждают, если могут дать шах ферзем либо по вертикали a, либо с поля c5. При короле на b3 только шах с поля b5 позволяет белым осуществить блокаду и одержать победу.

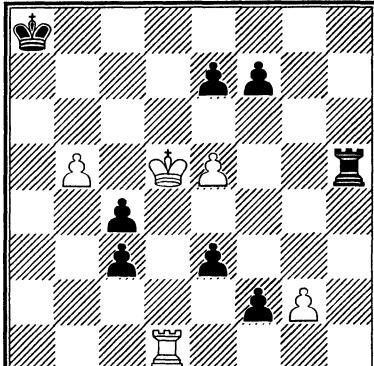
Второе правило Авербаха. Черный ферзь на a1, белый король на d3 (или — в силу симметрии — на c4).

Черные проигрывают, если их король находится внутри прямоугольника a1—a4—d1—d4, но только при некоторых расположениях белого ферзя. Так, при короле на b4 к победе ведет лишь шах ферзем с b6. При короле на b3 выигрывает шах либо по вертикали b, либо с полей c4 и e6.

При короле на b1 белые добиваются успеха, если их ферзь расположен на диагонали b1—h7. При короле на c1 выигрывают шахи по линии с и первой горизонтали, а также с поля d2.

Блокада короля в углу королем и пешкой

10. Д. Гургенидзе, 1985



Один из замечательных этюдов современного грузинского композитора Давида Гургенидзе. Юные шахматисты, знакомые с идеей блокады, безусловно, найдут первый ход:

1. ♜c6!

Теперь черный король до конца дней своих обречен томиться в темнице a8. Уже грозит мат в три хода.

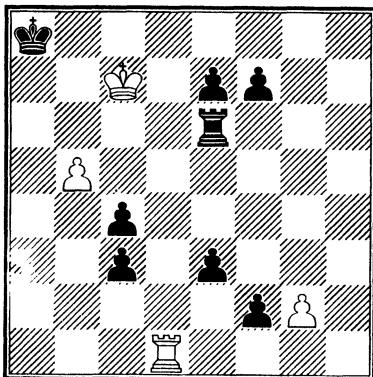
1... ♛h6+

Сразу проигрывает 1... ♛h8? 2. ♜c7 с неотразимым матом по линии а.

2. e6!!

Трудный ход. Его смысл — открыть пятую линию — прояснится позже.

2... ♛xh6+ 3. ♜c7 (Д)



3... ♛a6

Единственный способ защититься от мата.

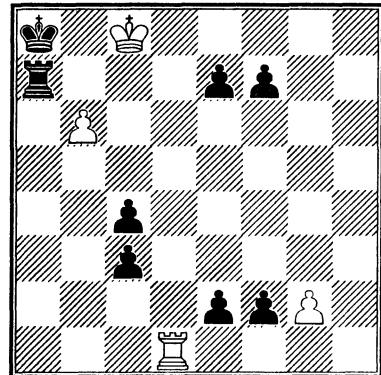
У черных столько кандидатов в ферзи, что ладью не жалко, тем более, что ее взятие закрывает линию а и снимает проблемы черных.

Но белые верны своему плану — блокада короля.

4. b6! ♛a7+ 5. ♜c8

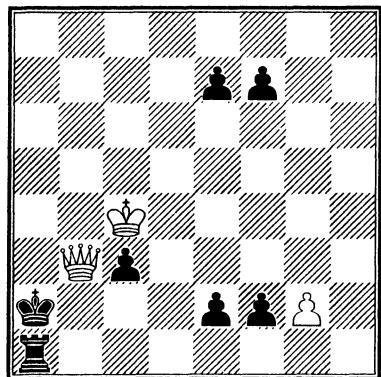
Теперь у черных три возможных продолжения, рассмотрим каждое из них.

a) 5... e2 (Д)

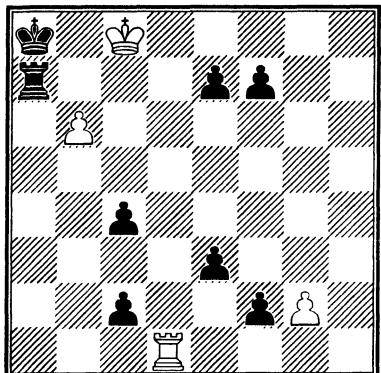


6. ♛a1! ♛xa1 7. b7+ ♛a7 8. b8♛+ ♛a6 9. ♜c7 ♛a5 10. ♜c6 ♛a4 11. ♜c5 ♛a3 12. ♜xc4 ♛a2

13. ♛b3# (Д)



б) 5... c2 (Д)



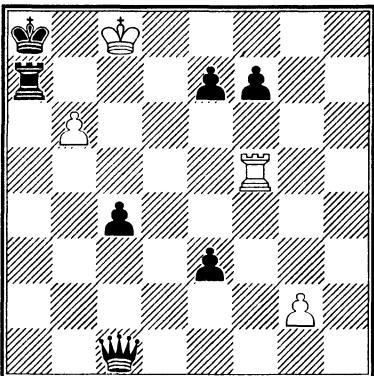
6. $\blacksquare d5!!$

На a1 теперь нельзя, так как белый король не может взять на двенадцатом ходу на c4 из-за появления черного ферзя с шахом.

6... $f1\blacksquare$ 7. $\blacksquare a5!$ $\blacksquare f5+$ 8. $\blacksquare xf5$

Вот для чего на втором ходу белые отдали пешку e — ладья на пятой линии должна контролировать поле f5!

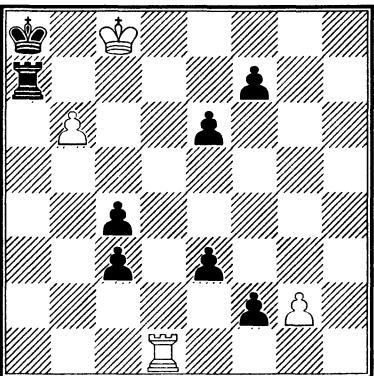
8... $c1\blacksquare$ (Д)



9. $\blacksquare a5$ $\blacksquare a3$ 10. $b7\#$

в) 5... $e6$ (Д)

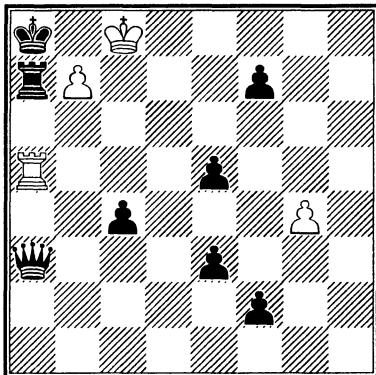
Пешка отняла у ладьи поле d5.



6. $\blacksquare b1!!$

В пользу черных 6. $\blacksquare a1?$ $\blacksquare xa1$ 7. $b7+$ $\blacksquare a7$ 8. $b8\blacksquare+$ $\blacksquare a6$ 9. $\blacksquare c7$ $\blacksquare a5$ 10. $\blacksquare c6$ $\blacksquare a4$ 11. $\blacksquare c5$ $\blacksquare a3$.

6... $e5$ 7. $g4!$ $c2$ 8. $\blacksquare b5$ $c1\blacksquare$ 9. $\blacksquare a5$ $\blacksquare a3$ 10. $b7\#$ (Д)

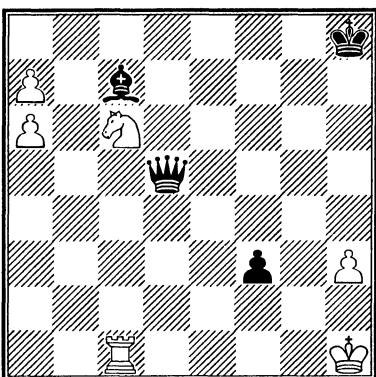


Торжество блокады!

Ферзь

Ферзь под арестом

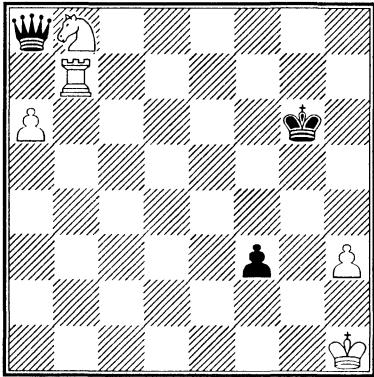
11. Н. Кононов, 1929



Черным для маты нужен только ход — батарея заряжена.

1. $a8\blacksquare+$ $\blacksquare h7$ 2. $\blacksquare b8!!$ $\blacksquare xa8$ 3. $\blacksquare xc7+$ $\blacksquare g6$ 4. $\blacksquare b7$ (Д)

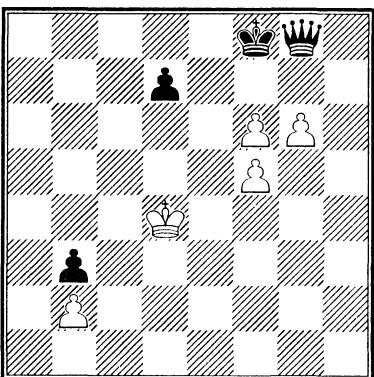
Все изменилось — королева арестована. Посочувствуем ей старинной московской пословицей: «Не кручинься — женихи на Пресне есть!».



4... ♕g5 5. ♔g1 ♕f5 6. ♕f2 ♕f4
7. h4 ♕g4 8. h5 ♕xh5 9. ♕xf3
и белые выигрывают.

Блокада ферзя королем и пешками

12. М. Кляцкин, 1924
(окончание этюда)

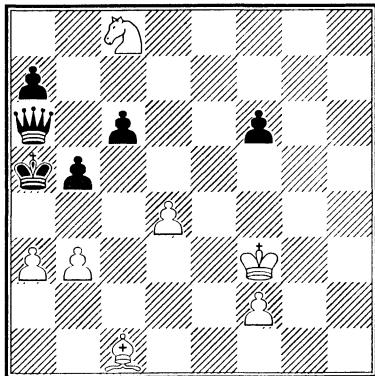


Черные король и ферзь блокированы. Любой их ход ведет к потере ферзя. Такие позиции выигрываются методом цугцванга — передачей очереди хода противнику с помощью выжидательных ходов (здесь их выполняет король).

1. ♕c5! d6+ 2. ♔d4 d5 3. ♕c5 d4
4. ♕xd4+-

Король и конь блокируют ферзя, или Магия Либуркина

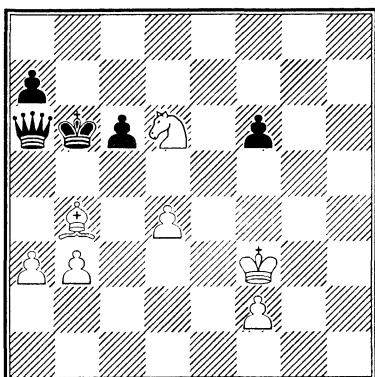
13. М. Либуркин, 1939



У черных большой перевес по материалу, но их две суперфигуры явно стеснены.

1. ♘d2+ b4 2. ♘xb4+ ♕b5 3. ♘d6+ ♕b6 (Д)

Кажется, что у черных нет проблем.



4. ♘a5+!!

Красивая жертва, нарушающая координацию черных фигур и создающая позицию с блокадой короля и ферзя благодаря тому, что конь с темпом переводится на идеальную стоянку с4, откуда он контролирует поля a5, b6, d6 и a3.

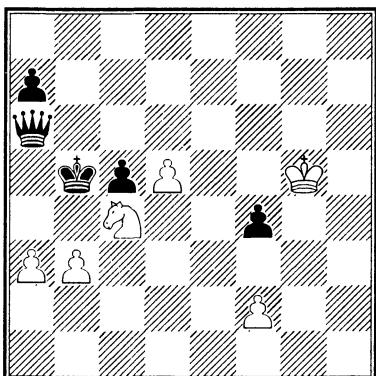
4... ♕xa5 5. ♖c4+ ♔b5 6. ♖f4! c5

Или 6... f5 7. ♖g5 f4 8. f3 — то же самое.

7. d5 f5 8. ♖g5!

Король отнял у черного ферзя последние три поля на шестой линии. Ферзь блокирован белыми фигурами.

8... f4 (Д)



9. f3

Черные в цугцванге и вынуждены отдать ферзя.

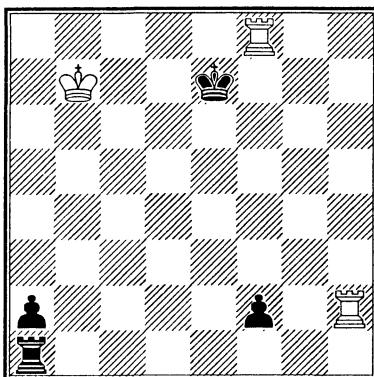
Гроссмейстер Нанн: «Я впервые увидел этот этюд, когда мне было около 10 лет. Я был очарован решением и даже сейчас, спустя 36 лет, все еще нахожусь под его магией».

Марк Либуркин (1910—1953) — выдающийся российский этюдист, двукратный чемпион СССР по составлению этюдов. Любимая область — миниатюры. Свои всегда оригинальные замыслы воплощал в кристально чистой форме. В этой книге — 5 прекрасных этюдов М. Либуркина.

Этюды М. Либуркина вошли в золотой фонд мировой этюдной композиции. И спустя несколько десятилетий после их составления его этюды продолжают восхищать оригинальностью и высоким мастерством исполнения.

Блокада ферзя на крайней вертикали

14. Д. Гургенидзе, В. Каландадзе, 1976



Ладья нередко используется для блокады ферзя, особенно если он расположен на крайней вертикали и стеснен еще и своими фигурами.

Здесь ферзь появится на поле a1. Возможные методы защиты за белых:

- 1) вечное преследование короля,
- 2) выигрыш ферзя за ладью линейным ударом,
- 3) блокада ферзя ладьей с поля a2 с оттеснением его на неудобную позицию и последующим нападением на короля.

1. ♜f7+!

Проигрывает немедленное взятие на f2: 1. ♜xf2 ♔b1+ 2. ♔c7 (2. ♔a8 a1♕+ 3. ♜a2 ♕f6 4. ♜he2+ ♔d8 5. ♜ed2+ ♕c7 6. ♜a7+ ♕c8 7. ♜c2+ ♔d8 8. ♜d2+ ♔e8 9. ♜e2+ ♔f8 10. ♜f2 ♔b8+ 11. ♔xb8 ♕xf2) 2... ♜c1+ 3. ♔b6 a1♕ 4. ♜e2+ ♔d8 5. ♜d2+ ♕c8.

1... ♔e6

Легкая ничья при 1... ♕xf7 2. ♜xf2+ ♔e6 3. ♔a6.

2. ♜f6+ ♔e5

Только теперь, когда король отнял у будущего ферзя диагональ, белые

бьют на f2. Если бы король пошел на d5, ничья достигалась переводом ладьи h2 с шахом через h5 на a5.

3. $\mathbb{Q}fxf2!$ $\mathbb{B}b1+$ 4. $\mathbb{Q}a8!$

Плохо 4. $\mathbb{Q}ab$ a1 $\mathbb{Q}+$ 5. $\mathbb{Q}a2$ $\mathbb{Q}c3$
6. $\mathbb{Q}he2+$ $\mathbb{Q}d5$ 7. $\mathbb{Q}ad2$ $\mathbb{Q}c6$.

4... a1 \mathbb{Q}

Не родись красивый, а родись счастливый. Увы, не в пословицу родился ферзь — нет у него свободы маневра и не поможет он своему королю.

5. $\mathbb{Q}a2$ $\mathbb{Q}d4$

Или 5... $\mathbb{Q}c3$ 6. $\mathbb{Q}he2+$ $\mathbb{Q}d6$ 7. $\mathbb{Q}ed2+$ $\mathbb{Q}e5$ 8. $\mathbb{Q}e2+$ $\mathbb{Q}f4$ 9. $\mathbb{Q}f2+$ $\mathbb{Q}e3$ 10. $\mathbb{Q}ae2+$ с ничьей.

6. $\mathbb{Q}ae2+!$

Ошибочно 6. $\mathbb{Q}he2+?$ $\mathbb{Q}f4$ 7. $\mathbb{Q}f2+$ $\mathbb{Q}g3$ 8. $\mathbb{Q}g2+$ $\mathbb{Q}f3$.

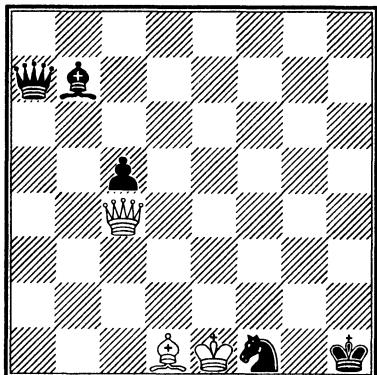
6... $\mathbb{Q}f5$ 7. $\mathbb{Q}ef2+$ $\mathbb{Q}e6$ 8. $\mathbb{Q}e2+$ $\mathbb{Q}f5$

9. $\mathbb{Q}ef2+$ $\mathbb{Q}g4$ 10. $\mathbb{Q}hg2+$

Ничья.

Плохой ферзь — удаленный и блокированный

15. М. Матоуш, 1979



Этюд М. Матоуша — прекрасная иллюстрация плохого ферзя, а именно — как не надо располагать ферзя на доске. Из-за удаленности черного ферзея от своего короля у белых огромный перевес в силах в районе атаки на ко-

роля противника, лишенного пешечной защиты. Мало того, что черный ферзь удален от эпицентра сражения, он еще и блокирован своими и чужими фигурами, и ему нелегко быстро прийти на помощь своему королю: седьмая линия закрыта слоном, диагональ a7—g1 блокирована пешкой, а на вторую нельзя ворваться, так как белый ферзь отнимает поле a2. План белых — атака на короля. Необходимо создать реальные угрозы быстро, пока черный ферзь не вернулся для защиты.

1. $\mathbb{Q}f2!!$

Король подключился к атаке. Такой тихий ход королем возможен только при удаленном ферзze противника. Недостаточно для победы 1. $\mathbb{Q}xf1+$ $\mathbb{Q}h2$ или 1. $\mathbb{Q}xfl$ $\mathbb{Q}ab$.

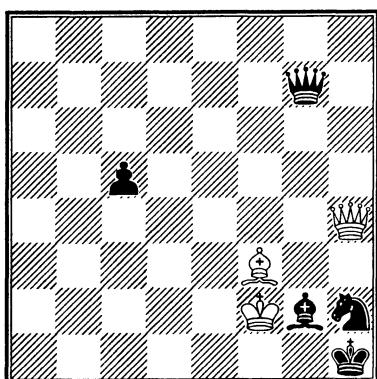
1... $\mathbb{Q}g2$

Хуже 1... $\mathbb{Q}h2$ 2. $\mathbb{Q}f3+$ $\mathbb{Q}xf3$ 3. $\mathbb{Q}c1+$ $\mathbb{Q}h2$ 4. $\mathbb{Q}h6+$ или 1... $\mathbb{Q}a6$ 2. $\mathbb{Q}f3+$.

2. $\mathbb{Q}f3!$ $\mathbb{Q}g7$ 3. $\mathbb{Q}h4+$

Слабее 3. $\mathbb{Q}xf1+$ $\mathbb{Q}h2$ 4. $\mathbb{Q}g1+$ $\mathbb{Q}h3$ 5. $\mathbb{Q}xg2+$ $\mathbb{Q}h4$ 6. $\mathbb{Q}h2+$ $\mathbb{Q}g5$.

3... $\mathbb{Q}h2$ (Д)



Черные спасли коня, но он заблокировал короля, что позволяет белым провести красивую жертву.

4. $\mathbb{Q}h8!!$

Контролируя всю диагональ a1—h8 и пытаясь отвлечь черного ферзя от поля g2.

4... ♜g6 5. ♜h7! ♜g5 6. ♜h6! ♜g8

Ферзь удален на максимальное расстояние, теперь черный король не сможет его защитить.

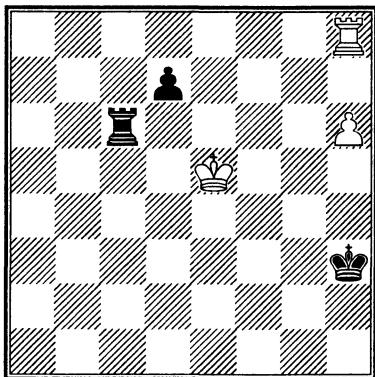
7. ♜c1+ ♔f1 8. ♜xf1+ ♔h2 9. ♜g1+ ♔h3 10. ♜xg2+ ♔h4 11. ♜h2+ ♔g5
12. ♜g3+

Ладья

Это сладкое слово — свобода!

Блокада и ловля ладьи

16. Д. Петров, 1927



Черный король отстал от далеко продвинутой пешки h6, поэтому у белых преимущество.

1. ♔f5 ♔h4 2. h7 ♜h6

Черные защищаются единственным возможным способом — располагая ладью сзади проходной. Но черной ладье на линии h тесно, так как ей мешает маневрировать свой же король на h4. Белые прекрасно это используют.

3. ♜e8!

Контролируя поле e7. Белые не могут провести пешку, но они побеждают, жертвуя ее и играя на доминацию — отнимая у ладьи поля для отхода.

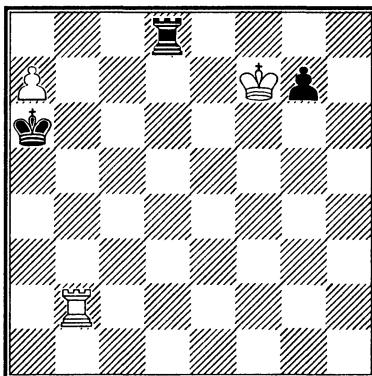
3... ♜xh7 4. ♔g6

Ладья попалась. Как тут не вспомнить капабланковскую свободу маневра фигур!

4... ♜h5 5. ♜e4+

Блокада короля и ладьи на крайней линии

17. И. Моравец, 1949



Белый король далеко от своей пешки, поэтому кажется, что ничья неизбежна. Но черная ладья не может покинуть восьмую линию, и король выигрывает темпы, преследуя эту ладью.

1. ♜e7 ♜a8 2. ♜d7! ♜f8

На 2... ♔xa7 или 2... ♜h7 выигрывает 3. ♜c7. А на линии f черную ладью встречает блокадный удар.

3. ♜f2! ♜a8 4. ♜c7 ♜xa7+ 5. ♜c6

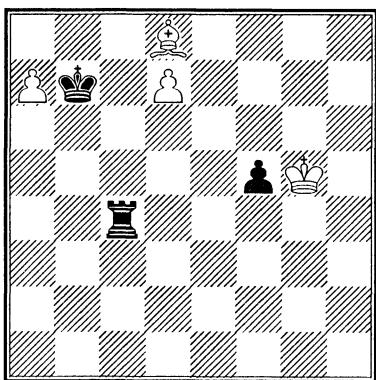
Уже знакомая нам идея — черные или получают мат, или проигрывают ладью.

5... ♔a5 6. ♜a2+

Рассмотренные этюды свидетельствуют, что расположение голого короля на краю доски в эндшпиле с тяжелыми фигурами часто приводит к тяжелым последствиям. Такой король подвергается блокаде с последующей матовой атакой.

Вытеснение ладьи с линии превращения

18. Л. Прокеш, 1944

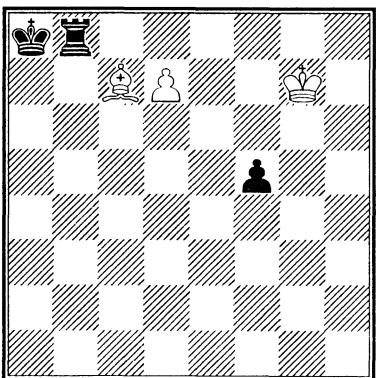


1. $a8\blacksquare +!!$

Такие жертвы проходной пешки чаще всего имеют целью пассивизацию короля противника. Здесь пешка жертвуется, чтобы отнять у ладьи поле a8 (см. заключительную диаграмму после шестого хода белых).

1... $\mathbb{Q}xa8$ 2. $\mathbb{Q}b6$ $\mathbb{Q}g4+$ 3. $\mathbb{Q}h6!$ $\mathbb{Q}g8$
4. $\mathbb{Q}h7$ $\mathbb{Q}f8$ 5. $\mathbb{Q}g7$ $\mathbb{Q}b8$ 6. $\mathbb{Q}c7$ (Д)

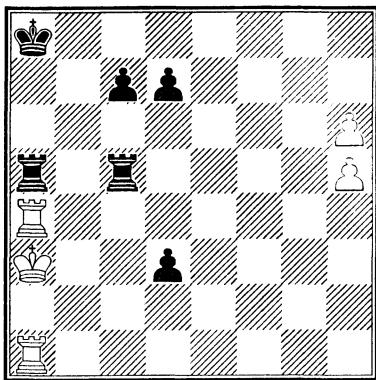
Ладья — как загнанный волк. Присесть некогда.



Для ладьи нет места на восьмой горизонтали.

Как лишить подвижности ладью противника при 4-х ладьях

19. Д. Гургенидзе, 1995



1. $\mathbb{Q}b4!$

Этим ходом, используя расположение черного короля на линии a (то есть связку ладьи a5 и шах в случае размена на a4), белые лишают подвижности ладью a5 до тех пор, пока белый король нападает на другую ладью. Не выигрывает 1. $\mathbb{Q}xa5+?$ $\mathbb{Q}xa5+$ 2. $\mathbb{Q}b2$ $\mathbb{Q}xa1$ 3. $h7$ $d2$ 4. $h8\blacksquare +$ $\mathbb{Q}b7$.

1... $\mathbb{Q}cb5+$ 2. $\mathbb{Q}c4$

Если король прячется от шахов на d2, то после размена на a4 оставшаяся черная ладья успевает задержать пешку h.

2... $\mathbb{Q}c5+$ 3. $\mathbb{Q}d4$ $\mathbb{Q}d5+$ 4. $\mathbb{Q}e4$
 $\mathbb{Q}e5+$ 5. $\mathbb{Q}f4$ $\mathbb{Q}f5+$ 6. $\mathbb{Q}g4$ $\mathbb{Q}g5+$
7. $\mathbb{Q}h4$ $\mathbb{Q}xh5+$ 8. $\mathbb{Q}g4$

Оказывается, целью похода белого короля на линию h было снятие с доски своей же пешки h5, чтобы можно было в будущем поставить свою ладью сзади проходной h6 по принципу Тарраша. Теперь — в обратный путь!

8... $\mathbb{Q}hg5+$ 9. $\mathbb{Q}f4$ $\mathbb{Q}gf5+$ 10. $\mathbb{Q}e4$
 $\mathbb{Q}fe5+$ 11. $\mathbb{Q}d4$ $\mathbb{Q}ed5+$ 12. $\mathbb{Q}c4$ $\mathbb{Q}dc5+$
13. $\mathbb{Q}b4$ $\mathbb{Q}cb5+$ 14. $\mathbb{Q}c3$

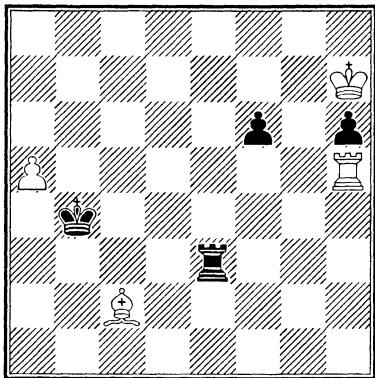
Вот только теперь, когда на доске нет пешки h5, можно спрятаться на d2.

14... ♜c5+ 15. ♔d2 ♜xa4 16. ♜xa4+ ♕b7 17. ♜h4!

Принцип Тарраша торжествует.

Блокада против принципа Тарраша

20. А. Вотава, 1951



Для ничьей черным надо выиграть белую пешку. Они к этому близки — ведь ничто не может помешать черной ладье напасть на нее сзади.

1. a6 ♜a3

Черные радуются. Но их ждет сюрприз.

2. ♜a4!!

Вот это ход! Перекрытие вертикали! Ладьей бить слона нельзя. Это приходится делать королю, но при этом он закрывает линию a для своей ладьи. Впрочем, черный король думает, что это временные трудности, — уже через ход он собирается вернуться на вертикаль b и спокоен за исход партии.

2... ♜xa4 3. ♜h3!

Новая неожиданность! Белая ладья активизировалась и наносит удар на отвлечение.

3... ♜a2 4. ♜h2! ♜a1 5. ♜h1! ♜a3
6. ♜b1!

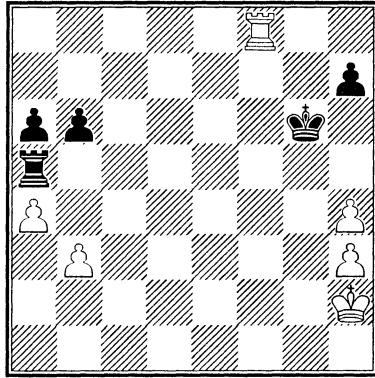
Полностью выключая из игры черные фигуры. Блокада белых против принципа Тарраша черных! Возьмем на вооружение эту идею.

6... ♜e3 7. ♜a1+

Белая пешка проходит.

Выключение ладьи из игры

21. Я. Тимман, 1984



Главное преимущество белых не в лишней пешке h, а в слабости пешки b6. Нападайте ладьей на слабые пешки противника!

1. ♜b8 b5

А теперь посмотрите на ладью a5 — у нее нет ни одного хода. Это надо быстро использовать — пока не открылась пятая линия.

2. ♜g8+ ♕h5 3. ♜g5+ ♕xh4 4. ♜d5

Не выигрывает 4. ♜c5 h5 5. ♜g2 b4!

6. ♜c4+ ♕g5 7. h4+ ♕f5 8. ♜xb4 ♜d5.

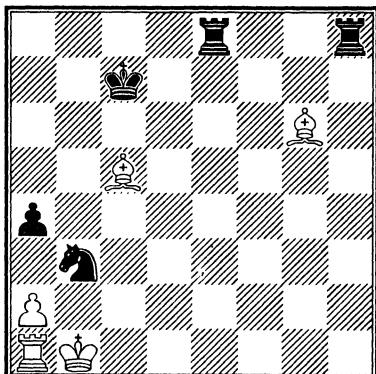
4... h5 5. ♜d4+! ♕g5 6. h4+ ♕f5

7. ♜d5+ ♕g4 8. ♜g2 ♕xh4 9. ♜f3 +—

Голландский гроссмейстер Ян Тимман — сильный шахматист-практик. Он также известен как составитель многих близких к практической игре этюдов, особенно в области ладейного эндшпилля.

Блокада ладьи споном

22. В. Пахман, 1960



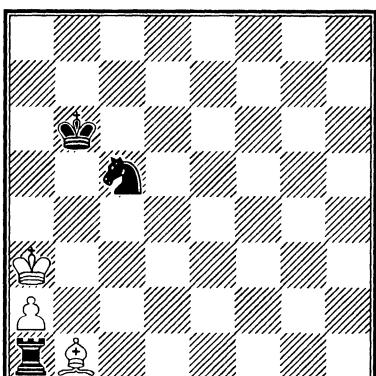
1. ♜b6+!!

Бить коня нельзя из-за двух ладейных шахов. Взятие ладьи e8 на первом ходу также проигрывает: 1. ♜xe8 ♜xc5 2. ♜g6 ♜h1+ 3. ♜b2 a3+ 4. ♜xa3 ♜xa1 5. ♜b1 ♜a4 6. ♜c2 ♜b6! 7. ♜b1 ♜c4+. Поэтому белые первым ходом завлекают черного короля на b6, отнимая это поле у коня.

1... ♜xb6 2. ♜xe8 ♜c5

И при 2... ♜h1+ 3. ♜b2 ♜xa1 4. ♜xa4 ♜c5 5. ♜e8 ♜d4 6. ♜g6 ♜e3 7. ♜b1 белые добиваются ничьей.

3. ♜g6 ♜h1+ 4. ♜b2 a3+ 5. ♜xa3 ♜xa1 6. ♜b1! (Д)



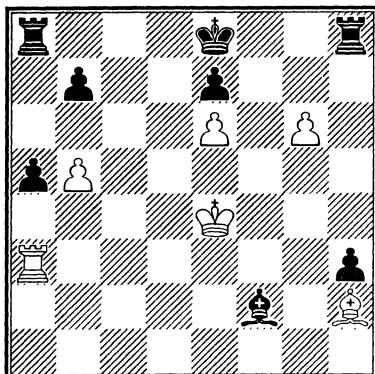
Блокада ладьи с угрозой ее выигрыша.

6... ♜a4 7. ♜c2 ♜c5 8. ♜b1

Ничья.

Разобщенные ладьи из-за нерокировавшегося короля

23. Л. Кацнельсон, 1980



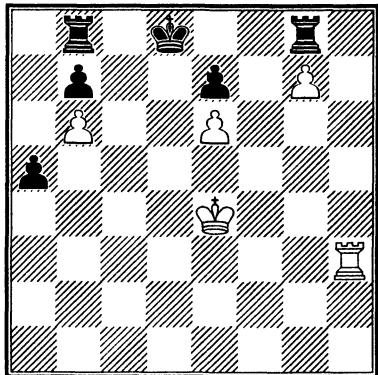
Разобщенные (не защищающие друг друга) ладьи — часто большой недостаток позиции. Если это происходит из-за того, что не сделана рокировка, то король может попасть под атаку в центре, а ладьи по одиночке нередко гибнут от преследования ферзем или другими фигурами. Здесь как раз такой случай.

1. g7 ♜g8 2. ♜xh3 ♜e1 3. ♜b8!

Уже знакомая нам блокада против рокировки. При 3. ♜c7 ♜c3 4. ♜xc3 ♜xg7 черные спасались.

3... ♜c3 4. ♜xc3 ♜xb8 5. ♜h3 ♜d8
6. b6++ (Д)

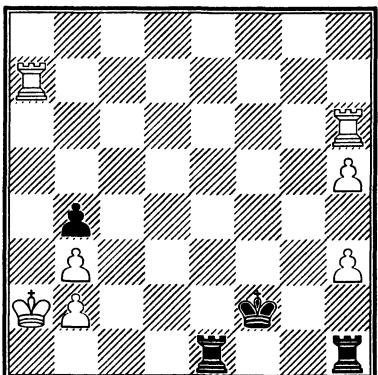
Очень поучительный этюд. Ни один шахматист не захочет получить в своей партии позицию черных, изображенную на следующей диаграмме.



Картина «Разобщенные ладьи» кисти Леонарда Кацнельсона.

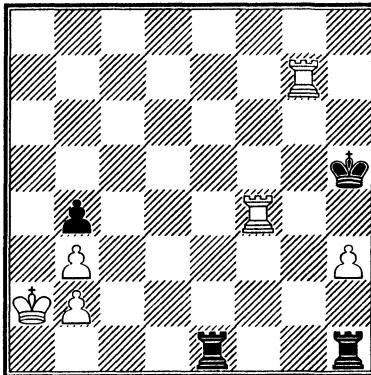
Патовая жертва как защита от соединенных ладей

24. А. Каковин, 1962



Белый король — «в трубе». Черные ладьи соединены и грозят дать мат в один ход. Остается надеяться на вечный шах, пат или размен хотя бы одной ладьи.

1. $\mathbb{H}f6+$ $\mathfrak{Q}g3$ 2. $\mathbb{H}g7+$ $\mathfrak{Q}h4$ 3. $\mathbb{H}f4+$ $\mathfrak{Q}xh5$ (Д)

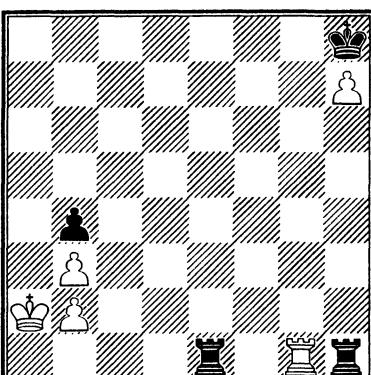


Белые спасаются красивой патовой жертвой двух ладей:

4. $\mathbb{H}h4+!!$ $\mathfrak{Q}xh4$ 5. $\mathbb{H}g1+!!$

Этот удар — частный случай блокады, так как нарушает взаимодействие черных ладей. Теперь они разъединены и мат не угрожает, а взятие белой ладьи ведет к пату.

5... $\mathfrak{Q}h5$ 6. $\mathbb{H}h4$ $\mathfrak{Q}h6$ 7. $\mathbb{H}h5$ $\mathfrak{Q}h7$ 8. $\mathbb{H}h6$ $\mathfrak{Q}h8$ 9. $\mathbb{H}h7$ (Д)



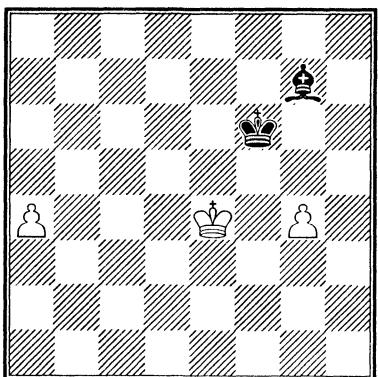
Ничья, так как черный король не имеет хорошего хода.



Слон

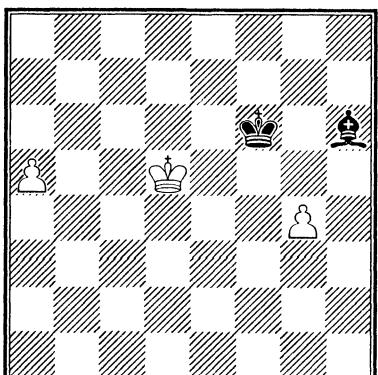
Блокада слона королем

25. Г. Оттен, 1892



Слон — фигура прямолинейная. Это часто позволяет королю отнимать у слона ключевые поля, на которых он намеревается изменить направление удара. Перед нами — замечательный пример на эту тему. Казалось бы, чего проще — черный король контролирует пешку g, а слон — проходную a. Но прекрасно расположенный белый король (централизация короля в эндшпиле — важный метод борьбы!) осуществляет блокаду слона — не допускает его на диагональ a7—g1.

1. a5 ♕f8 2. ♔d5 ♕h6 (Д)



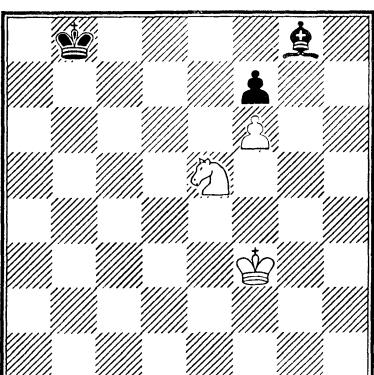
Слон «хитрит» — хочет повторить позицию. Но белые с помощью тактического удара — жертвы пешки для завлечения слона на поле g5 — еще больше ухудшают подвижность слона, отвлекая его от диагонали h6 — f8.

3. g5+! ♕xg5 4. ♔e4 ♕h4 5. ♔f3

Белый король отнимает у слона поля f2 и e3, а черный король, увы, — диагональ f6—d8. Поэтому, хотя пешке для превращения нужно еще три хода (огромное для шахмат время!), черные капитулируют.

Конь блокирует слона ценой своей жизни

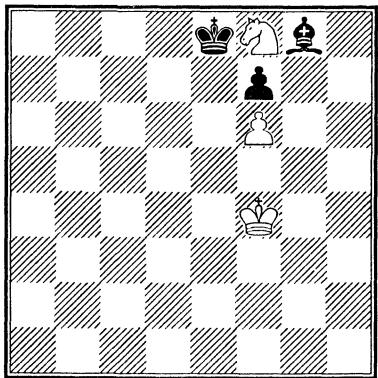
26. С. Козловский, 1931



Слон, упирающийся в свою блокированную пешку, называется плохим, так как теряет свободу маневра. Здесь мы видим именно такого слона. Он согласен даже отдать последнюю пешку f7, лишь бы вырваться на свободу — такое близкое и желанное поле h7. Но конь героически этому препятствует.

1. ♔d7+ ♕c8 2. ♔f8! ♕d8 3. ♔f4 ♕e8 (Д)

Пока черный король приближался к коню, белые получили темпы для блокады слона королем.

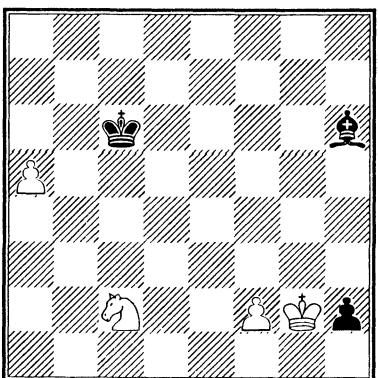


4. ♔g5 ♕xf8 5. ♔h6

Удалой о том не тужит, что конь не служит. Теперь белый король справляется и один. Блокированный слон, так и не сделав ни одного хода, проигрывает, а с ним и партия.

Коневая блокада путем угрозы вилки

27. Р. Рети, 1922



Конь часто отнимает поля у слона (а также у ладьи и ферзя) путем угрозы вилки. Удивляешься, как слон порой мечется, не находя себе места.

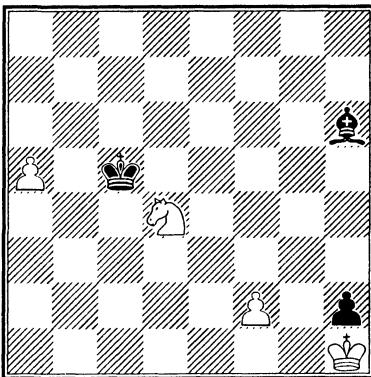
1. ♖d4+ ♜c5

Сильный шахматист отличается, в частности, тем, что способен спраши-

вать самого себя: «А как бы сыграл противник, если сейчас был бы его ход?» Если любой ход проигрывает, то надо передать очередь хода сопернику и таким образом поставить его в положение цугцванга.

2. ♖h1!! (Д)

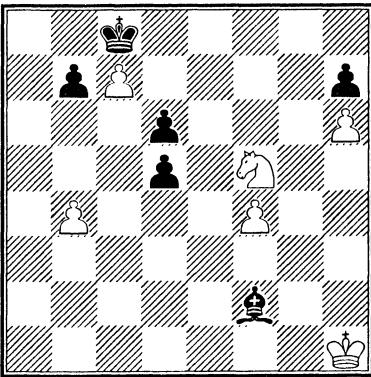
Конь никого не боится — резвого жеребца и волк не берет. Белые делают выжидательный ход. Теперь любое перемещение слона ведет к его потере из-за вилки.



Например:
2... ♜c1 3. ♖b3+

Королевская охота на слона с коневой блокадой

28. Х. Муньюс, 1950

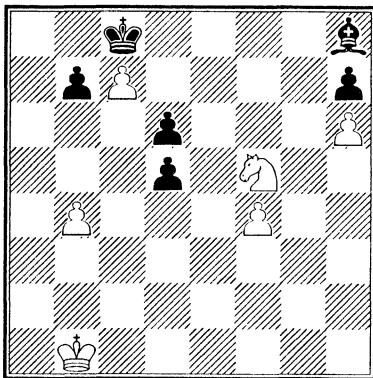


Сразу не бросается в глаза, как белые выигрывают. Взятие на d6 не ведет к цели: 1. ♜xd6+ ♛xc7 2. ♜e8+ ♛c6 3. ♜f6 ♛e1 4. ♜xh7 ♛xb4 5. ♜g5 ♛c3 6. ♜f7 ♛f6 7. ♜g2 ♛d7.

1. ♜g2! ♛e1 2. ♜f1!

Королевская охота на слона! Помогает в блокаде слона верный конь — или путем вилок, или невыгодным для черных разменом (после 1... ♜b6 2. ♜e7+ пешечный эндшпиль выигран для белых).

2... ♜d2 3. ♜e2 ♜c1 4. ♜d1 ♜b2
5. ♜c2 ♜a1 6. ♜b1 ♜h8 (Д)



А теперь — коневая блокада:

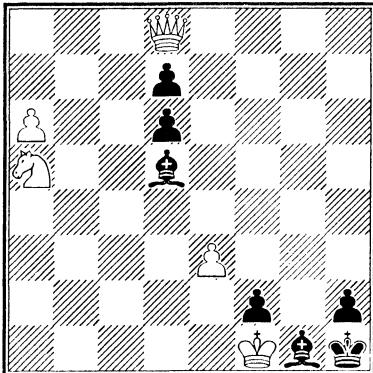
7. ♜g7! ♛xc7 8. f5 ♜d7 9. f6

В этом этюде идея блокады слона королем и конем выражена в яркой и убедительной форме.

Дорогая жертва ради ограничения слона

Иногда для блокады слона, несущего опасные угрозы, на его диагональ ставится — или под защитой, или беззащитно — пешка, конь, слон, ладья или ферзь и таким способом снимается угроза (хотя бы временно). В следующем этюде эту работу выполняют последовательно ферзь, конь и пешка.

29. И. Балач, 1934



Конь на далеком поле a5 мечтает о пункте g3. Ой, вы, мысли мои, скакуны... Но сейчас «не до жиру — быть бы живу». Страшные угрозы черного слона — шахи с полей g2 или d3 — требуют от белых решительных мер. Не помогает 1. ♜g5 из-за 1... ♜e4.

1. ♜a8!!

Таким способом ферзь, хотя только на полхода, отнимает у слона поле g2. Ферзь гибнет, но слон завлекается в угол.

1... ♜xa8 2. ♜b7

Коневая блокада! Из-за цугцванга черные вынуждены двинуть пешку d. После этого конь поручает защиту пешке e, а сам — вперед!

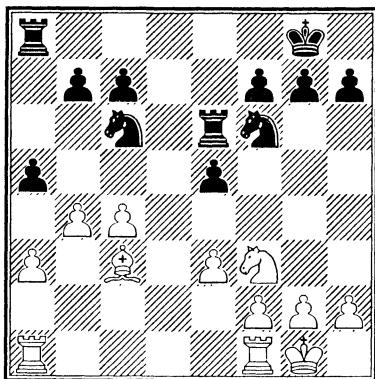
2... d5 3. ♜d6 ♜c6 4. a7 d4 5. e4 d3
6. ♜f5

Мечты сбываются — мат следующим ходом.

Ограничение слона связанными пешками

Если диагональ слона ограничена связанными пешками противника (такую пешечную цепь назовем клином или «рогаткой»), то активность слона на этой диагонали резко снижается. В качестве тренерского упражнения для

перворазрядников и кандидатов в мастера использую позицию из партии Эйве — Решевский (Гаага — Москва, 1948). (Д)



Ход черных

Спрашиваю юного шахматиста: «В чью пользу позиция?» Часто отвечают: «Позиция равна». Иногда говорят: «В пользу белых, так как у них активный слон». На самом же деле черные двумя ходами «убивают» слона, сооружая против него пешечный клин на диагонали a1 — h8, после чего черные получают стратегически выигранную позицию.

1... ♜e4! 2. ♜b2 f6!!

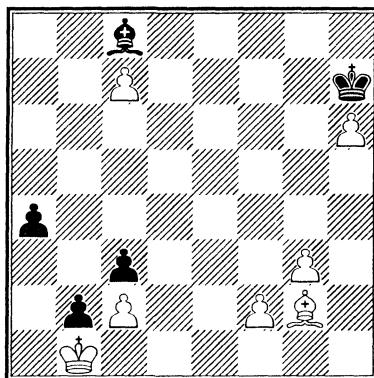
Достаточно и одного знака к этому ходу, но хочется, чтобы читатели лучше запомнили идею. Связанными пешками e5 — f6 слон выключен из игры, а черные кони освободились от обязанности защищать пешку e5 и получили свободу манёвра.

3. b5 ♜e7 4. ♜fd1 ♜d6! 5. ♛f1 ♜c8!
6. ♜dc1, и, как указал гроссмейстер П. Керес, здесь очень сильно было 6... ♜c5 7. ♜c2 ♜b6 с последующим ♜ad8, и черные владеют всеми стратегически важными пунктами.

Следующий этюд иллюстрирует другой метод борьбы связанных пешек против слона.

30. А. Вотава, 1949

(окончание этюда)



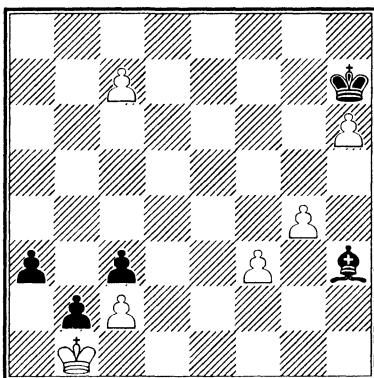
1. f3!

Первый ход загадочный! С какой стати белые закрывают диагональ своего слона?

1... a3 2. ♜h3!!

Вот так — прямо под бой!

2... ♜xh3 3. g4 (Д)



Загон для слона закрылся.

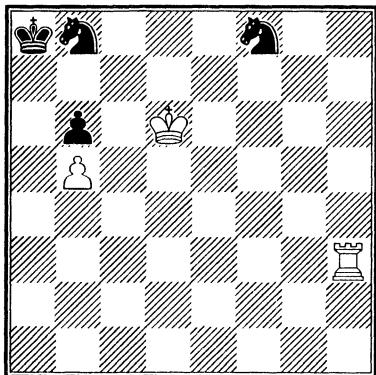
Красивая позиция!

Алоис Вотава (1896—1970) — австрийский шахматный композитор. В этой книге мы встретимся с его шестнадцатью прекрасными этюдами, отличающимися оригинальностью идей и блеском формы.

Конь

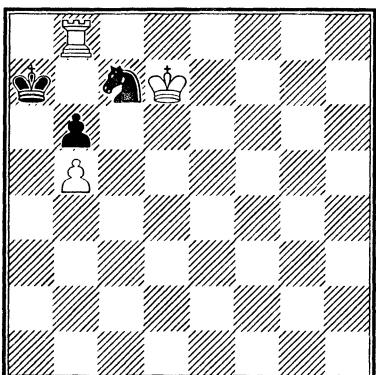
**Король и конь
блокированы в углу**

31. М. Либуркин, 1934



Уж больно плох король a8 — из-за него и кони страдают. Но выигрыш требует фантазии.

1. $\mathbb{Q}h8$ $\mathcal{Q}fd7$ 2. $\mathbb{Q}c7$ $\mathbb{Q}a7$ 3. $\mathbb{Q}e8!$
 $\mathcal{Q}f6!$ 4. $\mathbb{Q}xb8$ $\mathcal{Q}e8+$ 5. $\mathbb{Q}d7$ $\mathcal{Q}c7!$ (Д)

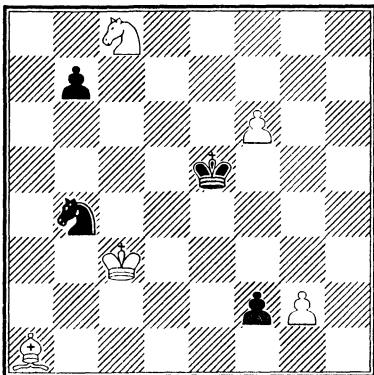


Эта позиция случилась в известной легкой партии между Капабланкой и Эм. Ласкером в 1914 году. Концовка была настолько красива, что М. Либуркин полностью включил ее в этот этюд.

6. $\mathbb{Q}a8+!!$ $\mathcal{Q}xa8$ 7. $\mathbb{Q}c8$,
и белые выигрывают.

Король и конь ловят коня

32. Н. Кралин, 1998

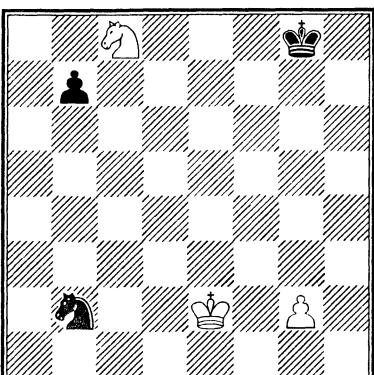


1. $\mathbb{Q}d2+$ $\mathbb{Q}e6$ 2. $\mathbb{Q}e2$ $\mathcal{Q}c2$ 3. $f7!$ $\mathbb{Q}xf7$
4. $\mathbb{Q}h8!$

Выигрыш темпа отвлечением черного короля от ферзевого фланга.

4... $\mathbb{Q}g8$ 5. $\mathbb{Q}b2$ $\mathcal{Q}e3$ 6. $\mathbb{Q}xf2$ $\mathcal{Q}d1+$
7. $\mathbb{Q}e2$ $\mathcal{Q}xb2$ (Д)

Черный конь выиграл-таки мечущегося слона. Но теперь его самого блокируют.



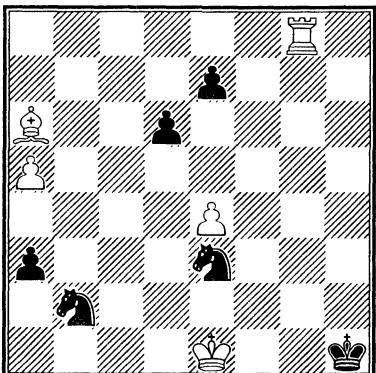
8. $\mathcal{Q}b6!$ $\mathbb{Q}f7$

Из-за того, что король перешел с линии f на линию g, он не успевает напасть на коня b6.

9. $\mathbb{Q}d2$ $\mathbb{Q}f6$ 10. $\mathbb{Q}c2$ $\mathbb{Q}e5$ 11. $\mathbb{Q}xb2$
 $\mathbb{Q}f4$ 12. $\mathcal{Q}d5$ $\mathbb{Q}g3$ 13. $\mathcal{Q}e3+-$

Слон блокирует коня

33. О. Перваков, 1984



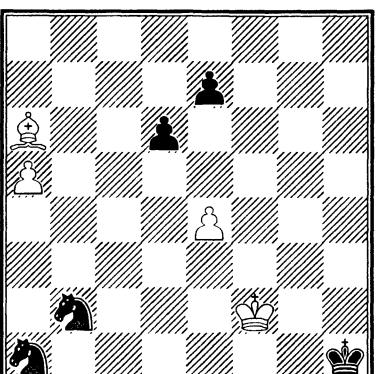
За черную пешку а придется отдать ладью, но у белых и своя очень сильная проходная. Справится ли слон с двумя конями?

1. $\mathbb{H}c8$ a2 2. $\mathbb{H}c1$ a1 \mathbb{W} 3. $\mathbb{H}xa1$ $\mathbb{Q}c2+$ 4. $\mathbb{K}f2+$

Ошибочно 4. $\mathbb{K}f1?$ $\mathbb{Q}xa1$ 5. $\mathbb{B}b5$ $\mathbb{Q}b3$ 6. a6 $\mathbb{Q}c4$ 7. $\mathbb{B}xc4$ $\mathbb{Q}d2+$ 8. $\mathbb{K}e2$ $\mathbb{Q}xc4$ 9. a7 $\mathbb{Q}b6$ 10. $\mathbb{B}d3$ $\mathbb{K}g2$ 11. $\mathbb{C}c3$ $\mathbb{B}g3$ (11... $\mathbb{K}f3?$) 12. $\mathbb{B}b4$ e6 13. $\mathbb{B}b5$ $\mathbb{Q}a8$ 14. $\mathbb{C}c6$ d5 15. exd5 exd5 с ничьей.

4... $\mathbb{Q}xa1$ (Д)

Чтобы максимально затруднить коню достать проходную, надо ставить слона на одной вертикали (или горизонтали) с конем на расстоянии двух полей.



5. $\mathbb{B}b5!$ $\mathbb{Q}d1+$

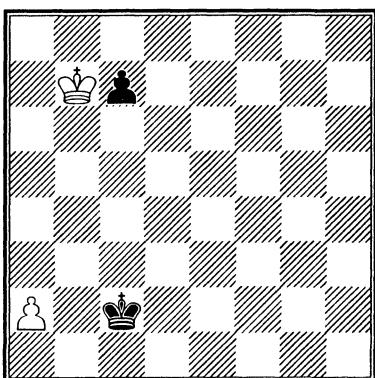
В таких позициях при шахах король старается как можно дальше отойти от своей проходной, чтобы конь повторными шагами ее не догнал.

6. $\mathbb{B}g3$ $\mathbb{Q}c3$ 7. $\mathbb{B}c6!$ $\mathbb{Q}e2+$ 8. $\mathbb{B}h4$ $\mathbb{Q}d4$ 9. $\mathbb{B}d7!$ $\mathbb{Q}f3+$ 10. $\mathbb{B}h5$ $\mathbb{Q}e5$ 11. $\mathbb{B}b5!$ $\mathbb{Q}b3$ 12. a6 $\mathbb{Q}d4$ 13. a7+-

Пешка

Одновременная блокада пешки и короля королем

34. И. Моравец, 1953



1. $\mathbb{Q}c6!$

Белый король блокирует (тормозит) пешку c7 и одновременно включается в борьбу за ключевое поле b4.

1... $\mathbb{Q}c3$ 2. $\mathbb{Q}c5$

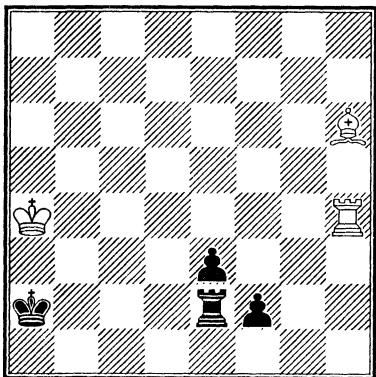
Блокада пешки и короля принесла белым победу.

Всего 4 фигуры, а сколько ума!

Иозеф Моравец (1882—1969) — чешский мастер этюда. Его произведения отличаются простотой конструкции и глубиной содержания. Любимая область — миниатюры и сверхминиатюры. Его этюды-малютки производят сильное эстетическое впечатление.

Жертва ладьи для блокады проходной пешки

35. А. Троицкий, 1898



Связанные проходные уже применяют генеральский мундир. Но метод блокады сотворяет чудо.

1. $\mathbb{L}h1!$ $\mathbb{L}e1$ 2. $\mathbb{L}f1!!$

Блокада проходной пешки ладьей.

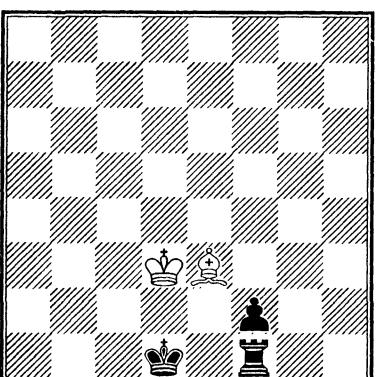
2... $\mathbb{L}xf1$ 3. $\mathbb{L}xe3$

Ладья потеряла свободу маневра — она вынуждена защищать пешку. С этим методом привязывания фигуры к защите какого-либо пункта мы еще встретимся в специальной главе.

3... $\mathbb{L}b2$ 4. $\mathbb{L}b4$ $\mathbb{L}c2$ 5. $\mathbb{L}c4$ $\mathbb{L}d1$

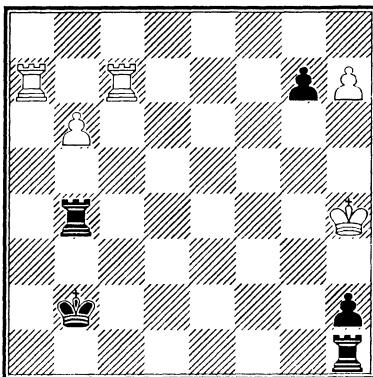
6. $\mathbb{L}d3$ $\mathbb{L}e1$ 7. $\mathbb{L}d2+$ $\mathbb{L}d1$ 8. $\mathbb{L}e3$

Ничья. (Д)



Для блокады пешки иногда не жалко и ферзя

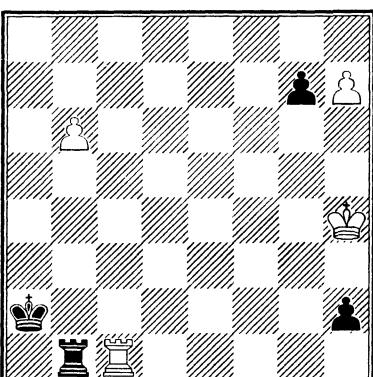
36. В. Каландадзе, 1979



Какая из трех пешек останется в живых и станет королевой? На этот вопрос сразу трудно ответить.

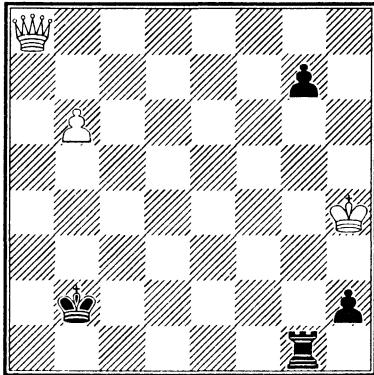
1. $\mathbb{Q}h3$ $\mathbb{L}h4+!$ 2. $\mathbb{Q}xh4$ $\mathbb{L}b1$ 3. $\mathbb{L}a2+$ $\mathbb{Q}xa2$ 4. $\mathbb{L}c2+$ $\mathbb{L}b2$ 5. $\mathbb{L}c1$ $\mathbb{L}b1$

Кажется, что белые вынуждены повторять позицию и довольствоваться ничьей. Но не забывайте метод блокады!



6. $\mathbb{L}h1!$ $\mathbb{L}xh1$ 7. $h8\mathbb{Q}$ $\mathbb{L}g1$ 8. $\mathbb{L}a8+$ $\mathbb{Q}b2$ (Д)

Черные торжествуют, но их ждет сюрприз.



9. $\mathbb{W}h1!!$

Ради блокады пешки иногда не жалко и ферзя.

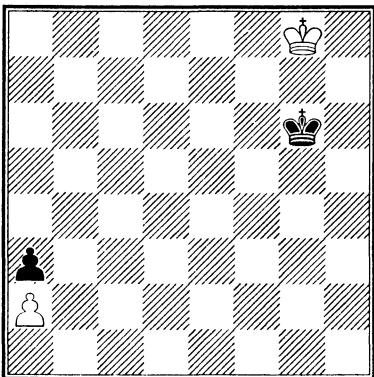
9... $\mathbb{B}xh1$ 10. $b7+-$

Белая пешка становится королевой, а ее соперница на h2 из-за блокады так и не сделала ни одного хода.

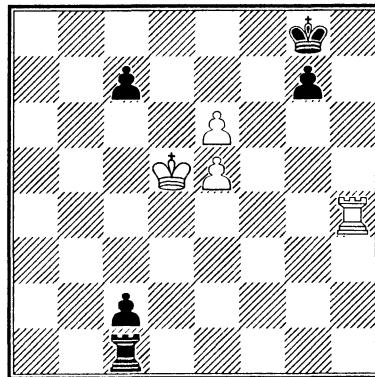
Изыщный этюд!

Этюды для решения № 37—70

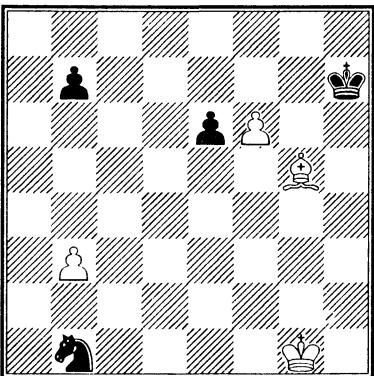
37. Ф. Заккман, 1923



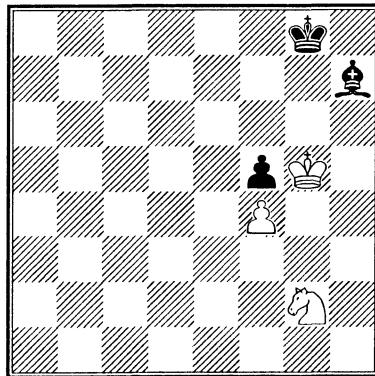
39. А. Селезнев, 1919



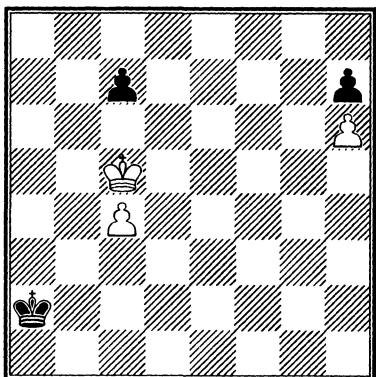
38. Т. Доусон, 1925



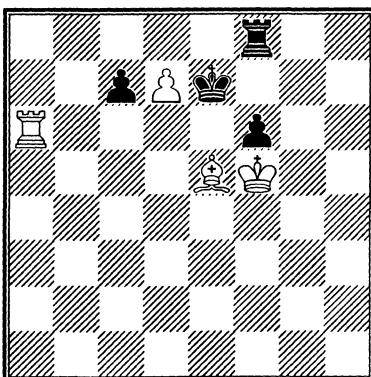
40. А. Троицкий, 1898



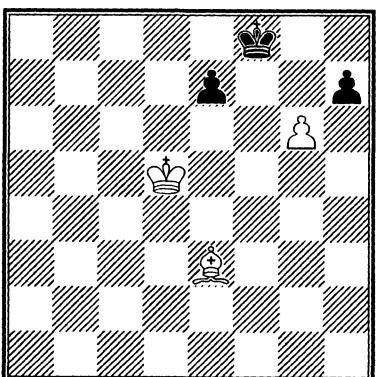
41. Ф. Прокоп, 1943



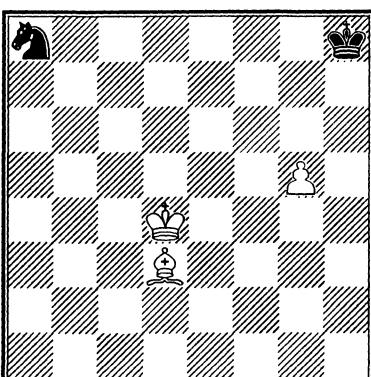
44. П. Фараго, 1944



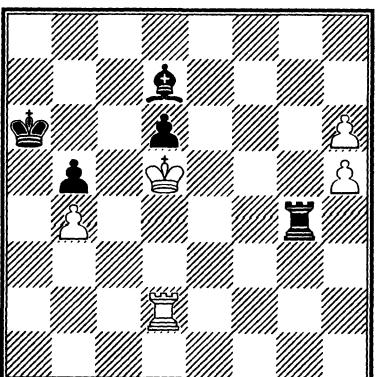
42. А. Троицкий, 1895



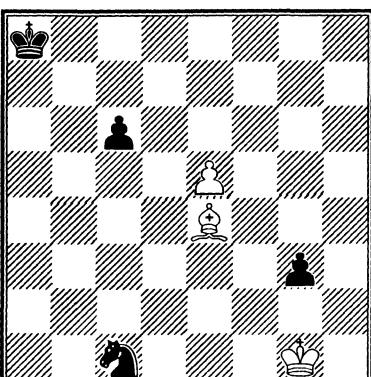
45. Г. Заходякин, 1931



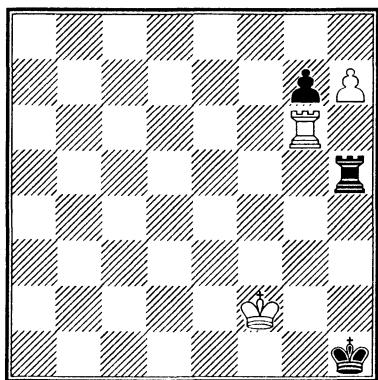
43. А. Троицкий, 1924



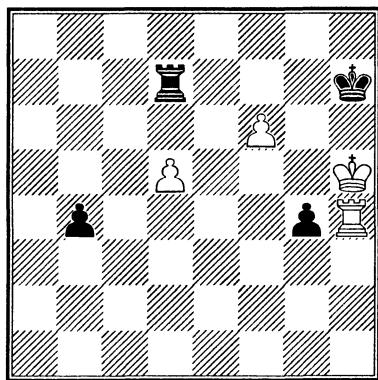
46. Я. Марвиц, 1937



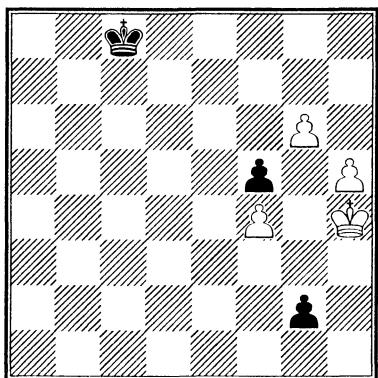
47. Ф. Прокоп, 1925



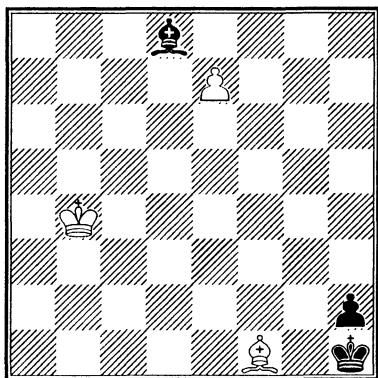
50. В. Якимчик, 1963



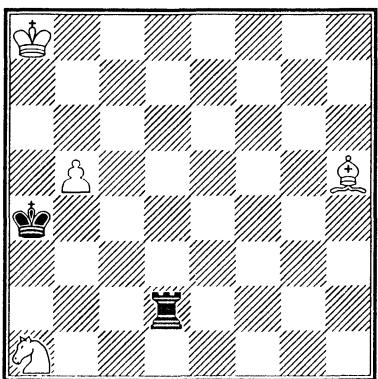
48. В. Якимчик, 1930



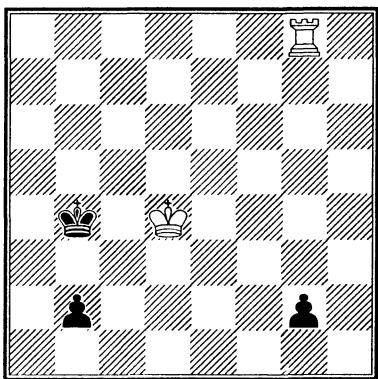
51. И. Гунст, 1946



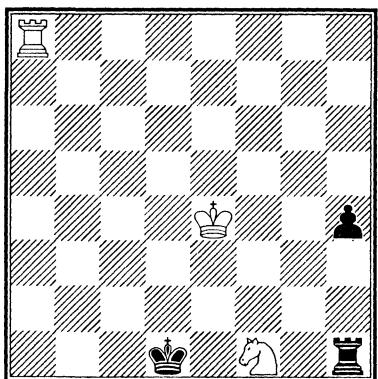
49. Б. Гусев, К. Сумбатян, 1998



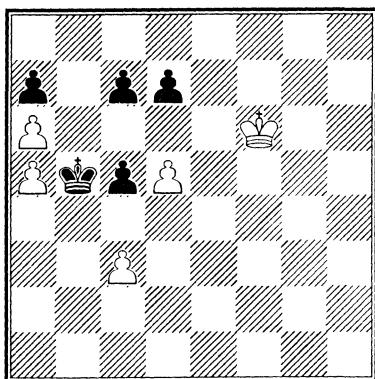
52. Э. Пекковер, 1960



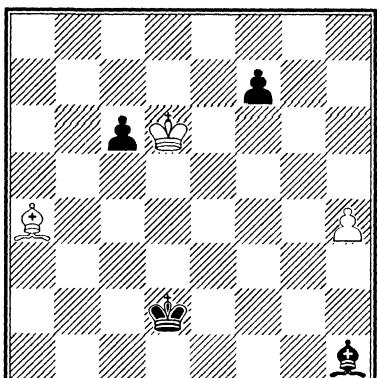
53. А. Каcovин, 1951



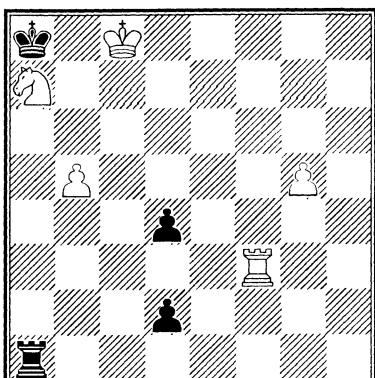
56. М. Либуркин, 1950



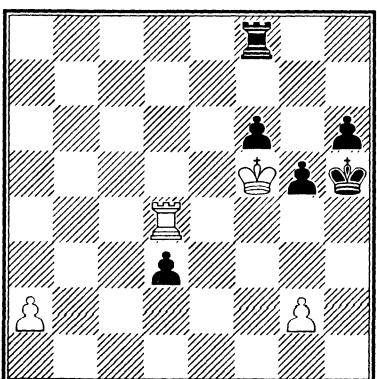
54. Л. Митрофанов, 1992



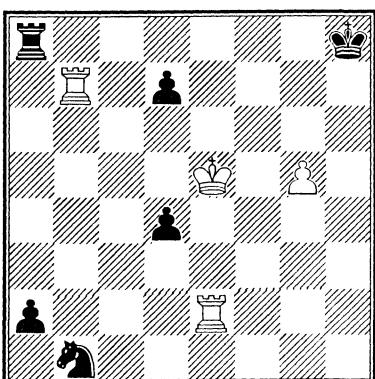
57. А. Котов, Л. Митрофанов, 1977



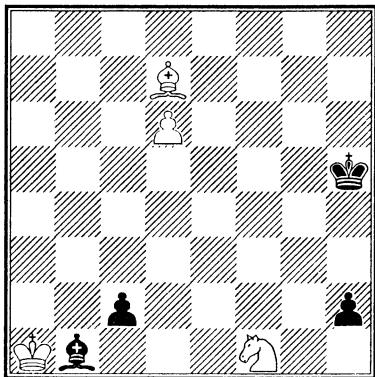
55. Р. Рети, 1922



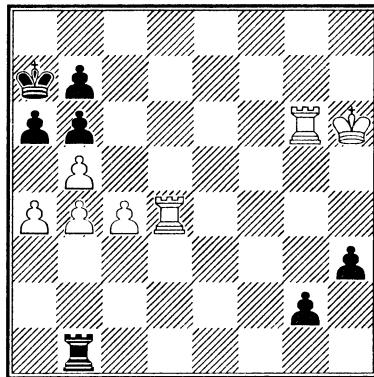
58. А. Белявский, 2003



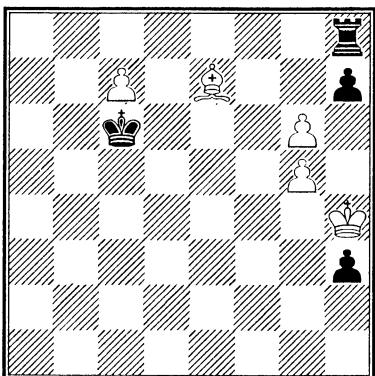
59. М. Либуркин, 1949



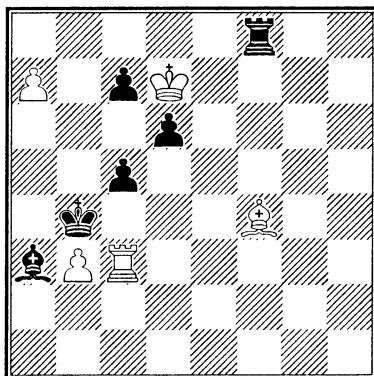
62. А. Котов, В. Разуменко, 1995



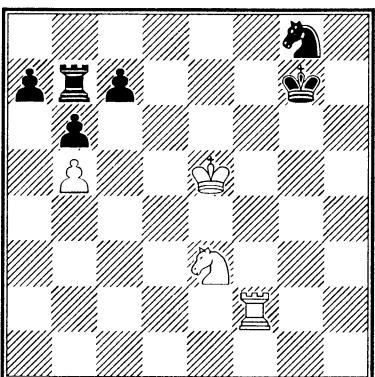
60. Г. Заходякин, 1937



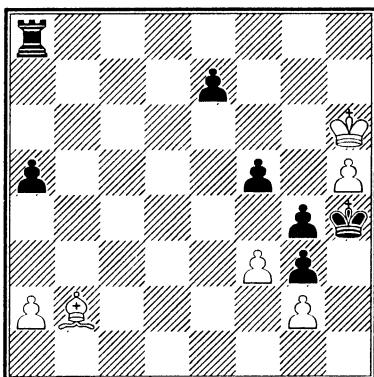
63. А. Фроловский, 1973



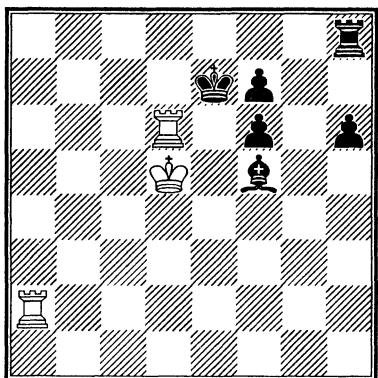
61. Б. Горвиц, 1885



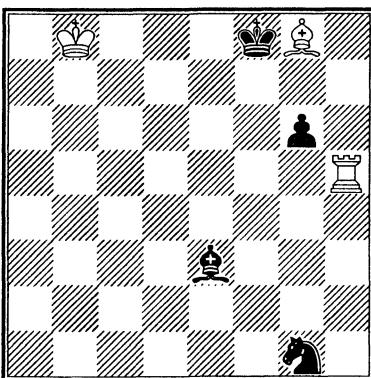
64. В. Смыслов, 1938



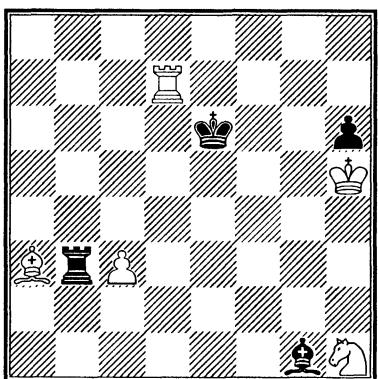
65. А. Гербстман, 1950



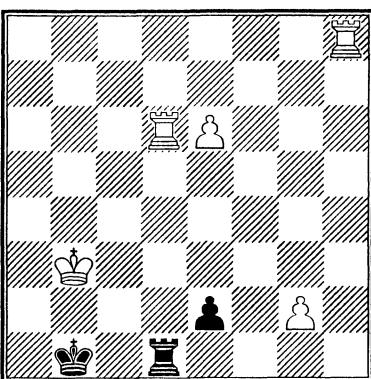
68. А. Гурвич, 1952



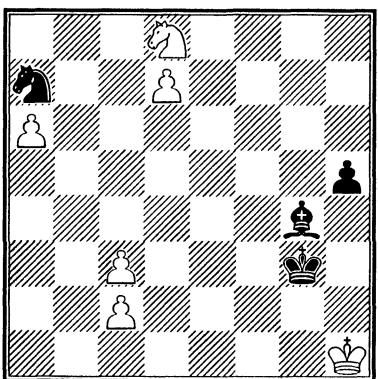
66. З. Бирнов, 1951



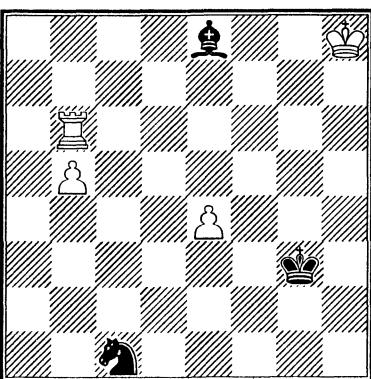
69. А. Вотава, 1955



67. Ф. Бондаренко,
А. П. Кузнецов, 1967



70. Г. Каспарян, 1953



Глава II

Цугцванг

В футболе и баскетболе владеющая мячом команда может провести атаку, вообще не отдавая его сопернику, что как раз и считается высшим классом.

В шахматах, как и теннисе, игроки делают ходы обязательно по очереди. Из этого следует, что и в шахматах, и в теннисе можно выиграть или своим сильным ходом, или за счет слабого хода противника. Иногда полезнее даже несильно перекинуть теннисный мячик сопернику, находящемуся в неудобном положении, или, говоря шахматным языком, передать очередь хода противнику для создания положения цугцванга.

Цугцванг — это такое расположение фигур на доске, при котором любой ход ведет к ухудшению своей позиции, т. е. отсутствуют как полезные, так и выигрышные продолжения. В переводе с немецкого цуг — ход, цванг — вынуждение. Выражение «попал в цугцванг» означает, что шахматист вынужден сделать плохой ход (проигрывающий или выпускающий победу).

Для построения цугцванга противника свои фигуры, как правило, следует располагать так, чтобы они отнимали у чужих фигур важнейшие в данной ситуации поля, защищали своего короля от шахов и не позволяли неприятельскому королю и его свите делать выигрышные ходы. Для этого часто бывает полезно блокировать или привязать фигуры противника к защите слабостей и затем лишить свободы маневра.

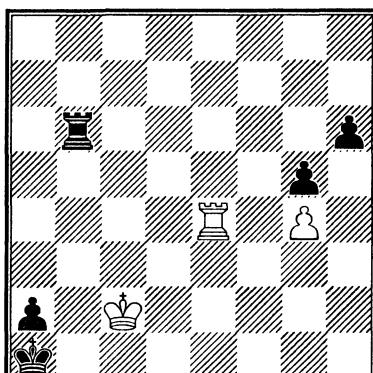
Умение ставить соперника в положение цугцванга — признак мастерства шахматиста. Это качество можно развивать. Метод известен — анализировать партии сильных шахматистов и решать этюды, а затем в своих партиях — думать и искаать. Постоянно спрашивайте себя во время партии, как противник будет играть в ответ на разные ходы-кандидаты, и корректируйте таким способом свою игру.

Этюды — обширный и замечательный кладезь цугцванговых позиций и методов их построения.

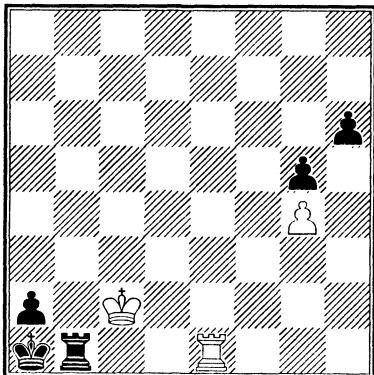
Лишние короля подвижности с целью цугцванга

Как мощное средство шахматной борьбы цугцванг описан еще в старинной книге Стаммы.

71. Ф. Стамма, 1737



1. $\mathbb{E}e1+$ $\mathbb{B}b1$ (Д)



2. $\mathbb{E}c1!!$

Этот ход до конца игры запирает черного короля в углу, лишая его подвижности.

2... $\mathbb{E}xc1+$ 3. $\mathbb{Q}xc1$

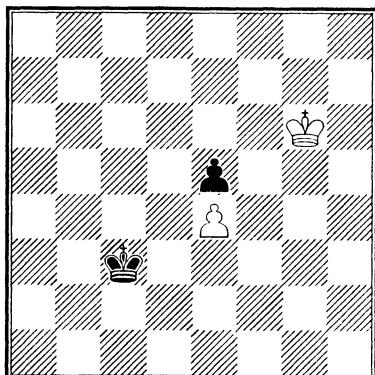
У черных полный zugzwang — придется делать проигрывающий ход пешкой.

3... $h5$ 4. $gxh5$

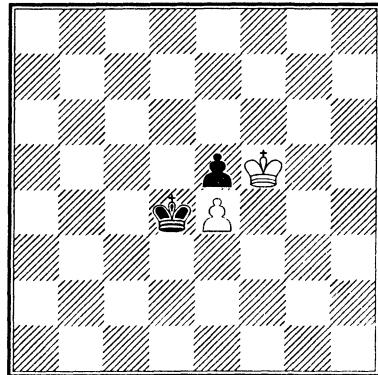
и мат через три хода.

Взаимный цугцванг

72. А. Троицкий, 1895



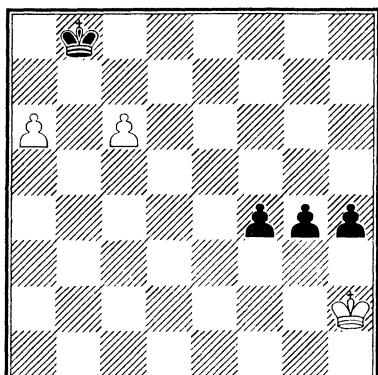
1. $\mathbb{Q}f6!$ $\mathbb{Q}d4$ 2. $\mathbb{Q}f5+-$ (Д)



Проигрывает тот, чья очередь хода. Взаимный цугцванг.

Два «изолятора» против короля, или Цугцванг Карреры

73. П. Каррера, 1617



Из всех видов эндшпилей наиболее часто zugzwang встречается в пешечных. Это и понятно — пешки ходят только вперед, и возможности маневров ограничены.

Старинную позицию Карреры и метод ее разыгрывания необходимо знать каждому шахматисту-практику.

В пешечных окончаниях ограничение подвижности короля и, как следствие, zugzwang может обеспечиваться

двумя пешками — или изолированными (через одну вертикаль), или сдвоенными. В этой позиции при любом ходе черного короля одна из белых пешек прорывается на восьмую линию, а белый король при своем ходе спраивается с тремя связанными проходными.

Результат игры зависит уже от первого хода белых:

1. ♕g1!

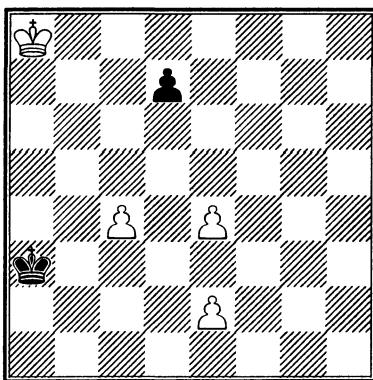
Единственный ход. Проигрывает 1. ♕g2 g3!, и в цугцванге белые.

1... h3 2. ♔h2! f3 3. ♔g3 h2 4. ♔xh2 f2
5. ♔g2 g3 6. ♔f1

Черные в цугцванге и теряют пешки.

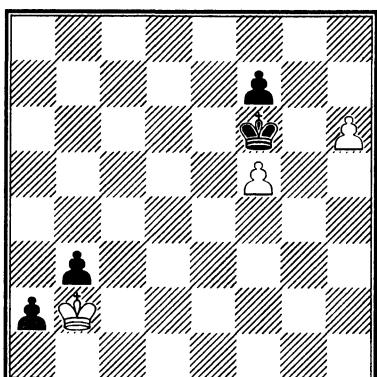
Сдвоенные пешки против короля и блокирующей пешки

75. А. Вотава, 1937



Когда своя пешка мешает королю

74. С. Боден, 1851

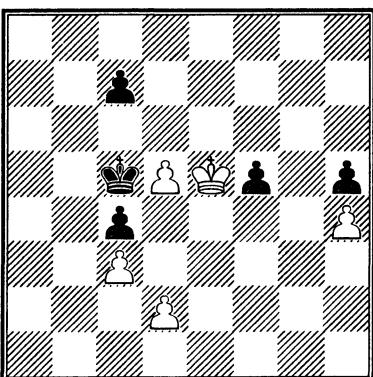


Разновидность цугцванга Карреры — два белых «изолятора» отнимают у черного короля поля g6 и g7. В то время, как белый король может ходить по полям a1 и b2, черный вынужден отступить и допустить превращение на линии h. Если бы не было пешки f7, черные добились бы ничьей, маневрируя королем по полям f6 и f7.

1. c5 ♔b4 2. c6! dxс6 3. e5 ♔c5 4. e4
Из-за своей блокирующей поле сб пешки черный король вынужден отступить (цугцванг), и через три хода появляется белый ферзь.

Запасные ходы

76. П. Фараго, 1958



Кто кого поставит в цугцванг — часто зависит от количества запасных ходов пешками. В этой позиции взятие на f5 ведет к ничьей, так как черные

имеют два запасных хода пешкой с и не выпускают белого короля с линии h:

1. ♜xf5 ♜xd5
2. ♜g5 ♜e5
3. ♜xh5 ♜f5
4. ♜h6 ♜f6
5. h5 c6
6. ♜h7 ♜f7
7. h6 c5=

Белые выигрывают жертвой для уменьшения запасных ходов черных.

1. d6! cxd6+

Пешка с7 перешла на шестую линию, и теперь у нее только один запасной ход, что и решает судьбу окончания.

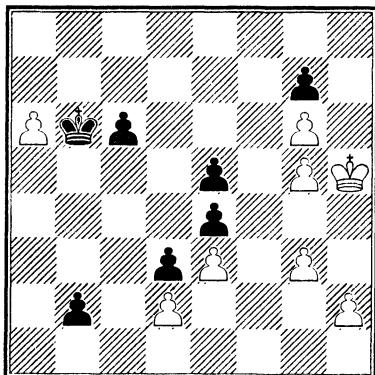
2. ♜xf5 ♜d5

Проигрывает и 2... d5 3. ♜g5 d4
4. ♜xh5 ♜d5 5. ♜g4 ♜e4 6. h5 ♜d3
7. cxd4! ♜xd2 8. h6 c3 9. h7 c2 10. h8 ♜c1# 11. ♜h6+.

3. ♜g5 ♜e5 4. ♜xh5 ♜f5 5. ♜h6 ♜f6 6. h5 d5 7. ♜h7 ♜f7 8. h6+-

Ради цугцванга поспешай медленно

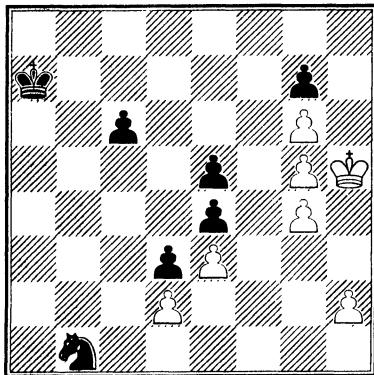
77. Н. Кралин, 1980



Белые могут надеяться только на пат, черные борются с этим подставкой фигур. Решает позиция взаимного цугцванга.

1. a7!

Проигрывает 1. g4 b1# 2. a7 ♜h1
3. h4 ♜xh4+. 1... ♜xa7 2. g4 b1# (Д)



Ключевая позиция — ход белых определит результат.

3. h3!!

При 3. h4? черные выигрывают:
3... ♜c3 4. dxc3 d2 5. c4 d1# 6. c5 ♜d4
7. exd4 e3 8. d5 e2 9. d6 e1# 10. d7 ♜d3
11. d8 ♜f4#.

3... ♜c3

Черные знают, как бороться с патом.

4. h4

Позиция взаимного цугцванга при ходе черных. Они вынуждены сделать ход королем, при этом он неизбежно подставляется под будущий шах, благодаря чему белые выигрывают темп и добиваются ничьей.

4... ♜b7

Или 4... ♜a6 5. dxc3 d2 6. c4 d1#
7. c5 ♜d4 8. exd4 e3 9. d5 e2 10. dxc6
e1# 11. c7 ♜b7 12. c6+.

5. dxc3 d2 6. c4 d1# 7. c5 ♜d4 8. exd4
e3 9. d5 e2 10. d6 e1# 11. d7 ♜d3
12. d8#+

Ради этого шаха белые сделали медленный третий ход.

12... ♜a6 13. ♜e6

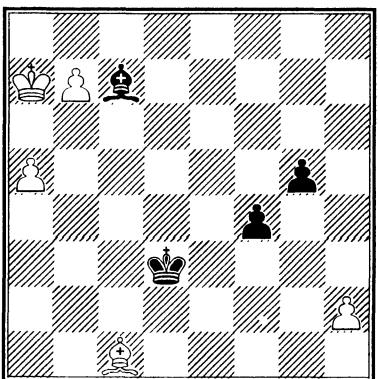
Белый конь не только защитил поле f4, но и напал на g7, поэтому черные вынуждены дать шах.

13... ♜f4+ 14. ♜xf4 exf4

Пат.

Цугцванг при одноцветных слонах

78. О. Дурас, 1906



1. $\mathbb{Q}a3$

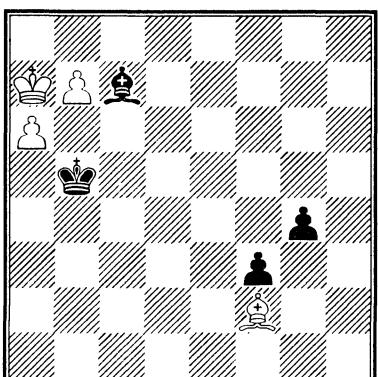
Белый слон прежде всего борется против черной проходной. Эта работа не простая, так как мешает черный король.

1... $\mathbb{Q}c4$ 2. $\mathbb{Q}e7$

Все же слон нашел верный путь — через d8 на b6.

2... $f3$ 3. $\mathbb{Q}d8$ $\mathbb{Q}xh2$ 4. $\mathbb{Q}b6$ $\mathbb{Q}b5$
5. $a6!$ $g4$ 6. $\mathbb{Q}f2$ $\mathbb{Q}c7$ (Д)

Черные фигуры защищаются от превращения белых пешек, а связанные проходные на королевском фланге готовы двинуться вперед. Что делать белым?



7. $b8\mathbb{Q}+!!$ $\mathbb{Q}xb8+$ 8. $\mathbb{Q}b7!!$

Жертва сильной проходной и тихий ход короля производят ошеломляющее впечатление. Король стал намного активнее, а черный слон на новом месте держится только на честном слове. Уже ясно, что он долго здесь не простоят, для полного цугцванга надо оттеснить черного короля от пешки.

8... $\mathbb{Q}a5$ 9. $\mathbb{Q}h4$

Позиция цугцванга строится с помощью этого выжидательного хода.

9... $\mathbb{Q}b5$ 10. $\mathbb{Q}e1!$

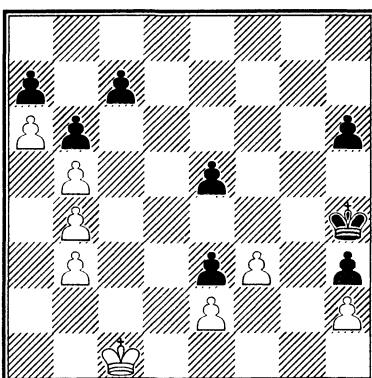
Полезные ходы королем кончились, черные пригрывают из-за цугцванга.

10... $g3$ 11. $\mathbb{Q}xg3$ $\mathbb{Q}xg3$ 12. $a7$ $f2$
13. $a8\mathbb{Q}$ $f1\mathbb{Q}$ 14. $\mathbb{Q}a6+$

Поучительный этюд.

Поля соответствия, оппозиция и королевский треугольник

79. М. Зинар, 1976



Этюд Михаила Зинара расскажет нам о полях соответствия, владение которыми позволяет поставить противника в положение цугцванга, об оппозиции как частном случае полей соответствия и королевском треугольнике, передающем очередь хода противнику.

Итак, перед нами чисто пешечный эндшпиль. Ясно, что у черных тяжелая

позиция. Белый король может напасть на пешку e3 или с поля d3, или с e4 (через d5). Кроме того, у белых есть и вторая угроза — прорыв королем через сб к пешке a7. Заметим, что размен черными пешек путем e5-e4 не приносит облегчения — белый король легко оттесняет черного коллегу от пешки e3. Остается для черных один способ защиты: не подпускать белого короля на королевский фланг, пытаясь овладеть полями соответствия, а на ферзевом фланге — запереть белого короля на линии a с помощью горизонтальной оппозиции. Есть у черных и секретное оружие — два запасных хода пешкой на линии h, но эти темпы надо беречь, использовать только при безвыходной ситуации. Удача для белых, если противник израсходует эти запасные ходы, — легче будет построить цугцванг.

1. ♕b2!!

Король вступил на тропу войны.

Но почему же не сразу на c2? Чтобы ответить на этот вопрос, подумаем, как черные собираются защищаться (рекомендуем юным шахматистам всегда задавать себе этот вопрос во время партии). Если белый король встанет на d3, ответ единственный, но достаточный — король f4. Если белые встанут на d5, черные — на f5), контролируя пункты e4 и e6), хотя здесь немножко тревожно на душе — сразу не ясно, как закончится сражение на ферзевом фланге. Продолжим далее нахождение полей соответствия. Если белые пойдут на c4, надо черным поставить своего короля на g5, чтобы иметь альтернативу на следующем ходу сыграть или на f5, или на f4. Далее, при белом короле на c3 черные должны пойти королем на f5 (чтобы иметь возможность на король c4 ответить король g5, а на король d3 — король f4). Вот мы и подошли к уже заданному вопросу — как должны защищаться черные, когда белый король

встанет на c2. Теперь на него ответить легко: черные должны сыграть королем на g5, чтобы иметь возможность на король c3 пойти королем на f5, а на король d3 — сыграть на f4.

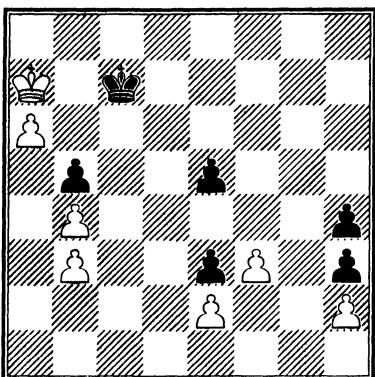
Ю. Л. Авербах в книге «Шахматные окончания» рекомендует при решении позиций на поля соответствия составлять таблицу этих полей для удобства анализа. Действительно, есть очень трудные этюды на эту тему, и таблица будет весьма полезна при их решении. Но, увы, шахматист во время турнирной партии должен все держать в голове, так как не разрешается пользоваться вспомогательными записями.

Итак, если бы белые сразу сыграли

1. ♔c2, борьба продолжалась бы следующим образом: 1... ♕g5! 2. ♔c3 ♕f5!
3. ♔c4 ♕g5! 4. ♔d5 ♕f5. Проверим рейд короля к пешке a7.

5. ♔c6 ♕e6 6. ♔b7 (пешка с7 не-прикосновенна, ее взятие ведет к быстрой ничьей — горизонтальная оппозиция) 6... ♕d7 7. ♔b8 ♕d8!

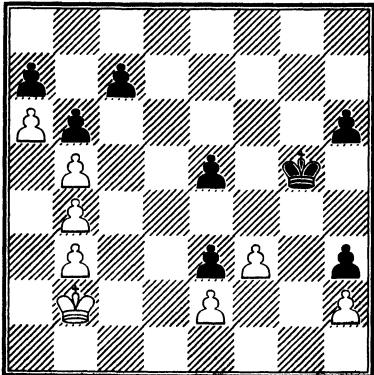
8. ♔a8! ♕c8! 9. ♔xa7 h5 10. ♔a8 c6! 11. bxc6 b5 12. c7 ♕xc7 13. ♔a7 h4 (вот он, спасительный запасной ход!), и мертвая ничья, так как черные заперли белого короля в углу с помощью оппозиции. (Д)



Чем же первый ход на b2 лучше? Все дело в том, что белые пойдут на c2 в тот

момент, когда черный король уже встанет на g5! То есть белые овладевают полями соответствия.

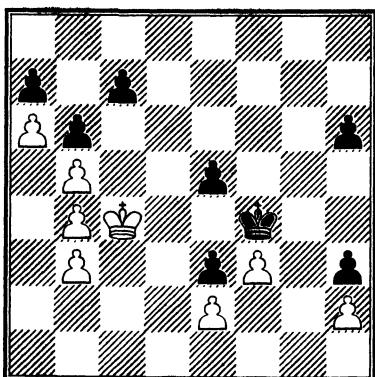
1... ♜g5 (Д)



2. ♜c2!!

Но не 2. ♜c3? ♜f5!..

2... ♜f5 3. ♜c3 ♜g5 4. ♜c4! ♜f4 (Д)



5. ♜d3!!

Черные в цугцванге — пока еще не в полном, но белые отнимают у противника один запасной ход, что является большим достижением в подобных эндишиплях.

5... h5 6. ♜c4 ♜g5 7. ♜d5 ♜f5

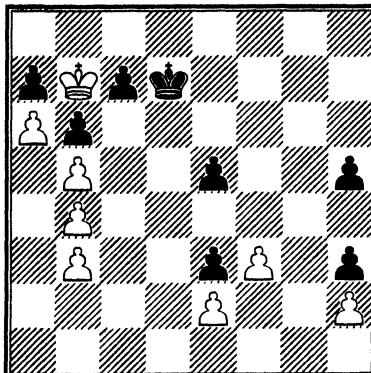
Теперь, выиграв один темп по сравнению с уже рассмотренным вариантом, — вновь в дальний поход за счастьем:

8. ♜c6 ♜e6 9. ♜b7

Ошибочно 9. ♜xc7? из-за 9... ♜e7=.

9... ♜d7 (Д)

Теперь, как и раньше, нельзя бить пешку: 10. ♜xa7 ♜c8 11. ♜a8 c6 12. ♜xc6 b5! 13. c7 ♜xc7 14. ♜a7 h4 с ничьей. Поэтому белые пытаются получить эту же позицию, но при ходе черных — тогда противник в цугцванге.

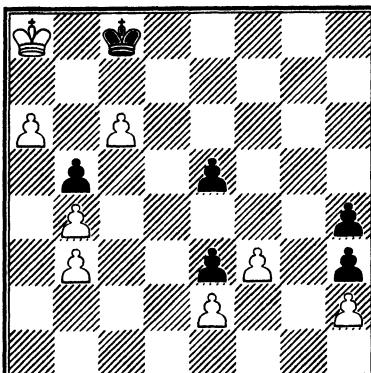


10. ♜a8!!

Исполняется королевский танец — треугольник на полях a8, b8, b7.

Теперь у черных два ответа. Сначала проверим попытку оппозиции:

10... ♜c8 11. ♜xa7 h4 12. ♜a8 c6 13. ♜xc6 b5. (Д)

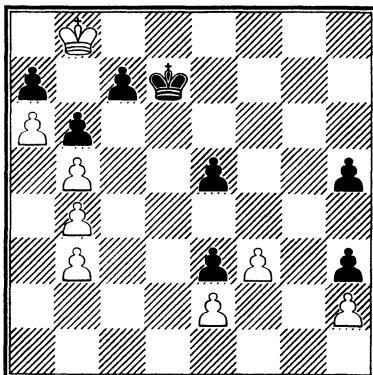


14. c7! ♜xc7 15. ♜a7, и оппозиция ведет к гибельному для черных цугцвангу.

вангу. Вот где сказалось отсутствие запасного хода!

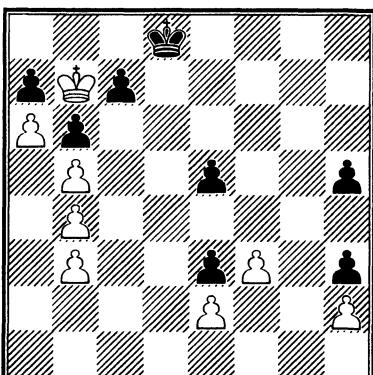
Тогда черные пробуют позицию после треугольника:

10... ♜d8 11. ♜b8! ♜d7 (Д)



12. ♜b7! ♜d8 (Д)

Иначе 13. ♜xa7. Но теперь черный король удалился от пешки e3.

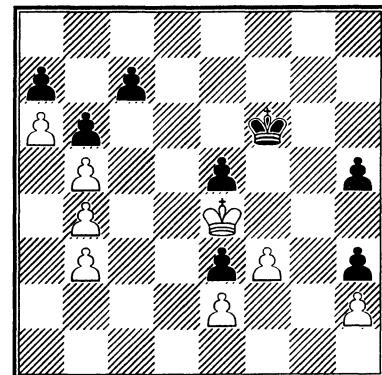


13. ♜c6!

Домой!

13... ♜e7 14. ♜d5 ♜f6 15. ♜e4 (Д)

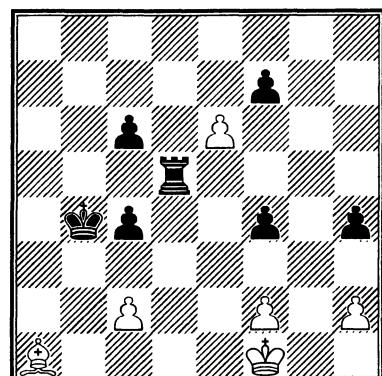
Королевский треугольник выиграл темп — белый король на полкорпуса опережает коллегу в беге по диагоналям.



Повоевав в дальних странах, король с трофеем темпом вернулся на родину и выигрывает пешку e3, а с ней и все сражение. Не хвались отъездом, хвались приездом.

Дорога в 60 ходов за цугцвангом, или Треугольник Якимчика

80. В. Якимчик, 1962

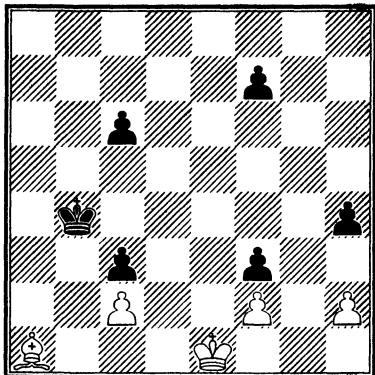


1. e7 f3 2. e8 ♜

Ошибочно 2. ♜e1? ♜a5! 3. c3+ ♜b3 4. e8 ♜ ♜xa1+ 5. ♜d2 ♜a2+ 6. ♜c1 ♜a1+ с ничьей.

2... ♜d1+ 3. ♜e1 ♜xe1+ 4. ♜xe1 c3!

Черные строят крепость. (Д)



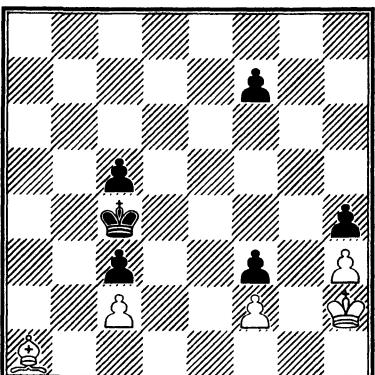
5. h3!!

Только этот загадочный ход выигрывает. Конечно, белые могут прорваться только на ферзевом фланге, но там из-за тесноты король не может передать ход сопернику игрой по треугольнику — мешает собственный слон. Поэтому белые успевают в последний момент открыть плацдарм для треугольника в правом нижнем углу. Еще бы полхода — и черные сами поставили бы свою пешку на h3 с непробиваемой позицией.

5... ♜c4 6. ♜d1 ♜b4 7. ♜c1 ♜c4
8. ♜b1 ♜b4 9. ♜a2 c5

Теперь на ферзевом фланге черные фигуры не сдвинуть, и белый король отправляется в далекий путь, чтобы по дороге потерять темп.

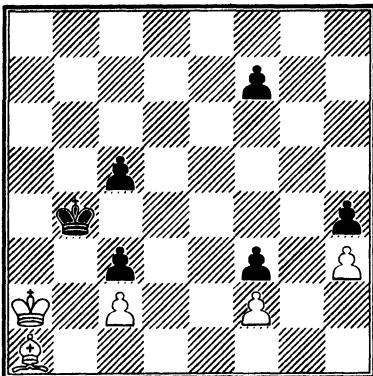
10. ♜b1 ♜c4 11. ♜c1 ♜b4 12. ♜d1 ♜c4 13. ♜e1 ♜b4 14. ♜f1 ♜c4 15. ♜g1 ♜b4 16. ♜h2 ♜c4 (Д)



17. ♜h1!

Вот он, выигрывающий ход! Черный король может отойти от c4 только на один ход, т. е. маневрирует по двум полям, а белый потерял темп на линии h (для этого он и шел туда!) и теперь, возвращаясь, встанет на поле a2, когда его коллега уже будет стоять на b4.

17... ♜d4 18. ♜g1 ♜c4 19. ♜f1 ♜b4
20. ♜e1 ♜c4 21. ♜d1 ♜b4 22. ♜c1 ♜c4 23.. ♜b1 ♜b4 24. ♜a2 (Д)



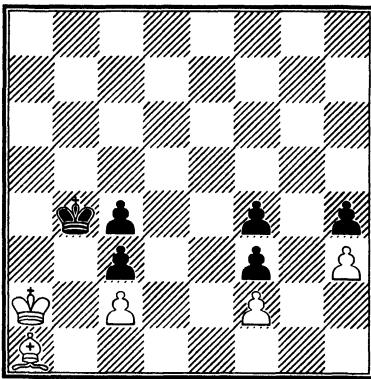
Теперь ход королем проигрывает. Приходится ходить пешкой. Но ходы пешками в конце концов кончатся и придется сдаться. Правда, для этого белый король должен еще три раза сходить в двухкомнатную квартиру на линии h.

24... f6 25. ♜b1 ♜c4 26. ♜c1 ♜b4

и т. д. Читатель может прогуляться вместе с белым королем, а мы для экономии бумаги присоединимся к вам на 69-м ходу и покажем позицию уже полного цугцванга.

69. ♜a2 c4 (Д)

Увы, черным приходится отнять поле c4 у своего короля. Теперь защита разрушается.

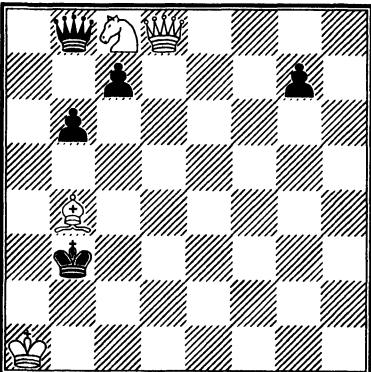


70. ♜b1

Сколько веревку ни вить, а концу быть. Цугцванг. Белый король может отдохнуть. Поработает слон.

Ферзевый цугцванг и ферзевый треугольник

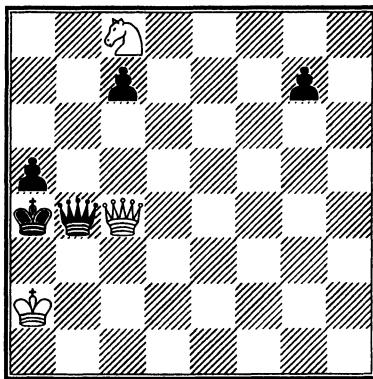
81. Д. Петров, 1946



1. ♘a5! bx a5 2. ♜d3+ ♛a4

Слон пожертвован не даром — король оттеснен на край доски. Мы еще не раз при решении этюдов убедимся, что это может быть достаточной компенсацией.

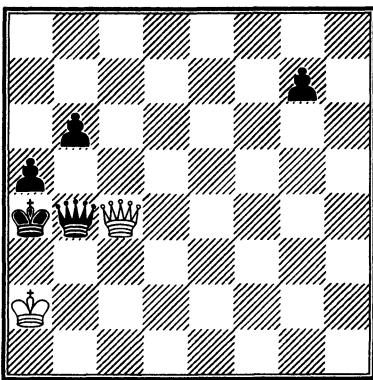
3. ♘a2 ♜b7 4. ♜c4+ ♜b4 (Д)



5. ♜b6+!!

Вслед за слоном белые жертвуют еще и коня, но переход пешки на линию b не в пользу черных — ее нельзя будет двинуть дальше b6 из-за смертельного шаха на c2. Черные попадают в цугцванг при ферзях.

5... cx b6 (Д)



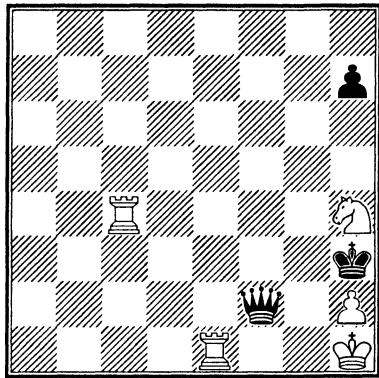
6. ♜d3!!

Типичный прием в ферзевых эндшпилях, когда один из королей расположен неудачно, например, прижат к краю доски. Ферзь делает тихий ход, отнимая все поля у короля противника и защищая своего от шахов. Неприятельский ферзь должен отступить, что ведет к катастрофе, чаще всего — мату. Так как у черных есть еще пешка g7,

после каждого ее хода белые воспроизводят цугцванг (передают очередь хода) с помощью двух шахов и возврата на «базу» — поле d3 (ферзевый треугольник). С гибелю пешки g наступает полный цугцванг.

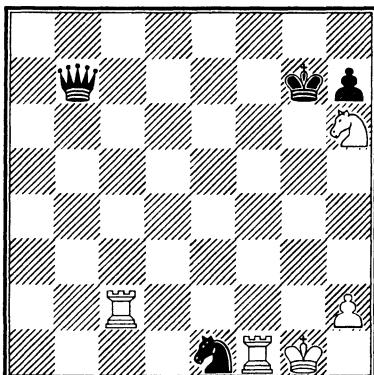
6... g6 7. ♕d7+ ♜b5 8. ♕d4+ ♜b4
 9. ♕d3! g5 10. ♕d7+ ♜b5 11. ♕d4+
 ♜b4 12. ♕d3! g4 13. ♕d7+ ♜b5
 14. ♕xg4+ ♜b4 15. ♕d7+ ♜b5
 16. ♕d4+ ♜b4 17. ♕d3!

Черные получают мат или теряют ферзя.



Ладейный треугольник

82. В. Пахман, 1972



Для сохранения шансов на выигрыш белым надо своего коня спасти, а чужого взять.

1. ♖f5+ ♜g6 2. ♖h4+ ♜h5 3. ♖c5+
 ♜g4 4. ♖c4+ ♜h3 5. ♖xe1

Первая задача — выигрыш коня — достигнута. Но раскрытий белый король и слабый (на краю доски) конь дают черным контригру.

5... ♖a7+ 6. ♖h1 ♖f2! (Д)

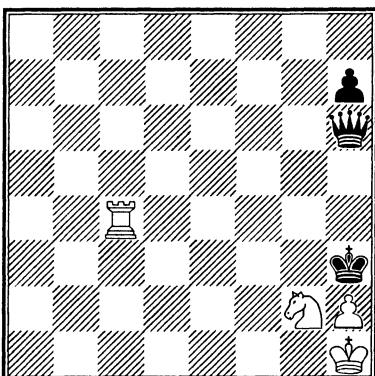
Со страшными угрозами. Хороший ответ белых найти нелегко, а потому он еще более красив:

7. ♖e3+!! ♜xe3 8. ♖g2

За ладью белые усилили позицию коня, защищили своего короля, выиграли темп нападением на ферзя и создали угрозу мата на h4.

8... ♖h6 (Д)

Проницательный шахматист увидит, что, если бы сейчас был ход черных, они сразу проиграли бы из-за цугцванга. Посмотрим — нельзя ли передать очередь хода? Конечно, ладейный треугольник!



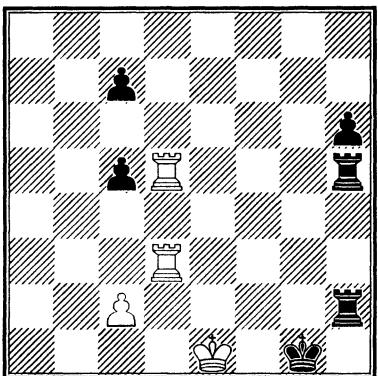
9. ♖f4! ♖h5 10. ♖d4! ♖h6 11. ♖c4

Мы вернулись к позиции на последней диаграмме, но при ходе черных. Цугцванг.

11... ♖f6 12. ♖f4+

Цугцванг в четырехладейном эндшпиле

83. Г. Умнов, 1985



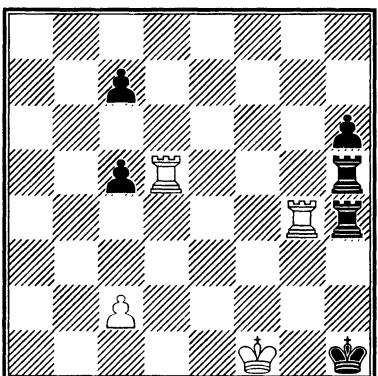
Черные форсированно попадают в цугцванг из-за крайне стесненного положения короля и ладей.

1. $\mathbb{R}g3+$ $\mathbb{Q}h1$ 2. $\mathbb{Q}f1!$

С угрозой матов в один ход.

2... $\mathbb{R}2h4$ 3. $\mathbb{R}g4!!$ (Д)

Этот ход ограничивает подвижность черных ладей — любой их ход ведет к матовой катастрофе.



Красочная позиция — цугцванг при четырех ладьях. Черные не могут сделать ни одного хода фигурами. Остается ходить пешками, но это затянет сопротивление всего на несколько ходов.

3... $c4$ 4. $\mathbb{R}e5! c3$

Теперь уже известным нам приемом — тремя ходами (двумя шахами и возвращением ладьи на g4) — белые воспроизводят цугцванг до тех пор, пока не закончатся пешечные ходы.

5. $\mathbb{R}g1+$ $\mathbb{Q}h2$ 6. $\mathbb{R}g2$ $\mathbb{Q}h1$ 7. $\mathbb{R}g4 c6$
8. $\mathbb{R}g1+$ $\mathbb{Q}h2$ 9. $\mathbb{R}g2+$ $\mathbb{Q}h1$ 10. $\mathbb{R}g4 c5$
11. $\mathbb{R}g1+$ $\mathbb{Q}h2$ 12. $\mathbb{R}g2+$ $\mathbb{Q}h1$ 13. $\mathbb{R}g4$
c4 14. $\mathbb{R}g1+$ $\mathbb{Q}h2$ 15. $\mathbb{R}g2+$ $\mathbb{Q}h1$ 16. $\mathbb{R}g4$

Последний в этом этюде ладейный треугольник, и черные в полном цугцванге.

16... $\mathbb{Q}h2$ 17. $\mathbb{Q}f2!$ $\mathbb{Q}h3$

18. $\mathbb{R}g3+$ $\mathbb{Q}h2$ 19. $\mathbb{R}g2+$ $\mathbb{Q}h3$

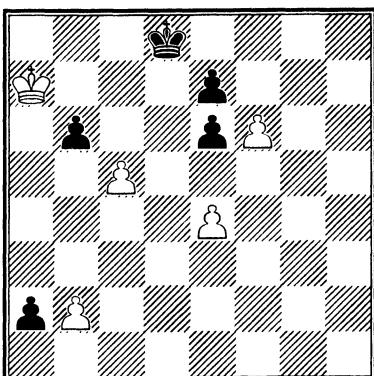
Если 19... $\mathbb{Q}h1$, то 20. $\mathbb{R}e1\#$.

20. $\mathbb{R}e3\#$

Цугцванг на фокальном поле

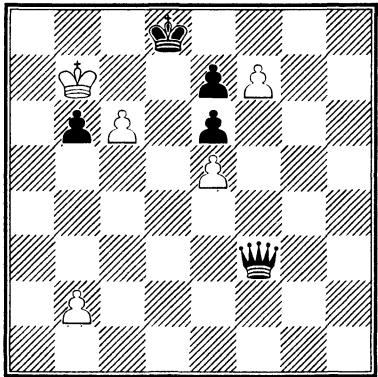
84. А. Ватава, 1960

(окончание этюда)



1. f7 a1 \mathbb{W} + 2. $\mathbb{Q}b7 \mathbb{W}f1$ 5. c6 $\mathbb{W}f4$
6. e5 $\mathbb{W}f3$ (Д)

Ферзь держит пешки по двум линиям — вертикали f и диагонали a8 — h1. Точка пересечения этих линий — поле f3 (фокальное поле). То есть ферзь не может покинуть поле f3 — любой ход ферзя ведет к гибели черных.

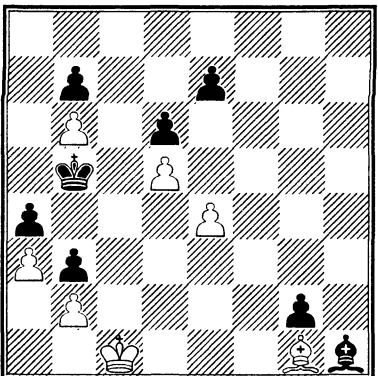


7. b3 b5 8. b4

Черные в zugzwangе.

Поля соответствия — коневая оппозиция, или Королевская zugzwangовая лесенка

85. Х. Муньос, 1976



Конь — благодаря своему причудливому ходу буквой «Г» — главный герой этого этюда, хотя на доске нет и не будет ни одного коня.

Оценим позицию. Слоны неподвижны, но белый совершаet полезную работу — защищает пешку b6 и отнимает у черного короля диагональ b6—e3. Черный слон находится в глубокой

засаде. Но и он играет для своей армии важную роль — не позволяет белому сдвинуться с места. Однако ясно, что слоны — лишь вспомогательные персонажи, а по существу мы смотрим спектакль двух актеров — королей.

Этот этюд на трудную тему — поля соответствия. Но здесь упростить решение нам поможет ход хитрой фигуры — коня.

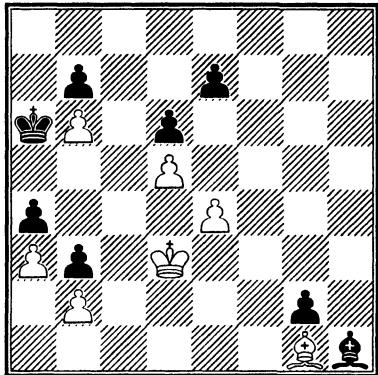
Чтобы победить, белый король должен встать на b4, оттеснив предварительно черного на a6. Это ключевая позиция zugzwangа, в которой черные вынуждены сделать роковой для себя ход пешкой e7. Подумаем, как белому королю попасть на b4. Для этого он должен встать на c4, когда черный король на a5, или на c3, когда тот на b5. Если же при белом короле на c4 черный ходит на a5 или при белом на c3 черный делает ход на b5, то белые вынуждены отступить. Во всех пяти отмеченных нами расположениях королей есть одна общая закономерность — успеха достигает тот, кто овладевает коневой оппозицией! Эта закономерность — ключ к решению данной позиции. Нам остается только продолжить этот найденный прием на дальнюю коневую оппозицию — т. е. располагать короля так, чтобы он все время находился на расстоянии трех, двух, одного ходов коня!

1. ♖d1!

Ошибка 1. ♖d2?, ибо после 1... ♜a5! черные овладевают полями соответствия — их король встает на расстоянии двух ходов коня от белого короля. А полями соответствия владеет тот, кто сделал последний ход. Проверим:

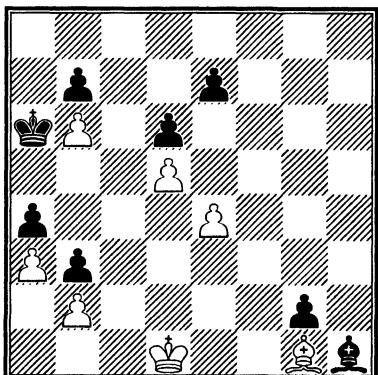
а) 2. ♖c3 ♜b5! 3. ♖d3 ♜a6 4. ♖c4 ♜a5 5. ♖c3 ♜b5 6. ♖d3 ♜a6! (Д)

Черные держат коневую оппозицию, и белые не могут овладеть ключевым полем b4;



б) 2. ♔d3 ♕a6! Теперь попытка прорваться в центре ведет только к ничьей: 3. e5 ♕a5 4. exd6 (4. e6 ♔b5 5. ♔c3 ♕a5 6. ♔c4 ♕a6 7. ♔b4 =; 4. ♔c4 dxе5 5. ♔d3 ♔b5 6. ♔e4 ♕c4 7. ♔xе5 ♔d3 8. ♔e6 ♕c2 9. ♔xе7 ♕xb2 10. d6 ♕xa3 11. d7 b2 12. d8♔ b1♔ =) 4... exd6 5. ♔e4 ♔b5 6. ♔f5 ♕c4 7. ♔e6 ♔d3 8. ♔xd6 ♕c2 9. ♕c7 ♕xb2 10. d6 ♕xa3 11. d7 b2 12. d8♔ b1♔ =.

1... ♕a6! (Д)



Самая упорная защита в надежде, что белые не найдут следующий трудный ответ. Но мы уже знаем ключ, и единственное, что нам надо, — отсчитать три прыжка скакуна от короля ab.

2. ♕e1!!

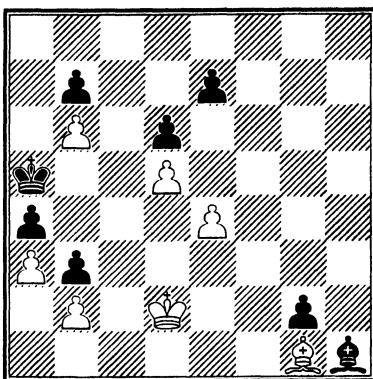
Белые овладели полем соответствия (дальней коневой оппозицией), теперь

черные бессильны. Непосвященному в тайну этой позиции найти второй ход белых нелегко.

2... ♔b5

Ничего не меняет 2... ♕a5 3. ♔d2, и между королями опять ровно два хода коня.

3. ♕e2! ♕a5 4. ♔d2! (Д)

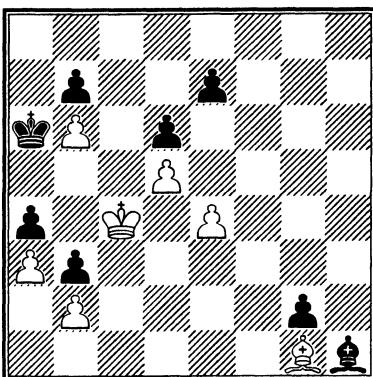


Два кавалерийских прыжка — поля соответствия у белых!

4... ♕a6 5. ♔d3! ♔b5 6. ♔c3! ♕a5 7. ♔c4!

Отслеживая маневры черного короля, белый поднялся по лесенке.

7... ♕a6 (Д)



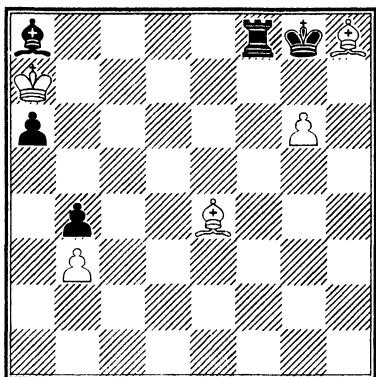
8... ♔b4

Цугцванг!

8... e5 9. dxе6

Цугцванг при превращении, или Чудо-спектакль Золтана

86. Л. Золтан, 1965



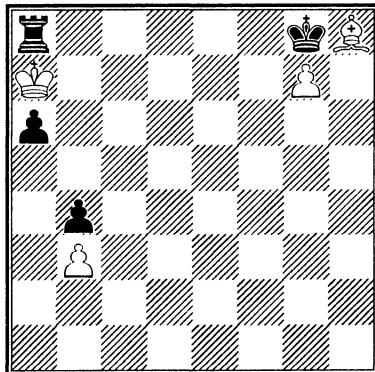
У черных в данный момент — лишнее качество и в перспективе — возможность провести пешечный прорыв. Белые могут улучшить материальное соотношение сил, сначала продвинув пешку, а затем взяв слона. На это черные имеют в запасе жертву качества на a8, чтобы пешка a окончательно оторвалась от короля. При прорыве пешка b, конечно, превратится в фигуру, но у белых появится проходная a, которая двинется вперед, и тут могут появиться ничейные нюансы (например, патовые). Оценка взаимных возможностей и возникающих позиций в этом замечательном этюде требует от шахматиста изобретательности и даже фантазии.

1. g7

Проигрывает 1. ♜xa8? ♕xa8+!
2. ♕xa8 ♜xh8 3. ♜a7 (3. ♜b7 a5 4. ♜c6
a4 5. ♜d5 axb3 6. ♜e6 ♔g7) 3... a5
4. g7+ ♔xg7 5. ♜ab a4 6. bxa4 b3—+.

1... ♜e8 2. ♜xa8 ♕xa8+ (Д)

Черные довольны своей игрой, предвкушая появление ферзя, но их ждет совершенно непредвиденный ответ.



3. ♜b7!!

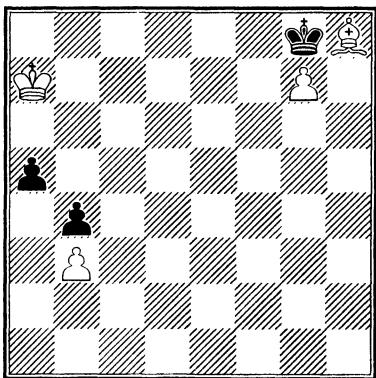
Вот это ход! Конечно, не трудно рассчитать, что после 3. ♜xa8 a5

4. ♜a7 a4 5. bxa4 b3 6. a5 b2 7. a6
♕a8 8. ♜f5 9. ♜b7 ♜b5+ 10. ♜a7
♕c6 белые проигрывают. Но чем лучше отказ от взятия лады? Заметим, что в приведенном варианте белым из-за цугцванга пришлось сделать плохой ход королем на a7, тормозящий свою пешку. Так что третий ход белых — попытка избежать цугцванга в пешечном окончании. Белые хотят взять ладью на следующем ходу, в ответ на 3... a5, уступая своей будущей проходной поле a7, куда она успевает встать после появления ферзя на b1. Конечно, все эти рассуждения имеют смысл только в том случае, если белые сумеют сделать ничью при отходе ладьи.

3... ♜a7+

Черные пытаются запутать соперника — борьба за цугцванг продолжается. После 3... ♜d8 4. ♜xh6 ♜d3
5. ♜b5 ♜xb3 6. ♜a4 ♜b1 7. ♜b5 b3
8. ♜b4 b2 9. ♜b3 ничья очевидна — белый король справляется с пешкой и неудачно расположенной ладьей противника. Ладья привязана к своей пешке, а черный король — к полю g8.

4. ♔xa7 a5 (Д)



5. ♔a8!

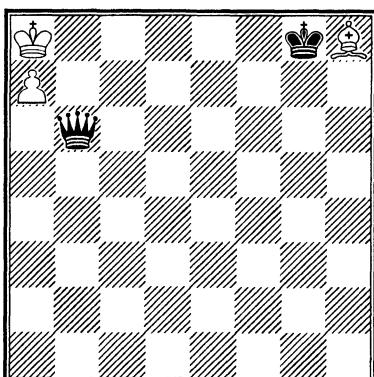
Короля не запутаешь!

5... a4 6. bxa4 b3 7. a5 b2 8. a6 b1♛

9. a7

Теперь у белых есть руководящая идея — пат.

9... ♛e4+ 10. ♔b8 ♛e8+ 11. ♔b7
♛d7+ 12. ♔b8 ♛b5+ 13. ♔c7 ♛a6
14. ♔b8 ♛b6+ 15. ♔a8 ♛f7 16. g8♛+
♛xg8 (Д)

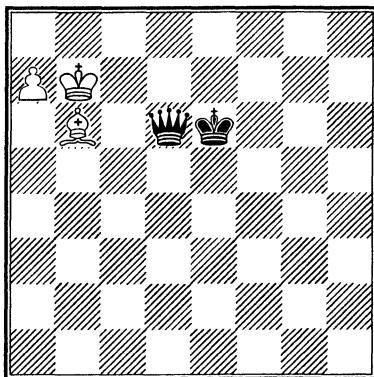


Окончание ничейное. Требуется, однако, точность.

17. ♔e5!

Можно еще было получить красивый мат: 17. ♔d4? ♛c7 18. ♔e5 ♛c8+ 19. ♔b8 ♛c6#.

17... ♔f7 18. ♔c7! ♛b5 19. ♔b6!
♛e6 20. ♔b7 ♛d5+ 21. ♔b8 ♛d6+
22. ♔b7! (Д)



Проигрывает 22. ♔c7? ♛b4+

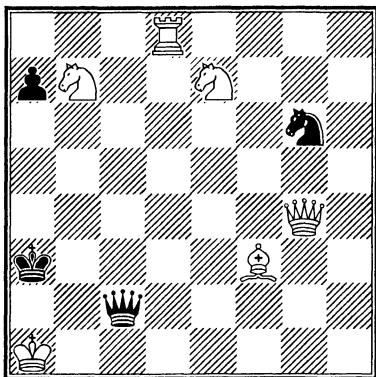
23. ♔c8 ♛f8+ 24. ♔b7 ♛f3+ 25. ♔b8
♛b3+ 26. ♔c8 ♛d5 27. ♔b8 ♛b5+
28. ♔c8 ♛c6 29. ♔b8 ♛d7.

22... ♛d7+ 23.. ♔b8

Ничья.

Цугцванг в острой позиции

87. О. Перваков, 1990



Не исключено, что бывалый шахматист-любитель, взглянув на доску, скажет: «А здесь-то при чем цугцванг? Это похоже на партию Михаила Таля. Или

Рашида Нежметдинова. Короли голые. Сейчас какая-нибудь заключительная жертва, шах и мат». Жертва, конечно, будет. Но далеко не заключительная. А маты вообще не увидим. Все самое трудное и красивое свершится на пятом ходу незаметным тихим ходом. Впрочем, и до пятого непросто дойти.

Черные без ладьи, слона и коня, но угрожают матом в один ход с трех полей. Чтобы откупиться, белые должны дорого заплатить. Впрочем, ничью можно сделать жертвой ладьи: 1. $\mathbb{Q}d3+$ $\mathbb{W}xd3$ 2. $\mathbb{Q}g2$ $\mathbb{W}c3+$ 3. $\mathbb{Q}b1$ $\mathbb{W}b3+$ 4. $\mathbb{Q}c1$ $\mathbb{W}c3+$ 5. $\mathbb{Q}d1$ $\mathbb{W}a1+$ 6. $\mathbb{Q}d2$ $\mathbb{W}b2+$ или 2. $\mathbb{W}a4+$ $\mathbb{Q}xa4$ 3. $\mathbb{Q}c5+$ $\mathbb{W}b5$ 4. $\mathbb{Q}xd3$ $\mathbb{Q}xe7$, но тогда какой же это этюд? Нет, надо искать выигрыш!

1. $\mathbb{W}a4+!! \mathbb{W}xa4$

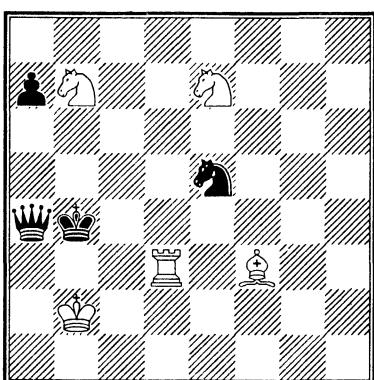
Совсем плохо 1... $\mathbb{Q}xa4$? 2. $\mathbb{Q}d1$, и белые выигрывают.

2. $\mathbb{Q}d3+ \mathbb{W}b4+ 3. \mathbb{Q}b2$.

Белые отдали ферзя (материал подровнялся), но позиционные последствия этой жертвы очевидны. Белый король воспрянул духом и хорошо смотрится, а черный ферзь выглядит уставшим и пассивным.

3... $\mathbb{Q}e5!$ (Д)

Проигрывает 3... $\mathbb{Q}xe7$ 4. $\mathbb{Q}d4+ \mathbb{W}b5$ 5. $\mathbb{Q}e2+$ (3... $\mathbb{W}e8$ 4. $\mathbb{Q}b3+$, 3... $\mathbb{W}ab$ 4. $\mathbb{Q}d4+$).



Тем временем черные сделали очень сильный ход. Конь, кроме вилки, привнес еще и угрозу шаха на с4. Его надо отвлечь хотя бы жертвой фигуры.

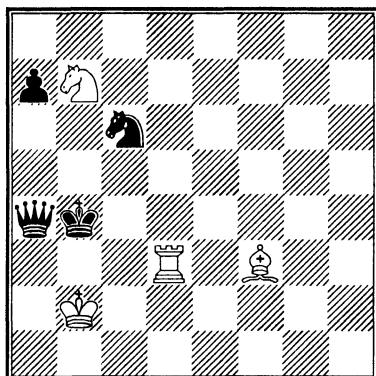
4. $\mathbb{Q}c6+!$

Ничего не давало 4. $\mathbb{Q}d5+ \mathbb{W}c4$

5. $\mathbb{Q}c3+ \mathbb{Q}d4$.

4... $\mathbb{Q}xc6$ (Д)

Но что теперь делать белым? Продолжения атаки не видно. Следующий трудный ход объясняет их замысел.



5. $\mathbb{Q}e2!!$

Этот ход трудно найти потому, что после него белые ничем не угрожают. Его цель — цугцванг. Неожиданно выясняется, что ферзь и конь не могут пошевелиться, есть только ход королем на с4. Только к ничьей вело 5. $\mathbb{Q}d1 \mathbb{W}b5$ 6. $\mathbb{Q}b3+ \mathbb{W}a4$.

Обратите внимание на позицию после пятого хода белых — в какое слабое существо превратился черный ферзь, блокированный на краю доски своими и чужими фигурами!

5... $\mathbb{a}6$

Ход пешкой — только передышка, все равно придется ходить королем.

6. $\mathbb{Q}f1!$

Как говорится, ждем-с!

6... $\mathbb{Q}c4$ 7. $\mathbb{Q}h3+!$

Ладью надо убрать как можно дальше — чтобы конь и король ее не достали.

7... ♜d5 8. ♜h5+ ♜e5 9. ♜g2+ ♜c4
 10. ♜h4+ ♜b5 11. ♜f1+ ♜c4+
 12. ♜xc4!
 Точность до конца!
 12... ♜xc4

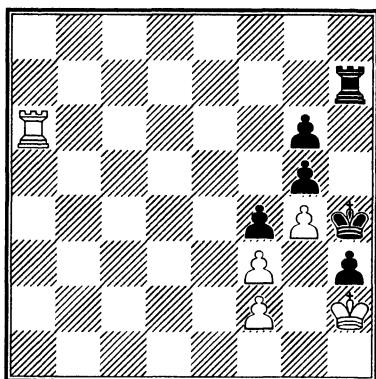
На 12... ♜d1 следует 13. ♜c1+.

13. ♜d6+.

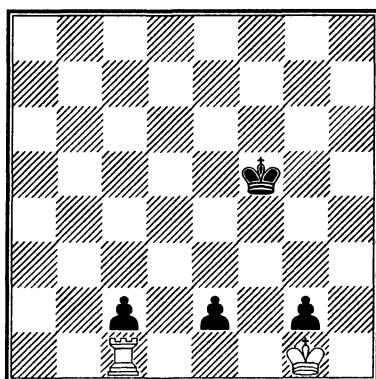
Для сильных шахматистов тихий цугцванговый ход типа 5. ♜e2 порой красивее, чем матовая атака с жертвами.

Этюды для решения № 88—105

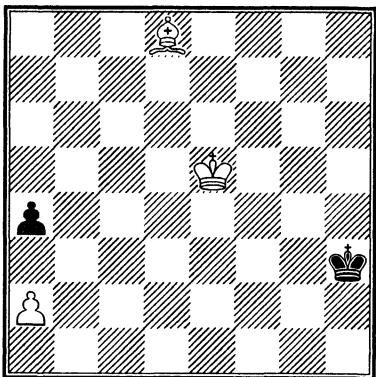
88. А. Вотава, 1935



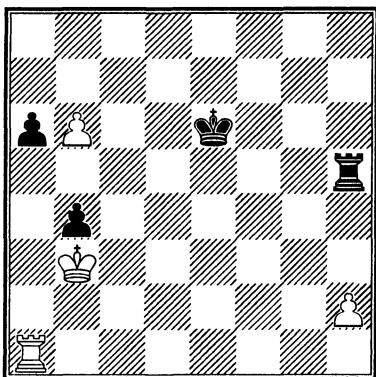
90. Р. Рети, 1928



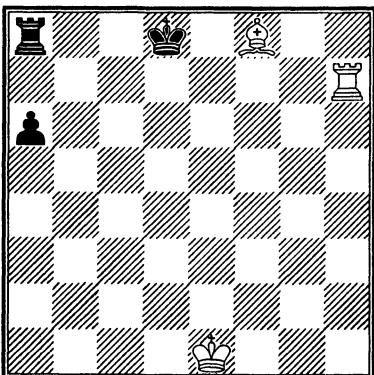
89. А. Троицкий, 1925



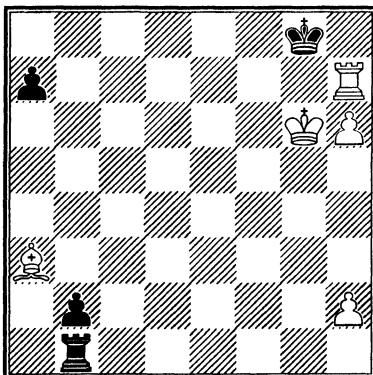
91. Я. Марвиц, 1937



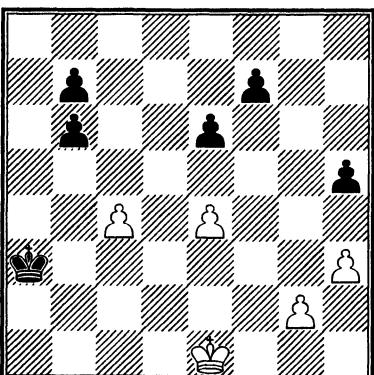
92. Л. Куббель, 1909



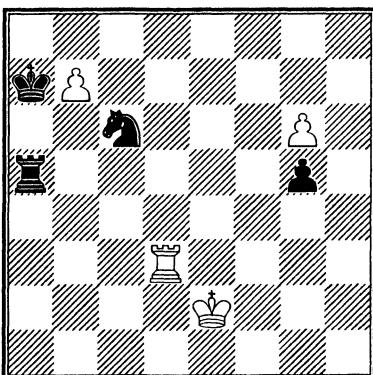
95. Н. Кралин, 1973



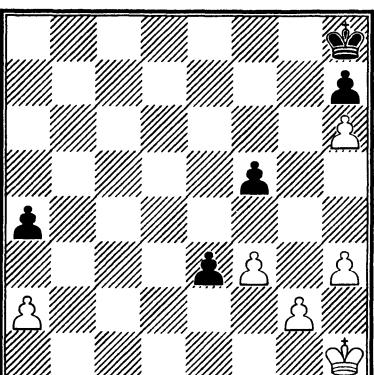
93. Н. Григорьев, 1954



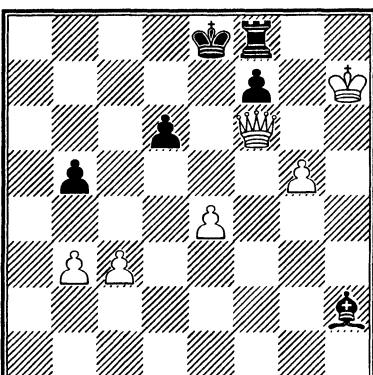
96. Г. Матисон, 1922



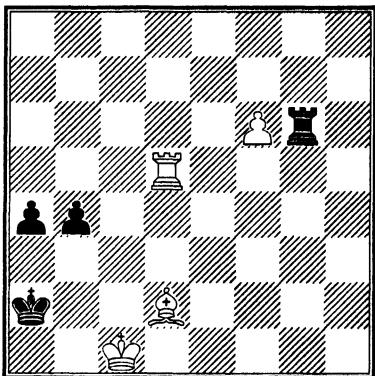
94. А. Корани, 1997



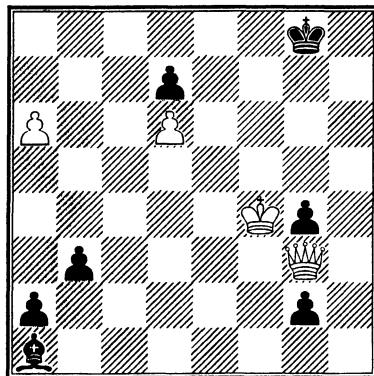
97. Р. Рети, 1928



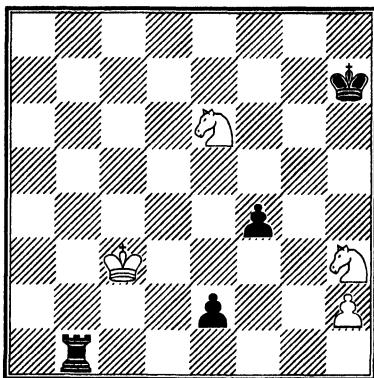
98. Г. Каспарян, 1939



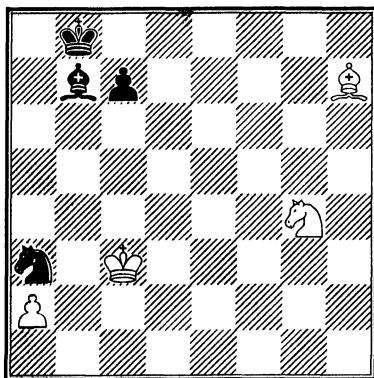
101. Г. Каспарян, 1959



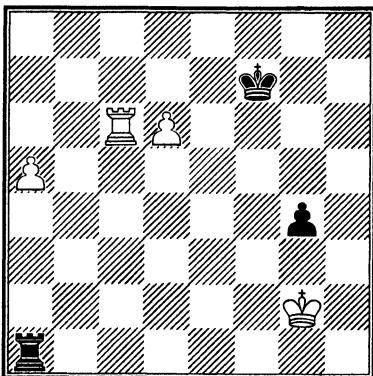
99. В. Израэлов, А. Сарычев, 1980



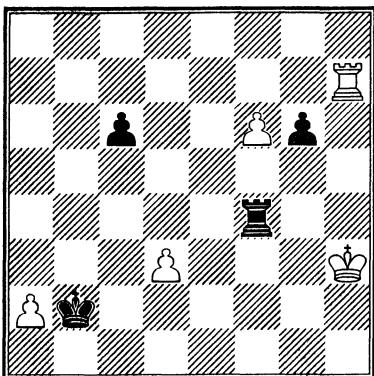
102. А. Курятников, 1988



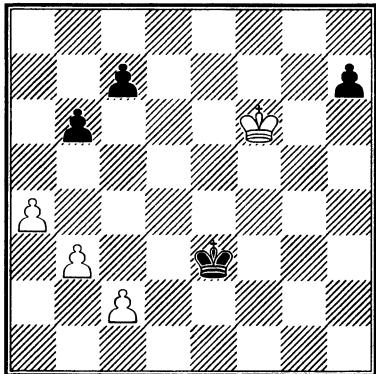
100. Э. Цеплер, 1923



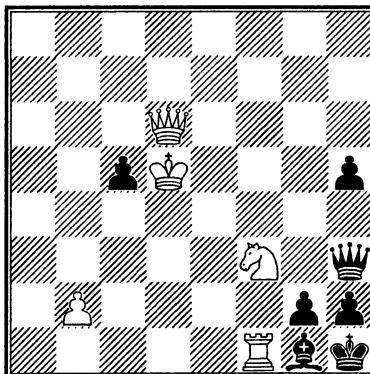
103. Э. Яноши, П. Бенко, 1987



104. Г. Матисон, 1927



105. Д. Гургенидзе,
Л. Митрофанов, 1980



На медведя я, друзья,
выйду без испуга,
если с другом буду я,
а медведь — без друга.

Глава III

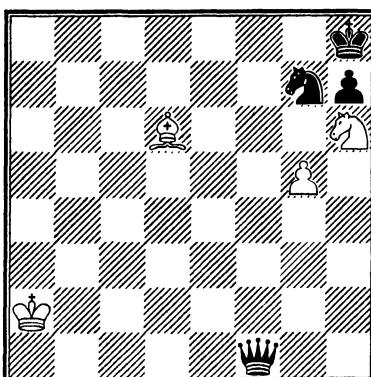
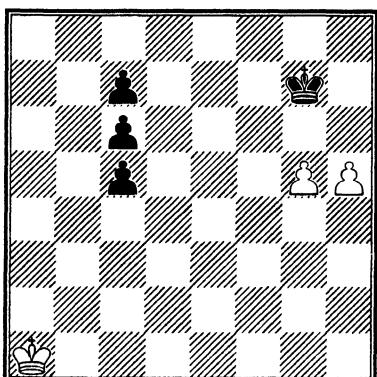
Взаимодействие сил

Шахматы основаны на взаимодействии сил (фигур и пешек) в атаке и защите. Мобилизация сил в шахматной партии и их последующее согласованное действие — важнейший принцип шахматного искусства. Для описания хорошего взаимодействия фигур в русскоязычной шахматной литературе используется специальный термин, заимствованный из музыки, — гармоничное расположение фигур.

Хотя взаимодействие сил проявляется во всех шахматных партиях, из педагогических соображений полезно выделить для этой темы отдельную главу, чтобы подчеркнуть юным шахматистам важность гармоничного взаимодействия и привести поучительные примеры.

Капабланка писал: «В середине партии главное — это согласованное действие фигур, именно здесь кроется слабое место большинства шахматистов. Многие пытаются атаковать одной фигурой в одном пункте, другой — в другом, не соединяясь своим усилием, и потом с удивлением задают вопрос, где же им сделана ошибка. Вы должны согласовывать действия своих фигур, это главный принцип, проходящий через всю партию».

Сосредоточение нескольких фигур для выполнения единой задачи создает численный перевес в силах, необходимый для успеха. Но это не единственная причина важности гармоничного действия сил. Хорошо взаимодействующие фигуры могут добиваться успеха даже в меньшинстве. «Дело в том, — писал чемпион мира Эм. Ласкер, — что, помимо ценности отдельных фигур, существует ценность их координированного действия, и в шахматах это очень заметно». Приведем два простых и наглядных примера.



У черных лишняя пешка (левая диаграмма), но преимущество белых очевидно из-за гармоничного расположения их пешек. Действуя согласованно, они не только отнимают у черного короля три поля шестой горизонтали, не позволяя ему приблизиться к ним с фронта, но и при нападении короля с фланга способны сами себя защитить. А расположение черных пешек гармоничным никак не назовешь: белый король без помех уничтожит их всех по очереди.

Правая диаграмма (заключительная позиция этюда Г. Заходякина — № 108) — у черных ферзь за слона, но благодаря прекрасной координации белых легких фигур на доске ничья — ферзь не трогает слона и пешку, которые не защищены, так как боится коня.

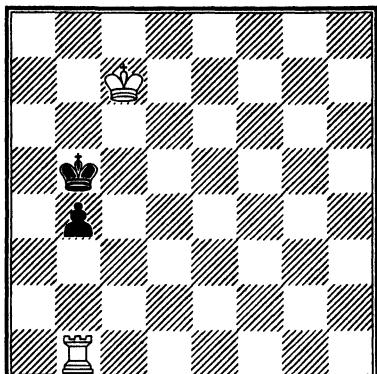
Можно отметить пять типов взаимодействия сил:

- когда фигуры одновременно нападают на какой-либо пункт,
- когда фигуры при атаке или защите нападают на разные поля и тем самым дополняют друг друга,
- когда фигуры защищают друг друга,
- когда фигуры прямо не нападают на одно поле или не защищают друг друга, но могут сделать это тактическим путем (тактическое взаимодействие),
- когда фигуры проводят разные маневры для осуществления общего плана (стратегическое взаимодействие).

Совместное нападение, или Метод обхода

Нападение двух (и более) фигур на один пункт — самый распространенный случай взаимодействия. Он случается почти в каждой партии. Например, мат достигается в большинстве случаев именно этим методом. Приведем пример из окончаний ладья против пешки, когда совместное нападение — единственный способ выигрыша.

106. Ф. Амелунг, 1901



Для победы в этом окончании белые фигуры — король и ладья — должны одновременно напасть на пешку. Если не вникнуть в позицию и сыграть королем вперед 1. ♔d6?, то черные отталкивают плечом 1... ♕c4!, и белым не удается подойти королем к пешке — ничья.

1. ♔b7!

Возникла позиция взаимного цугцванга: при ходе черных — белые выигрывают, при ходе белых — ничья. Белые поставили противника в цугцванг с помощью оппозиции: черный король должен уйти с линии b, и белый догоняет пешку методом обхода, избегая отталкивания плечом.

1... ♕c4

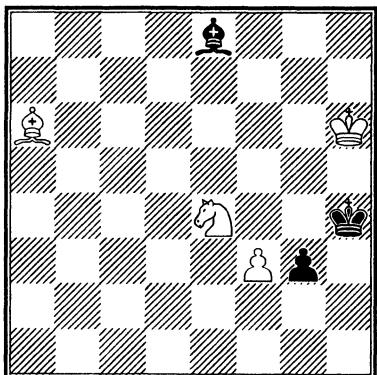
- Или 1... ♕a4 2. ♔c6! b3 3. ♔c5 ♕a3
4. ♔c4 b2 5. ♔c3.
2. ♔a6! b3 3. ♔a5 ♕c3 4. ♔a4 b2
5. ♔a3

Белые выигрывают, так как король и ладья напали на пешку.

Метод обхода имеет важное практическое значение, и его полезно освоить всем шахматистам.

Когда фигуры защищают друг друга

107. Э. Погосянц, 1961

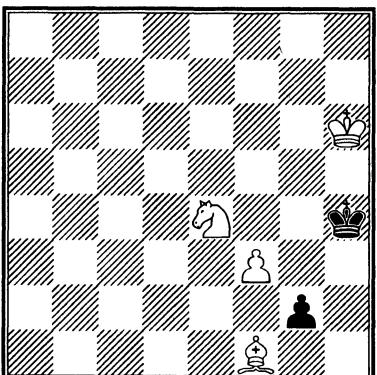


1. ♖f1 ♖b5!

Простой выигрыш после 1... ♖d7
2. ♖g5 g2 3. ♖xg2 ♔g3 4. ♖f1 ♖c6
5. ♖e2 ♖d5 6. ♔g6.

2. ♖g2 ♖f1! 3. ♖xf1 g2! (Д)

Страшный патовый удар! Слон уже не справляется, спасает помочь коня, который, хотя сам приносится в жертву, защищает слона в трудную минуту — важный способ взаимодействия фигур.



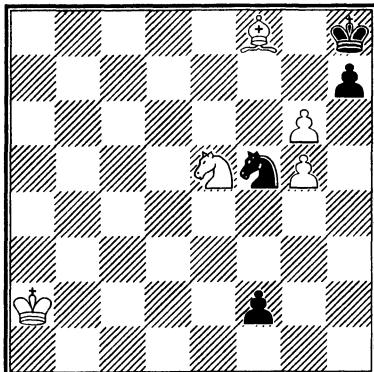
4. ♖g3!! g1#

Или 4... ♖xg3 5. ♖xg2.

5. ♖f5#

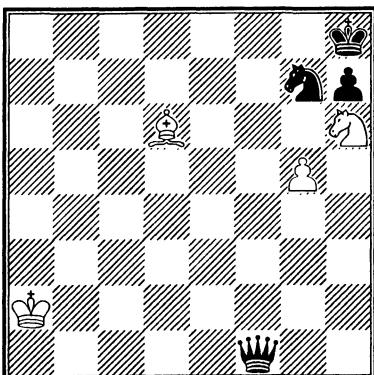
Тактическое взаимодействие

108. Г. Заходякин, 1930



Сейчас появится черный ферзь. Что делать белым? Жертвуя пешку, они организуют такое взаимодействие своих фигур, при котором черный король запирается в углу, конь связывается слоном, а остающаяся на свободе черная фигура — ферзь — как известно, в одиночестве не может дать мат голому королю.

1. g7+ ♖xg7 2. ♖f7+ ♔g8 3. ♖c5!
f1# 4. ♖h6+ ♔h8 5. ♖d6!! (Д)

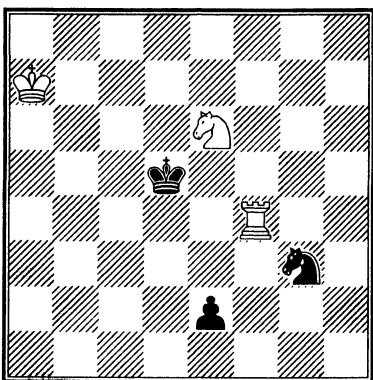


Ни слона, ни пешку ферзь взять не может, так как они защищены угрозой коневой вилки (тактическое взаимодействие). На ход конем последует шах слоном. Белый король пришел в театр в качестве зрителя. Ничья!

Приведем еще четыре случая тактического взаимодействия разных фигур.

Взаимодействие ладьи и коня

109. Ф. Прокоп, 1923



Так как ферзь появляется неотвратимо, неопытный шахматист на месте белых может сдаться. А на самом деле ладья и конь прекрасно взаимодействуют и добиваются ничьей преследованием короля. Надо только найти идею и правильную расстановку фигур.

1. $\mathbb{Q}f6!! \mathbb{e}1\mathbb{Q}$

Или 1... $\mathbb{Q}e5$ 2. $\mathbb{Q}f4$; 1... $\mathbb{Q}h5$

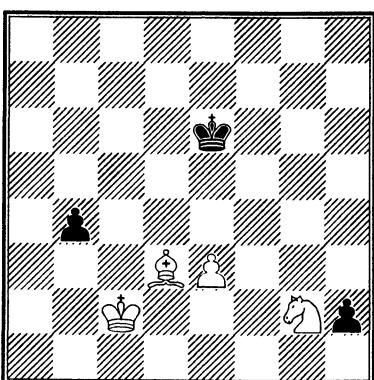
2. $\mathbb{Q}c7+$ $\mathbb{Q}d4$ 3. $\mathbb{Q}e6$.

2. $\mathbb{Q}f4+$ $\mathbb{Q}c4$ 3. $\mathbb{Q}e6+$ $\mathbb{Q}b3$ 4. $\mathbb{Q}b6+$

Ничья.

Взаимодействие коня и слона

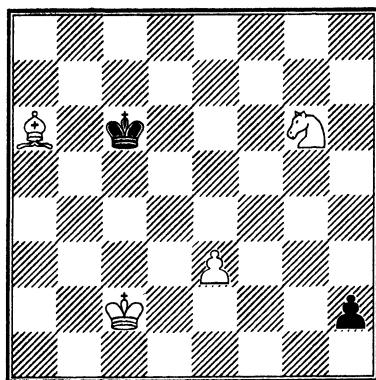
110. Г. Матисон, 1923



И здесь пешка неудержима. Познакомимся с совместной работой слона и коня. Так как черный король привязан к полю e4, конь чувствует себя вольготно. Сначала он забирает пешку b4.

1. $\mathbb{Q}f4+ \mathbb{Q}e5$ 2. $\mathbb{Q}g6+ \mathbb{Q}d5$ 3. $\mathbb{Q}e7+$ $\mathbb{Q}e5$ 4. $\mathbb{Q}c6+$ $\mathbb{Q}d5$ 5. $\mathbb{Q}xb4+$ $\mathbb{Q}e5$ 6. $\mathbb{Q}c6+$ $\mathbb{Q}d5$ 7. $\mathbb{Q}e7+$ $\mathbb{Q}e5$ 8. $\mathbb{Q}g6+$ $\mathbb{Q}d5$ 9. $\mathbb{Q}ab!! \mathbb{Q}cb$ (Д)

Теперь — взаимодействие слона и коня.



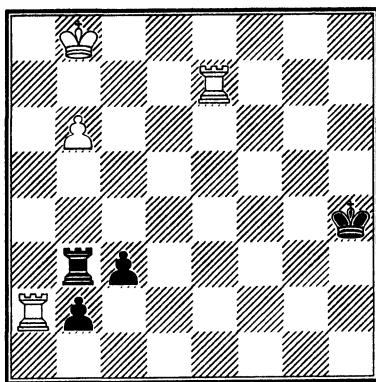
10. $\mathbb{Q}e2!! \mathbb{h}1\mathbb{Q}$ 11. $\mathbb{Q}f3+ \mathbb{Q}xf3$

12. $\mathbb{Q}e5+ \mathbb{Q}d5$ 13. $\mathbb{Q}xf3 \mathbb{Q}e4$

14. $\mathbb{Q}d2+-$

Тактическое взаимодействие двух ладей

111. В. Кондратьев, 1985



По крайней мере одна черная пешка станет ферзем. В этой ситуации белые смогут сопротивляться только в том случае, если наладят взаимодействие ладей, которого пока нет.

1. $\mathbb{E}e4+$

Ошибочно 1. $\mathbb{E}h7+?$ $\mathbb{Q}g5$ 2. $\mathbb{E}g7+$ $\mathbb{Q}f6$ 3. $\mathbb{E}g1$ $\mathbb{E}xb6+$ 4. $\mathbb{Q}c7$ $c2$.

1... $\mathbb{Q}g5$

Быстрая ничья после 1... $\mathbb{Q}g3$ 2. $\mathbb{E}e3+$ $\mathbb{Q}f4$ 3. $\mathbb{E}xb2!$

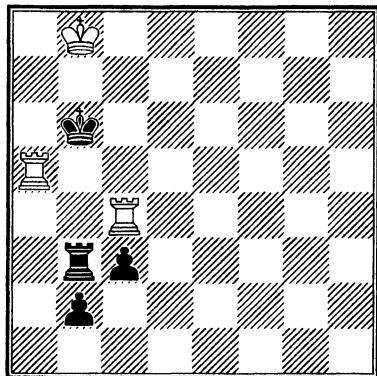
2. $\mathbb{E}a5+$ $\mathbb{Q}f6$ 3. $\mathbb{E}f4+$ $\mathbb{Q}e6$

Совет начинающим: не давайте шахов, улучшающих положение короля противника. Но здесь шахи вынуждены — другой контригры нет. Кроме того, скрытая идея этой позиции в том, что после взятия королем пешки $b6$ его положение окажется неудачным.

4. $\mathbb{E}e4+$ $\mathbb{Q}d7$

Или 4... $\mathbb{Q}d6$ 5. $\mathbb{E}h4$ $\mathbb{E}xb6+$ 6. $\mathbb{Q}c8$ $\mathbb{E}b8+$ 7. $\mathbb{Q}xb8$ $b1\mathbb{W}+$ 8. $\mathbb{Q}c8$ $\mathbb{Q}e7$ 9. $\mathbb{E}c4$.

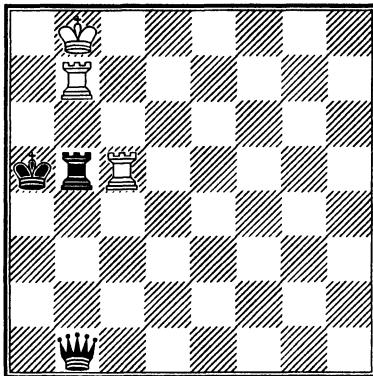
5. $\mathbb{E}d4+$ $\mathbb{Q}c6$ 6. $\mathbb{E}c4+$ $\mathbb{Q}xb6$ (Д)



7. $\mathbb{E}a7!$ $b1\mathbb{W}$ 8. $\mathbb{E}xc3!$

Черный король зажат на линии b белыми ладьями, которые прекрасно взаимодействуют, нанося тактические удары.

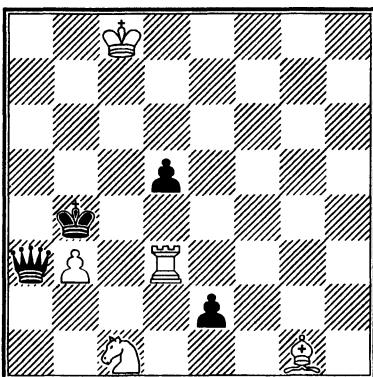
8... $\mathbb{E}b5$ 9. $\mathbb{E}b7+$ $\mathbb{Q}a5$ 10. $\mathbb{E}c5!$ (Д)



Мальтийский крест! Ладья $b5$ связана в двух направлениях. Ничья.

Батарейное взаимодействие

112. В. Кондратьев, 1984



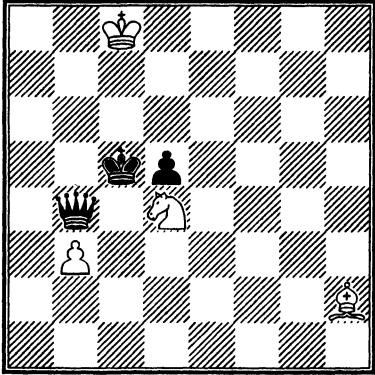
Черную проходную надо взять, но при этом не зевнуть ладью.

1. $\mathbb{E}d4+$ $\mathbb{Q}b5$ 2. $\mathbb{Q}xe2$ $\mathbb{Q}cb$ 3. $\mathbb{E}b4!!$

Так как черные создали матовые угрозы, белые жертвуют ладью. Но не даром — им удается построить коневую батарею.

3... $\mathbb{E}xb4$ 4. $\mathbb{Q}d4+$ $\mathbb{Q}d6$ 5. $\mathbb{E}h2+$ $\mathbb{Q}c5$ (Д)

У черных большой перевес по материалу, но их король и ферзь расположены нуклюже.



6. ♖g1!

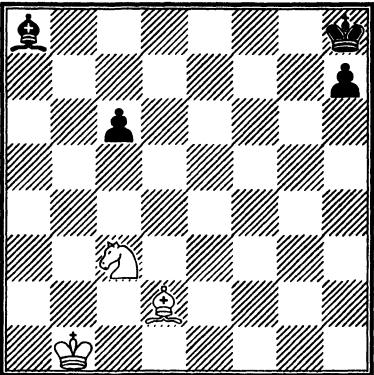
У ферзя нет безопасного хода. Батарейный удар — разновидность тактического взаимодействия.

6... ♕xd4 7. b4+ ♔c4 8. ♖xd4 ♕xd4
9. ♔c7 ♔c4 10. ♔c6 d4 11. b5 =

Подробнее о батарейном взаимодействии см. главу VIII «Батарейная игра».

Стратегическое взаимодействие, или Когда фигуры дополняют друг друга

113. А. Троицкий, 1929



Конечно, слон на a8 пока стоит плохо, но черным достаточно продвинуть

пешку с6—с5, и у слона не будет проблем. Как же белые могут выиграть?

1. ♖h6!!

У белых есть еще одна опасная идея — блокада короля!

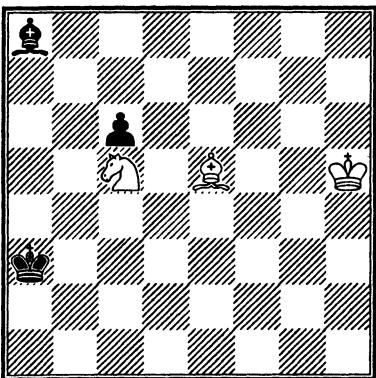
1... ♔g8

Попытка освободить слона ведет к пленению короля, например: 1... c5 2. ♖b5 ♕g8 3. ♖d6 ♕d5 4. ♔c2 c4 5. ♔c3 ♕e6 6. ♔d4 ♕f7 7. ♕e5 c3 8. ♕f6 ♕b3 9. ♖f5 ♕c2 10. ♖e7+ ♕h8 11. ♕g7#.

2. ♖e4 ♕f7 3. ♖c5 ♕g6 4. ♖f8 h5

План белых: королем выиграть сначала пешку h, а затем — слона a8. Конь и слон в это время, взаимодействуя, не подпускают черного короля к своему коню. Как мы увидим, каждая белая фигура выполняет свою часть работы для осуществления намеченного стратегического плана.

5. ♔c2 ♕f5 6. ♖d6 ♕g4 7. ♖d2 ♕f3
8. ♖e1 ♕g2 9. ♖e7 ♕g3 10. ♖f1 ♕f3
Или 10... h4 11. ♕g1 h3 12. ♕h1.
11. ♖d6 ♕e3 12. ♖e5 ♕d2 13. ♖g2
♔c2 14. ♖h3 ♕b1 15. ♖h4 ♕a2
16. ♖xh5 ♕a3 (Д)



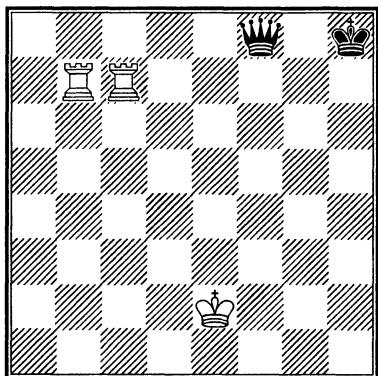
17. ♖c3

Обратите внимание, как слон и конь дополняют друг друга: слон держит черные поля, а конь — белые. В результате их взаимодействия черный

король — в блокаде, а белый беспрепятственно идет к полю a8.

Две ладьи на седьмой линии блокируют и выигрывают ферзя

114. А. Ринк, 1916



Прекрасное взаимодействие двух ладей на предпоследней линии — они нападают, создают угрозы и при этом защищают друг друга. Одному ферзю бороться с такими ладьями тяжело. По пословице, один и у каши загинет.

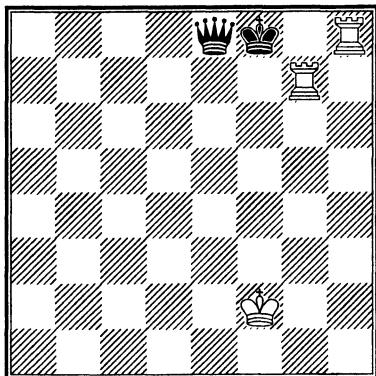
Оценим позицию и наметим план игры. У белых большой перевес: а) ферзь и король черных блокированы на восьмой линии (ферзь не может покинуть ее из-за мата),

б) преимущество в числе фигур (три против двух), из-за чего белым легче сделать выжидательный ход и построить цугцванг.

Но если ферзь вырвется и начнет давать шахи — будет ничья.

Метод выигрыша: 1) следить, чтобы ферзь оставался на восьмой, 2) не вставать королем на линию g — во избежание патовой жертвы ферзя с шахом на g7, 3) с помощью блокады и цугцванга оттеснить ферзя от поля g7 и получить

позицию следующего типа (см. диаграмму):



1. $\mathbb{Q}h7+$!

План белых: а) короля перевести на f2, б) ладью с b7 — на c7, чтобы держать поля с4 и с5 — когда ферзь на g8 или f8, или на a7 — когда ферзь на e8, в) другую ладью — на f7, чтобы затем оттеснить ферзя от короля.

Упускали победу следующие ходы:

1. $\mathbb{Q}f7 \mathbb{Q}d6$; 1. $\mathbb{Q}e7 \mathbb{Q}g8!$; 1. $\mathbb{Q}e1 \mathbb{Q}g8$ 2. $\mathbb{Q}f1 \mathbb{Q}f8+$ 3. $\mathbb{Q}f7 \mathbb{Q}d6$;
1. $\mathbb{Q}a7 \mathbb{Q}e8+$ 2. $\mathbb{Q}f2$ (2. $\mathbb{Q}d2 \mathbb{Q}g8$)
2... $\mathbb{Q}f8+$ 3. $\mathbb{Q}g2 \mathbb{Q}g7+$.

1... $\mathbb{Q}g8$ 2. $\mathbb{Q}he7 \mathbb{Q}h8$

Сразу проигрывает 2... $\mathbb{Q}c8$ 3. $\mathbb{Q}g7+$ $\mathbb{Q}h8$ 4. $\mathbb{Q}h7+ \mathbb{Q}g8$ 5. $\mathbb{Q}bg7+ \mathbb{Q}f8$ 6. $\mathbb{Q}h8+$.

3. $\mathbb{Q}bc7$

Упускает выигрыш 3. $\mathbb{Q}bd7$? $\mathbb{Q}g8$
4. $\mathbb{Q}f3 \mathbb{Q}a8+$; 3. $\mathbb{Q}a7?$ $\mathbb{Q}g8$ 4. $\mathbb{Q}f2 \mathbb{Q}f8+$
5. $\mathbb{Q}e1 \mathbb{Q}g8$.

3... $\mathbb{Q}g8$

Проигрывает 3... $\mathbb{Q}g8$ 4. $\mathbb{Q}f1 \mathbb{Q}f8+$
5. $\mathbb{Q}f7 \mathbb{Q}g8$ 6. $\mathbb{Q}f2$ — цугцванг.

4. $\mathbb{Q}a7$

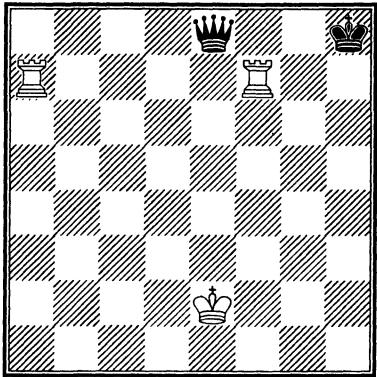
Выжидательный ход. Возможно и

4. $\mathbb{Q}cd7 \mathbb{Q}h8$ 5. $\mathbb{Q}f7+-$.

4... $\mathbb{Q}h8$ 5. $\mathbb{Q}f7 \mathbb{Q}e8+$ (Д)

Или 5... $\mathbb{Q}g8$ 6. $\mathbb{Q}f3$.

Теперь белые осуществляют выигрывающую расстановку своих фигур.



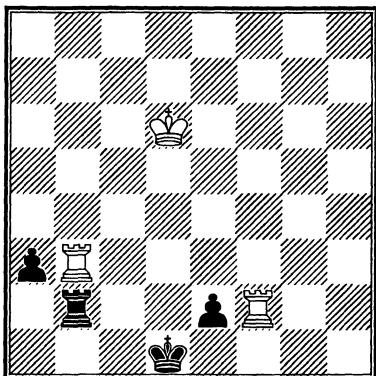
6. ♔f2!

Белые выигрывают — от угрозы удара ладьи на h8 нет защиты.

6... ♕g8 7. ♜g7+ ♔f8 8. ♜h7 ♕g8
9. ♜ag7+ ♔f8 10. ♜h8+

Двухладейная стратегия на предпоследней линии (две ладьи против ферзя и ладьи)

115. Д. Гургенидзе, 1975



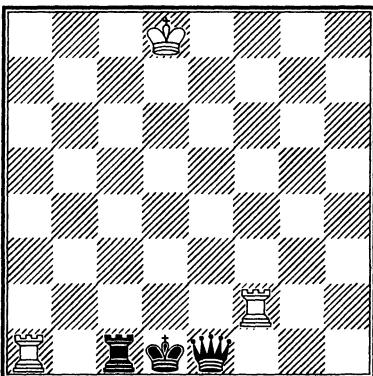
Одна из пешек станет ферзем, а потому защита белых тяжела. Например, 1. ♜xe2 ♜xb3!, и черные выигрывают.

1. ♜xa3! ♜d2+ 2. ♔c7!!

Единственный спасительный ход. Задача белых — расположить короля так, чтобы будущий ферзь e1 не смог

дать шах. Проигрывает 2. ♔c6 ♜c2+ 3. ♔d7 e1= 4. ♜a1+ ♜c1 5. ♜aa2 ♜b1 6. ♔d8 (6. ♜g2 ♜e3; 6. ♜h2 ♜e4) 6... ♜b8+ 7. ♔c7 ♜e5+, так как в этом варианте черный ферзь может покинуть первую линию с шахом.

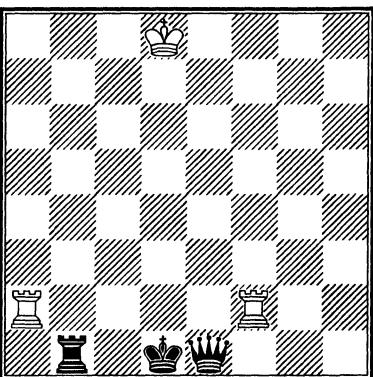
2... ♜c2+ 3. ♔d8!! e1= 4. ♜a1+ ♜c1 (Д)



5. ♜aa2!

Эта позиция — основа стратегии белых. Две белые ладьи на второй линии осуществляют блокаду трех черных фигур на первой. У черных только один ход — ладьей.

5... ♜b1 (Д)



6. ♔d7!!

Позиция взаимного цугцванга. Несудча постигает того, чей сейчас ход. Так как очередь хода за черными, они

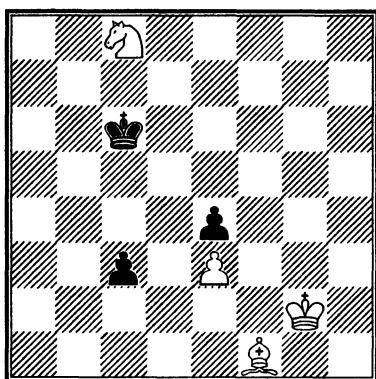
шахуют ладьей, король отступает на с8 и нападает на ладью, что не позволяет ферзю дать шах с полей е6 или е8. Черные вынуждены вернуться ладьей на первую линию, ничего не добившись.

6... $\mathbb{B}b7+$ 7. $\mathbb{Q}c8$ $\mathbb{B}b1$ 8. $\mathbb{Q}d7$ $\mathbb{B}c1$
9. $\mathbb{Q}d8$

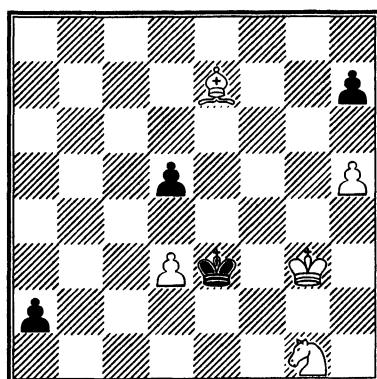
Позиция повторилась. Ничья.

Этюды для решения № 116—125

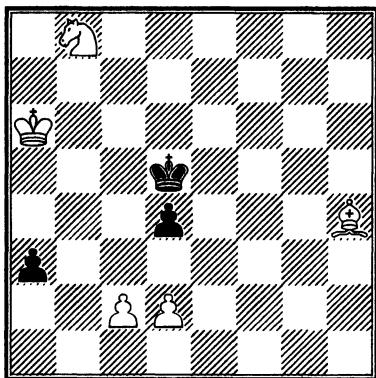
116. В. Киви, 1938



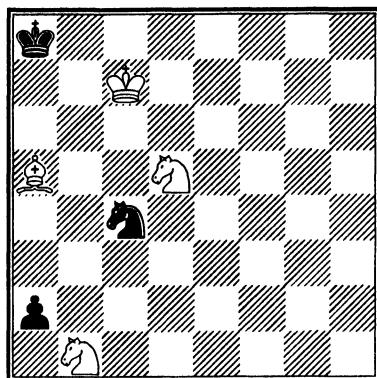
118. В. и М. Платовы, 1909



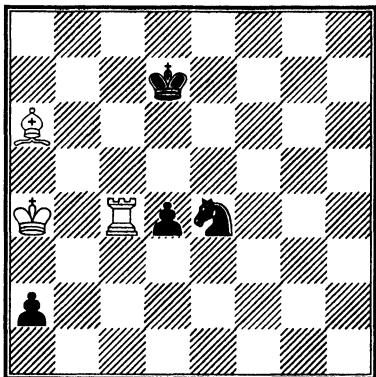
117. Л. Куббель, 1922



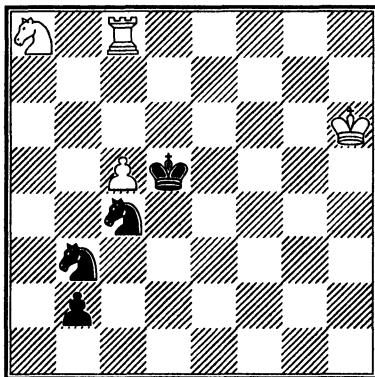
119. Г. Матисон, 1914



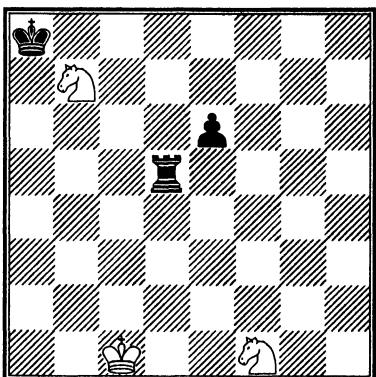
120. Г. Заходякин, 1951



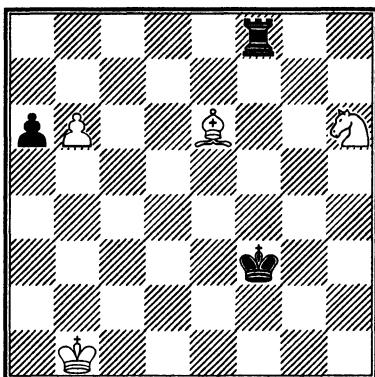
123. И. Флек, 1994



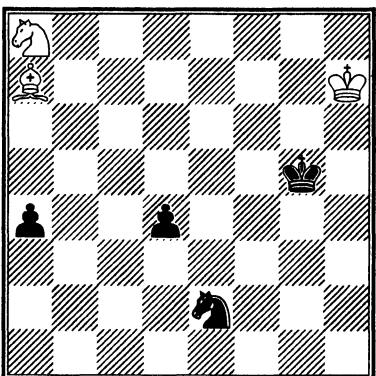
121. М. Либуркин, 1946



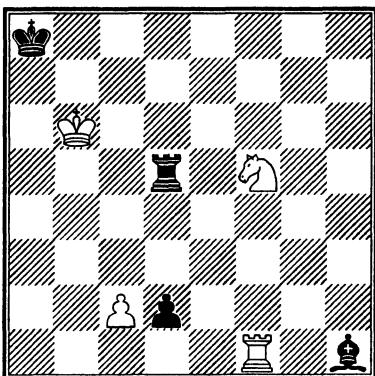
124. Б. Гусев, 1994



122. В. Чеховер, 1960



125. Г. Каспарян, 1955



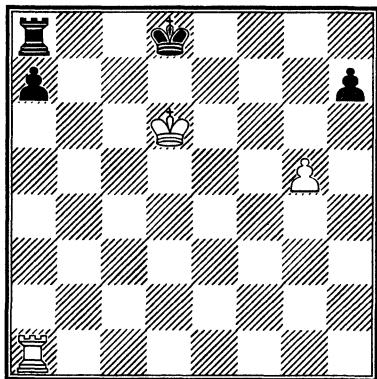
Глава IV

Линии

(Открытие, закрытие, блокировка, перекрытие)

**Открытие вертикали, или
Красна дорога ездоками**

126. А. Селезнев, 1921



Учебный пример на блокированного короля и ограниченную в подвижности ладью. У белых король стоит идеально, остается только создать угрозы ладьей.

1. g6!

Открыть вертикаль h!

Не выигрывает 1. $\mathbb{Q}h1$ a5! и 2... $\mathbb{Q}a6+$.

1... $\mathbb{Q}xg6$

Или 1... a5 2. $\mathbb{Q}xh7$ $\mathbb{Q}a6+$ 3. $\mathbb{Q}d5$ $\mathbb{Q}h6$

4. $\mathbb{Q}xa5$ $\mathbb{Q}e7$ 5. $\mathbb{Q}a8!!$

2. $\mathbb{Q}h1$

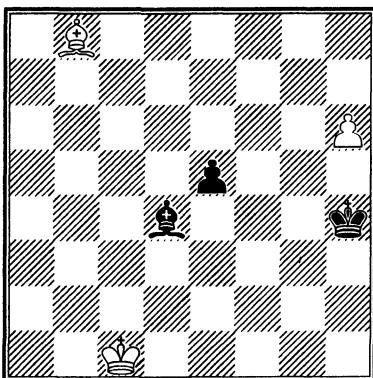
Красна дорога ездоками.

2... $\mathbb{Q}c8$ 3. $\mathbb{Q}c6!$

Сравните две ладьи — с открытыми и закрытыми линиями.

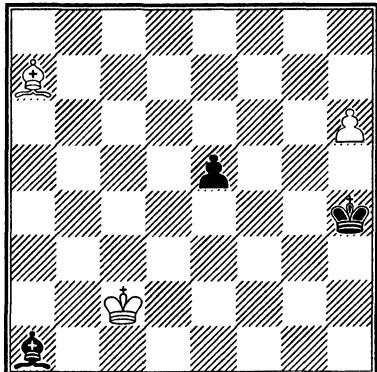
Закрытие диагонали

127. П. Хейекер, 1930



Кажется, нет в мире силы, которая запретит черным сыграть e5—e4, открыть главную диагональ и задержать пешку h. Не зарекайся, друг, не зарекайся!

1. $\mathbb{Q}a7!!$ $\mathbb{Q}a1$ 2. $\mathbb{Q}b1$ $\mathbb{Q}c3$ 3. $\mathbb{Q}c2$
 $\mathbb{Q}a1$ (Д)



4. ♜d4!!

Вот это сюрприз!

4... ♜xd4

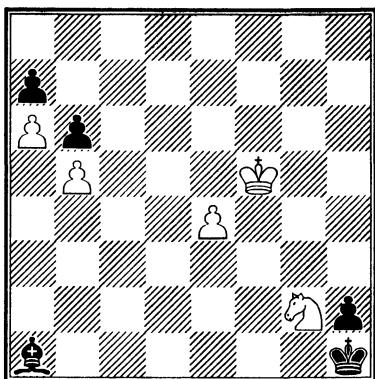
Не меняет дела 4... exd4 5. ♜d3.

5. ♜d3 ♜a1 6. ♜e4

И пешечка h машет ручкой.

Блокировка диагонали

128. Ф. Бондаренко, М. Либуркин,
1950

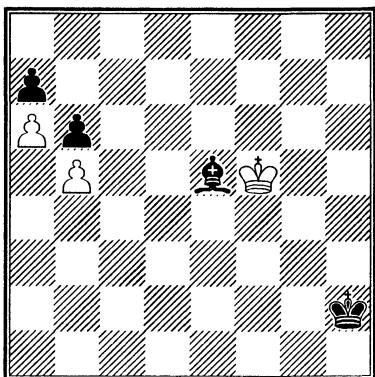


План выигрыша белых ясен — уничтожить пешки h2 и a7. Но, во-первых, придется отдать коня, во-вторых, черный король встанет на поле c7 и не выпустит белого короля из угла.

1. ♜h4!

После 1. ♜e1? черные выигрывали темп ходом 1... ♜c3 — см. далее.

1... ♜g1 2. ♜f3+ ♜g2 3. ♜xh2 ♜xh2
4. e5 ♜xe5 (Д)



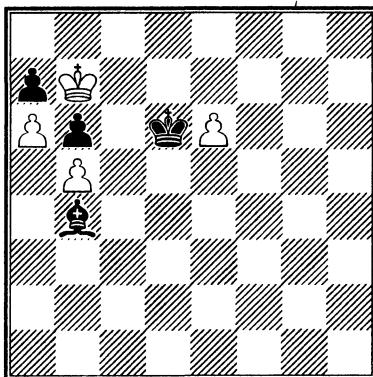
5. ♜e6!!

Остроумная идея! После взятия слона черный король садился на хвост белому и запирал его на линии а. Теперь же диагональ b8 — h2 заблокирована — черный король спотыкается о своего же слона и теряет драгоценный темп.

5... ♜g3 6. ♜d7 ♜f4 7. ♜c8

Победа!

Если слон не бьет пешку e5, то игра развивается так: 4... ♜c3 5. e6 ♜b4 6. ♜e5 ♜g3 7. ♜d5 ♜f4 8. ♜c6 ♜e5 9. ♜b7 ♜d6 (Д)



10. e7!, и белые выигрывают.

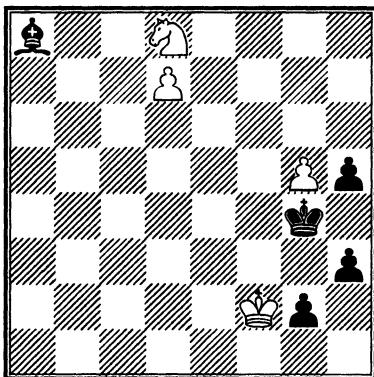
Если бы белые сыграли на первом ходу конем на e1, то черные в последнем варианте имели бы лишний темп и сделали ничью:

1. ♜e1? ♜c3! 2. ♜f3 ♜g2 3. ♜xh2 ♜xh2 4. e5 ♜b4 5. e6 ♜f8 6. ♜e5 ♜g3 7. ♜d5 ♜f4 8. ♜c6 ♜e5 9. ♜b7 ♜d6 10. ♜xa7 ♜c7.

Изумительный этюд! Тема блокировки линии выражена в лаконичной и красивой форме. В следующей позиции белые тоже должны закрыть диагональ. Но для этого применяется другой метод — не блокировка, а перекрытие.

Перекрытие диагонали, или Конная милиция

129. Ф. Бондаренко, А. П. Кузнецов,
1972

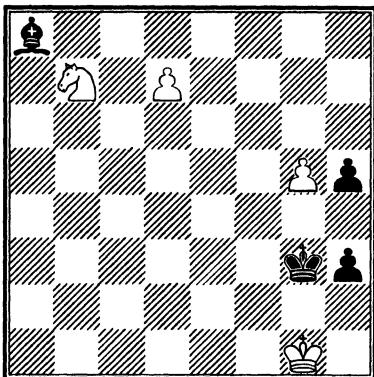


1. $\mathbb{Q}b7!$

Единственный ход. Плохо 1. $\mathbb{Q}c6 h2$

2. $\mathbb{Q}xg2 \mathbb{Q}xc6+ 3. \mathbb{Q}xh2 \mathbb{Q}xd7 -+$.

1... $g1\mathbb{Q}+! 2. \mathbb{Q}xg1 \mathbb{Q}g3$ (Д)



3. $d8\mathbb{Q}!$

Единственная возможность закрыть диагональ слона.

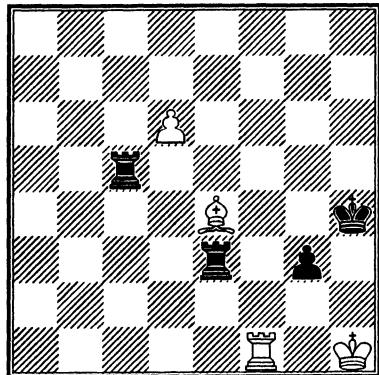
3... $h2+$ 4. $\mathbb{Q}h1 \mathbb{Q}h4 5. g6 \mathbb{Q}h3 6. g7$
h4 7. $g8\mathbb{Q}+ -$

Но не 7. $g8\mathbb{Q} \mathbb{Q}xb7+$ 8. $\mathbb{Q}xb7$ — пат.

Слабое превращение — надежный способ защиты от пата.

Перекрытие на фокальном пункте

130. Т. Горгиев, 1936



Белые без качества, но пешка d опасна.

1. $d7 g2+$

Чтобы задержать белую проходную, приходится жертвовать свою.

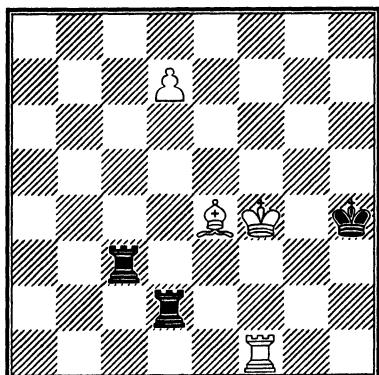
Плохо 1... $\mathbb{Q}d3$ 2. $\mathbb{Q}xd3 \mathbb{Q}d5$ 3. $\mathbb{Q}f4+$
 $\mathbb{Q}g5$ 4. $\mathbb{Q}f5+$.

2. $\mathbb{Q}xg2 \mathbb{Q}e2+$

Быстро проигрывает 2... $\mathbb{Q}g3+$ 3. $\mathbb{Q}f2 \mathbb{Q}g8$ 4. $\mathbb{Q}h1+$.

3. $\mathbb{Q}f3 \mathbb{Q}d2$ 4. $\mathbb{Q}f4 \mathbb{Q}c3$ (Д)

Черные ладьи привязаны к защите слабостей — одна контролирует третью линию, чтобы встать на h3, если будет шах с h1, другая — держит пешку d. Катастрофа происходит на фокальном пункте d3 — точке пересечения линий действия этих ладей.



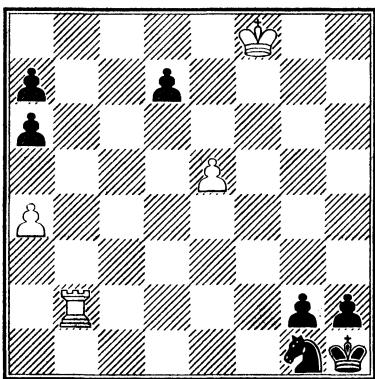
5. ♖d3!!

Красивый ход. Перекрытие на фокальном пункте нарушает согласованное защитное действие двух черных фигур. После вынужденного взятия слона белые отвлекают ладью на «чужую работу», а затем осуществляется вторая угроза белых. Или проходит пешка, или черные получают мат по линии h, например:

5... ♜cxd3 6. d8♛ ♜xd8 7. ♖h1+

Закрытие — открытие линии, или Индийская батарея

131. Г. Костефф, 1996



1. ♖b1

Единственный ход — иначе черные ставят ферзя. Теперь квартет в правом нижнем углу запатован. Но как выиграть? Ладья не может покинуть первую линию, а ходы черными пешками скоро закончатся и будет пат. Появление белого ферзя не поможет.

1... a5 2. ♖d1

Белые делают выжидательный ход, заставляя противника двинуть пешку d7, чтобы в ответ на это провести свою на e8. Но есть один вопрос, на который белые должны найти ответ уже перед своим вторым ходом — где должна стоять ладья, когда черный пехо-

тинец дойдет до поля d2. Если на d1, тогда белые должны были сыграть 2. ♖a1 с форсированной игрой: 2... a6 3. ♖d1

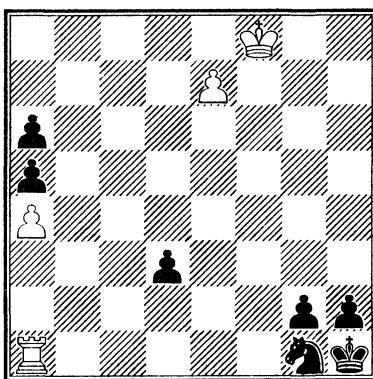
d5 4. e6 d4 5. e7 d3 6. e8♛ d2 7. ♖xd2 ♜f3 8. ♖f2 g1♛. Получилась ничейная позиция, так как черные могут отдать ферзя за ладью. Например: 9. ♜e2 ♛g3 10. ♜d1+ ♜g1 11. ♜d5+ ♜f3 12. ♖xf3 ♛xf3 13. ♖xf3+ ♛g1=.

Поэтому, играя 2. ♖d1, белые затем освободят поле d1 для превращения черной пешки.

2... a6 3. ♖a1!!

Только на это поле! Почему ладья пошла налево и встала именно на a1 — прояснится на восьмом и десятом ходах.

3... d5 4. e6 d4 5. e7 d3



6. e8♛ !!

Быстрая ничья после превращения в ферзя. Чем же слон лучше?

6... d2 7. ♖h5! d1♛ 8. ♖xd1!

Индийская слоновая батарея! Слон закрыл первую линию и дал ход коню.

8... ♜h3 9. ♖c2+!

Слон так открывает первую горизонталь, чтобы черные не могли закрыться от шаха продвижением пешки из-за угрозы матов слоном.

9... ♜g1 10. ♖b1!

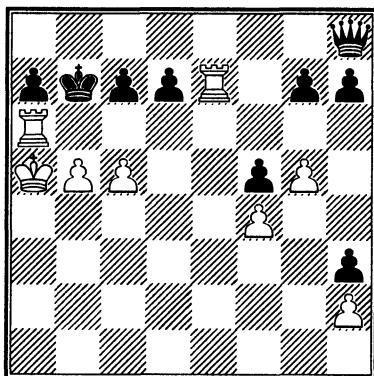
Теперь понятно, что b1 — критическое поле этой индийской батареи, и

при ее построении на третьем ходу ладья должна была это поле пройти, чтобы на десятом на него встал слон. Хотя слону надо занять атакующее положение на e4, он не забывает и свою роль первой фигуры индийской батареи — попеременно открывать и закрывать первую линию, чтобы не было пата.

10... ♕f3 11. ♘e4+ ♔g1 12. ♜a2+—

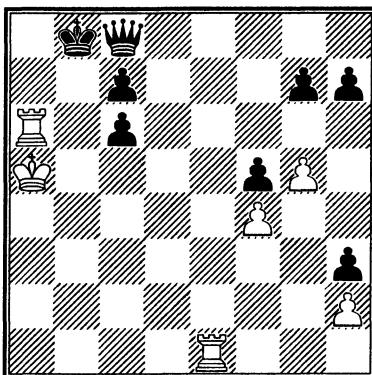
Две ладьи против ферзя

132. А. Гербстман, 1947



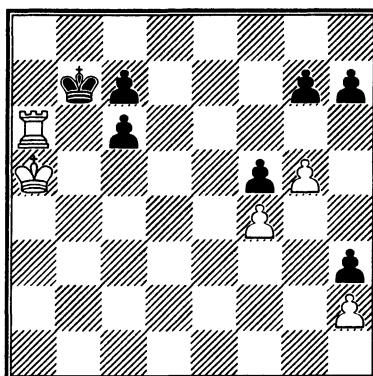
Две ладьи обычно сильнее ферзя, когда они действуют по открытой линии согласованно — защищают друг друга и совместно нападают на слабости противника. Особенно тяжело ферзю, если он играет один, без других фигур. Здесь ферзь пока пассивен, но и ладьи разобщены. Ладья на e7 хороша, но подруга ей не помогает, и вообще ладья ab не имеет ни одного хода, что всегда тревожный симптом. Ферзю хочется пройти в тыл белого короля, там он может выиграть материал или дать вечный шах. Но ход сейчас белых. Кто быстрее активизируется? Белые определяют главную артерию для атаки — линию b — и открывают эту вертикаль жертвой пешки.

1. c6+! dxс6 2. b6! axb6+ 3. ♜xb6+ ♛c8 4. ♜a6! ♛b8 5. ♜e1!! ♛c8! (Д)



6. ♜e2!!

Игра на цугцванг черных. Наоборот, белые сами попадали в цугцванг после 6. ♜b1+ ♛b7 7. ♜b4 ♛c8 8. ♜xb7 ♛xb7, и черные выигрывают (см. диаграмму). Этот вариант показывает, что фигура на ab пока не стала стопроцентной ладьей — нет свободы маневра.

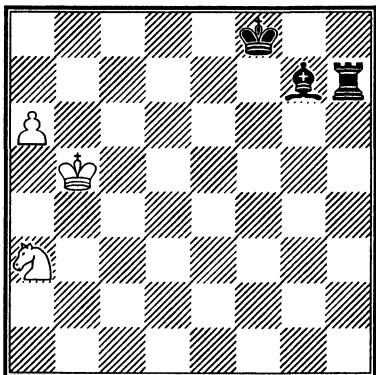


6... g6 7. ♜e1!

Зато эта ладья благодаря двум открытым вертикалям смотрится великолепно. Цугцванг. Черные проигрывают ферзя.

Как король заставил чужую ладью перекрыть диагональ слона

133. В. Ануфриев, 1982



Эта замечательная миниатюра, кроме темы перекрытия диагонали, несет еще одну важную учебную нагрузку — как играть королем против чужой ладьи. Совет новичкам и разрядникам: располагайте свою ладью как можно дальше от неприятельского короля (конечно, из этого правила могут быть исключения). Говоря боксерским языком, ладье входить в клинч с чужим королем опасно.

В этюде В. Ануфриева у белых за ладью только пешка, но какая! Поэтому играем на победу.

1. a7 ♜h5+

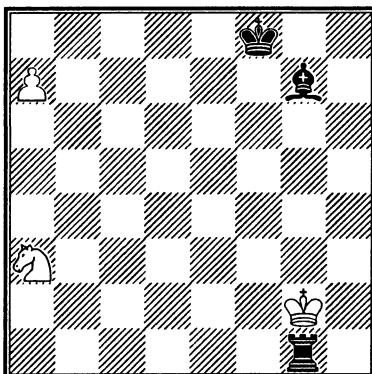
Если теперь 2. ♔a6 ♜h6+ 3. ♔a5 (3. ♔b7? ♜b6+!), то у черных есть спасительный шах слоном: 3... ♖c3+, и пешка задерживается.

Никаких возможностей усилить игру белых на ферзевом фланге нет. Поэтому, пословицавшись с остатками своей армии, белый король разработал новый план сражения: войти в ближний бой с ладьей и, используя то обстоятельство, что ладья должна беспрерывно давать шахи (иначе пешка

станет ферзем), заставить ее перейти с линии h на линию f, чтобы там ладья помешала своему слону. Для этого король в одиночку (конь остается в дозоре перекрывать вертикаль a) отправился в дальний поход. Идет по белым полям — не подставиться под шах слона!

2. ♔a4! ♜h4+ 3. ♔b3 ♜h3+ 4. ♔a2 ♜h2+ 5. ♔b1 ♜h1+ 6. ♔c2 ♜h2+ 7. ♔d1 ♜h1+ 8. ♔e2 ♜h2+ 9. ♔f1 ♜h1+

Если 9... ♜f2+, то 10. ♔g1+—
10. ♔g2 ♜g1+ (Д)



11. ♔f3!

Король у цели! Ладье приходится встать на вертикаль f. Ничего не давало 11. ♔h2 ♜e5+! с ничьей.

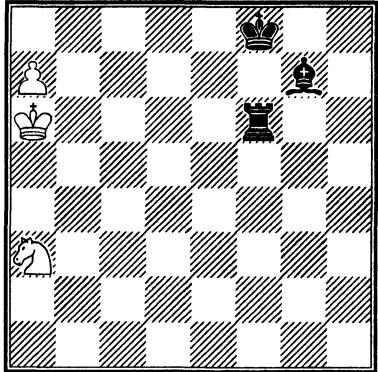
11... ♜f1+ 12. ♔e2

Когда дело сделано, можно идти домой.

12... ♜f2+ 13. ♔d1 ♜f1+ 14. ♔c2 ♜f2+ 15. ♔b3 ♜f3+ 16. ♔a4 ♜f4+ 17. ♔b5 ♜f5+ 18. ♔a6 ♜f6+ (Д)

Ладье пришлось дать шах с f6, т. е. перекрыть диагональ слона. Этого-то белые и ждали — на следующем ходу слон не сможет пойти на c3.

Белому королю приятно, что его «хождение за три моря» не пропало даром. Теперь он спокойно может встать на черное поле a5.



19. ♕a5! ♜f5+ 20. ♔b5 ♖c3 + 21. ♔a4!

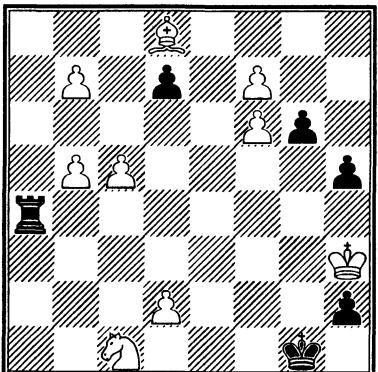
Ничейное окончание — ладья и слон против ферзя после 21. ♔a6? ♜f6+ 22. ♔b7 ♜f7+ 23. ♔c7 ♖e5 24. a8♕+ ♔g7.

21... ♜f4+ 22. ♔a3 ♖b2+ 23. ♔b3

Пешка проходит в ферзи.

Предварительное открытие горизонталей для будущей работы ферзя

134. Н. Рябинин, 2003



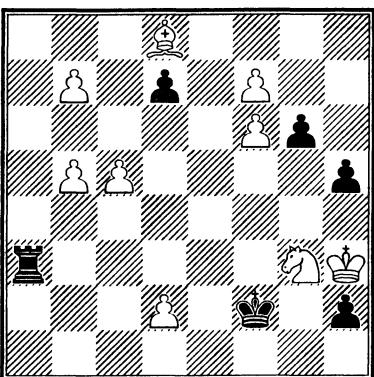
Так как пешку h2 белые забирают, у них будет большой перевес по материали, учитывая появление ферзей в недалеком будущем. Но у черных есть се-

рьезная компенсация — слабый белый король. Сумеют ли ферзи помочь своему королю — это решится в увлекательной темповой борьбе. Забегая вперед, скажем, что блокированный белый король — настоящий герой этого этюда. С удивительным хладнокровием он балансирует на самом краю пропасти.

1. ♔e2+ ♜f2 2. ♔g3 ♜a3 (Д)

В пользу белых 2... g5 3. ♔h1+ ♜f3 4. d4 ♜xd4 5. ♜xh2 ♜d2+ 6. ♔f2 ♜xf2+ 7. ♔h3.

После 2... ♜a3 возникла позиция, где белый король окружен в углу и вся черная группировка пытается дать ему мат или хотя бы вечный шах.



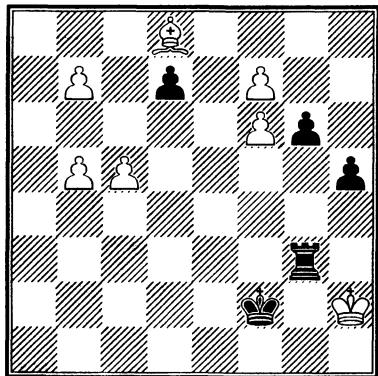
3. d3!!

Чтобы сделать такой ход, надо хорошо прочувствовать позицию. Смысл в том, что белые открывают вторую линию для атаки своего будущего ферзя. К ничьей вело 3. ♜xh2 ♜xg3 4. b8♕ ♜g4

5. ♔h3 g5 6. ♜h2+ ♜f3 7. ♔h1+ ♜f2 8. ♜e1+ ♜xe1 9. c6 ♜e2 10. ♔c7 ♜f2 11. ♔b6+ ♜e2 12. f8♕ ♜h4+.

3... ♜xd3 4. ♜xh2 ♜xg3 (Д)

Ладья, наконец, прорвалась к белому королю. Неужели черные не смогут сделать ничью?



5. ♜c7!!

Белые открывают еще и восьмую линию для быстрейшей переброски на помощь своему королю ферзя, кото-

рый появится на поле f8. Не выигрывало 5. b8♕ ♜g4 6. ♔h3 g5 7. ♕h2+ ♜f3 8. ♜g2+ ♖xg2 9. c6 ♜g4 10. ♔h2 ♜h4+ 11. ♔g1 ♖a4 12. ♜c7 ♖a1+ 13. ♔h2 g4 14. ♜e5 ♖d1 с вечным шахом.

5... ♜g4 6. ♜g3+! ♖xg3 7. b8♕ ♜g4 8. ♔h3 g5 9. ♕h2+ ♜f3

Белый ферзь погибнет, но он выполнил свою задачу — поставил черного короля на главную диагональ под будущий шах с пункта a8.

10. ♜g2+! ♖xg2 11. ♔f8

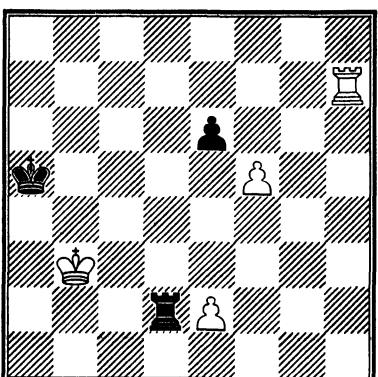
Только этому ферзю удастся с атакой пройти по восьмой и второй линиям — дороге, открытой для него погибшими бойцами белой армии.

11... ♜g4 12. ♜a8+ ♔f2 13. ♜a2+

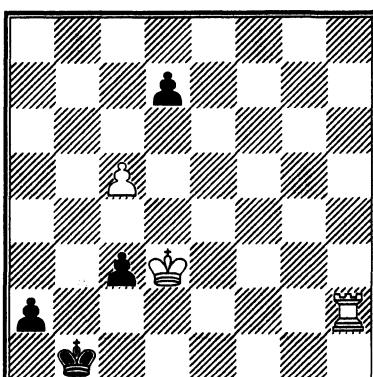
Белые выигрывают.

Этюды для решения № 135—154

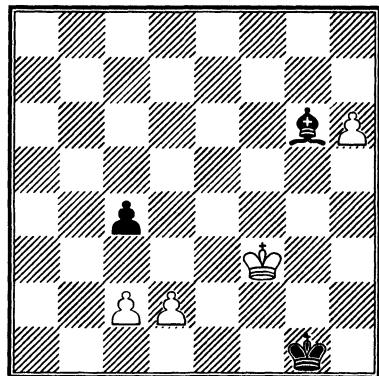
135. А. Ринк, 1906



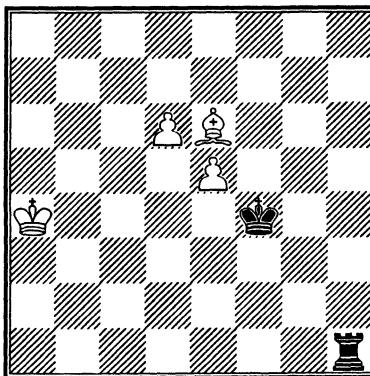
136. Я. Бетиньш, 1893



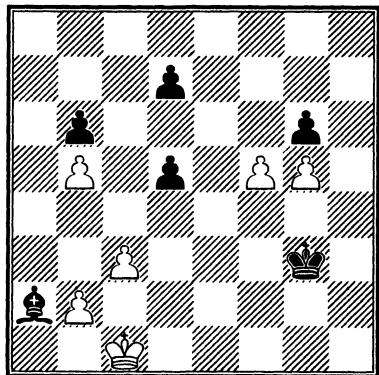
137. Л. Прокеш, 1939



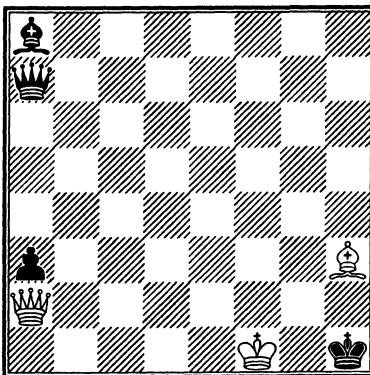
140. Л. Прокеш, 1941



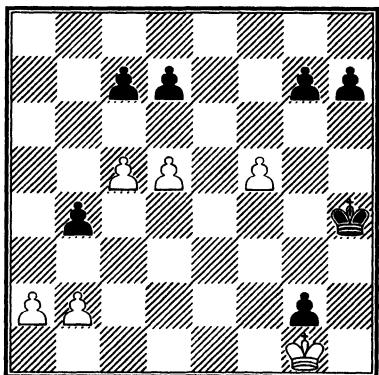
138. С. Изенегер, 1946



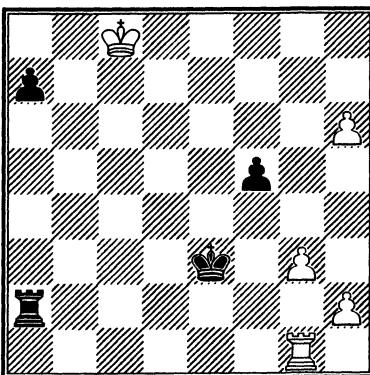
141. К. Манн, 1913



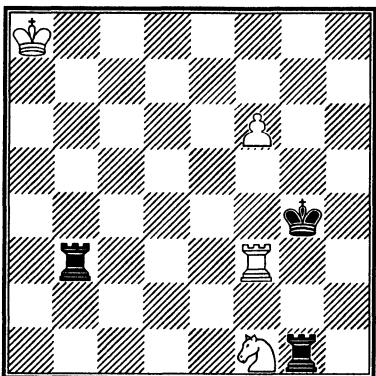
139. А. Троицкий, 1913



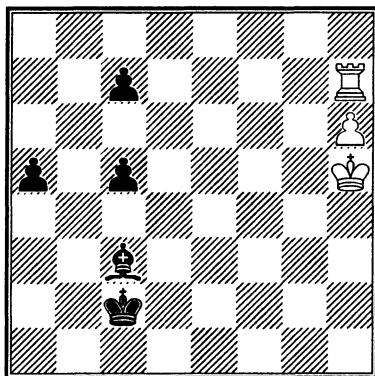
142. А. Вотава, 1936



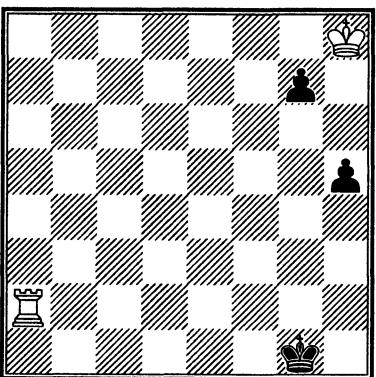
143. Б. Сидоров, 1995



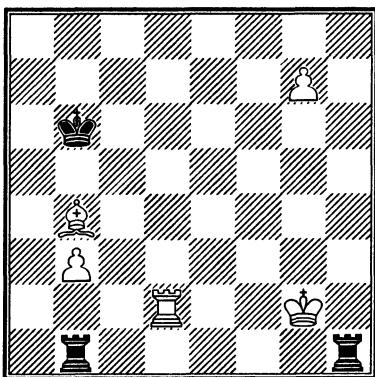
146. Л. Кацнельсон, 1967



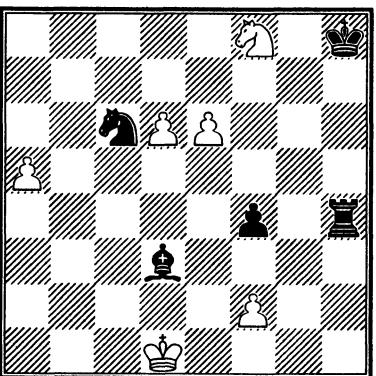
144. И. Моравец, 1912



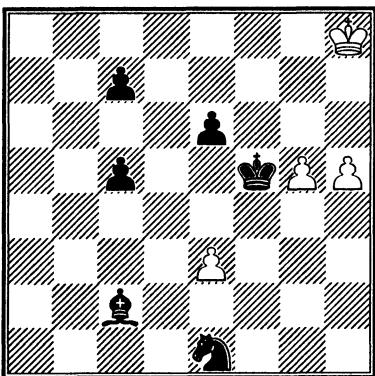
147. А. Вотава, 1954



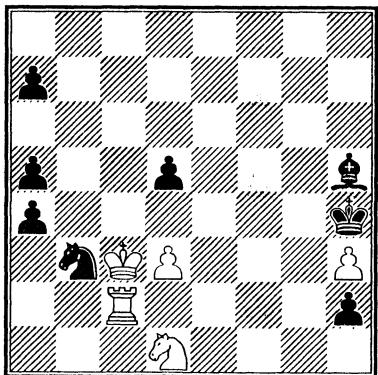
145. А. Троицкий, 1926



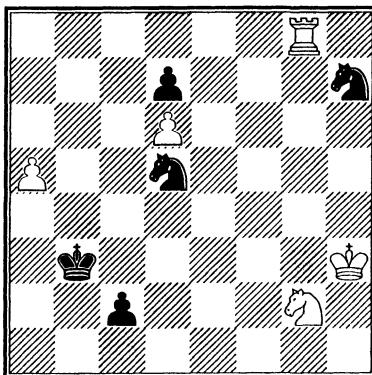
148. Г. Надарейшвили, 1950



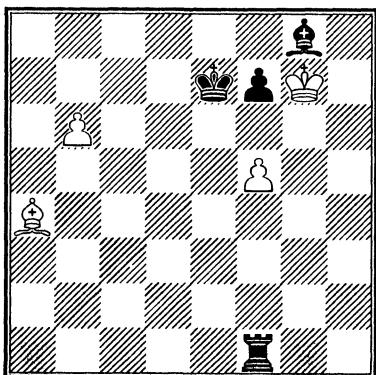
149. А. П. Кузнецов, 1965



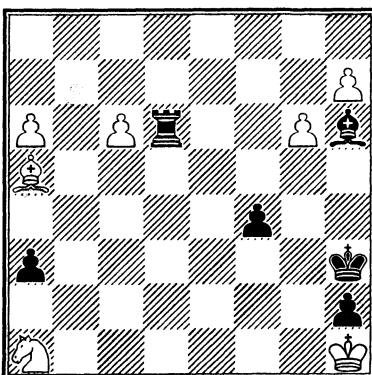
152. А. Сочнев, 1986



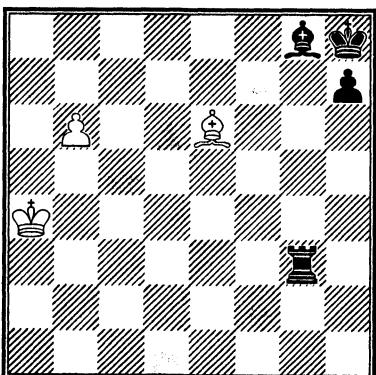
150. Г. Каспарян, 1939



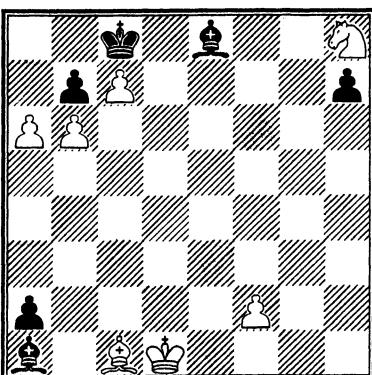
153. А. Казанцев, 1949



151. С. Изенегер, 1949



154. Ю. Рослов, 1989



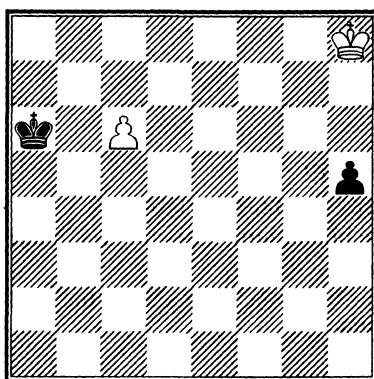
Две угрозы короля

Двойной удар, двойная угроза — этими тактическими приемами выигрывают большинство партий шахматистов массовых разрядов. В этой главе рассмотрим только двойные угрозы короля. О других фигурах речь пойдет в главе VI.

Метод Рети, или За двумя зайцами по диагонали

Следующий поучительный этюд ввел в литературу специальный термин о работе короля, несущего две угрозы, — метод (идея) Рети. Хотя сама двойная угроза стара, как мир. Древняя пословица гласит: «Плоха мышь, что один только лаз знает».

155. Р. Рети, 1921



Ничья для белых кажется несбыточной мечтой — черный король в квадрате пешки с6, а белому не хватает двух темпов, чтобы достать проходную h.

1. ♕g7! h4 2. ♕f6! ♕b6 3. ♕e5!

Король одновременно приближается к двум пешкам по диагонали, чтобы в зависимости от игры противника иметь в дальнейшем возможность выбора.

3... h3

Если 3... ♔xc6, то 4. ♔f4.

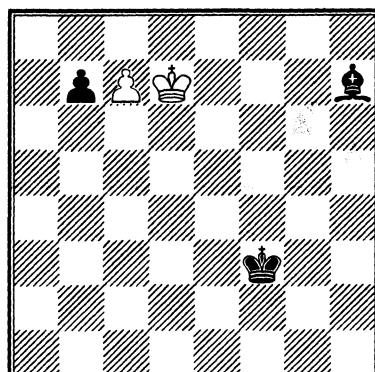
4. ♔d6!

Ничья.

Рихард Рети (1889—1929) — выдающийся чешский гроссмейстер и этюдист.

Король нарушает взаимодействие сил противника и создает две угрозы

156. А. и К. Сарычевы, 1928



Так как черный король удален от пешек, слон имеет две обязанности: сторожить поле превращения с8 и защищать пешку b7 от белого короля. Например, 1. ♔d6 ♕f5 2. ♔c5 ♕e4 3. ♔b6 ♕c8, и черные выигрывают, так как на с8 слон успешно выполняет обе

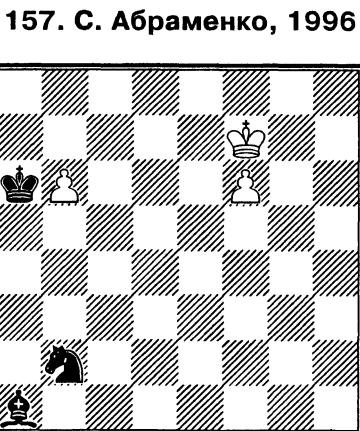
работы. Но слон не справится, если поле превращения с8 и пункт стоянки пешки b будут на разных диагоналях. Поэтому белым надо заставить пешку b7 сдвинуться.

1. ♕c8!! b5

Первая часть плана выполнена — теперь слон не сможет защитить и черную пешку, и поле с8. Ну, а белый король спасает позицию двойной угрозой: или свою пешку провести, или взять чужую.

2. ♔d7 ♖f5+ 3. ♔d6! b4 4. ♔e5! ♖h3
5. ♔d4 =

Какая пешка станет ферзем?



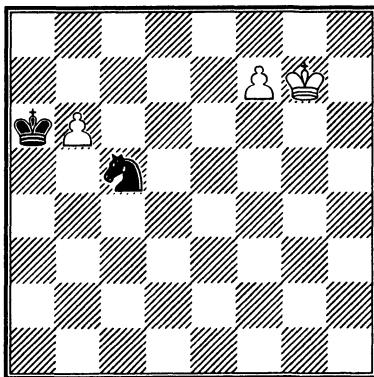
157. С. Абраменко, 1996

Черные фигуры на редкость плохи — конь удален, а слон блокирован в углу. Через пару ходов черным придется слона отдать, а против одного коня белые вполне могут поиграть на выигрыш.

1. ♕g8

О том, что ферзь появится на поле b8, знает пока только один белый король. Но он и вида не подает, идет в другую сторону. Сделанный ход выигрывает слона.

1... ♗d3 2. f7 ♗g7 3. ♕xg7 ♗c5 (Д)



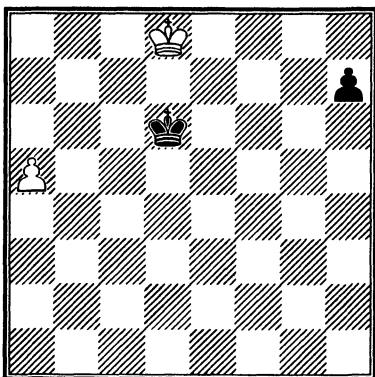
4. ♔f8!!

Король рассекретился — бегом к пешке b6! У черных нет и не будет темпа, чтобы ее взять.

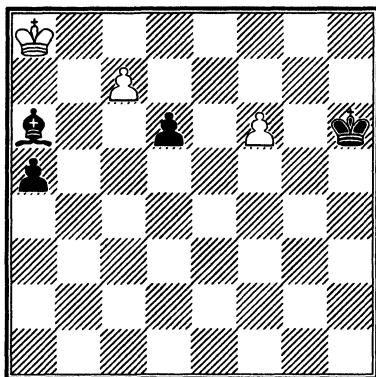
4... ♗d7+ 5. ♔e8 ♗f6+ 6. ♔d8 ♗h7
7. ♔c7+-

Этюды для решения № 158—163

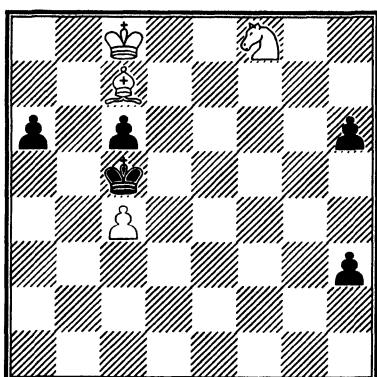
158. Л. Прокеш, 1947



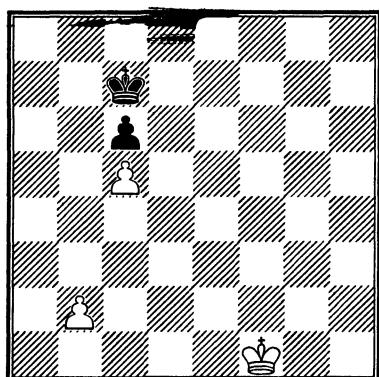
161. В. Помогалов, 1973



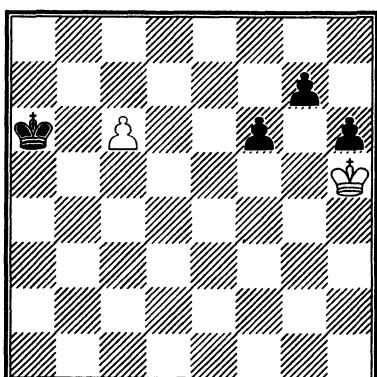
159. М. Кляцкин, 1925



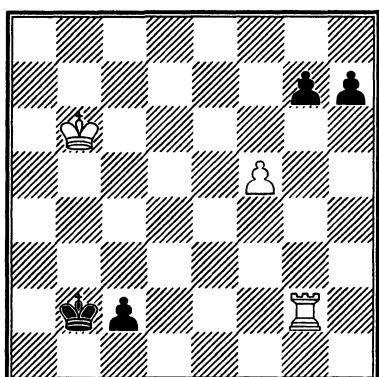
162. Н. Григорьев, 1931



160. Р. Рети, 1928



163. Я. Тимман, 1984



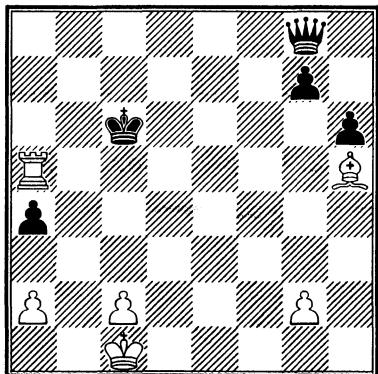
Глава VI

Тактические удары и комбинации

(Отвлечение, завлечение, двойной и линейный удары, атака защищающей фигуры, связка, освобождение и блокировка поля)

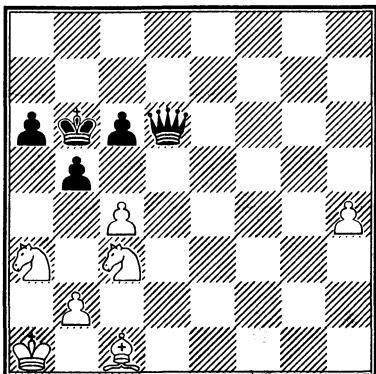
Линейные удары

164. А. Ринк, 1903



Двойной удар (вилка)

166. В. Брон, 1939

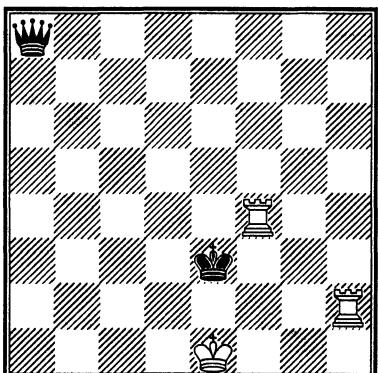


Непрерывными нападениями ладьи и слона белые выигрывают ферзя:

1. $\mathbb{Q}a8!$ $\mathbb{W}xa2$ 2. $\mathbb{Q}xa4!$ $\mathbb{W}g8$ 3. $\mathbb{Q}a8!$ $\mathbb{W}h7$ 4. $\mathbb{Q}g6!$ $\mathbb{W}xg6$ 5. $\mathbb{Q}a6+$

Прекрасная работа ладьи и слона!

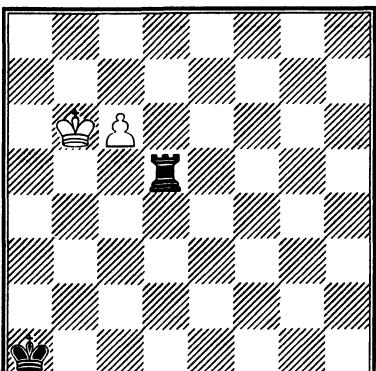
165. И. Клинг, 1849



1. $c5+$ $\mathbb{W}xc5$ 2. $\mathbb{Q}a4+$ $bxa4$ 3. $\mathbb{Q}e3!$ $\mathbb{W}a5!$ 4. $b4!!+$ $\mathbb{W}xb4$ 5. $\mathbb{Q}d2$ $\mathbb{W}xd2$ 6. $\mathbb{Q}c4+$

Двойной удар Сааведры

167. Ж. Барбье, Ф. Сааведра, 1895



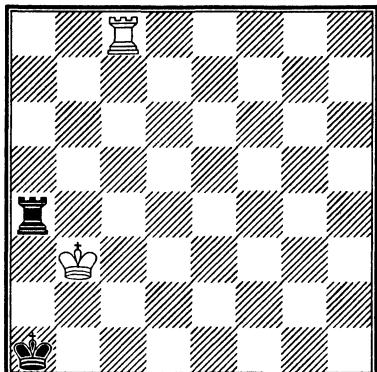
1. $\mathbb{Q}a4!$ $\mathbb{W}xa4$ 2. $\mathbb{Q}h3+$ $\mathbb{Q}d4$ 3. $\mathbb{Q}h4+$

1. c7 ♜d6+ 2. ♔b5

Король может приблизиться к ладье только на поле с2, чтобы не было линейного удара ладьи с 1.

2... ♜d5+ 3. ♔b4 ♜d4+ 4. ♔b3
♜d3+ 5. ♔c2 ♜d4! 6. c8♛!

Превращение в ферзя ведет к пату.
6... ♜a4 7. ♔b3!—

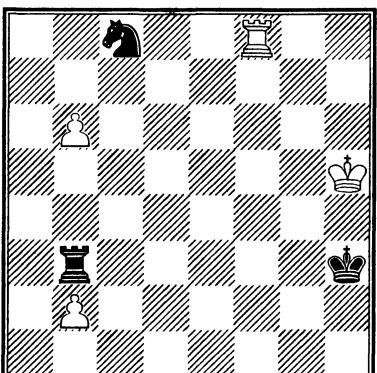


Позиция Сааведры

Висит ладья и грозит мат — смертельный двойной удар. Важная для шахматиста идея.

Угроза превращения пешки на двух полях

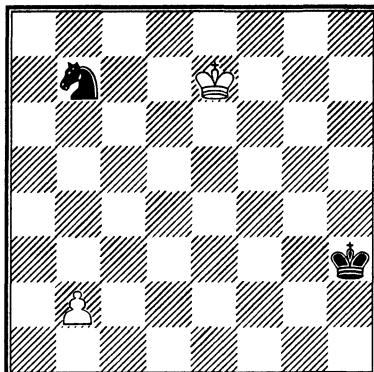
168. А. Иванов, 1976



1. ♜f3+! ♜xf3 2. b7

Угрожает превращение на b8 и с8.
2... ♜f5+ 3. ♔h6 ♜f6+ 4. ♔g7 ♜f7+
5. ♜xf7 ♖d6+ 6. ♔e7 ♖xb7 (Д)

Путем тактического взаимодействия фигур черным удалось уничтожить пешку, но это их не спасает.

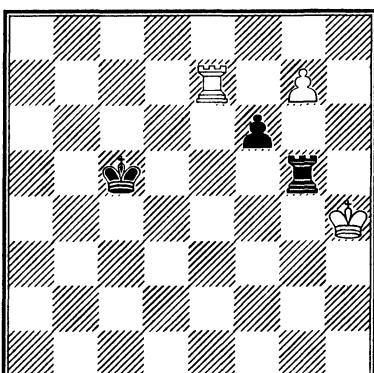


7. b4!

Конь блокирован и проигрывает, а пешка проходит.

Отвлекающая жертва

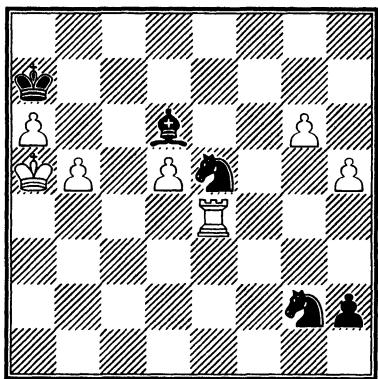
169. М. Эйзенштадт, 1932
(окончание этюда)



1. ♜e5+!!

Отвлечение ферзя для предотвращения шахов (жертва Митрофанова)

170. Л. Митрофанов, 1967



Леопольд Митрофанов (1932—1992) — выдающийся российский шахматный композитор, создавший много прекрасных этюдов. Автор этой книги, родившийся в Ленинграде в 1938 году, считает Леопольда Адамовича героем еще и в связи с тем, что он пережил в осажденном городе всю страшную военную блокаду 1941—1944 гг.

Л. Митрофанов составил несколько версий этого этюда (с чуть-чуть различными начальными позициями), так как в первой версии была найдена нерешаемость на втором ходу (усиление игры за черных). Тем не менее мы приводим здесь именно первую версию, так как для нас наиболее важна последующая замечательная игра.

1. $b6+$

Ошибочно 1. $g7?$ из-за 1... $\mathbb{Q}c7+$.

1... $\mathbb{Q}a8$ 2. $\mathbb{Q}e1!$ $\mathbb{Q}xe1$

Теперь черный ферзь не сможет дать шах — первая линия заблокирована. Взятие конем ладьи — ход авторского решения. После опубликования этюда выяснилось, что черные могут сыграть сильнее: 2... $\mathbb{Q}c4+$ 3. $\mathbb{Q}b5$ $\mathbb{Q}xb6!$ Ряд

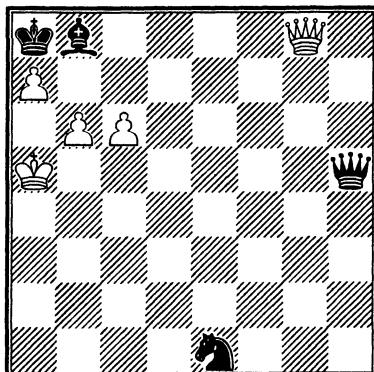
авторов, например, Ван дер Хейден в «Базе этюдов» отмечает, что черные добиваются ничьей после 4. $\mathbb{Q}xb6$ $\mathbb{Q}xe1$ 5. $g7$ $h1\mathbb{Q}$ 6. $g8\mathbb{Q}+$ $\mathbb{Q}b8$ 7. $\mathbb{Q}g7$ $\mathbb{Q}g1+!$ 8. $\mathbb{Q}xg1$ $\mathbb{Q}a7+$. Однако затем Джон Нанн в своей книге *Endgame Challenge* на основании компьютерного анализа указал, что после 4. $g7$ черные проигрывают, не приводя, однако, никаких вариантов. Но если продолжить ход Нанна: 4. $g7$ $\mathbb{Q}a7!$ (с угрозой 5... $\mathbb{Q}c4+$), то следует признать, что вариант до конца не ясен. Приглашаем читателей к анализу, чтобы внести в этот вопрос окончательную ясность.

Однако вернемся к авторскому продолжению, ради которого мы и рассматриваем этот этюд.

3. $g7$ $h1\mathbb{Q}$ 4. $g8\mathbb{Q}+$ $\mathbb{Q}b8$ 5. $a7$ $\mathbb{Q}c6+$

Или 5... $\mathbb{Q}d7$ 6. $\mathbb{Q}eb$ с матом.

6. $dxc6$ $\mathbb{Q}xh5+$ (Д)

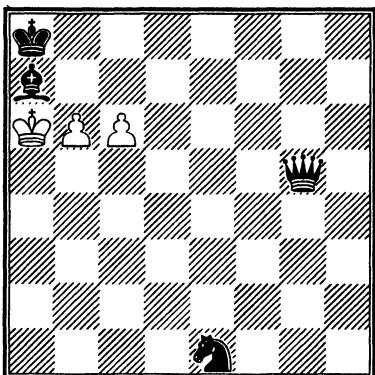


7. $\mathbb{Q}g5!!$

Изумительный ход. Белого ферзя можно взять даром да еще с шахом! Но «даром» — это только на первый взгляд. На самом деле черный ферзь отвлекается от белой диагонали, и теперь король идет со страшными угрозами на ab, так как это поле недоступно для шаха королевы. После этого этюда комбинация стала называться жертвой

Митрофанова и была использована в нескольких композициях других авторов.

7... ♜xg5+ 8. ♔a6 ♜xa7 (Д)



9. c7!!

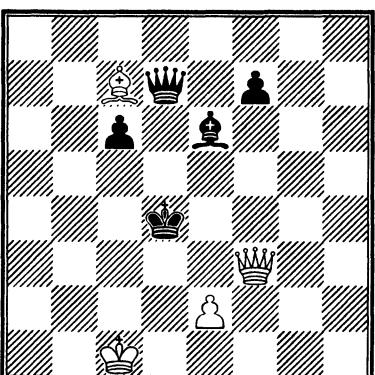
Позиция — шедевр! Белые без ферзя и двух легких фигур, но их две пешечки и король восхитительны! Угрожают смертельные шахи с двух полей. Защиты нет, отдача ферзя затягивает сопротивление только на два хода.

9... ♜a5+ 10. ♔xa5 ♜b7 11. bxa7

Завлечение и поимка ферзя

171. Л. Куббель, 1911

(окончание этюда)



1. ♜d6!!

Черный ферзь завлекается на поле d6, где он без охраны. Слона приходится брать, так как грозит пленение короля.

1... ♜xd6

Теперь работает группа захвата.

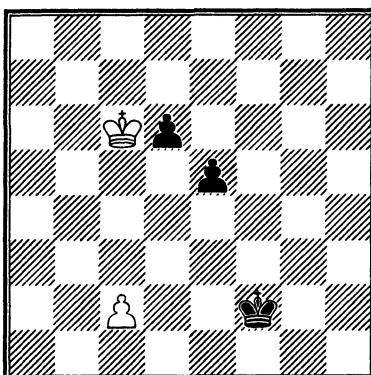
2. ♜d3+ ♜c5 3. ♜a3+ ♜d5

4. e4+ ♜e5 5. ♜g3+,

и ферзь схвачен.

Завлечение без жертвы, или Парадокс Моравца

172. И. Моравец, 1950



1. ♜d5!!

Загадочный ход!

Вы куда, Ваше Величество?!

Конечно, после естественного

1. ♜xd6 e4 2. c4 e3 3. c5 e2 4. c6 e1 ♜
5. ♜d7 (5. c7 ♜e8—+) 5... ♜d1+ 6. ♜c8
♜g4+ черные выигрывают. Но зачем же на d5?

Все дело в том, что у черных только один способ игры на выигрыш — идти королем на f3, чтобы поддержать движение своей пешки. А вот здесь черного короля и ждали!

1... ♜f3 2. ♜xd6!

Шахматные фигуры — даже короли — действуют, исходя из логики, а не самодурства. А какой-нибудь король — отрицательный герой кино или теат-

ра — мог упереться: «Сказал, не буду бить на d6 — значит, не буду!». А наш гибок и умен.

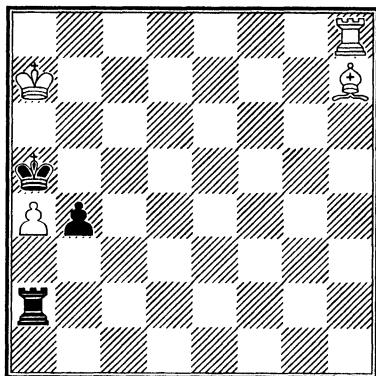
2... e4 3. c4 e3 4. c5 e2 5. c6 e1 \blacksquare
6. ♜d7!

Теперь выясняется, что после шаха на d1 белый король идет на с8 и нет шаха на g4 — черный король перекрыл выход ферзя к этому полю. Это значит, что белые успевают спастись следующим ходом с6 — с7.

Эта умная миниатюра показывает, что завлечение (как и отвлечение) может осуществляться и без жертвы, например, с помощью угрозы или цугцванга.

Блокировка короля жертвой слона для постройки мата

173. А. Гурвич, 1959



Идея этюда — блокировка короля с последующей матовой ладейной атакой.

1. ♘g8!

Если 1... ♕a8?, то 1... b3 =.

1... ♕b2

Сразу мат после 1... ♕xa4 2. ♕h5#.

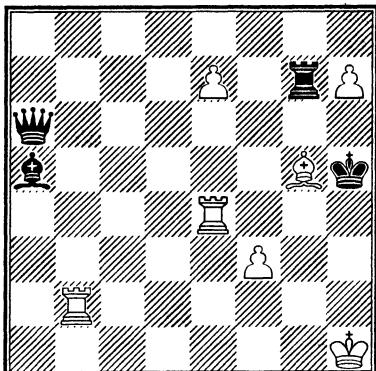
2. ♘b3!! ♕xb3

Теперь только батарея ведет к цели.

3. ♕a8! ♕xa4 4. ♘b6#

Страшная сила двойного шаха

174. Д. Гургенидзе, 1985



Ход черных

При двойном шахе нельзя ни закрыться, ни взять шахующую фигуру. Единственная защита — уйти королем. Поэтому при частичной блокировке короля двойной шах нередко ведет к немедленному мату (см. этюд № 282). В позиции Давида Гургенидзе результат иной. Но заключительная комбинация настолько удивительна, что не будем предвосхищать события. Все по порядку.

В начальном положении у черных материальный перевес, но при взаимных атаках на голых королей это не главный фактор, к тому же у белых опасные проходные. Но ход черных, и они начинают атаку на короля.

1... ♕f1+ 2. ♔h2 ♕c7+

К перестановке ходов ведет 2... ♕xh7

3. ♕g2 ♕c7+ 4. f4.

3. f4 ♕xh7 4. ♕g2

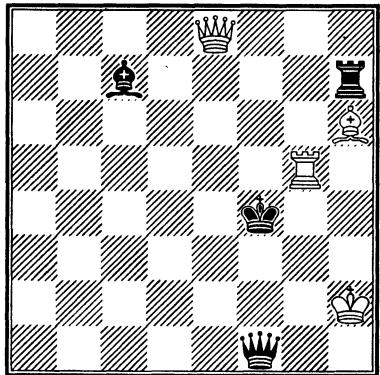
Если 4. e8 \blacksquare +, то ♘g4 —+.

4... ♘g6+! 5. ♔h6+!

Проигрывает 5. ♔h4+ ♔f5 6. ♕g5+ ♕xe4 (6... ♔f6? 7. ♕e6+) 7. e8 \blacksquare + ♕xf4.

5... ♔f5 6. ♕g5+! ♕xe4 7. e8 \blacksquare + ♕xf4 (Д)

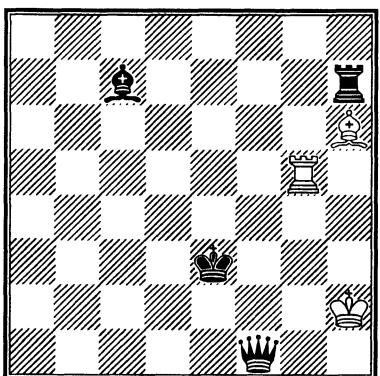
Похоже, белым пора сдаться, а то не успеют — маты со всех сторон.



8. ♜e3+!!

Вот это ход! Жертва ферзя, после взятия которого белые получают шах!

8... ♛xe3+ (Д)

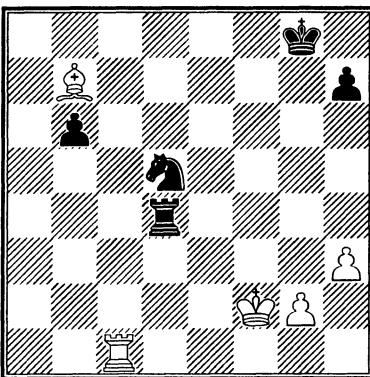


9. ♜g3+!!

У черных лишний ферзь, и обе белые фигуры связаны. Но на доске двойной шах, поэтому черные должны сделать ход королем. После этого белые фигуры не могут сдвинуться с места — пат!

Атака защищающей фигуры с завлечением ее под двойной удар

175. С. Каминер, 1925



Идея этюда — отвлечение черной ладьи-защитницы от коня, которого атакует слон.

1. ♘c4!! ♜f4+

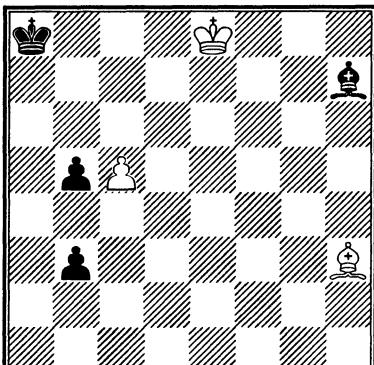
Или 1... ♜d2+ 2. ♔e1 ♜d3 3. ♖e2 ♜e3+ 4. ♔d2 ♜e5 5. ♖e4 ♜h5 6. g4 ♖f6 7. ♖f4 ♜h6 8. g5 ♖h5 9. ♖d5+ ♔g7 10. ♖f7+.

2. ♔g1 ♜f5 3. g4 ♜g5 4. h4 ♜e5 5. ♘e4!

Ладья отвлекается с пятой линии и завлекается под двойной удар слона.

Мальтийский крест

176. А. Троицкий, 1927



Хотя ферзь на b1 появится на пол-хода раньше, перевес у белых, так как у них превращение следует с шахом в стесненном углу королю.

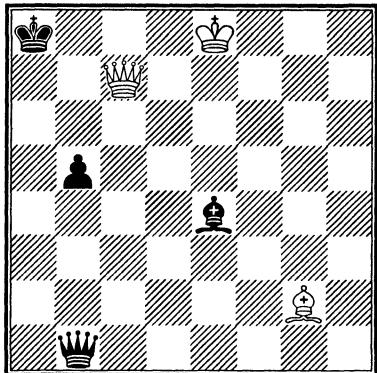
1. c6 b2

Плохо 1... ♜e4? 2. c7 ♜b7 3. ♜g2.

2. c7 b1†

Или 2... ♜g6+ 3. ♔d8 b1† 4. c8† + ♕a7 5. ♔c7+ ♕a8 6. ♜g2+ ♜e4 7. ♜c8+—.

3. c8† + ♕a7 4. ♜c7+ ♕a8 5. ♜g2+ ♜e4 (Д)



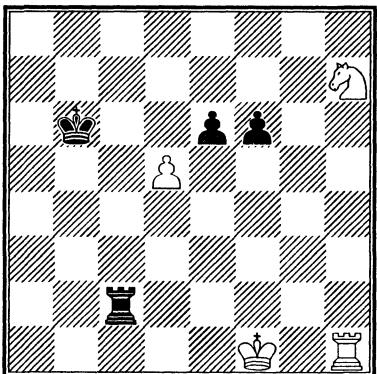
6. ♜h7!!

Красивый тактический удар — малтийский крест (двойная связка слова e4).

6... ♜b8 7. ♜xe4 +—

Приближение чужой ладьи к королю с помощью жертвы

177. А. Троицкий, 1912



1. dxе6 ♜c1+ 2. ♔f2!!

Не выигрывало 2. ♔g2? — терялся контроль над полем e1. Черные бьют на h1, и белым некогда брать ладью, так как в этом случае черный король успевает к белой проходной.

2... ♜xh1 3. e7 ♜h2+ 4. ♔f3

Нельзя 4. ♔e1 из-за 4... ♜h5. Сначала надо уничтожить пешку f6.

4... ♜h3+ 5. ♔f4 ♜h4+ 6. ♔f5 ♜h5+

7. ♔xf6 ♜h6+

Белый король взял пешку и — в обратный путь! Пока на линию e ему ход запрещен, так как ладья спустится вниз и выиграет ферзя линейным ударом.

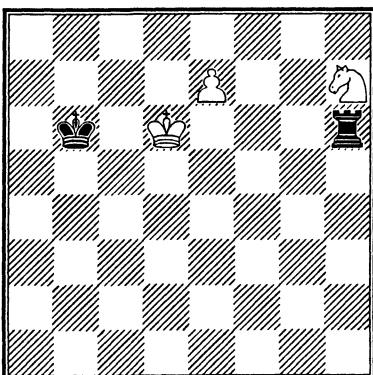
8. ♜f5 ♜h5+ 9. ♔f4 ♜h4+

10. ♔f3 ♜h3+

Только теперь можно встать на вертикаль e.

11. ♔e2 ♜h2+ 12. ♔d3 ♜h3+

13. ♜d4 ♜h4+ 14. ♔d5 ♜h5+ 15. ♔d6 ♜h6+ (Д)



16. ♔f6!!

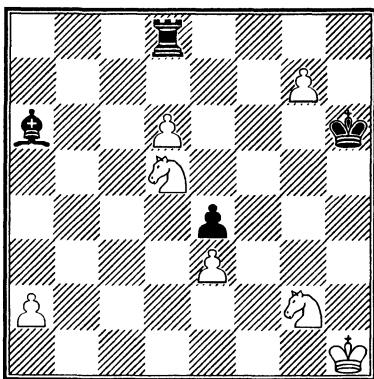
Конь жертвуется для приближения ладьи к пешке и белому королю — на вертикали f ладья не может занять поле f8. Если же ладья сейчас идет на h8, то конь дает шах на d7 и перекрывает восьмую горизонталь. Если ладья все же бьет коня, то появление белого ферзя тоже неизбежно. Но для этого король-труженик должен еще раз спуститься к полю e2 — теперь по линии d.

16... $\blacksquare f6+$ 17. $\blacksquare d5$ $\blacksquare f5+$ 18. $\blacksquare d4$
 $\blacksquare f4+$ 19. $\blacksquare d3$ $\blacksquare f3+$ 20. $\blacksquare e2+-$

Перехват инициативы (ответный шах)

В ответ на шах противника можно перехватить инициативу, если, закрываясь от шаха или отходя королем, дать ответный шах.

178. О. Перваков, 1992



На доске примерное материальное равенство (одна белая пешка гибнет), но два прекрасных коня (один уже в центре, другой собирается туда), хорошо взаимодействуя с проходными, борются за победу против ладьи и слона.

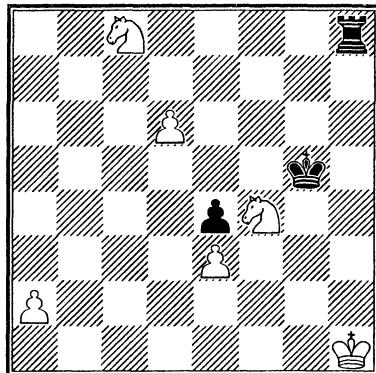
1. $\blacksquare g f4$ $\blacksquare c8$

Хуже 1... $\blacksquare c4$ 2. $\blacksquare e6$ $\blacksquare b8$ 3. $\blacksquare d c7$.

2. $g8\blacksquare!$

Белые выигрывают темп, жертвуя пешку и тем самым завлекая ладью под нападение коня с поля e7. Ошибочно 2. $\blacksquare e7?$ $\blacksquare x g7$ 3. $\blacksquare x c8$ $\blacksquare x c8$ 4. $d7$ $\blacksquare h8+$ 5. $\blacksquare g2$ $\blacksquare f7$.

2... $\blacksquare x g8$ 3. $\blacksquare e7$ $\blacksquare h8$ 4. $\blacksquare x c8$ $\blacksquare g5+$ (Д)



4. $\blacksquare g1!!$

Почему же не на g2? Белые предвидят ловушку противника и готовят противоядие.

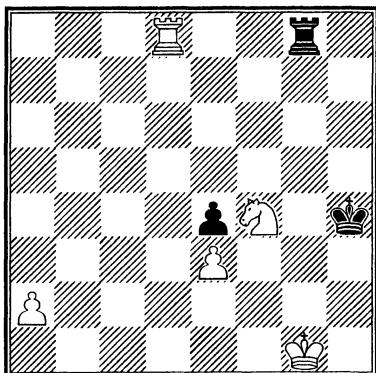
5... $\blacksquare x c8$ 6. $d7$ $\blacksquare g8$ 7. $d8\blacksquare!$

Появление ферзя вело к пату:

7. $d8\blacksquare?$ $\blacksquare h6+$.

7... $\blacksquare h4+$ (Д)

Вот когда сказался правильный четвертый ход белых! При короле на g2 сейчас после взятия черной ладьи был бы пат.



8. $\blacksquare g2+!$

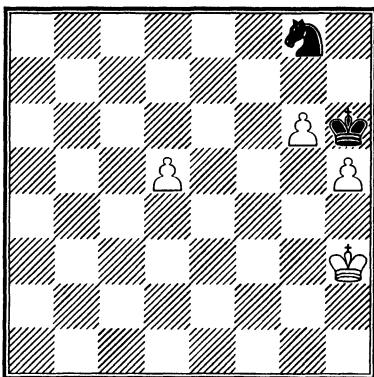
Только благодаря ответному шаху белые выигрывают.

8... $\blacksquare h3$ 9. $\blacksquare d2!$

Еще раз избегая пата, белые выигрывают.

Минированные поля

179. Е. Бан, 1961



Чтобы сохранить возможность выигрыша, белые должны привязать коня к пешке d, а черного короля оставить наедине с двумя связанными пехотинцами. Поэтому, пока король не в квадрате пешки d, продвигаем ее на d6. Потеря времени, например, 1. ♜h2? вела к ничьей: 1... ♜g7! 2. d6 ♜f6 3. ♜h3 ♜e6 4. ♜h4 ♜xd6 5. ♜g5 ♜e7 6. h6 ♜f8 7. h7 ♜g7.

1. d6 ♜f6

Пешки неуязвимы, но без своего короля они не могут далее продвинуться. Как пойти королем? Прямой путь ведет к ничьей — изворотливый скакун выигрывает одну из пешек вилкой. Ищем обход.

2. ♜h2!!

Остальные поля минированы:

- a) 2. ♜h4? ♜g7 3. ♜g5 ♜e4+;
- б) 2. ♜g2? ♜xh5 3. d7 ♜f4+;
- в) 2. ♜g3? ♜xh5+.

2... ♜g7 3. ♜g1! ♜h6 4. ♜f1! ♜g7

5. ♜e1!

Нельзя 5. ♜e2 ♜xh5 6. d7 ♜f4+.

5... ♜h6 6. ♜d1! ♜g7 7. ♜c2 ♜h6

8. ♜b2!

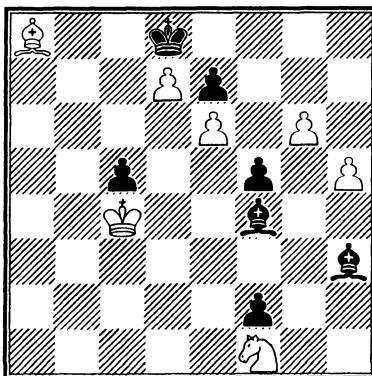
Плохо 8. ♜d3? ♜xh5; 8. ♜b3? ♜e4.

8... ♜g7 9. ♜a3! ♜h6 10. ♜b4

Король, обойдя минные поля, «огородами» пробрался к пешке d. Черные беззащитны.

Поле для короля, или Подвиг офицера

180. А. Высокосов, 2002



Проходные g и d превращаются с шахом, поэтому, несмотря на неизбежную гибель коня, белые борются за победу. Но их король преследуется парой черных слонов, к тому же диагональ a6 — f1 минирована (проходная f2 хочет превратиться с шахом, и этого белые не могут допустить). В случае 1. g7 король не находит пристанища на ферзевом фланге: 1... ♜xf1+ 2. ♜xc5 ♜e3+ 3. ♜b4 ♜d2+ 4. ♜a3 ♜c1+ 5. ♜a4 ♜b5+ 6. ♜a5 ♜d2+ 7. ♜b6 ♜e3+ 8. ♜b7 ♜a6+ 9. ♜b8 ♜f4+ 10. ♜a7 ♜e3+ с вечным шахом. Если же король попытается прорваться на королевский фланг, то это связано с потерей двух центральных пешек и не дает белым перевеса: 9. ♜c6 ♜b5+ 10. ♜d5 ♜c4+ 11. ♜e5 ♜d4+ 12. ♜xd4 ♜xe6 13. ♜g2 ♜xd7 14. ♜e5 ♜g8 15. ♜xf5 ♜h7+ 16. ♜g5 ♜e6 17. ♜h6 ♜g8 18. ♜g6 ♜f7+ 19. ♜h7 ♜f5 20. h6 ♜g5 — с очевидной ничьей.

Выигрыш достигается изящной и неожиданной жертвой слона на первом ходу, единственная цель которой — освобождение поля a8 для короля.

1. ♜g2!!

Настоящий офицер не мог поступить иначе в трудную для своего короля минуту.

- 1... ♜xg2 2. g7 ♜xf1+ 3. ♜xc5 ♜e3+
4. ♜b4 ♜d2+ 5. ♜a3 ♜c1+ 6. ♜a4 ♜b5+ 7. ♜a5 ♜d2+ 8. ♜b6 ♜e3+
9. ♜b7 ♜a6+ 10. ♜b8!

Беспечный король мог бы сразу отправиться спать в свой дворец на a8, но наш думает о государственных делах: надо завлечь слона на f4. Не выигрывает немедленное 10. ♜a8? ♜c7 11. d8♛+ ♜xd8 12. g8♛+ ♜c7 13. ♜b8+ ♜c6 14. ♜e8+ ♜b6 15. ♜d8+ ♜c6 =.

- 10... ♜f4+ 11. ♜a8

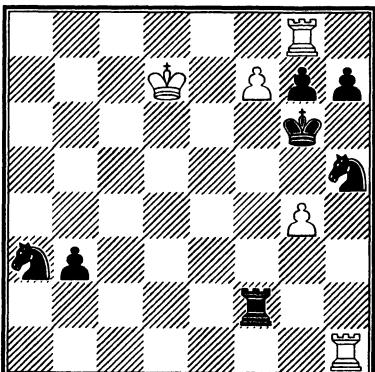
Отдыхайте, Ваше Величество. У Вас был трудный день.

- 11... ♜c7 12. d8♛+ ♜xd8 13. g8♛+ ♜c7 14. ♜b8+ ♜c6 15. ♜xf4 f1♛
16. ♜xf1 ♜xf1 17. h6 +—

Увлекательный и полезный для шахматистов эндшпиль.

Как упаковать ладью и короля в угол, или Блокировка Вотавы

181. А. Вотава, 1960

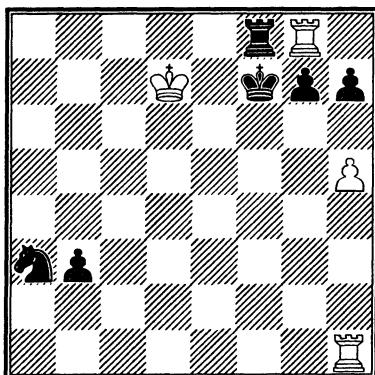


Даже не верится, что отлично расположенные король g6 и ладья f2 через четыре хода окажутся арестованными.

1. f8♛
- В пользу черных 1. gxh5+ ♜xf7. 1... ♜xf8 2. gxh5+

После 2. ♜xf8 ♜f6+ 3. ♜c8 b2 белые должны бороться за ничью.

- 2... ♜f7 (Д)



3. ♜h8!!

Для такого хода и трех восклицательных не жалко. Белая ладья отдает-ся даром, но черная отнимает поле h8 у своего короля, который после шаха вынужден отступить на g8. Размен ладей 3. ♜xf8+ ♜xf8 4. ♜f1+ ♜g8 5. h6 gxh6 6. ♜e7 h5 7. ♜g1+ ♜h8 8. ♜f7 h6 приводил к ничьей.

- 3... ♜xh8

Черная ладья закончила работу и ушла домой.

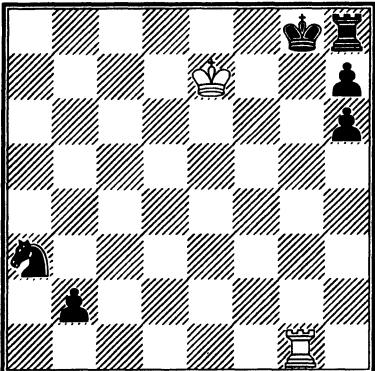
4. ♜f1+ ♜g8 5. h6!!

Блокада!

- 5... gxh6

Или 5... g6 6. ♜e7.

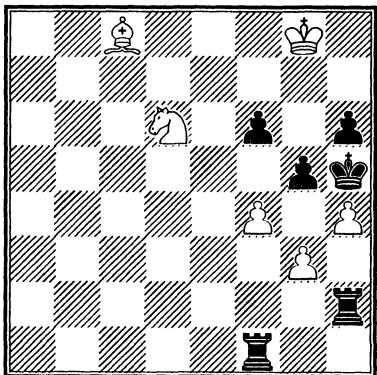
6. ♜e7 b2 7. ♜g1# (Д)



Изумительная блокадная идея!

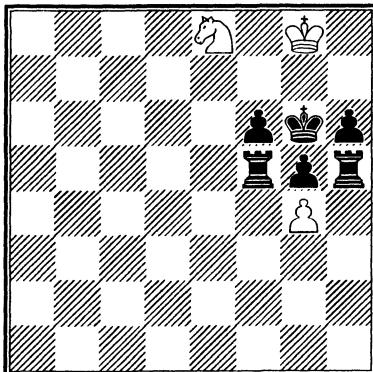
Блокировка Каспаряна, или Матовая пешечная вилка

182. Г. Каспарян, 1935



У черных два лишних качества, но свобода их короля, частично блокированного, внушает опасения. Волшебник шахмат Генрих Каспарян доводит эту идею до совершенства.

1. $\mathbb{Q}e8!$ $\mathbb{Q}g6$ 2. $h5+!$ $\mathbb{K}xh5$ 3. $f5+!$ $\mathbb{K}xf5$ 4. $g4$ $\mathbb{K}e5$ 5. $\mathbb{K}f5+!$ $\mathbb{K}xf5$ (Д)



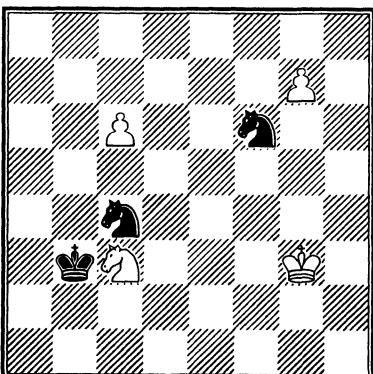
6. $\mathbb{Q}g7!$

Следующим ходом белая пешечка дает мат королю, черные могут только выбрать — на каком поле.

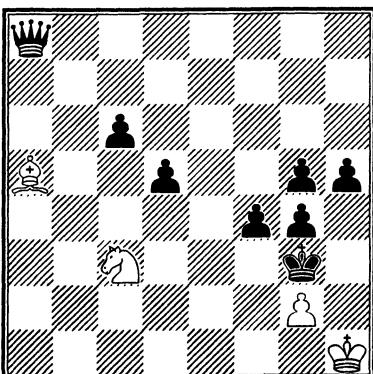
«Лепота!» — сказал бы царь Иван Васильевич.

Этюды для решения № 183—226

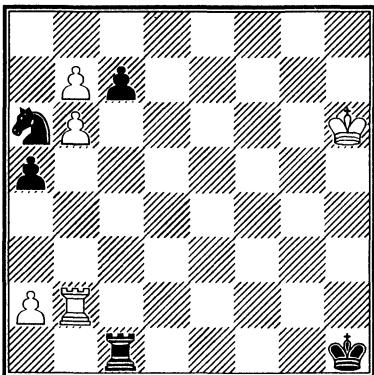
183. Ф. Заккман, 1908



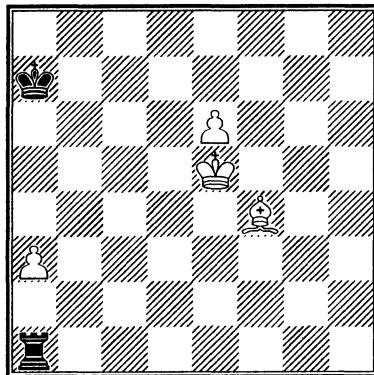
184. Ф. Лазар, 1947



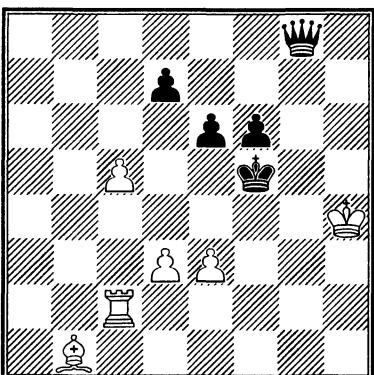
185. Л. Прокеш, 1938



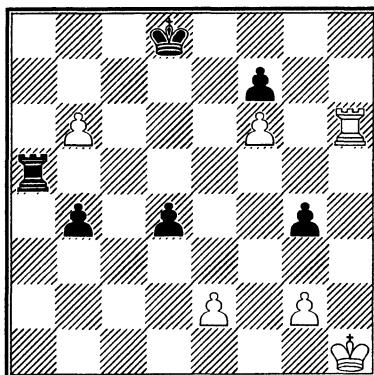
188. Г. Матисон, 1914



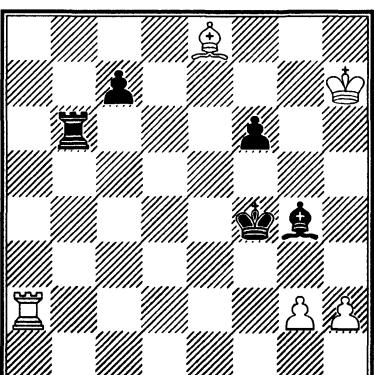
186. Л. Куббель, 1917



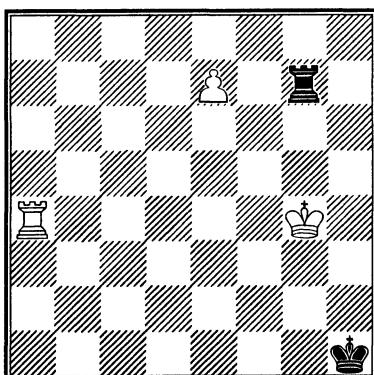
189. А. Гербстман, 1931



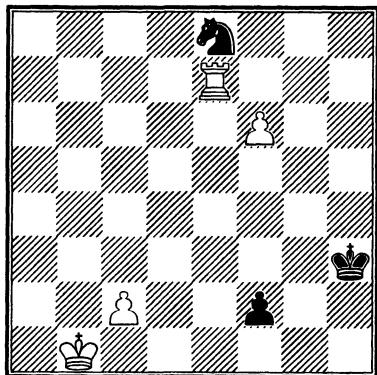
187. В. Тявловский, 1960



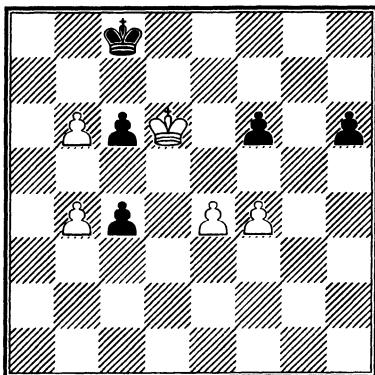
190. Э. Погбсянц, 1976



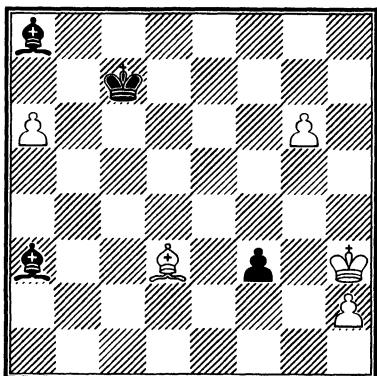
191. Г. Заходякин, 1980



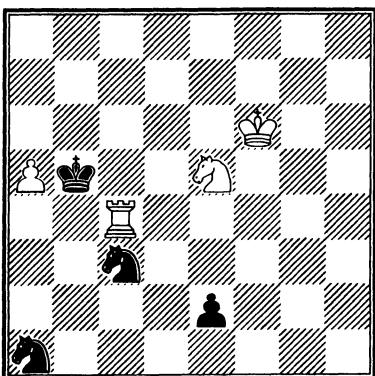
194. Р. Фонтана, 1944



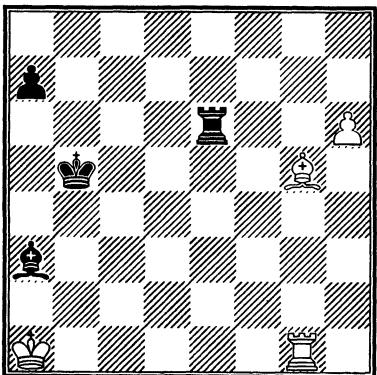
192. О. Дурас, 1933



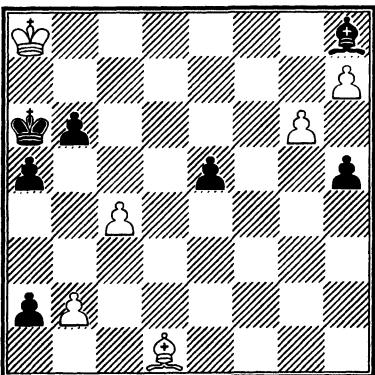
195. Г. Матисон, 1912



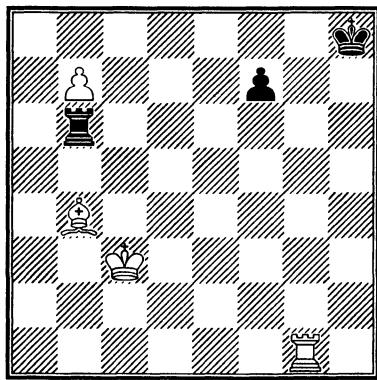
193. А. Вотава, 1951



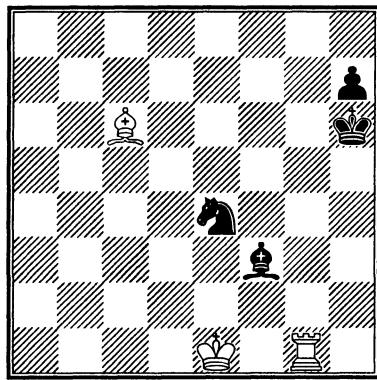
196. Л. Прокеш, 1946



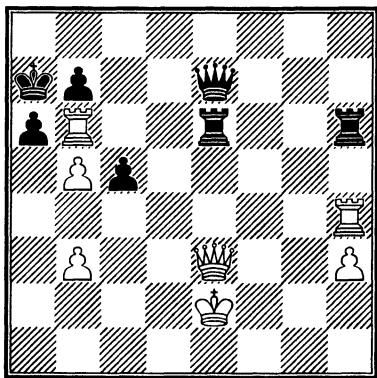
197. А. Вотава, 1951



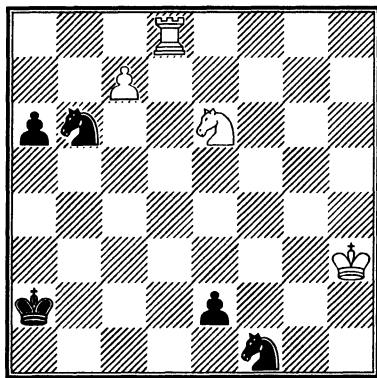
200. Э. Асаба, 1977



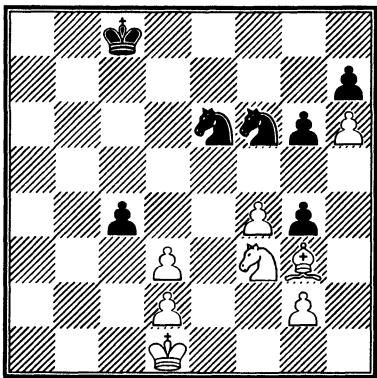
198. Б. Горвиц, И. Клинг, 1873



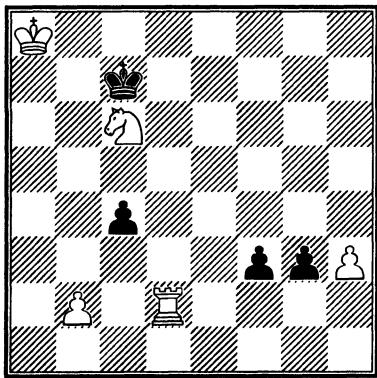
201. В. Корольков, 1962



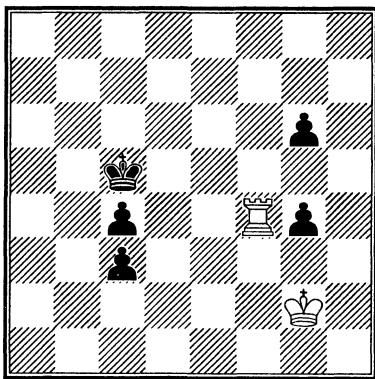
199. О. Перваков, 1992



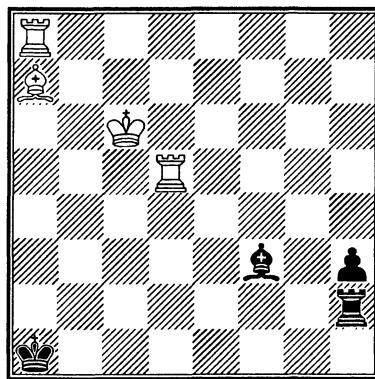
202. А. Вотава, 1960



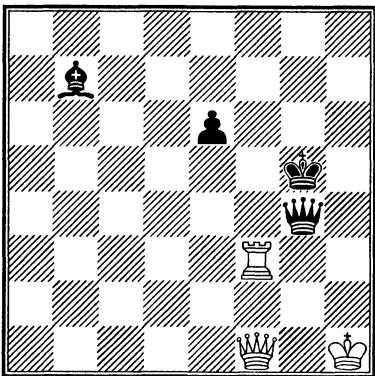
203. Л. Прокеш, 1960



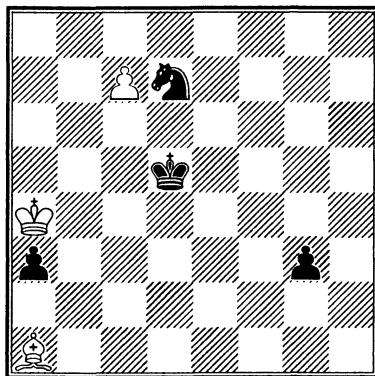
206. А. Гербстман, 1962



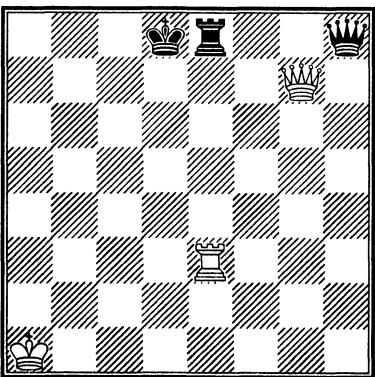
204. Г. Матисон, 1931



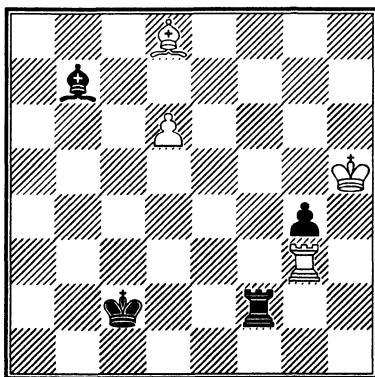
207. А. Селезнев, 1916



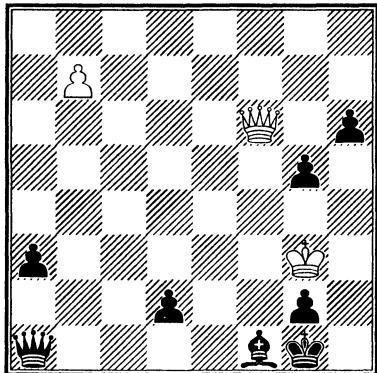
205. А. Мутэрд, 1922



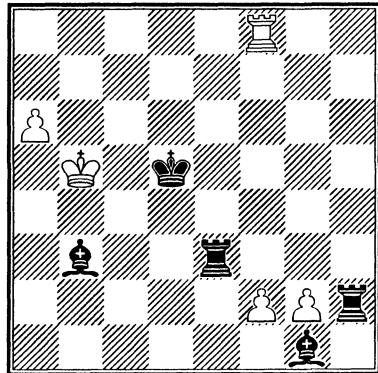
208. Б. Бадай, 1967



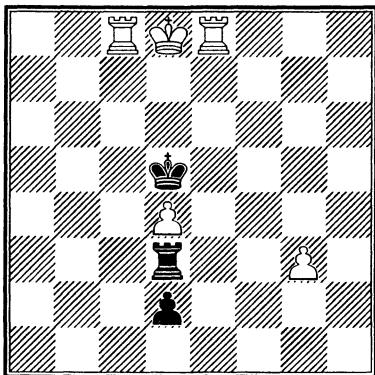
**209. В. Разуменко,
2003**



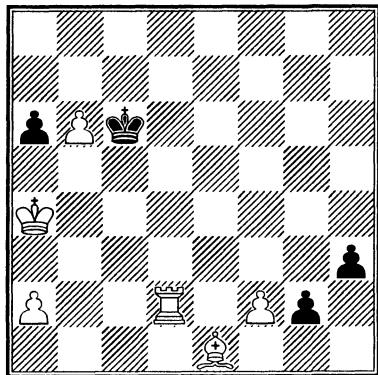
**212. В. Корольков, Л. Митрофанов,
1960**



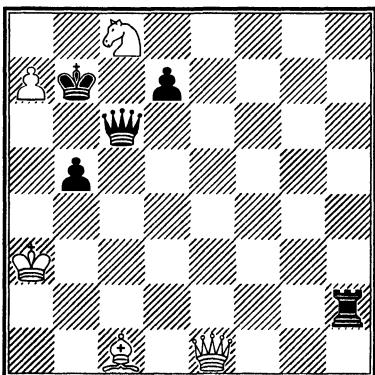
210. А. Вотава, 1969



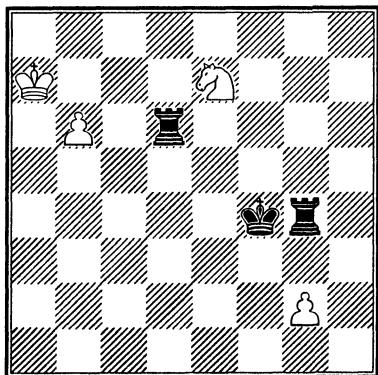
213. А. Вотава, 1970



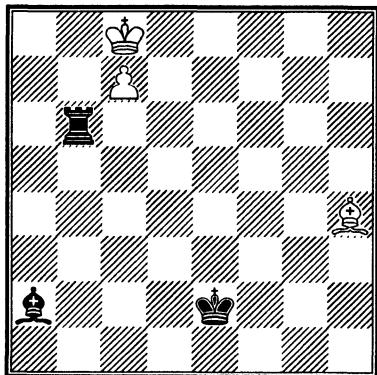
211. Н. Кралин, 1984



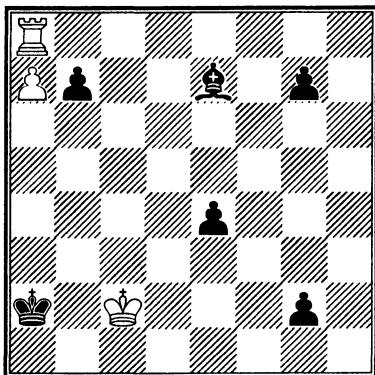
214. Г. Матисон, 1914



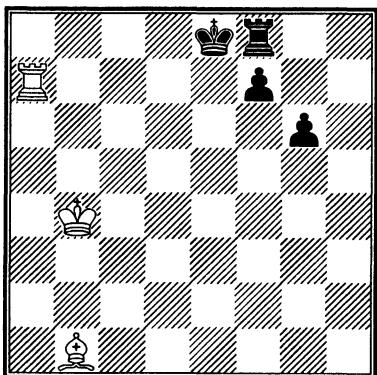
215. Э. Пекковер, 1958



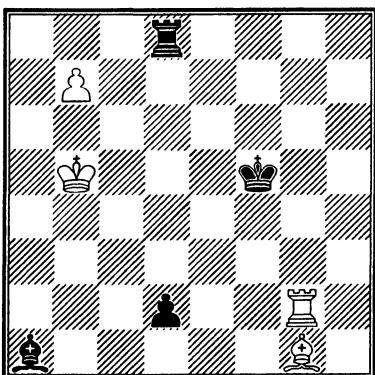
218. А. Гуляев, 1929



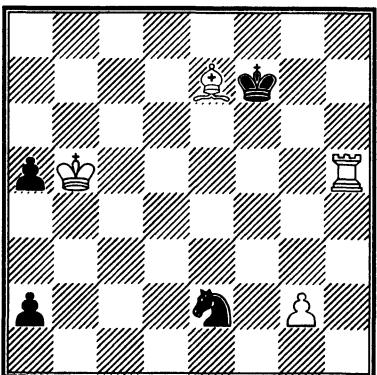
216. И. Хашек, 1929



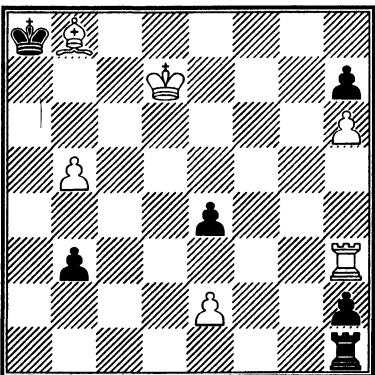
219. А. Вотава, 1952



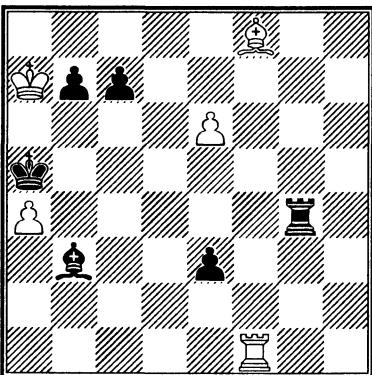
217. Г. Заходякин, 1951



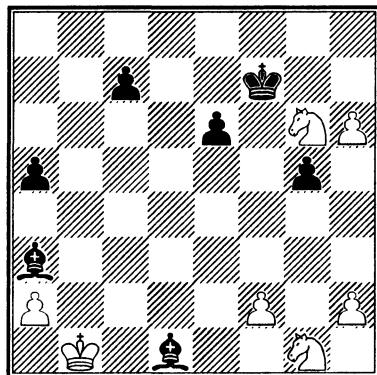
**220. Л. Митрофанов, А. Котов,
1978**



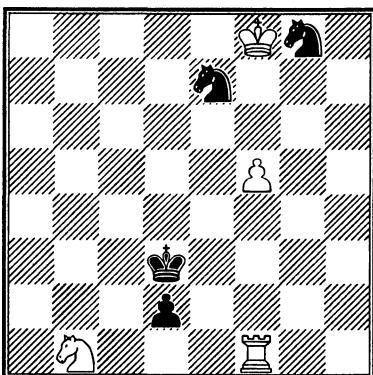
221. А. Гуляев, 1948



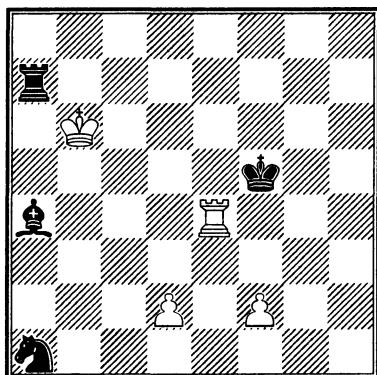
224. С. Каминер, 1935



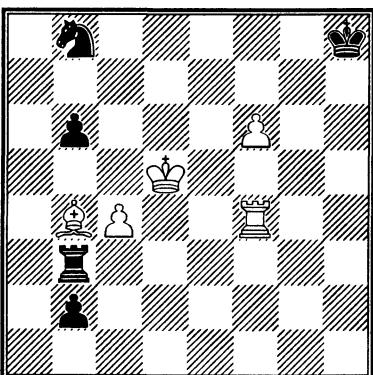
222. И. Зайцев, 1962



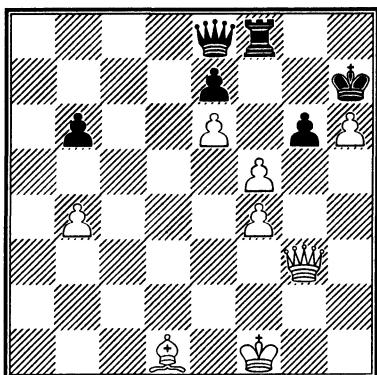
225. Н. Рябинин, 1989



223. А. Высокосов, Н. Кралин, 2002



226. О. Перваков, 1997



Глава VII

Выигрыш и потеря темпа

В дебюте сильный шахматист к ходам (темпам) относится бережно. Каждый дебютный ход должен выполняться с учетом стратегического замысла выбранного начала (развитие фигур, борьба за центр, противодействие плану противника), конечно, с учетом конкретной складывающейся тактической ситуации. Потеря даже одного темпа может привести к утрате дебютного преимущества или дать перевес сопернику.

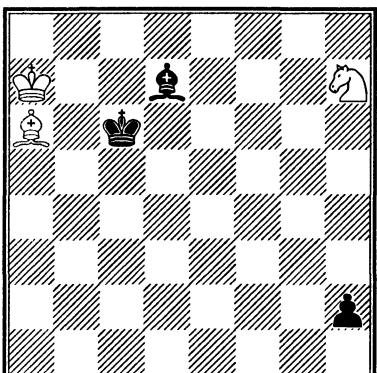
При атаке на короля (или другую фигуру) в миттельшпиле, как правило, игра также должна быть энергичной, лучше всего форсированной, т. е. путем прямых нападений, шахов, разменов, жертв, угроз, чтобы каждый ход не давал противнику передышки для подведения резервов или бегства короля. Как правило, в тактических операциях время — а единицей измерения времени в шахматах является ход (шахматисты говорят — темп) — важнейший фактор успеха.

И в окончаниях время имеет важное значение, при этом следует иметь в виду, что наряду с задачей выигрыша темпа (это особенно актуально в позициях с проходными пешками или тактическими нюансами) в ряде эндшпильных позиций возникает проблема потери темпа, о чём мы подробно уже говорили в главе «Цугцванг».

Мы уже отмечали, что мощным способом выигрыша темпа являются различные тактические операции, например, ответный шах (см. этюды № 174, 178, 253). В этой главе мы рассмотрим эту тему подробнее, а также приведем примеры игры на потерю темпа.

Выигрыш темпа блокадой проходной пешки

227. Л. Прокеш, 1944



Белый слон не удержится на главной диагонали — черный пойдет на размен. Сможет ли конь догнать пешку? Для этого выигрываются темпы методом блокады проходной.

1. ♖b7+ ♜c7 2. ♖h1!!

Проигрывает 2. ♔f6 ♜c6 3. ♔e8+ ♜xe8.

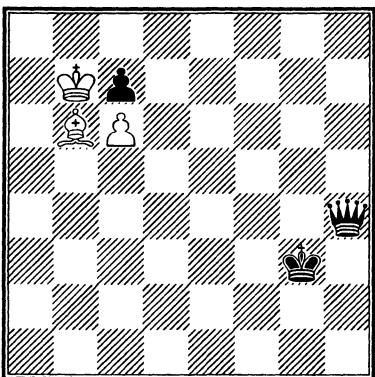
2... ♜c6 3. ♔f6! ♖xh1 4. ♔g4

Ничья.

Блокада проходных пешек фигурами часто применяется в шахматной борьбе. Нередко блокирующая фигура жертвуется, причем не только слон и конь, но и ладья (этюд № 35) или ферзь (этюд № 36).

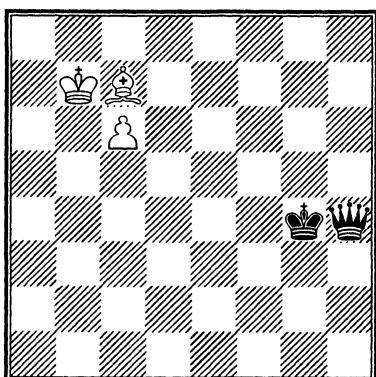
**Создание угрозы
освобождением поля
и перекрытием линии**

228. М. Хавель, 1944



1. ♜xc7+ ♛g4 (Д)

Если 2... ♔h3, то 2. ♜f4!! Слон освобождает поле с7 для программного ничейного хода с6—с7 и одновременно перекрывает четвертую горизонталь, не позволяя ферзю сделать ход на d5 или b4.

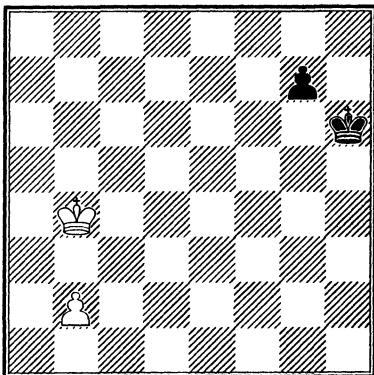


2. ♜h2!!

Ничья. Перекрывая вертикаль h, т. е. закрывая ферзю переход на диагональ d5—h1, белые выигрывают темп для хода с6—с7.

**Завлечение короля под шах
новорожденной фигуры**

229. О. Дурас, 1905



Этот способ выигрыша темпа часто встречается в шахматных партиях.

Идея состоит в том, что король противника завлекается (нападением, угрозой или вследствие цугцванга) под шах фигуры, появляющейся при превращении пешки. Этюд Дураса — наглядный пример.

1. ♛c5

Белый король входит в квадрат черной пешки и освобождает путь своей.

Но он должен пойти именно на с5, чтобы затем оттолкнуть черного коллегу на восьмую линию.

1... ♛g6

Под диагональный шах ферзя b8 завлекается черный король при 1... g5 2. b4 g4 3. ♜d4 ♛g5 4. b5 g3 (4... ♜f4 5. b6 g3 6. b7 g2 7. b8♛+) 5. ♜e3 ♛g4 6. b6 ♔h3 7. b7 g2 8. ♜f2 ♔h2 9. b8♛+).

2. b4 ♜f7 3. b5 ♛e7 4. ♜c6!

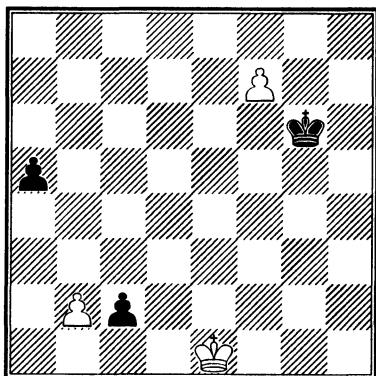
Принуждая черного короля встать на горизонталь превращения.

4... ♔d8 5. ♜b7 g5 6. b6 g4 7. ♜a8 g3 8. b7 g2 9. b8♛+.

Выигрывая темп и партию.

Удаление короля жертвой при превращении (пассивизация короля)

230. М. Зинар, 1981



Одного темпа не хватает белым при 1. ♔d2 ♕xf7 2. ♔xc2 ♕e6 3. ♔b3 ♔d5 4. ♔a4 ♕c4 — ничья. Темп выигрывается удалением черного короля жертвой фигуры, появляющейся при превращении.

1. f8 ♕+! ♕g7 2. ♔d2! c1♕+ 3. ♔xc1 ♕xf8 4. ♔c2 a4 5. ♔b1!!

Если 5. ♔c3, то 5... a3! =

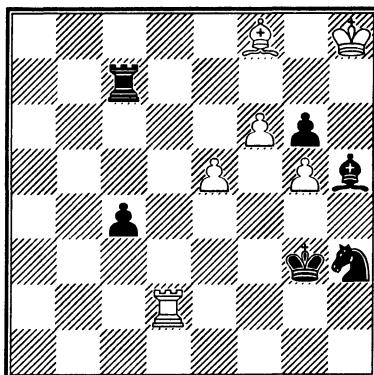
5... ♕e7 6. ♔a2 ♔d6 7. ♔a3 ♕c5 8. ♕xa4+—

Жертва при превращении может применяться для пассивизации не только короля, но и других фигур.

Жертва для завлечения фигуры под удар проходной пешки

Чтобы выиграть темп для продвижения пешки, нередко применяется жертва, завлекающая неприятельскую фигуру под нападение проходной. Часто такой мишенью служит конь. В следующем этюде под удар пешки завлекается другая фигура.

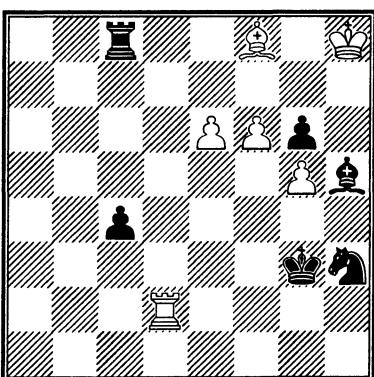
231. А. Максимовских, В. Щуплецов,
1984



Связанные проходные опасны, но у черных лишняя фигура и своя проходная, и, кроме того, конь забирает пешку g5, так что результат борьбы предсказать нелегко.

1. e6 ♕c8 (Д)

Быстро проигрывает 1... ♕xg5 2. ♔d6+.



2. ♕d8!!

Выигрыш темпа путем завлечения ладьи под нападение проходной пешки. Для этого белые не пожалели целую ладью. Не выигрывает простое продвижение 2. e7? ♕xg5 3. ♕d4 ♕f7+ 4. ♕g7 g5 5. ♕xc4 ♕d6 6. ♕xc8 ♕xc8 7. f7 ♕xf7 8. ♕xf7 ♕xe7 с полным исчерпанием сил.

2... ♕xd8 3. e7 ♕xg5

Проигрывает 3... ♜c8 4. f7 ♗xg5 5. e8♛ ♗xf7+ 6. ♗xf7+—.

Черные препятствуют появлению ферзя путем угрозы вилки, но их ждет сюрприз.

4. exd8!
Превращенный конь, контролируя поля f7 и e6, снял все угрозы черных, но, как мы скоро увидим, этот конь силен не только в защите, но и в атаке.

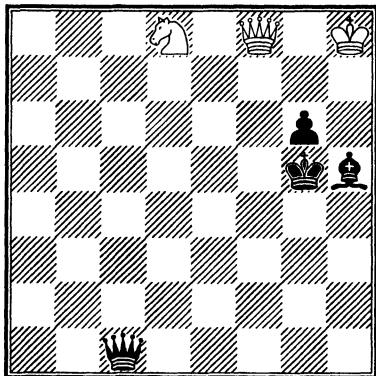
4... c3

Черные надеются на свою проходную.

5. ♜h6 ♜g4 6. ♜xg5 ♜xg5

7. f7 c2 8. f8♛ c1♛ (Д)

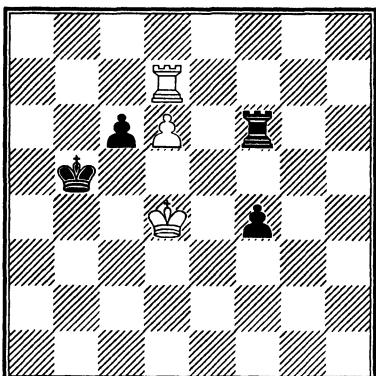
А теперь следует заключительный удар.



9. ♜h6+!! ♜xh6 10. ♗f7#

Отвлекающая жертва с нападением

232. В. и М. Платовы, 1922



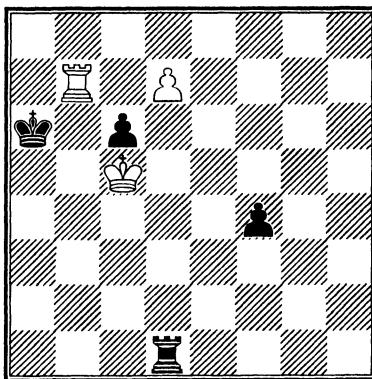
Очень полезный для шахматистов-практиков ладейный этюд выдающихся российских композиторов — братьев Василия и Михаила Платовых.

У белых на пешку меньше, но преимущество на их стороне, так как, во-первых, черный король оттесняется на край доски, а во-вторых, белая пешка дальше продвинута.

1. ♜b7+

Не выигрывает 1. ♔e5 ♜h6 2. ♜b7+ ♜c5 3. d7 ♜d6 или 1. ♜d8 f3 2. d7 ♜d6+.

1... ♜a6 2. d7 ♜d6+ 3. ♜c5 ♜d1 (Д)



4. ♜b1!!

Одного темпа не хватает белым для победы при 4. ♜b2 f3! 5. ♜xc6 ♜c1+ 6. ♜d6 ♜d1+ 7. ♜c7 ♜c1+ 8. ♜d8 ♜f1 9. ♜c2 ♜b7=

Удар 4. ♜b1 не позволяет черным продвинуть пешку на f3 и тем самым выигрывает недостающий темп.

4... ♜d2

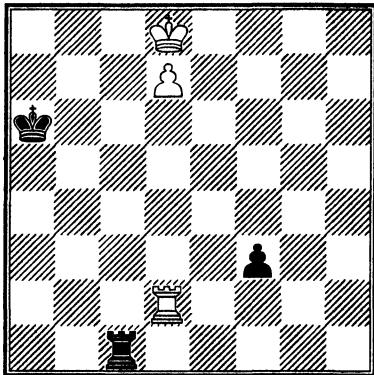
Нельзя 4... ♜xd7 из-за двойного удара Сааведры 5. ♜xc6.

Если 4... ♜d3, то 5. ♜b3.

5. ♜b2!! ♜d1 6. ♜xc6 ♜c1+ 7. ♜d6 ♜d1+ 8. ♜c7

Ничья после 8. ♜e7 ♜e1+ 9. ♜d8 f3 10. ♜f2 (10. ♜d2 ♜e2) 10... ♜e3.

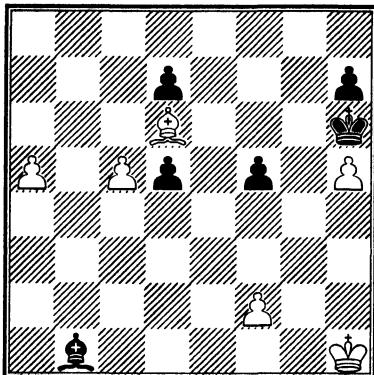
8... ♜c1+ 9. ♜d8 f3 10. ♜d2 (Д)



Белые выигрывают, так как в отличие от приведенного выше варианта (см. примечание к четвертому ходу белых) черная ладья стоит не на f1, а на c1, и у черных здесь нет хода f3—f2.

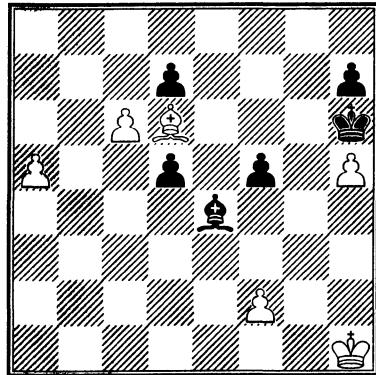
Жертва или угроза для завлечения фигуры на невыгодное поле

**233. А. Гербстман, Т. Горгиев,
1929**



План белых — провести пешку a. Для этого они пытаются закрыть главную диагональ.

1. с6! ♖e4+ (Д)



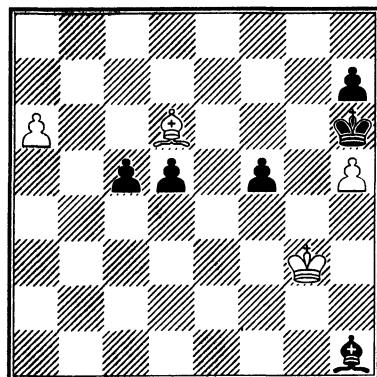
2. f3!

Царь без слуг, как без рук. Жертва пешки для выигрыша темпа — король с g3 нападет на слона e4.

2... ♗xf3+ 3. ♘h2 dxс6 4. a6 c5

Или 4... d4 5. ♘g3 ♗d5 6. ♘c5 d3
7. a7 d2 8. a8♕ d1♕ 9. ♕f8+.

5. ♘g3 ♗h1 (Д)



6. ♘h4!

Из-за угрозы мата черный король вынужден подставиться под шах, и белый слон получает выигрывающий темп.

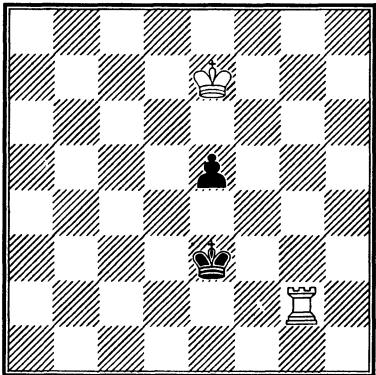
6... ♗g7 7. ♘e5+ ♗f7 8. ♘d4!

Пешка проходит.

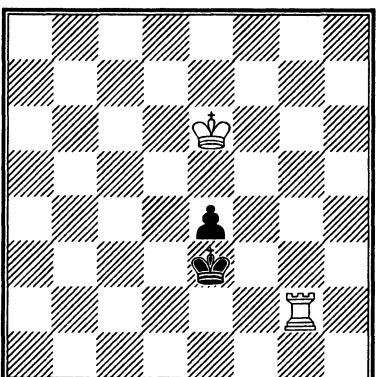
Учебный этюд на тему закрытия диагонали.

Выигрыш темпа с помощью шаха

234. Ю. Авербах, 1981



1. ♔e6 e4 (Д)



Позиция, хорошо иллюстрирующая важность свободы маневра фигуры.

После 2. ♔e5 ♕f3 3. ♕g5!! ♔f3
4. ♕h3+ ♕f2 5. ♔e4 e2 6. ♕h2+ ♕f1
7. ♕f3 e1(+) 3... e3 получается ничья. Дело в том, что после нападения на ладью на втором ходу у нее нет активного хода. А что если отойти ладьей заранее, до нападения на нее? Так как пятая линия еще не занята белым королем, ладья идет туда и сохраняет свободу маневра по вертикалям d, e, f с возможностью нападения на короля или пешку.

2. ♕g5!! ♔f3

Или 2... ♕d3 3. ♕d5+! ♕c2 4. ♕e5 ♕d3 5. ♕f5 e3 6. ♕f4 e2 7. ♕f3+-

3. ♕f5+!

Выигрыш темпа с помощью шаха, заставляющего черного короля ухудшить свою позицию. Если он идет «под пешку», то это само по себе проигрывает темп. Если он идет на g2, то ладья с нападением (то есть с темпом!) занимает нужное поле e5, а черный король должен вернуться.

3... ♕g2

Если 3... ♕e2, то 4. ♕e5! e3 5. ♕e4.

4. ♕e5! ♕f3

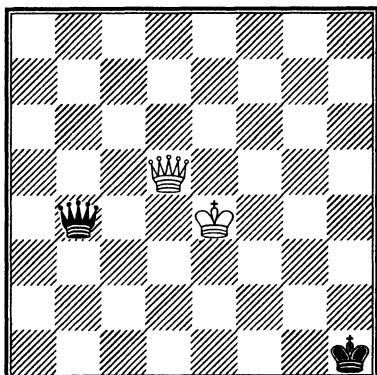
Темп выигран, и белый король догоняет пешку методом обхода.

5. ♕d5 e3 6. ♕d4 e2 7. ♕d3+-

Выигрыш темпа с помощью батареи

235. А. Нейман, 1887

(вариант этюда)



Ферзевое окончание без пешек и других фигур — полное материальное равенство. Да еще и белый король под шахом. Правда, черный в углу, но он пока не блокирован. В общем, сильно похоже на ничью. Но если Вы играете белыми — не спешите соглашаться. Обратите внимание, что уже построе-

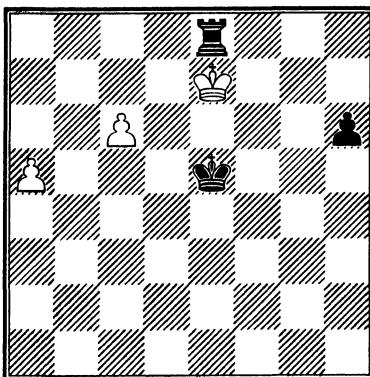
на королевская батарея, надо только правильно распорядиться ею — ни в коем случае не стрелять издалека, приблизиться к противнику вплотную.

1. ♜f3!!

Как все переменилось в одно мгновение! Тихий ход короля выиграл важнейший темп. Теперь батарея готова к залпу при блокаде короля на краю доски — мат неизбежен. Например:

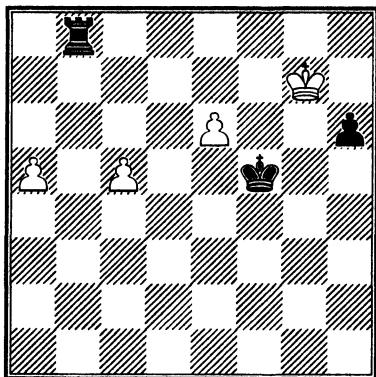
1... ♜e1 2. ♜h5+ ♜g1 3. ♜g4+ и мат следующим ходом.

5... ♜h8+ 6. ♜e7 ♜xe8+ (Д)



Отказ от взятия фигуры ради выигрыша темпа

236. Е. Колесников, 1993



Все пешки изолированные, т. е. слабые, поэтому ничью белым сделать несложно.

1. ♜f7 ♜h8!

Ошибочно 1... ♜e5? 2. e7 ♜d5 3. a6. 2. e7 ♜h7+ 3. ♜f8 ♜f6 4. e8Q+ ♜e5

Или 4... ♜e6 5. ♜g7+ ♜d5 6. ♜g8 ♜xg7+ 7. ♜xg7 h5 8. a6 ♜c6 9. ♜f7 h4 10. ♜e7 h3 11. a7; 4... ♜g6 5. c6 ♜a7 6. c7 ♜a8 7. ♜e7 h5 8. ♜f6 h4 9. ♜g4 ♜g5 10. ♜d7=.

5. c6!

Проигрывает 5. ♜g7 h5 6. a6 h4 7. a7 ♜h8+ или 5. ♜d6 ♜d5 6. ♜f7 ♜xc5 7. ♜g8 ♜xf7 8. ♜xf7 h5.

7. ♜d7!!

Ради выигрыша темпа — приближения короля к пешкам ферзевого фланга — белые отказываются от взятия ладьи.

Одного хода не хватало белым, чтобы догнать пешку h при 7. ♜xe8 ♜d6 8. ♜d8 ♜xc6 9. ♜c8 h5 10. ♜b8 ♜b5 11. ♜b7 ♜xa5 12. ♜c6 h4.

7... ♜d5

Слабее 7... ♜h8 8. c7 ♜h7+ 9. ♜c6. 8. c7 ♜h8 9. c8Q ♜xc8 10. ♜xc8 ♜c6 11. ♜b8! ♜b5 12. ♜b7! ♜xa5

13. ♜c6

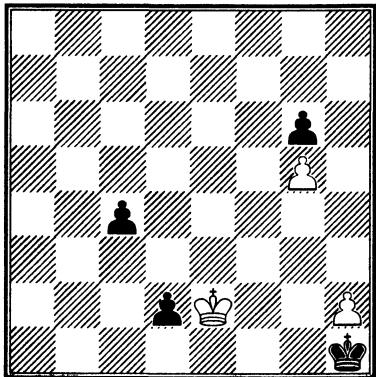
Ничья, так как король вошел в квадрат пешки.

Полезный для шахматистов эндшпиль.

Потеря темпа «укороченным» пешечным ходом

В главе II мы рассмотрели ряд этюдов с цугцвангом, достижаемым передачей очереди хода противнику методом треугольника. В этой главе приведем две цугцванговые позиции, когда темп отдается замедленным движением пешки или фигуры.

237. П. Фараго, 1937



Потеря темпа ради овладения оппозицией в эндшпиле ладья против пешки

Благодаря идее пешечного прорыва белые претендуют на выигрыш, надо только не нарваться на пат или эндшпиль «ферзь против крайней пешки на предпоследней линии».

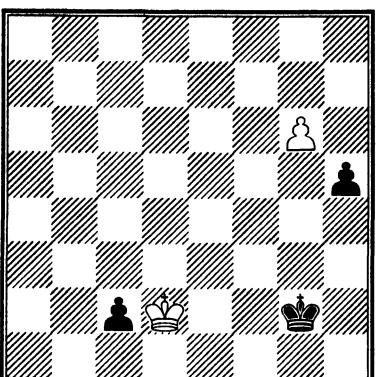
1. h3!

Ошибочно 1. h4 c3 2. ♕d1 (2. h5 gxh5 3. g6 h4 4. g7 h3 5. g8♕ d1♕+ 6. ♔xd1 c2+ 7. ♔xc2 h2=) 2... ♔g2 3. ♔e2 (3. h5 ♕f3! 4. hxg6 ♔e3) 3... ♔h1 с ничьей.

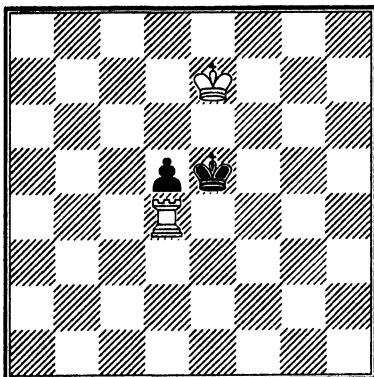
1... c3 2. h4 c2 3. ♕xd2

Черные в цугцванге, приходится делать проигрывающий ход.

3... ♔g2 4. h5 gxh5 5. g6 (Д)
и белый ферзь появляется с шахом, когда черная пешка еще на h3.



238. Р. Рети, 1922



Ладья под боем и должна отступить. Обычно ладью следует уводить как можно дальше от короля. Однако...

1. ♕d2!!

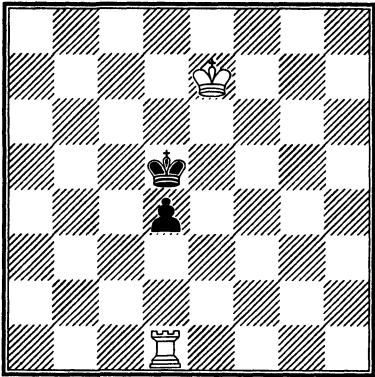
Этот «короткий» ход кажется странным только до тех пор, пока не поймешь, что возникает позиция взаимного цугцванга. Успех придет к тому, кто овладеет вертикальной оппозицией. После ошибочного 1. ♕d1? черные отвечали 1... d4 и захватывали оппозицию: 2. ♕d7 ♕d5! 3. ♕c7 ♕c5! с ничьей. Но возможен был и ход 1. ♕d3.

1... d4 2. ♕d1!!

Теперь белые выигрывают — вспомним золотое правило: «... оппозицией владеет тот, кто сделал последний ход».

2... ♕d5 (Д)

Если черные идут королем на e4, то белые выигрывают уже известным нам методом обхода по маршруту d6-c5-c4 (этот метод описан в комментариях к этюду № 106).



3. ♔d7!

Черные в цугцванге и вынуждены пропустить белого короля к пешке. Применяя метод обхода, он войдет в контакт с ней через два или три хода.

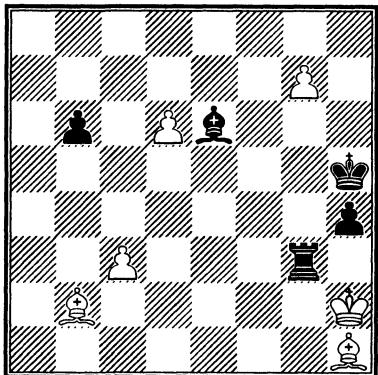
3... ♕c4

Если 3... ♕e4, то 4. ♔c6.

4. ♕e6 ♕c3 5. ♕e5+—

Промежуточный шах и слабое превращение

239. В. Брон, 1945



1. c4

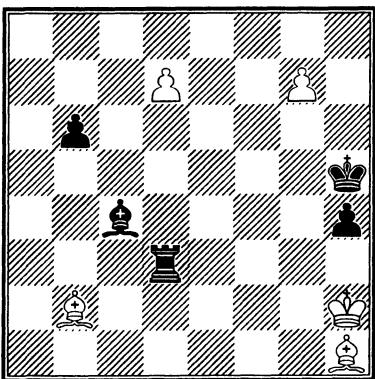
Защищая пешку g7 и угрожая

2. ♔d5.

1... ♕xc4 2. d7

В случае немедленного перекрытия вертикали ходом 2. ♔d5 черные дают вечный шах: 1... ♕xd5 3. d7 ♕g2+ 4. ♔h3 ♕g3+.

2... ♕d3 (Д)

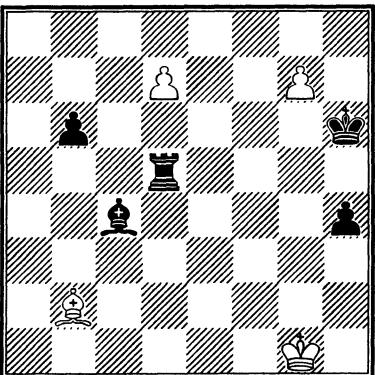


И здесь перекрытие на фокальном пункте d5 не проходит — черные уводят ладью с шахом и забирают ферзя g8 слоном: 3. ♔d5 ♕d2+ 4. ♔g1 ♕xd5 5. g8♕ ♕d1+.

Но выигрывает неожиданный промежуточный шах:

3. ♔f3+!! ♕h6 4. ♔d5! ♕d2+

5. ♔g1 ♕xd5 (Д)



Черные надеялись на появление ферзя, но их ожидает сюрприз.

6. g8♕+!!

Превращение пешки в слабую фигуру — с шахом, угрозой или защитой от угрозы — еще один метод выигрыша темпа.

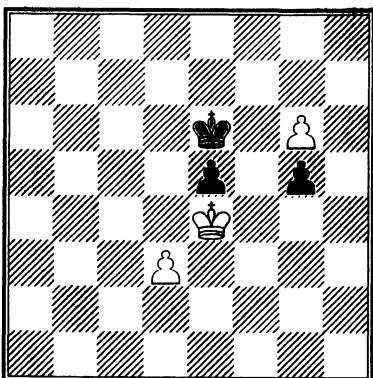
6... ♜g5 7. ♜c1+!

Важный ход в плане белых — взаимодействие слона и коня позволяет перебить все фигуры черной армии.

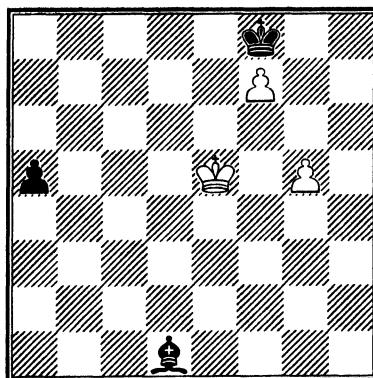
7... ♜f5 8. ♜e7+ ♜e6 9. ♜xd5 ♜xd7
10. ♜xb6+

Этюды для решения № 240—249

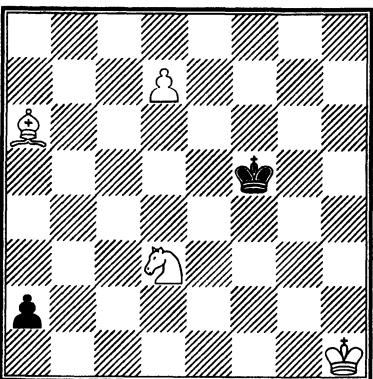
240. Н. Григорьев, 1926



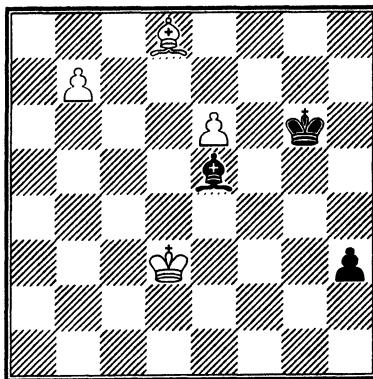
242. А. Дундер, 1975



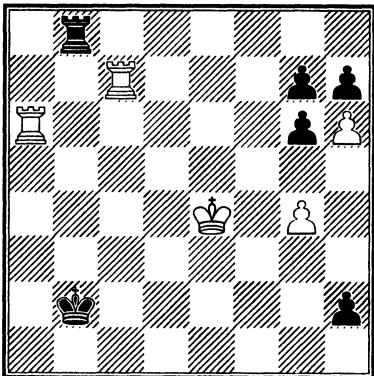
241. Л. Митрофанов, 1970
(окончание этюда)



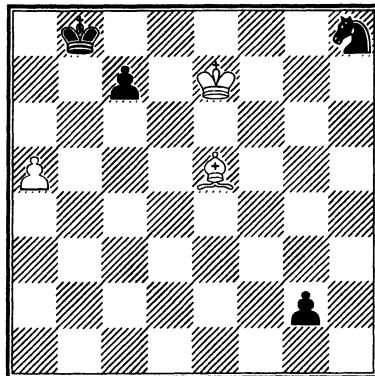
243. В. Якимчик, 1971



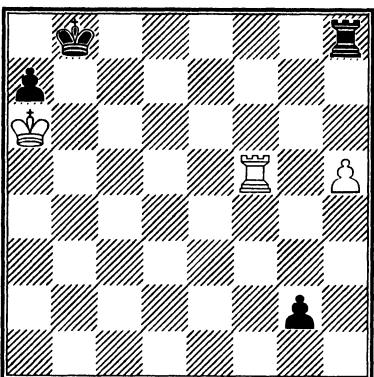
244. В. Каландадзе, 1984



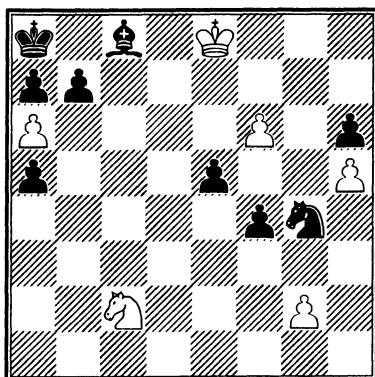
247. М. Лаво, 1988



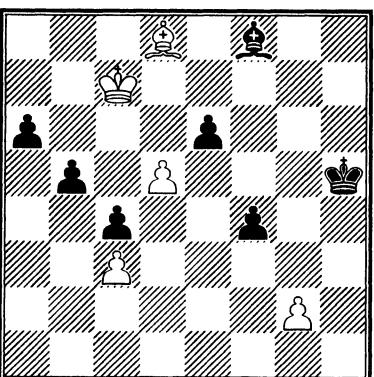
**245. А. Вотава,
1941**



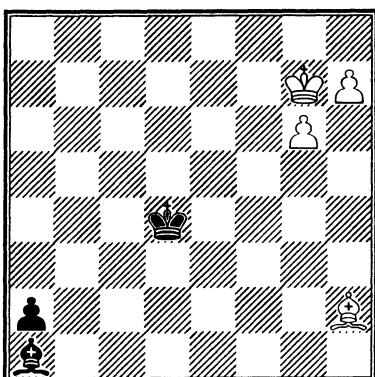
**248. Н. Резов, С. Н. Ткаченко,
2005**



**246. А. Г. Кузнецов, Б. Сахаров,
1955**



**249. В. Ануфриев, Б. Гусев,
1986**



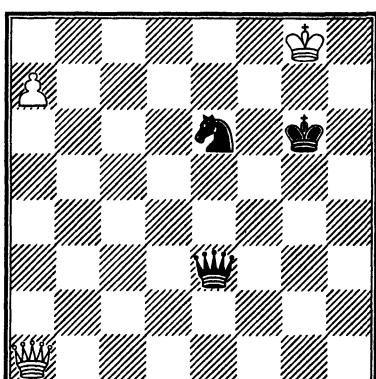
Глава VIII

Батарейная игра

Батарея — мощное атакующее средство, основанное на взаимодействии фигур. Батарейная игра включает в себя построение батареи и выстрел — батарейный удар. Иногда даже угроза батарейного удара дезорганизует сопротивление противника (см., например, этюд № 259). В данной главе рассмотрим различные виды батареи и методы антибатарейной борьбы.

Коневая батарея с ферзем

**250. В. Кондратьев, Г. Умнов,
1978**
(окончание этюда)



Ход черных

1... ♜b3!

Черные игнорируют угрозу белых поставить второго ферзя и строят коневую батарею с ферзем. Как правило, если батарея направлена против оттесненного на край доски короля, защита от таких батарей очень затруднительна, если вообще возможна. В этой позиции белым удается спастись этюдным путем, разрушая батарею жертвой ферзя.

2. ♜b1+! ♜xb1 3. a8♛ ♜g1!

Снова батарея, теперь королевская. И опять белым помогает жертва ферзя, на этот раз патовая.

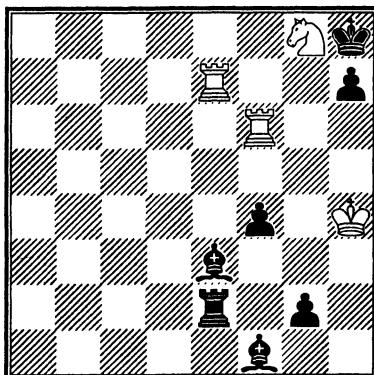
4. ♜h1! ♜g5 5. ♜h4! ♜g2 6. ♜h1!
♜g3 7. ♜h2! ♜b3

Теперь коневая батарея уже не страшна, так как белый ферзь преследует черного короля.

8. ♜h7+ ♚f6 9. ♜h6+ ♚e7 10. ♜h7+
♚d6 11. ♜h6 =

Матовая засада на последней линии

251. А. Гербстман, 1936

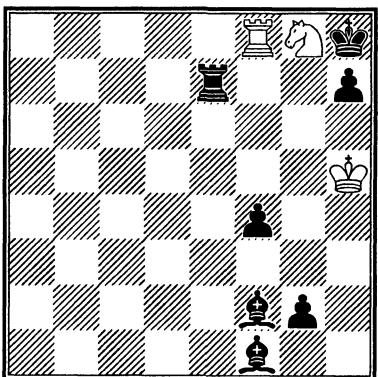


Белые фигуры окружили короля противника. Но если слоны найдут открытые диагонали, черные получат контригру. Поэтому от белых требуются энергичные меры.

1. ♘f8!!

В засаду! Жертва ладьи ради построения батареи на восьмой линии.

1... ♕f2+ 2. ♔h5 ♖xe7 (Д)



3. ♔h6!!

Прекрасный блокадный ход, завершающий организацию матовой засады.

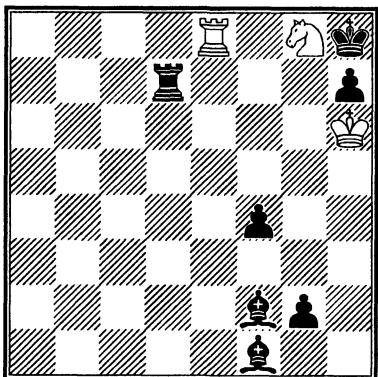
3... ♖f7

Чтобы отвлечь ладью. Грозил матовый батарейный удар конем на f6.

4. ♘a8!

Единственный ход. Надо убегать ладьей так, чтобы ни один из слонов на нее не напал.

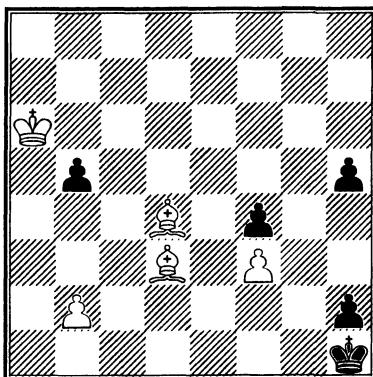
4... ♖a7 5. ♘b8! ♖b7 6. ♘c8! ♖c7
7. ♖d8! ♖d7 8. ♖e8 (Д)



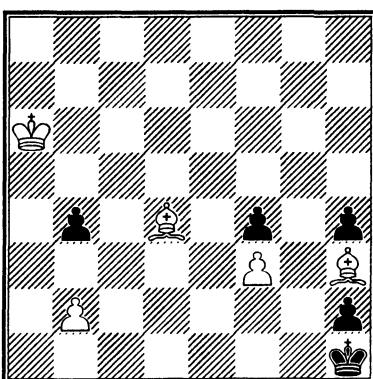
Черная ладья перекрывает диагональ a4—e8, и коневая батарея матует.

Построение и работа индийской батареи

252. А. Венинк, 1918



1. ♖f1 h4 2. ♖h3 b4 (Д)



3. ♘a7!

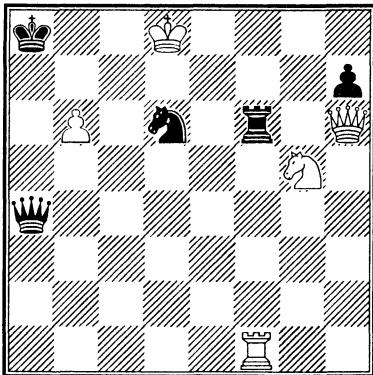
Этим ходом белые начинают построение индийской батареи. Ее конечная цель — блокада черного короля и мат (или выигрыш материала). Для этого надо приблизить белого короля, но так, чтобы, во-первых, черный король не вырвался из окружения, и, во-вторых, не было пата. Поэтому применяется метод попеременного закрытия — открытия линии. Сначала дальнобойная фигура (здесь: слон) отводится за критическое поле (поле b6), затем ко-

роль встает на это поле и далее движется по лесенке.

- 3... $\mathbb{b}3$ 4. $\mathbb{b}6!$ $\mathbb{g}1$ 5. $\mathbb{b}5+$ $\mathbb{h}1$
6. $\mathbb{c}5$ $\mathbb{g}1$ 7. $\mathbb{d}5+$ $\mathbb{h}1$ 8. $\mathbb{d}4$ $\mathbb{g}1$
9. $\mathbb{d}3+$ $\mathbb{h}1$ 10. $\mathbb{f}1$ $\mathbb{h}3$ 11. $\mathbb{b}8$ $\mathbb{g}1$
12. $\mathbb{x}f4!$ $\mathbb{h}1\#$ 13. $\mathbb{e}2$ $\mathbb{h}2$ 14. $\mathbb{e}3\#$

Ответный шах при батарейной игре

253. Г. Каспарян, 1979



Белому королю грозит мат в два хода (шах ферзем на e8 и мат конем на b5), и, кроме того, обе белые тяжелые фигуры под боем. Защищаться приходится из последних сил.

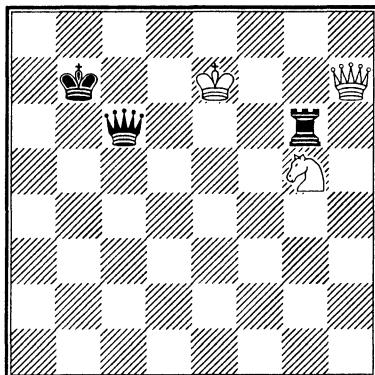
1. $\mathbb{h}1+$ $\mathbb{b}8$ 2. $\mathbb{e}7$ $\mathbb{g}6!$ 3. $\mathbb{f}8+$ $\mathbb{c}8+$ 4. $\mathbb{x}c8+$ $\mathbb{x}c8$ 5. $b7+$!

Эта жертва пешки помогает белым построить батарею по седьмой линии, но пока не видно, какую пользу можно из этого извлечь.

- 5... $\mathbb{b}8$ 6. $\mathbb{h}2+!$

Проигрывает 6. $\mathbb{x}h7$ $\mathbb{f}4$.

- 6... $\mathbb{x}b7$ 7. $\mathbb{x}h7$ $\mathbb{c}6$ (Д)



Черный ферзь защитил ладью и всю шестую линию, и королевская батарея белых кажется не опасной, так как их фигуры удалены от черного короля. Но Генрих Каспарян нашел изумительную идею, начинаяющуюся парадоксальным ходом:

8. $\mathbb{e}6!!$

Пуанта — вершина этюда! Конь становится под бой двух фигур и каждая из них может взять его с шахом! Взятие коня вынуждено, так как белые угрожают выиграть и ферзя, и ладью.

- 8... $\mathbb{x}e6+$

Или 8... $\mathbb{x}e6+$ 9. $\mathbb{d}8+$.

9. $\mathbb{f}8+$

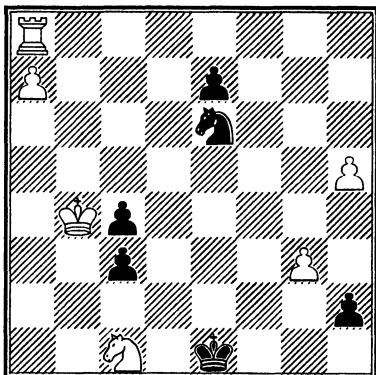
Суть этой красивой комбинации в том, что жертвой коня белые полностью окружили своего короля чужими фигурами и при отходе короля батарея дает ответный шах, а белый король оказывается в положении пата. У белых остается еще ферзь, но благодаря шаху выигрывается темп для ферзевых жертв.

- 9... $\mathbb{a}6$ 10. $\mathbb{b}7+$

Бешеный ферзь. Ничья.

Построение и залп коневой батареи с ладьей

254. А. и К. Сарычевы, 1928



Черный ферзь появляется раньше, поэтому белым надо придумать что-то необычное. Это секретное оружие — коневая батарея. Конь уже готов, а кто будет второй фигурой?

1. $\mathbb{B}b8!$

Ладья ведет двойную игру. Она не только уступает поле будущему ферзю, но и начинает построение батареи против черного короля.

1... $\mathbb{Q}c7$ 2. $\mathbb{Q}xc3!!$

Белый король пропускает ладью на первую линию и отнимает поле d2 у своего коллеги.

2... $h1\mathbb{Q}$ 3. $a8\mathbb{Q}!!$

Не только удаляя черного коня от центра, но и блокируя поле a8, т. е. отнимая его у своего же ферзя.

3... $\mathbb{Q}xa8$ 4. $\mathbb{B}b1$

Коневая батарея построена, и выясняется, что у ферзя нет ни одного безопасного поля.

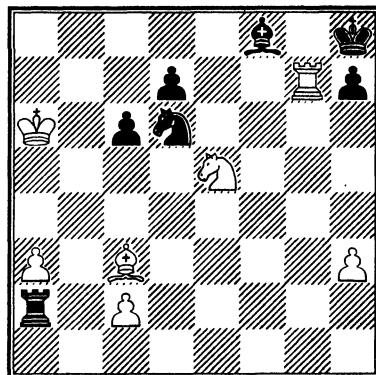
4... $\mathbb{W}c6$ 5. $\mathbb{Q}d3+$ $\mathbb{Q}e2$ 6. $\mathbb{B}e1+$ $\mathbb{Q}f3$

7. $\mathbb{Q}e5+$

Победная вилка.

Засада против ладьи

255. Н. Кралин, 1976

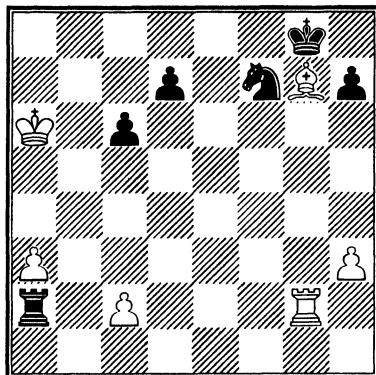


На доске — замаскированная ладейная батарея. Но здесь ей не удается выиграть материал. Поэтому белые проводят хитрую перестройку.

1. $\mathbb{Q}f7+ \mathbb{Q}xf7$ 2. $\mathbb{B}g2+!!$

На вторую линию — в засаду против черной ладьи!

2... $\mathbb{R}g7$ 3. $\mathbb{B}xg7+ \mathbb{Q}g8$ (Д)



4. $\mathbb{B}b2+!! \mathbb{Q}f8$ 5. $c4$

Черная ладья попалась. Грозит шах слоном.

5... $\mathbb{Q}e5$ 6. $\mathbb{B}h2$

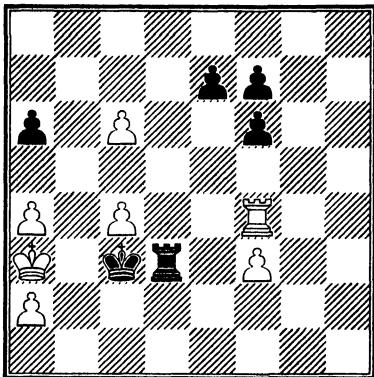
Победный ход, но возможно и 6. $\mathbb{B}b7$.

6... $d6$ 7. $\mathbb{B}b7$ $\mathbb{Q}xc4$ 8. $\mathbb{B}g7+$

Белые выигрывают качество, а с ним и партию.

Антибатарейная игра: атака ладьи — второй фигуры королевской батареи

256. Л. Залкинд, 1929



1. $c7\ a5!$

Белые угрожают поставить ферзя, но противник знает, что «мат главнее». Так как король с а3 убежать не может, у белых есть два способа защиты:

1) отнять ладьей поле с2 у черного короля,

2) атаковать вторую фигуру батареи — ладью.

2. $\mathbb{R}d4!$ $\mathbb{R}xf3$ 3. $\mathbb{R}f4!$

Только к ничьей ведет 3. $\mathbb{R}d2$ $\mathbb{R}xd2+$ 4. $\mathbb{Q}b2$ $\mathbb{R}c3$ 5. $c8\mathbb{Q}$ $\mathbb{R}c2+$.

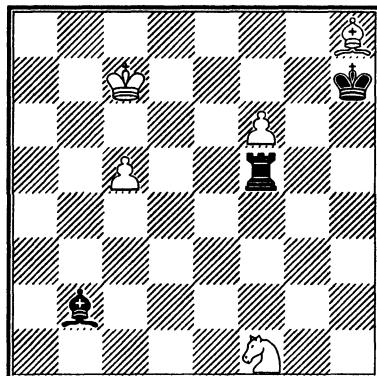
3... $\mathbb{R}g3$ 4. $\mathbb{R}g4!$ $\mathbb{R}h3$ 5. $\mathbb{R}h4!$ $\mathbb{R}g3$
6. $\mathbb{R}h3!$ $\mathbb{R}xh3$ 7. $c8\mathbb{Q}$ $\mathbb{R}d3$ 8. $\mathbb{W}f5$ $\mathbb{Q}c2+$
9. $\mathbb{W}xd3+$

Белые выигрывают.

Этот этюд показывает, что атака второй фигуры батареи — хороший способ защиты от ее залпа.

Заслон и коневая вилка против ладейной батареи

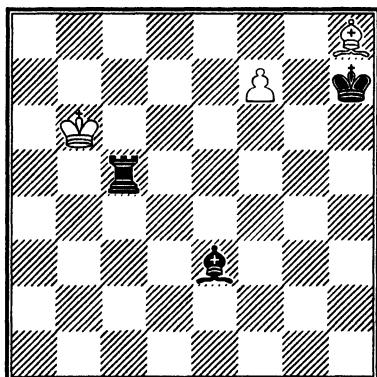
257. В. Якимчик, 1963



1. $\mathbb{Q}e3$ $\mathbb{R}xc5+$ 2. $\mathbb{Q}b6$ $\mathbb{R}d4$

Черным удалось построить ладейную батарею. Положение белых критическое.

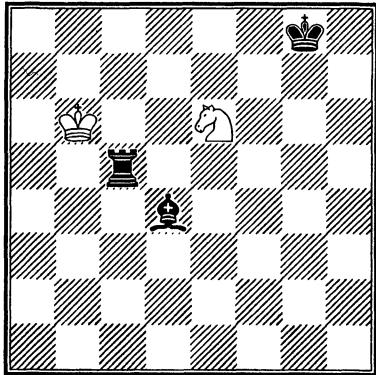
3. $f7\ \mathbb{A}xe3$ (Д)



В этой, казалось бы, безнадежной позиции белые спасаются жертвой-заслоном с последующей вилкой.

4. $\mathbb{R}d4!!$ $\mathbb{R}xd4$ 5. $f8\mathbb{Q}+$! $\mathbb{Q}g8$ 6. $\mathbb{Q}e6$ (Д)

Конь привязывает черную ладью к слону, и таким способом белые добиваются ничьей.



Красивая позиция! Черные не могут спасти обе фигуры.

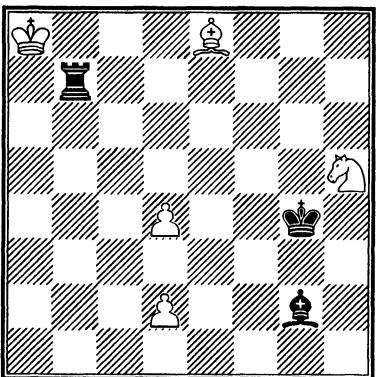
6... ♜d5+

Или 6... ♜c4+ 7. ♔b5.

7. ♔c6 =

Антибатарейная игра на диагонали

258. В. Якимчик, 1967



Ладейная батарея выглядит смертельной. Но помним девиз шахматиста: бороться и искать!

1. ♜c6!!

Антибатарейный заслон на диагонали.

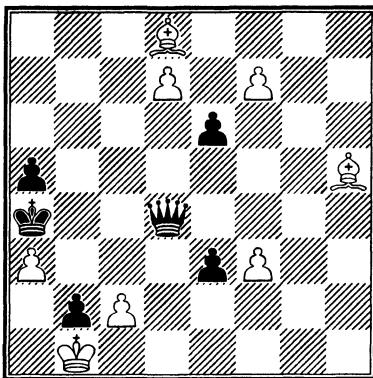
Проигрывает 1. d5 ♜e7 2. ♜g6 ♔g5

3. ♜b8 ♜xd5 4. ♔c8 ♔f3.

1... ♜xc6 2. d5! ♔xh5 3. d4!!
Замечательная патовая идея!
Проигрывало 3. dxcb из-за 3... ♜c7.
3... ♜c7+ 4. ♜b8 ♜b7+ 5. ♜a8! =

Пешечная батарея с угрозой превращения с шахом от слона

259. Ю. Землянский, 1967



В острой позиции — короли раскрыты и три пешки угрожают прорваться в ферзи — белые выигрывают благодаря замечательной идее, которую каждый шахматист должен иметь на вооружении: построение пешечно-слоновой батареи с угрозой превращения с шахом слона.

1. ♜f6!

Другие продолжения слабее:

a) 1. f8 ♜ d1+ 2. ♔xb2 ♜d4+

3. ♔a2 ♜d5+ с вечным шахом;

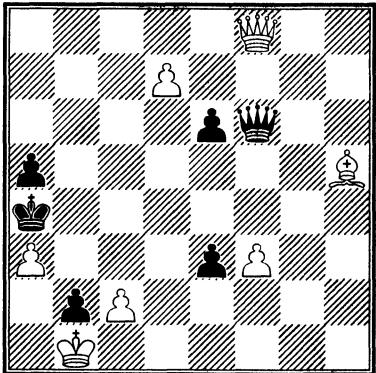
б) 1. ♜b6 ♜xb6 2. f8 ♜ e2 3. ♜f4+

♔xa3 4. ♜g3 ♜e3 5. ♜d6+ ♔a4 6. ♔xb2

e1 ♜ 7. ♜c6+ ♔b4 8. ♜b7+ ♔c5 9. ♜c7=.

1... ♜xf6 2. f8 ♜ !! (Д)

Зачем белые отдают новорожденного ферзя?



Жертва ради постройки пешечной батареи, которая после 2... ♜xf8 3. ♖e8 неизбежно стреляет с появлением белого ферзя и смертельный шахом слона.

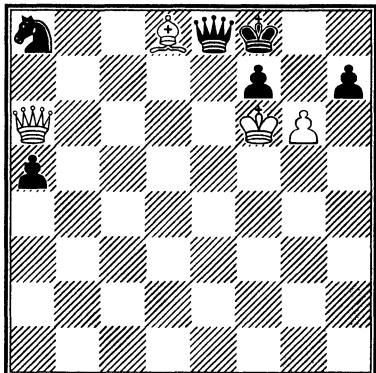
2... e2! 3. ♜xf6 e1♛+ 4. ♔xb2 ♛e5+!
5. ♕a2! ♜xf6 6. ♖e8

Все-таки батарея построена! Ферзь вынужден блокировать пешку, но так как черный король — в матовой ловушке, слон и пешки белых легко переигрывают пассивного ферзя.

6... ♜d8 7. c4 e5 8. ♖g6+—

Король в логове врага

260. М. Матоуш, 1975

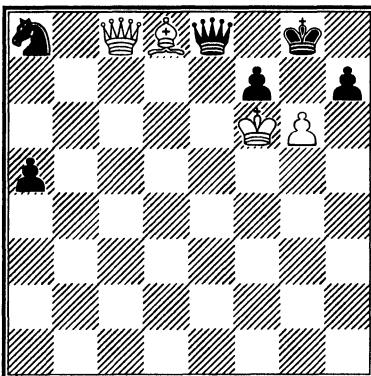


Из анекдотов про Штирлица: «Штирлиц шел по второму этажу гестапо. Ничто не выдавало в нем советского разведчика, кроме волочившегося за ним парашюта».

Поскольку уж белый король не весть каким образом (с парашютом?!?) пробрался в штаб вражеской армии, в шутку опишем дальнейшие почти детективные события этого замечательного этюда в персонажах военного кинобоевика «17 мгновений весны».

Итак, Штирлиц уже на f6. Как водится, ему помогает радистка Кэт — блондинка на g6.

1. ♜c8 ♛g8 (Д)



2. ♖c7!!

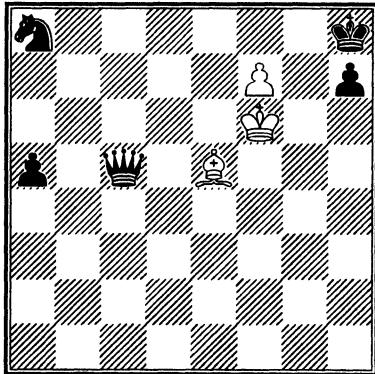
Отвлекая силы противника от штаба врага на королевском фланге, ферзь с8 жертвуется во имя общей победы. Вместо него мощь армии теперь олицетворяет офицер с7, который получил приказ переместиться на главную диагональ для решающего штурма.

2... ♜xc8

Если 2... ♜xc7, то 3. gxsf7+.

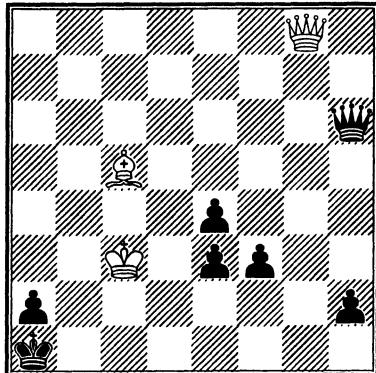
3. gxsf7+ ♜h8 4. ♖e5 ♜c5 (Д)

Взгляните на диаграмму — три белые фигуры в тылу врага наводят ужас на противника.



Сверхмощная королевская батарея

261. О. Перваков, 1986



Королевская батарея настолько опасна, что черный ферзь хочет поменяться на офицера. Но это ему никто не позволит.

5. ♜b2 ♛c7 6. ♜a1 a4

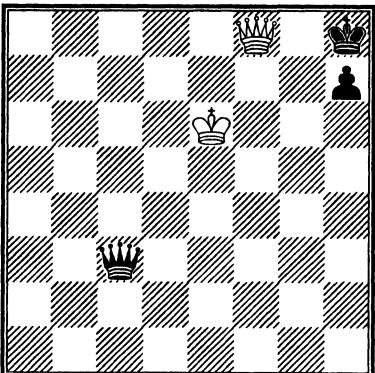
Черная армия не в состоянии одновременно воевать на два фронта — против превращения и батареи. Передвижения пешки а заканчиваются, впереди — полный цугцванг, и Штирлиц готовит свой последний ход.

7. ♜b2 a3 8. ♜a1 a2 9. ♜b2 a1♛
10. ♜xa1 ♛d5+ 11. ♜e6+ ♛c3 12. ♜xc3+
♛xc3

В отличие от кинофильма радиостка не прячется в Швейцарии, а спускается прямо в бункер и матует.

13. f8♛# (Д)

С превращением в королеву, Катя!



Первым же ходом белые создают королевскую батарею с угрозой мата в один ход. Бороться с ней нелегко.

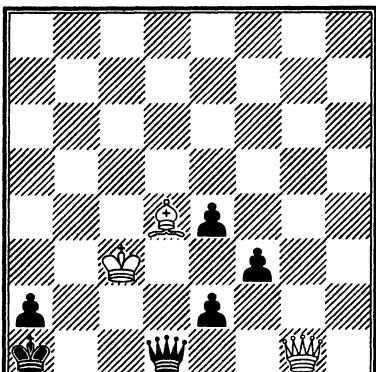
1. ♜d4 ♛b6!

Сразу проигрывает 1... ♛c6+
2. ♜b4+ ♛b1 3. ♜b3+ ♛c1 4. ♜xe3#
или 1... ♛d6 2. ♜c4.

2. ♜xb6 h1♛ 3. ♜d4 ♛d1

Или 3... ♛c1+ 4. ♜b4+ ♛b2+ 5.
♜xb2+ ♛xb2 6. ♜b3+ ♛c1 7. ♜xe3+
♛d1 8. ♜d4+ ♛e2 9. ♜b2+ ♛f1
10. ♜c3 f2 11. ♜d2 ♛g2 12. ♜g7+ ♛f1
13. ♜f6+—.

4. ♛g1! e2 (Д)

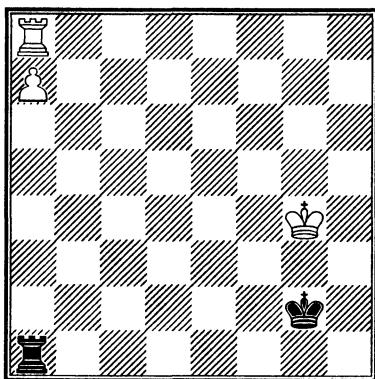


Черные изобретательно защищают-
ся, но белые находят новый ресурс в
атаке — тройная батарея.

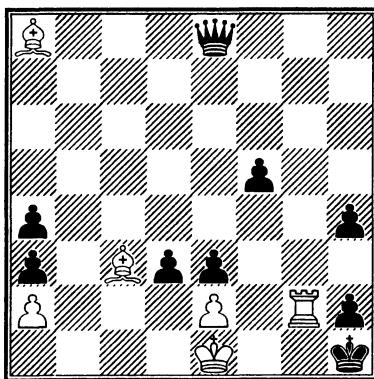
5. ♖h8!! f2 6. ♕g7!
Король, ферзь, слон — сверхмощ-
ная батарея, от которой нет защиты.

Этюды для решения № 262—271

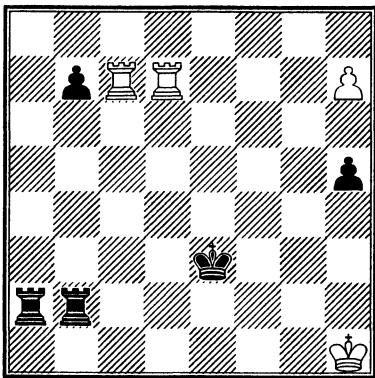
262. А. Троицкий, 1896



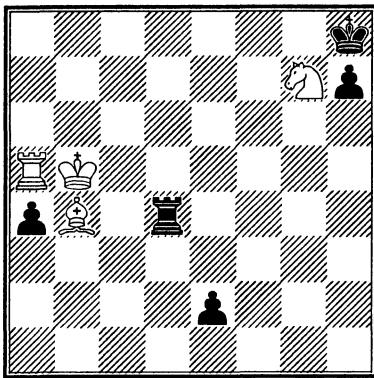
264. В. Брон, 1940



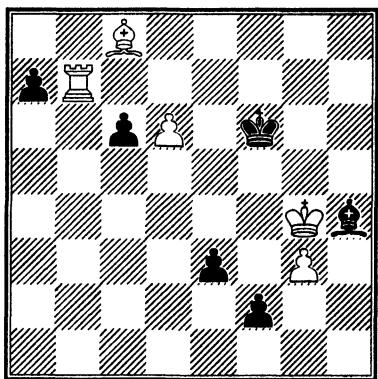
263. Э. Добреску, 1986



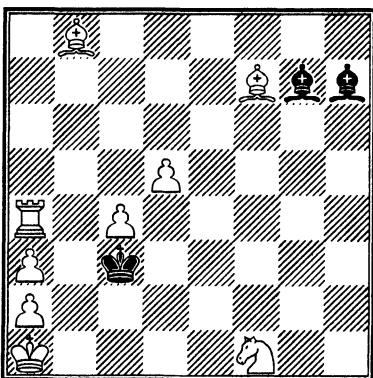
265. Г. Надарейшвили, 1947



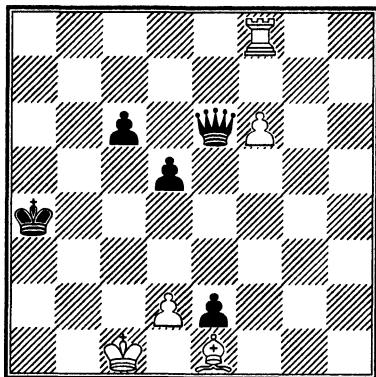
266. В. Корольков, 1935



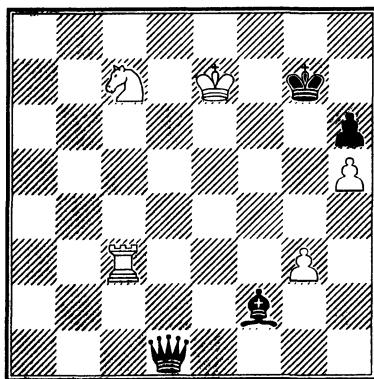
267. Ф. Бондаренко, А. Каковин, 1959



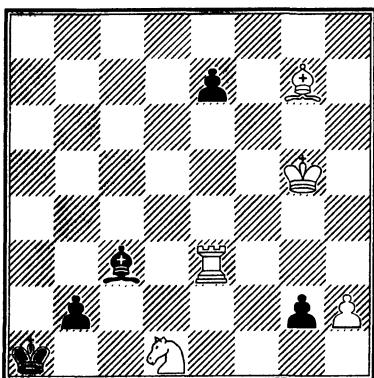
268. В. и М. Платовы, 1911



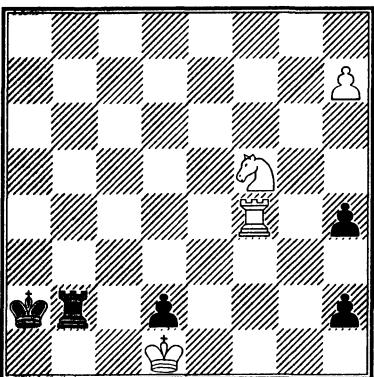
269. Г. Заходякин, 1950



270. Г. Надарейшвили, Д. Гургенидзе, 1970



271. О. Перваков, А. Грин, 1988



Куда идет король — большой секрет!
А мы всегда идем ему волгед.
Эх, рано встает охрана...

Глава IX

Атака на короля

Неопытные шахматисты говорят, что они всегда атакуют короля. На самом же деле объект атаки в конкретной позиции (если атака вообще целесообразна) должен выбираться не по желанию, а на основании позиционных соображений. Атака должна быть направлена против слабых пунктов соперника, например, против короля, защищенного недостаточным количеством фигур или ослабленного выдвижением своих пешек; против плохо расположенных фигур; против слабых пешек.

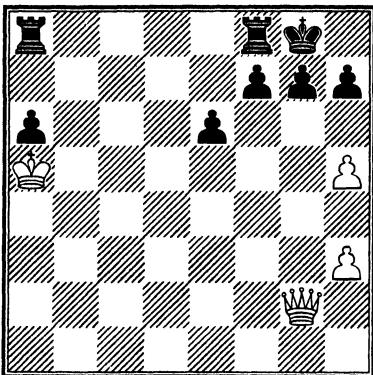
Для успешного проведения атаки необходимо обладать каким-либо преимуществом — лучшая координация сил, численный перевес в фигурах на нужном участке доски, раскрытий чужой король, слабые поля в лагере противника, свобода маневра фигур — владение открытыми линиями и стратегически важными пунктами, пешечное превосходство на фланге, лучшая пешечная подвижность и т. д. Важным фактором для успеха атаки на фланге является преимущество в центре или прочный центр, затрудняющий контратаку или подведение резервов противника. При необходимости подключения к атаке своих далеко или неудобно расположенных фигур атакующая сторона должна максимально открывать игру на нужном участке доски. Чтобы затруднить свободу маневра преследуемого короля или нарушить взаимодействие неприятельских фигур, надо владеть такими методами шахматной борьбы, как блокада и блокировка. Эффективным способом ослабления защиты является метод цугцванга. Для прорыва к объекту атаки, например, королю противника, атакующий не должен останавливаться перед жертвой материала — пешки, качества или фигуры, а при необходимости и нескольких фигур.

Разумеется, при атаке короля не обязательно дело заканчивается его матованием. Часто успех атаки выражается в выигрыше материала. Типичным методом в подобных случаях являются такие тактические приемы, как двойные и линейные удары с использованием короля в качестве одной из мишеней, связка, уничтожение защиты и другие. Так как атака одной стороны, как правило, встречает защиту другой, то результат этой борьбы может быть самым разным. Атака может завершиться переходом в эндшпиль, проведением своих пешек или уничтожением чужих, вечным шахом, патом, позиционной ничьей, полным истреблением фигур и пешек и т. д. Всегда надо учитывать возможность контратаки противника.

Рассмотрим 18 этюдов на тему атаки короля, в которых активными действующими лицами являются различные фигуры или их сочетание.

Ферзь

272. В. Меес, 1976

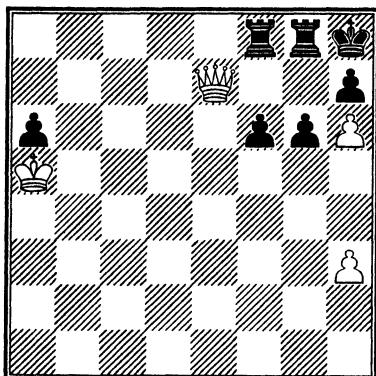


Если не считать голого белого короля, позиция вполне реальная для шахматной партии.

1. h6 g6 2. ♜b2 e5

Сразу проигрывает 2... f6 3. ♜b7.

3. ♜xe5 f6 4. ♜d5+ ♔h8 5. ♜b7! ♜g8 6. ♜e7 ♜af8 (Д)



7. ♜a4

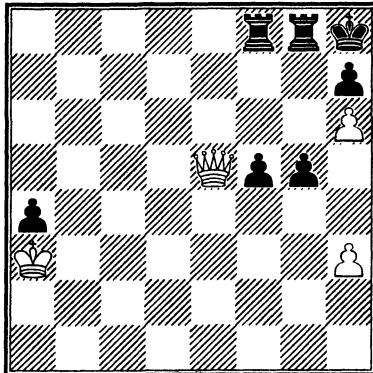
Ладьи неподвижны, решает игра на цугцванг. Не следует подставляться под шахи: 7. ♜b6? ♜b8+ 8. ♜c6 ♜gc8+.

7... g5 8. ♜a3!

Ошибочно 8. ♜a5? g4 9. hxg4 ♜g5+ 10. ♜xa6 ♜gg8.

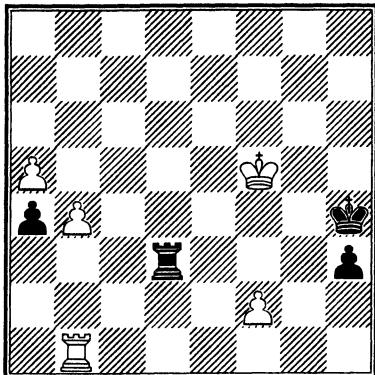
8... a5 9. ♜a2 a4 10. ♜a3 f5

11. ♜e5+ (Д)



Ладья

273. С. Клаусен, 1927



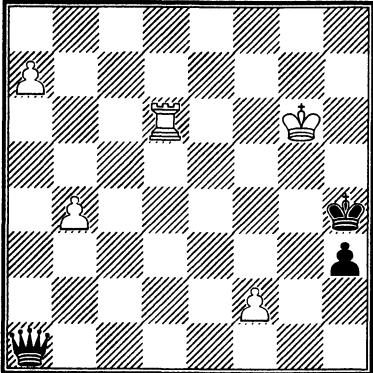
В ладейных окончаниях (в отличие от пешечных) лишняя пешка не является главным фактором для оценки позиции. В этом этюде решающее значение имеет стесненное положение черного короля.

1. a6 a3 2. a7 a2

Черная пешка выиграла темп нападением на ладью. Приходится ладье показать, на что она способна.

3. ♜d1! ♜a3

Не лучше 3... ♜d5+ 4. ♔g6!! ♜d6+ 5. ♜xd6 a1♛ (Д)



6. $a8\blacksquare!$ $\blacksquare x a8$ 7. $\blacksquare d4$ — мат.

4. $\blacksquare d4+!!$

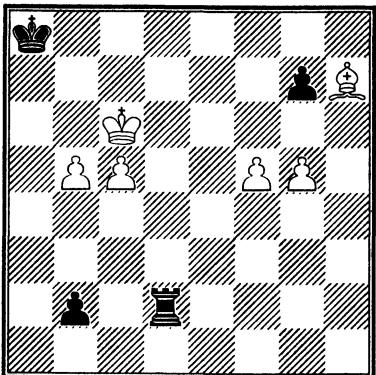
Промежуточный шах для завлечения короля на неудобное поле, где ему будет грозить мат.

4... $\blacksquare h5$ 5. $\blacksquare d3!$ $a1\blacksquare$ 6. $a8\blacksquare!$

Черные могут выбрать из двух зол — отдать ферзя или получить мат от ладьи.

Слон

274. А. Белявский, Л. Митрофанов, 1985

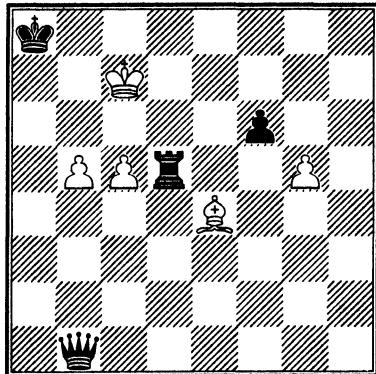


1. $f6$

Диагональ единственной фигуре — слону — надо открыть не только для защиты поля $b1$, но и для атаки.

1... $gxf6$ 2. $\blacksquare c7!!$

Блокада короля. Слабее 2. $gxsf6 \blacksquare b8$ 3. $b6 \blacksquare f2$ 4. $\blacksquare d7 \blacksquare xf6$ 5. $c6 \blacksquare f7+$ 6. $\blacksquare d8 \blacksquare f8+$ с ничьей; 2. $\blacksquare e4 \blacksquare e2$. 2... $\blacksquare d5!$ Лучшая защита. 2... $\blacksquare e2$ 3. $gxsf6 \blacksquare e5$ 4. $\blacksquare d6 \blacksquare e1$ 5. $f7 \blacksquare f1$ 6. $\blacksquare e7 \blacksquare e1+$ 7. $\blacksquare d7 \blacksquare f1$ 8. $\blacksquare e4+$. 3. $\blacksquare e4!$ $b1\blacksquare$ (Д)

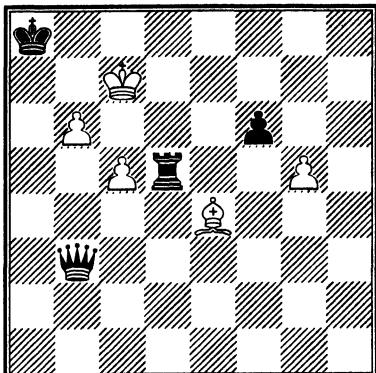


4. $b6!$

Обратите внимание, как гордо и независимо держится слон!

4... $\blacksquare b3$ (Д)

Ферзь перегружен — с трудом защищает пункты $b7$ и $d5$. Любой ход ферзя без шаха ведет к катастрофе на одном из этих пунктов (цугцванг на фокальном поле $b3$). Но черные создали угрозу шаха на $g3$.



5. ♜f3! f x g5 6. ♜c8!

Белые сделали выжидательный ход, поддерживая цугцванг. У черных нет ни единого хода фигурами, тогда как слон — герой этого этюда — обладает свободой маневра по главной диагонали, не боясь даже удара ферзем.

6... g4 7. ♜g2! g3 8. ♜c7!

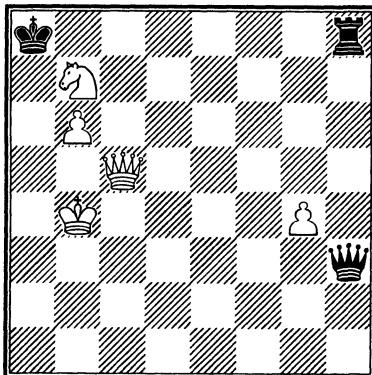
Ничья после 8. ♜h1? g2 9. ♜xg2 ♜xb6 10. ♜xd5+ ♜a7 11. cx b6+ ♜xb6.

8... ♜xb6+ 9. ♜xb6

С высочайшей вежливостью король уступает дорогу своему коллеге.

Конь

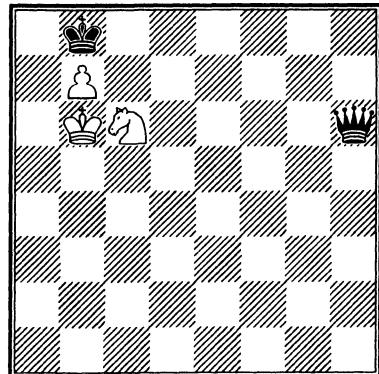
275. Л. Митрофанов, А. Бор, 1990



1. ♖d8!!

Выигрывает только этот трудный ход конем, истинная цель которого сразу не видна. Да, белые создали угрозу мату ферзем, но ведь она опровергается, поскольку ферзь проигрывает линейным ладейным ударом, не так ли?

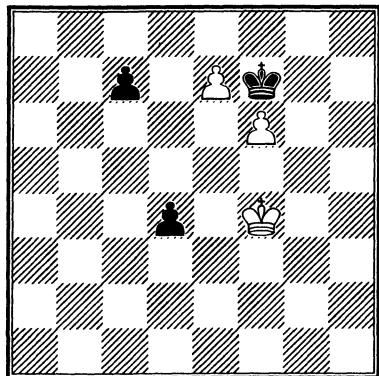
1... ♜xg4+ 2. ♜a5! ♜h5 3. b7+ ♜b8
4. ♜xh5! ♜xh5+ 5. ♜b6! ♜h6+ 6. ♖c6+
(Д)



Конь перехватывает инициативу за счет ответного шаха и выигрывает дуэль с ферзем, ибо размен фигур — в пользу белых.

Связанные пешки

276. Я. Бетиньш, 1894



1. ♜f3!!

Хотелось пойти на e4, но кто прямо ездит — дома не ночует. 1. ♜e4? c5 2. ♜d3 ♜e8 3. ♜c4 ♜d7, и ничья, так как белые в цугцванге.

1... cb

Или 1... ♜e8 2. ♜e4 c5 3. ♜d5 ♜d7 4. ♜c4 ♜e8 5. ♜xc5 d3 6. ♜d6+—.

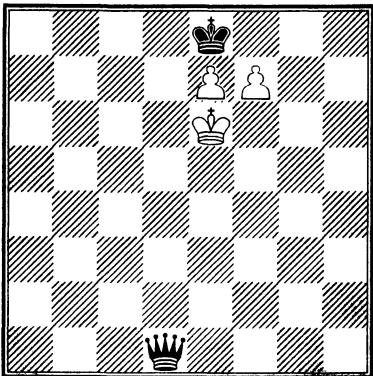
2. ♜f4! c5 3. ♜e4 ♜e8 4. ♜d5

Возможно и 4. ♜d3 ♜d7 5. ♜c4, и далее по главному варианту.

4... ♜d7 5. ♜c4 ♜e8 6. ♜xc5!

В атаку!

6... d3 7. ♜d6 d2 8. ♜e6 d1♛ 9. f7#
(Д)

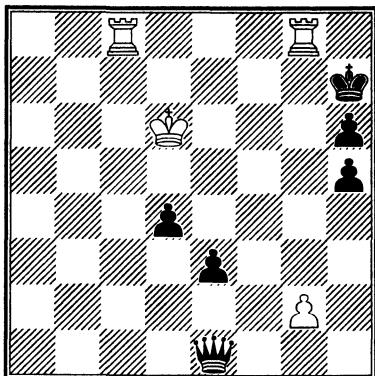


Как пешка матует

При атаке пешка матует редко, чаще она выполняет вспомогательную работу: нарушает взаимодействие фигур противника, открывает или закрывает линии, прогоняет фигуры-защитницы, блокирует короля или другие фигуры, является устрашающим противника фактором, запрещающим ему переход в эндшпиль, создает опорные пункты для своих фигур и т. д.

Рассмотрим тем не менее пример, когда пешка дает мат.

277. Д. Гургенидзе, А. Г. Кузнецов,
1989



Материальное преимущество у черных, но их король плох — нет охраны.

Белые ладьи — страшны, как танки, но пешечка на g2 скромна, и не верится, что она может дать мат. Но возможности шахмат неисчерпаемы.

1. ♜e6!

Белый король направляется для выполнения своей привычной атакующей работы — блокады короля противника. Грозит мат в два хода.

1... h4 2. ♜gf8! ♜a5

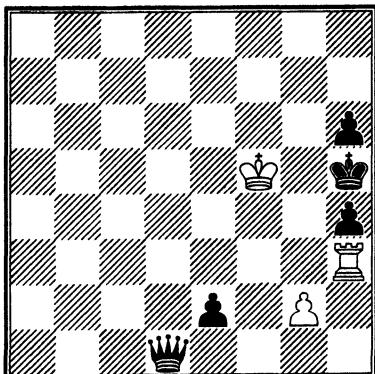
Не менее красив вариант 2... ♜g3 3. ♜h8+ ♜g6 4. ♜cg8+ ♜h5 5. ♜xg3 e2 6. ♜f5! hxg3 7. ♜e8 d3 8. ♜e3 d2 9. ♜xg3 e1♛ 10. ♜h3+ ♜h4 11. g4#.

3. ♜f7+ ♜g6 4. ♜g8+ ♜h5 5. ♜f5+ ♜xf5+ 6. ♜xf5 e2

Сразу проигрывает 6... d3 7. g4+ hxg3 8. ♜xg3 ♜h4 9. ♜xe3.

7. ♜e8 d3 8. ♜e3 d2 9. ♜h3 d1♛

(Д)

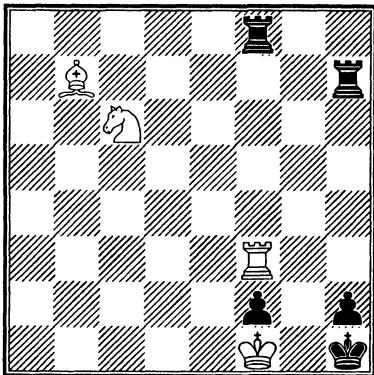


10. g4#

Черные не могут взять «на проходе», так как пешка h4 связана ладьей.

Слон и конь

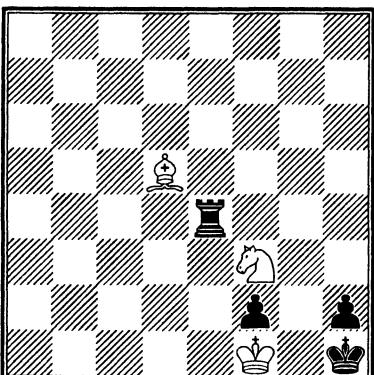
278. В. Евреинов, 1962



Сила слона очевидна — он хозяин главной диагонали. Надо только найти для него телохранителей. Временно примем на эту работу ладью и коня, но главная роль коня прояснится позже.

1. $\mathbb{Q}f7!! \mathbb{R}hx7$ 2. $\mathbb{Q}e7+ \mathbb{R}f3$ 3. $\mathbb{Q}c8!!$

Не выигрывает 3. $\mathbb{Q}g6?$ $\mathbb{R}f8f7$ 4. $\mathbb{Q}d5$ $\mathbb{R}7f5$ 5. $\mathbb{Q}e5$ $\mathbb{R}5f4$ 6. $\mathbb{Q}xf3$ $\mathbb{R}e4!$ (Д)

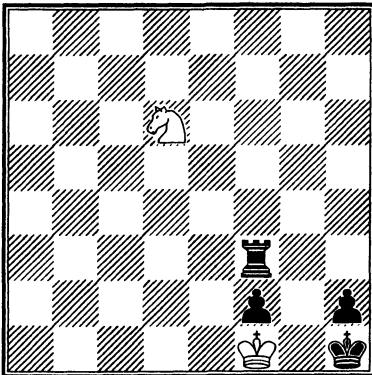


7. $\mathbb{Q}c6$ $\mathbb{R}c4$ 8. $\mathbb{Q}b7$ $\mathbb{R}b4 =$.

3... $\mathbb{R}8f5$ 4. $\mathbb{Q}e4$ $\mathbb{R}f6$ 5. $\mathbb{Q}d6$ $\mathbb{R}6f4$

6. $\mathbb{Q}xf3+!$ $\mathbb{R}xf3$ (Д)

Когда уже кажется, что черные спаслись, выигрывает тихий ход коня.

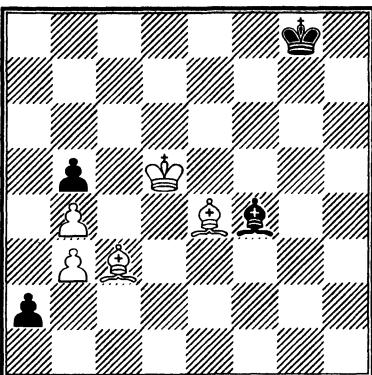


7. $\mathbb{Q}e4!$

Цугцванг — ладья не может держать два пункта — f2 и g3.

Два слона

279. Р. Хюге, 1954



У белых лишняя фигура и активный король, зато у противника — опасная проходная и страшная угроза — перевод слона на g7. Единственный шанс белых — используя силу двух слонов, способных контролировать все поля доски, атаковать черного короля, стесненного на краю.

1. $\mathbb{Q}cb!$

Цель белых, конечно, не пешка b5, а блокада черного короля. Ход на eb

перекрывал диагональ d5 — g8, и белый слон не мог дать шах: 1. ♜e6? ♖h6 —+.

1... ♖h6 2. ♖d5+!

Шах надо дать немедленно, пока черный слон отнимает у короля выход через h6.

2... ♖f8

Повтор позиции после 2... ♖h7 3. ♖e4+.

3. ♖d7! ♖g7 4. ♖d2! a1♛ 5. ♖e3

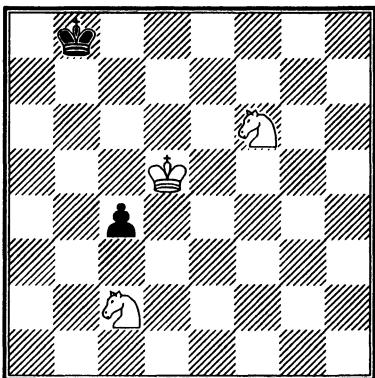
Вот в чем замысел белых — атака короля с двух пунктов — c5 и (в случае отхода черного слона) h6.

5... ♖e5 6. ♖h6+ ♖g7 7. ♖e3

Два белых слона не выпускают черного короля из блокады. Обе стороны вынуждены повторять ходы. Позиционная ничья.

Два коня против пешки

280. А. Троицкий, 1937



1. ♖d6!!

Черный король в начальной позиции расположен неудачно — на краю доски — и подвергается немедленной блокаде. Благодаря этому белые выигрывают, даже несмотря на то, что черная пешка прорывается на c3 — на один шаг ниже «абсолютной линии Троицкого» (см. *Два коня против пешки*).

ки в «Перечне используемых терминов»).

Упустить победу белые могли уже на первом ходу:

1. ♖c6? c3 2. ♖d7 ♖a7! (2... ♖b7? 3. ♖d5 +—) 3. ♖d5 (3. ♖c6 ♖b8! 4. ♖d6 ♖c8 5. ♖d5 ♖b8) 3... ♖b7! 4. ♖d6 ♖b8! 5. ♖e7 (5. ♖e6 ♖a7) 5... ♖a7 6. ♖d6 ♖b8!, и черные добиваются ничьей.

1... c3! 2. ♖d5

План выигрыша состоит из двух этапов. Сначала белый король и один конь оттесняют черного в угол, оставляя ему поля a8, b8 или a8, a7. Затем второй конь отпускает пешку и подключается к атаке.

2... ♖c8 3. ♖e7 ♖b8 4. ♖d8 ♖b7

5. ♖d7 ♖a7

Или 5... ♖b8 6. ♖e7 ♖b7 7. ♖c8 ♖ab 8. ♖c6 ♖a5 9. ♖b6.

6. ♖c7 ♖ab 7. ♖c6 ♖a7 8. ♖e7 ♖a6

Или 8... ♖b8 9. ♖b6 ♖a8 10. ♖f5 ♖b8 11. ♖d6; 8... ♖a8 9. ♖f5 ♖a7 10. ♖d6 ♖a6 11. ♖b7.

9. ♖c8 ♖a5 10. ♖b6 ♖a6 11. ♖c4 ♖a7 12. ♖d6 ♖a6 13. ♖b7 ♖a7 14. ♖c5 ♖b8 15. ♖d7 ♖a7

Быстрее получается мат после 15... ♖a8 16. ♖c7 ♖a7 17. ♖b4 c2 18. ♖c6+ ♖a8 19. ♖d7 c1♛ 20. ♖b6#.

16. ♖c7 ♖a8 17. ♖b6 ♖b8 18. ♖b7 ♖c8

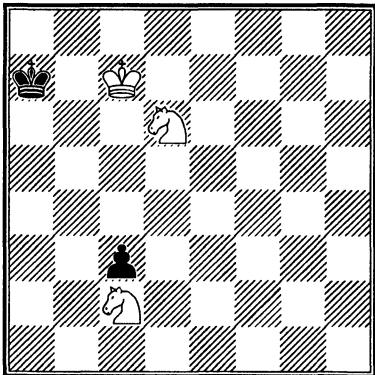
Или 18... ♖a8 19. ♖d6 ♖b8 20. ♖b4 c2 21. ♖c6+ ♖a8 22. ♖b5 c1♛ 23. ♖c7#.

19. ♖c6 ♖b8 20. ♖d6 ♖a7

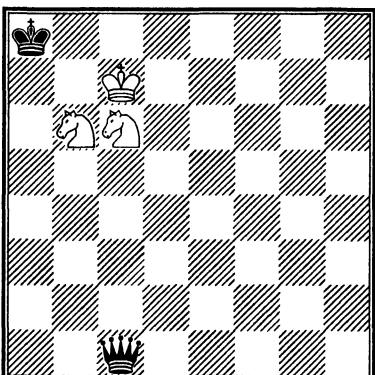
Или 20... ♖a8 21. ♖b6 ♖b8 22. ♖b4

21. ♖b5 ♖b8 22. ♖b6 ♖a8 23. ♖c7 ♖a7 (Д)

Итак, белые завершили подготовительный этап и готовы приступить к матованию. Включение в борьбу второго коня быстро заканчивает игру.

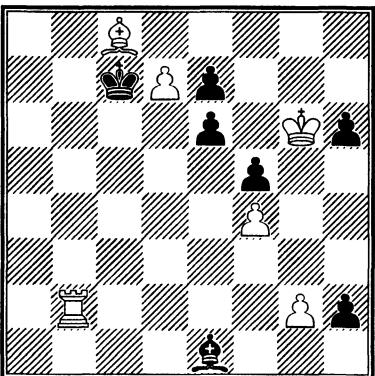


24. ♔b4 c2 25. ♔c8+ ♕a8 26. ♔c6 c1♛ 27. ♔b6# (Д)



Ладья и слон

281. В. Брон, 1947



На поле h1 появится черный ферзь. Чтобы оказать сопротивление грозному сопернику, белые должны найти контригру. Единственный план, который может им помочь, — наладить взаимодействие ладьи и слона (сейчас он только пассивно защищает пешку) и попытаться организовать атаку на черного короля.

1. d8♛++!

Пешка все равно не проходит, надо активизировать слона. 1. ♜c2+? ♔d8

1... ♜xd8 2. ♜c2!

Важный ход — блокада короля.

2... h1♛ 3. ♜xh6

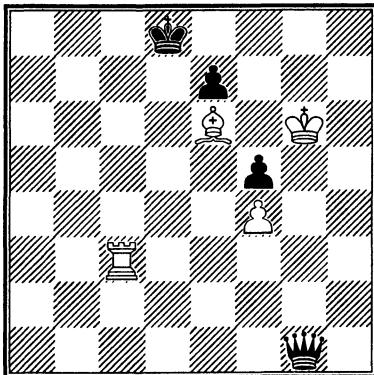
Как изменились белые фигуры! Черный король в матовой ловушке. Чтобы защититься от мата и организовать преследование белого короля ферзем, черные жертвуют слона.

3... ♜c3 4. ♜xc3 ♜xg2+ 5. ♔xh6

Пешку надо взять. При 5. ♔f7? ♜a8 6. ♔g6 ♜ab получается ничья.

5... ♜h2+ 6. ♔g6 ♜g1+ (Д)

Теперь все зависит от того, кто попадет в цугцванг.



7. ♔h7!!

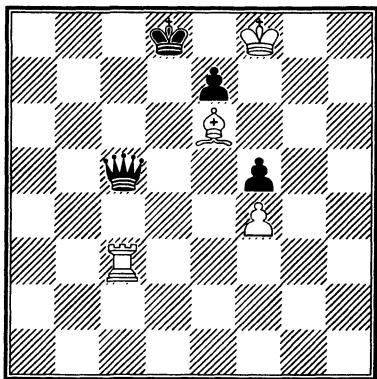
Другие ходы ведут к ничьей:

а) 7. ♔f7 ♜c5 8. ♜c4 ♜c6! =;

б) 7. ♔xf5 ♜b1+! 8. ♔g5 ♜g1+

9. ♔h6 ♜h1+ 10. ♔g6 ♜e4+ 11. f5 ♜g4+ 12. ♔f7 ♜h5+ с вечным шахом.

7... $\mathbb{W}h2 +$ 8. $\mathbb{Q}g8 \mathbb{W}g1+$
Если 8... $\mathbb{W}g2+$, то 9. $\mathbb{Q}f7!$.
9. $\mathbb{Q}f8 \mathbb{W}c5$ (Д)



10. $\mathbb{B}c4!$ $\mathbb{W}c6!$ 11. $\mathbb{Q}f7!$

Позиция взаимного цугцванга. Все ходы черных проигрывают.

11... $\mathbb{W}c5$

(Или 11... $\mathbb{W}b7$ 12. $\mathbb{B}c8+$ $\mathbb{W}xc8$

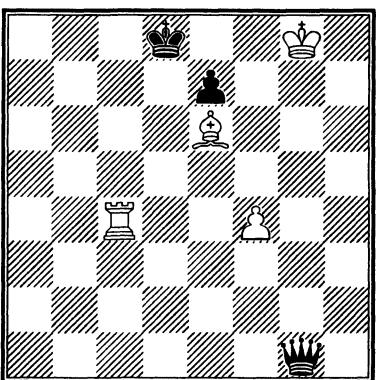
13. $\mathbb{Q}xc8 \mathbb{Q}xc8$ 14. $\mathbb{Q}xe7+-;$

11... $\mathbb{W}e8+$ 12. $\mathbb{Q}g7 \mathbb{W}f8+$ 13. $\mathbb{Q}h7+-$).

12. $\mathbb{Q}g6 \mathbb{W}g1+$ 13. $\mathbb{Q}xf5 \mathbb{W}b1+$

14. $\mathbb{Q}g5 \mathbb{W}g1+$ 15. $\mathbb{Q}h6 \mathbb{W}h1+$ 16. $\mathbb{Q}g7$

$\mathbb{W}a1+$ 17. $\mathbb{Q}g8 \mathbb{W}g1+$ (Д)



18. $\mathbb{Q}f8!$

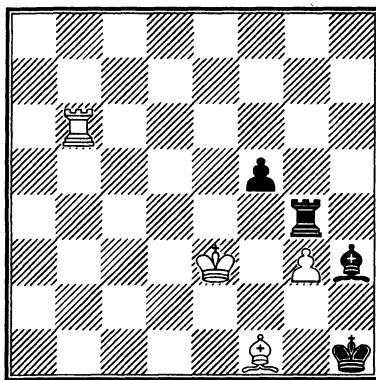
Ошибочно 18. $\mathbb{Q}f7?$ $\mathbb{W}c5$ 19. $f5 \mathbb{W}c6$
20. $\mathbb{Q}f8$ (20. $f6 \mathbb{W}e8+$ 21. $\mathbb{Q}g7 exf6$) 20...
 $\mathbb{W}xe6$ 21. $fxe6 =$.

18... $\mathbb{W}c5$ 19. $f5 \mathbb{W}c6$ 20. $\mathbb{Q}f7 \mathbb{W}c5$
21. $\mathbb{Q}g8 \mathbb{W}g1+$ 22. $\mathbb{Q}f8 \mathbb{W}c5$ 23. $f6$

Белые освобождают черного короля от пата и завершают атаку. На взятие ладьи следует промежуточный шах пешкой.

Батарейный мат ладьей и слоном

282. С. Румянцев, 1990

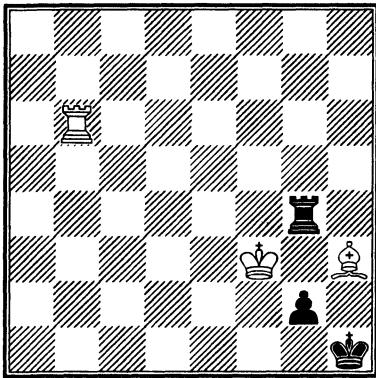


При материальном равенстве у белых явный позиционный перевес, так как черный король в углу.

1. $\mathbb{Q}f2! f4$

Бить слона нельзя из-за мата.

2. $\mathbb{Q}xh3 fxg3+$ 3. $\mathbb{Q}f3 g2$ (Д)

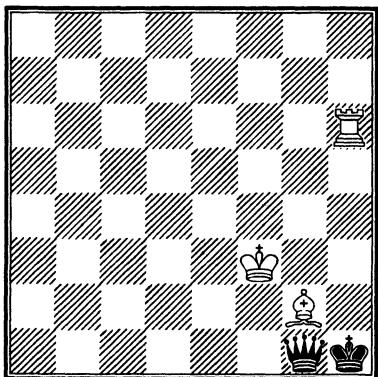


4. $\mathbb{Q}h6!$

Батарея построена!

4... $\mathbb{Q}f4+$ 5. $\mathbb{Q}g3!$ $\mathbb{Q}f3+$ 6. $\mathbb{Q}xf3$ $g1\mathbb{Q}$

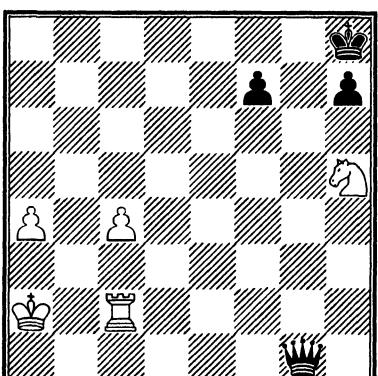
7. $\mathbb{Q}g2\#$ (Д)



Неотразимая сила двойного шаха.

Ладья и конь

283. Д. Пшепюрка, 1920



Материальный перевес у черных, но их король блокирован на последней линии, поэтому белые могут организовать атаку. Первым делом надо улучшить положение ладьи.

1. $\mathbb{Q}e2!$ $\mathbb{Q}g8$ 2. $\mathbb{Q}g7!!$

Выигрывает только этот неожиданный ход. Хуже 2. $\mathbb{Q}f6$ $\mathbb{Q}g1$ 3. $\mathbb{Q}e8+?$ (Можно еще вернуться к основному

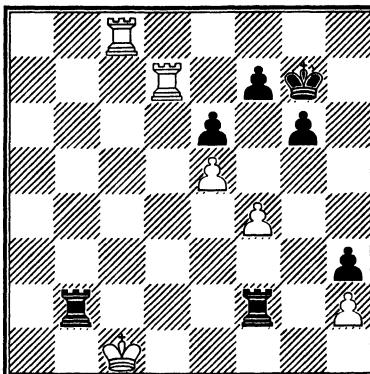
варианту 3. $\mathbb{Q}h5!$ $\mathbb{Q}g8$ 4. $\mathbb{Q}g7!$) 3... $\mathbb{Q}g7$

4. $\mathbb{Q}g8+$ $\mathbb{Q}h6!$ с ничьей.

2... $\mathbb{Q}xg7$ 3. $\mathbb{Q}e8+$ $\mathbb{Q}g8$ 4. $\mathbb{Q}xg8+$ $\mathbb{Q}xg8$ 5. $a5 +-$

Четыре ладьи

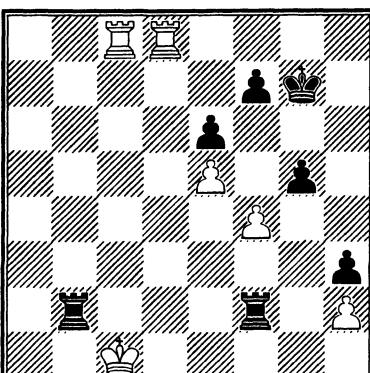
284. В. Евреинов, 1967



Белые атакуют по восьмой линии, черные — по второй. Благодаря этому мы увидим широкий спектр приемов атаки и защиты в этой интересной и практически важной позиции.

1. $\mathbb{Q}dd8$ $g5$ (Д)

Черным для успешной атаки белого короля не хватает одного темпа — ладья $b2$ под боем белого короля, а надо отвести ее на $a2$. Чтобы сберечь этот темп, белые должны каждый ход делать с угрозой мата или с шахом.



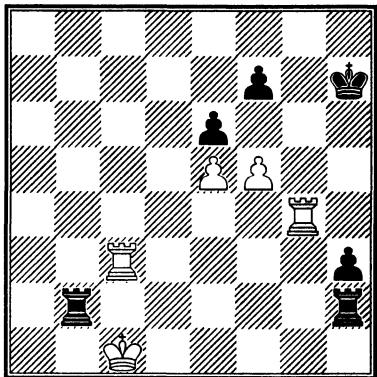
2. f5! g4 3. $\mathbb{H}g8+$

Ошибочно 3. $\mathbb{H}h8?$ $\mathbb{H}bc2+!$

3... $\mathfrak{Q}h6$ 4. $\mathbb{H}xg4$ $\mathfrak{Q}h7$ 5. $\mathbb{H}c3!$

Белые ладьи перестроились и угрожают линейным матом по крайним вертикалям. Не выигрывает 5. f6 $\mathbb{H}g2$.

5... $\mathbb{H}xh2$ (Д)



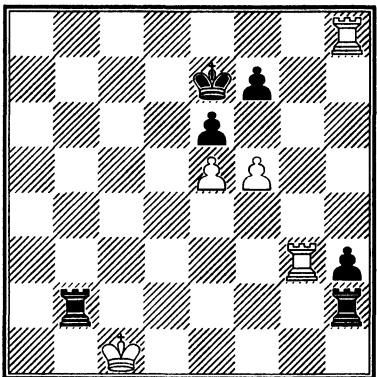
6. $\mathbb{H}h4+$!

Нельзя было перевести ладью с3 на g3, так как черные дают вечный шах по второй линии.

6... $\mathfrak{Q}g7$

Сразу проигрывает 6... $\mathfrak{Q}g8?$ 7. f6.

7. $\mathbb{H}g3+$ $\mathfrak{Q}f8$ 8. $\mathbb{H}h8+$ $\mathfrak{Q}e7$ (Д)



9. $\mathbb{H}d3!$

Выпускает короля, а вместе с ним и победу 9. f6+? $\mathfrak{Q}d7$ 10. $\mathbb{H}d3+$ $\mathfrak{Q}c7$.

9... $\mathfrak{exf}5$ 10. $\mathbb{H}dd8!$

Снова ладьи угрожают матом по восьмой линии.

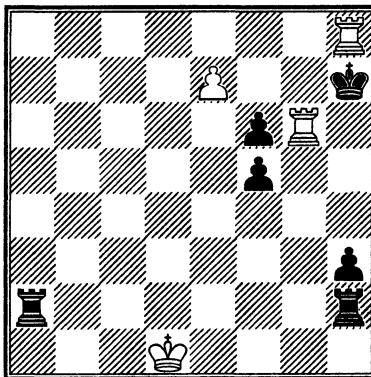
10... f6 11. $\mathbb{H}he8+$ $\mathfrak{Q}f7$ 12. e6+

Пешка продвинулась на шестую с шахом и близка к превращению. Это быстро решает исход сражения.

12... $\mathfrak{Q}g6$ 13. $\mathbb{H}g8+$ $\mathfrak{Q}h6$ 14. e7

Только сейчас белые позволили сопернику перевести ладью на a2, но теперь у них «без одного хода ферзь» и выигрывающий тактический удар.

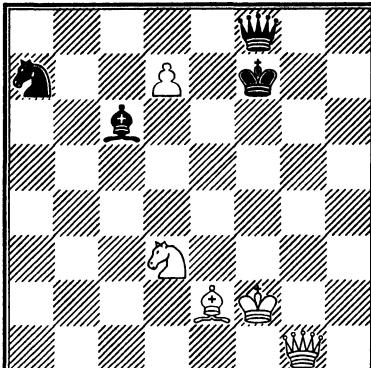
14... $\mathbb{H}bc2+$ 15. $\mathfrak{Q}d1$ $\mathbb{H}a2$ 16. $\mathbb{H}g6+$ $\mathfrak{Q}h7$ 17. $\mathbb{H}h8+$ (Д)



Прекрасный этюд!

Ферзь и конь

285. А. Селецкий, 1933



Преимущество у белых, так как у них в начальной позиции лишняя пешка и явно лучше расположен конь. Забегая вперед, заметим, что пешку черные, конечно, съедят (хотя им и придется потратить на это драгоценное время), а вот положение черного коня сыграет роковую роль. Как писал гроссмейстер Тарраш, «одна фигура стоит плохо — вся партия стоит плохо».

Для выбора плана в этой позиции полезно вспомнить одно из правил игры в эндшпиле без пешки: если вы без пешки и хотите сделать ничью, меняйте пешки, но не фигуры; за последнюю пешку противника вы можете отдать легкую фигуру и получить окончание с большими шансами на ничью. Здесь как раз такой случай. Если черные возьмут пешку d и останутся с ферзем и слоном против ферзя, слона и коня, то ничья вполне вероятна — нет пешек, есть возможности для вечного шаха, и размен ферзей в пользу черных. Исходя из этого, белые избирают план атаки на короля.

1. ♕g5!!

Ход, сразу отдающий пешку и потому не бросающийся в глаза. Сила этого хода в следующем:

1) при атаке ферзь должен быть как можно ближе к королю противника — при этом он создает наибольшее количество угроз (конечно, надо не забывать о собственной безопасности ферзя);

2) этот ход создал угрозу превращения и потому сузил возможные ответы;

3) ферзь освободил своему королю наиболее безопасный пункт для укрытия.

Другие продолжения слабее и не страшны черным:

- a) 1. ♔e1 ♜xd7 2. ♕xa7 ♕d6;
- б) 1. ♜h5+ ♔e7+ 2. ♔e1 ♕f6!

1... ♔e6+

Немедленное взятие пешки дает белым еще один темп для создания мощ-

ной атакующей позиции: 1... ♜xd7 2. ♜f4! ♕d6 3. ♜c4+ ♔e8 4. ♕g8+ ♔e7 5. ♜d5+ с выигрышем.

2. ♜g1!!

Только здесь король будет в безопасности. К ничьей ведет 2. ♔e1? ♜xd7 3. ♜c5+ ♕c8 4. ♕e5! (этот ход и последующий вариант указаны Джоном Нанном) 4... ♜d7! 5. ♜a6 ♕d8 6. ♕c7+ ♔e7 7. ♕c5+ ♕f7 8. ♜c4+ ♕g7 9. ♕d4+ ♕f6 10. ♕xd7+ ♔f8 =.

2... ♕xd7 3. ♜c5+ ♕c8

Или 3... ♕d6 4. ♕g3+ ♔e7 5. ♕e5+ ♕f7 6. ♜c4+ ♕g6 7. ♜d3+-.

Выход короля в центр на 4-м ходу этого варианта тоже ничего не сулит черным: 4... ♔d5 5. ♜c4+! ♕xc4 6. ♕b3+ ♕xc5 7. ♕a3+. Черные теряют ферзя и, как указал Д. Нанн, не успевают построить ничейную крепость со слоном на b7, конем на d5 и королем на a7 или b8.

4. ♜ab+ ♕b8 5. ♕g3+

Теперь понятно, почему король отошел на g1 — ферзь g3 защищает от шахов.

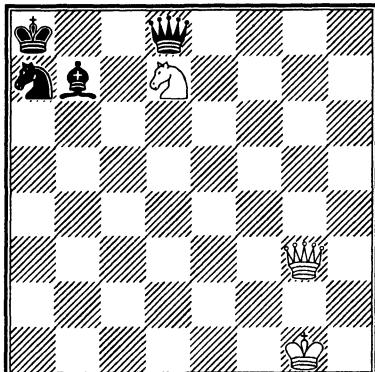
5... ♕a8 6. ♜b7+!

Взаимодействие фигур! Слон помогает общему плану — блокировке черного короля. Хуже 6. ♜e6? ♕f3 7. ♕g8+ ♜c8 с ничьей.

6... ♜xb7 7. ♜d7!

С угрозой маты на b6. Не выигрывает 7. ♜e6 ♕f7 8. ♜c7+ ♕b8 9. ♜a6+ ♕c8 10. ♜b8+ ♜d7 11. ♜xb7+ ♕e8.

7... ♕d8 (Д)

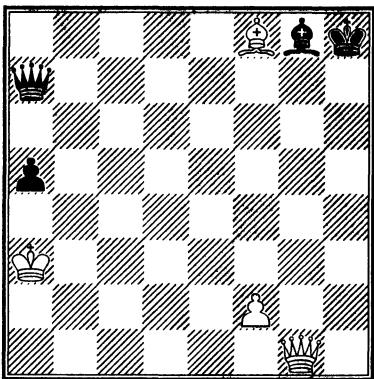


8. ♜b8+! ♜xb8 9. ♜b6#

Черный конь так и не сделал ни одного хода. Еще раз вспомним доктора Тарраша: «Конь на краю доски — позор».

Ферзь и слон

286. Л. Куббель, 1935



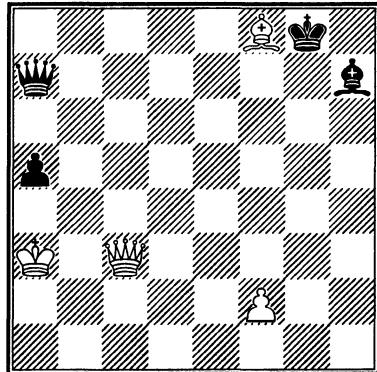
При ферзях с разноцветными слонами, если позиция достаточно открыта, атака на короля — очень перспективный план, поскольку слоны «не встречаются» и атака происходит фактически «с лишней фигурой». Перед нами — прекрасный пример.

1. ♜a1+ ♜h7 2. ♜b1+ ♜h8 3. ♜b2+ ♜h7 4. ♜c2+ ♜h8 5. ♜c3+ ♜h7 6. ♜d3+

К чужому королю — по лесенке. Ферзь играет, как кошка с мышкой. Выпускать черного короля в центр не следует: 6. ♜h3+? ♜g6 7. ♜g4+ ♜f6 8. ♜xg8 ♜xf2 =

(Д) 6... ♜h8 7. ♜h3+ ♜h7 8. ♜c3+ ♜g8

Черный ферзь расположен плохо — не имеет ни одного шаха. Поэтому его белый коллега может усилить свою позицию, организуя батарею.

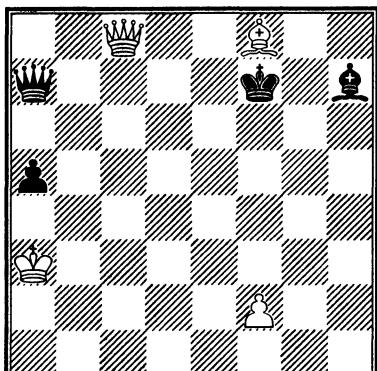


9. ♜c8!!

Характерный для ферзевых окончаний активный (приближенный к чужому королю или другой фигуре, в данном случае — ферзю) маневр ферзя, выполненный тихим ходом. Как правило, его цели — блокада, цугцванг, различные тактические угрозы, например, прямое или вскрытое нападение.

Обратите внимание, что сейчас черный ферзь не имеет ни одного безопасного хода (9... ♜f7 10. ♜h6+), что белые прекрасно используют.

9... ♜f7 (Д)

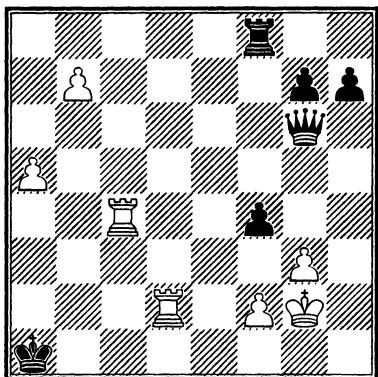


10. ♜c5!

Атаковали короля, а поймали ферзя!

Атака и контратака, или Цена темпа при атаке

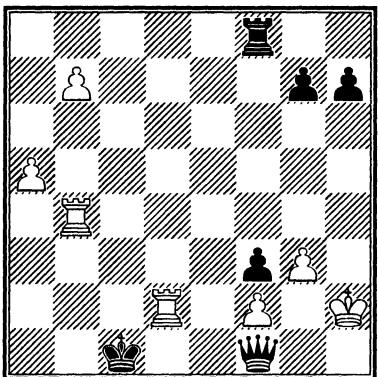
287. Н. Рябинин, 1990



Ход черных

Планы игры обеих сторон определяют слабые короли. Материальный перевес у черных, но белые готовят «резерв превращения». Ввести в бой его нелегко, так как первый ход у черных и двумя шахами они создают угрозу мата в один ход.

1... f3+ 2. ♔g1 ♕b1+ 3. ♔h2 ♕f1
4. ♜a4+ ♕b1 5. ♜b4+ ♕c1 (Д)



Темп для защиты от мата нужен белым позарез, и они его находят! Сначала следует отвлекающая жертва ладьи, а затем — шах для завлечения

короля на линию b и перевода ладьи на с8 с угрозой превращения с шахом.

6. ♜d1+! ♕xd1 7. ♜c4+ ♕b2 8. ♜c8!
♕d6

Контратака белых великолепна — противник вынужден отвести ферзя в защиту! Это уже большой успех.

9. a6 ♜e8!

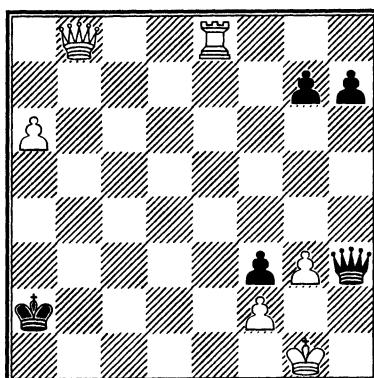
Смысл жертвы — заставить белую ладью перейти на вертикаль e.

10. ♜xe8 ♕h6+ 11. ♔g1 ♕h3

Снова висит мат в один ход.

12. b8♕+ ♔a2 (Д)

Черный король встал на белое поле, и ферзь b8 не имеет ни одного шаха. Теперь проясняется жертва черных на 9-м ходу — завлечение белой ладьи на такую вертикаль, где поле второй линии контролирует черная пешка. Опять белые в критическом положении — нужен темп для спасения!



13. ♜e2+!!

Ладья ценой своей жизни освободила ферзю восьмую линию.

13... fxe2 14. ♜g8+ ♔a1 15. ♜xg7+ ♕b1 16. ♜b7+ ♔a1 17. ♜g7+

Вечный шах.

Увлекательная борьба!

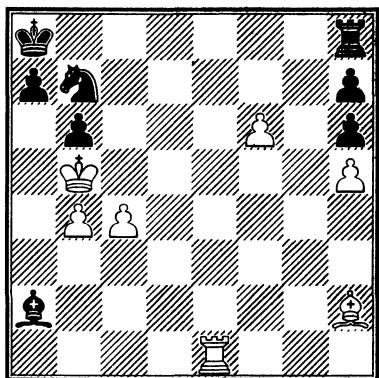
Контригра белых — особенно в связи с угрозой проведения в ферзи пешки b7 — очень поучительна.

Атака и защита, или Король атакует короля

Часто в эндшпиле после размена ферзей (реже — при ферзях) король выдвигается вперед и принимает участие в атаке на короля противника. Его роли при этом — блокада короля для создания матовых угроз другими фигурами, нападение на чужие фигуры и пешки.

В следующем этюде мы увидим энергичную атаку и остроумную защиту, причем белый король, рискуя жизнью, принимает активнейшее участие в наступлении своей армии.

288. Л. Кацнельсон, 1968



Несмотря на лишнюю фигуру черных, преимущество на стороне белых, так как их фигуры расположены идеально, а проходная f уж, по крайней мере, не слабее коня.

1. $\mathbb{f}7$

Белые создали страшную угрозу вторжения ладьи на e8. Простой защиты от этой угрозы нет. Черные привлекают для спасения две идеи: контртакта против выдвинутого вперед белого короля и пат.

1... $\mathbb{Q}d8!$ 2. $\mathbb{M}e8 \mathbb{Q}b7!$ 3. $\mathbb{M}e7+!$

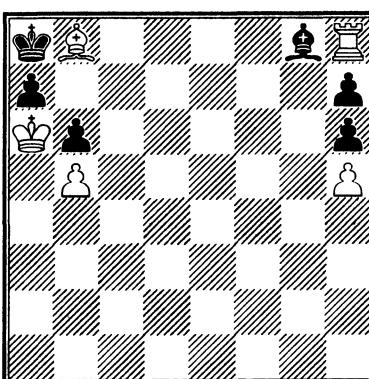
Можно было и проиграть: 3. $\mathbb{M}xh8?$ $\mathbb{Q}b3!$ с матом путем a7—a6.

3... $\mathbb{Q}a8$ 4. $\mathbb{Q}ab$

Король подключился к атаке и создал перевес в силах в левом верхнем углу. Уже грозит мат в один ход. Но прежде, чем так сыграть, всегда надо внимательно смотреть, как бы свой король сам не получил мат.

4... $\mathbb{Q}xc4+$ 5. $b5 \mathbb{Q}c6$ 6. $\mathbb{M}e8+$ $\mathbb{Q}b8+$ 7. $\mathbb{M}xb8 \mathbb{Q}xf7$ 8. $\mathbb{M}e7!$

Красивейшая позиция возникала после 8. $\mathbb{M}xh8 \mathbb{Q}g8!!$, и любой ход белых ведет к пату. (Д)



8... $\mathbb{Q}eb!$

Эндшпиль после 8... $\mathbb{Q}xb8$ 9. $\mathbb{M}xf7$ безнадежен для черных.

9. $\mathbb{M}xb6$

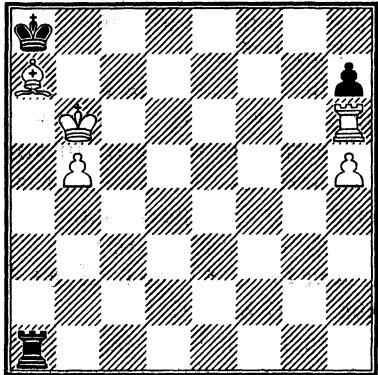
Слабее 9. $\mathbb{Q}xa7 \mathbb{Q}c8+$ 10. $\mathbb{Q}xb6 \mathbb{M}e8$ 11. $\mathbb{M}xh7 \mathbb{Q}g4!$, и разноцветные слоны спасают черных, так как после 12. $\mathbb{M}xh6$ следует 12... $\mathbb{Q}xh5$ 13. $\mathbb{M}xh5 \mathbb{M}e6+$.

9... $\mathbb{M}e8!$ 10. $\mathbb{M}xh6 \mathbb{M}e1$

Черная ладья активизировалась, но слишком поздно. Впрочем, кое-что из своего арсенала она успеет показать.

11. $\mathbb{Q}xa7 \mathbb{M}a1+ 12. \mathbb{Q}xb6$ (Д)

В этой уже совершенно проигранной позиции черные могут надеяться только на пат из-за ошибки партнера.

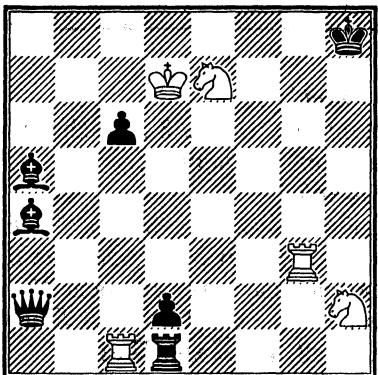


12... $\mathbb{R}a6+!$ 13. $\mathbb{Q}c7!$ $\mathbb{R}xh6$ 14. $b6$
 $\mathbb{R}xb6$ 15. $\mathbb{Q}xb6!+-$

После всех шахов и взятий король а8 запатован, но появился ход пешкой h7, и черные могут сдаться.

При проигрыше по материалу ищите атаку на короля

289. С. Осинцев, 1997



У черных огромный материальный перевес, кроме того, грозит появиться еще один ферзь, однако у белых есть серьезная позиционная компенсация — одинокий черный король в углу. На этом и строится их план игры — атака на короля h8. Задача облегчается

тем, что ладья g3 уже запрещает его выход с края доски. При выборе хода в острой позиции рекомендую детям в первую очередь рассматривать форсированные продолжения: шахи, взятия, нападения, угрозы. Здесь шахи ошибочны, так как позволяют королю прорвать блокаду: 1. $\mathbb{Q}g8+?$ $\mathbb{W}xg8$; 1. $\mathbb{R}h3+$ $\mathbb{Q}g7$ 2. $\mathbb{R}g3+$ $\mathbb{W}f8$ 3. $\mathbb{Q}g6+$ $\mathbb{Q}f7$ 4. $\mathbb{Q}e5+$ $\mathbb{Q}f6$ 5. $\mathbb{Q}eg4+$ $\mathbb{Q}f5$ 6. $\mathbb{R}c5+$ $\mathbb{W}d5+$, и черные выигрывают.

Поэтому первый ход очевиден — угроза мата в один ход.

1. $\mathbb{R}c5$ $\mathbb{W}d5+$

Черные могут отдать и ферзя, их силы велики. После 1... $\mathbb{Q}c2$ 2. $\mathbb{R}h5+$ $\mathbb{Q}h7$ 3. $\mathbb{Q}g6+$ $\mathbb{Q}g8$ 4. $\mathbb{Q}e5+$ $\mathbb{Q}f8$ 5. $\mathbb{R}f3+$ $\mathbb{Q}g8$ 6. $\mathbb{R}g3+$ ничья вечным шахом.

2. $\mathbb{Q}xd5$ $\mathbb{C}xd5+$ 3. $\mathbb{Q}e7$ $\mathbb{R}e1+$

К ничьей ведет 3... $\mathbb{Q}b4+$ 4. $\mathbb{Q}f7$ $\mathbb{Q}e8+$ 5. $\mathbb{Q}xe8$ $\mathbb{R}e1+$ 6. $\mathbb{Q}f7$ $\mathbb{R}e7+$ 7. $\mathbb{Q}f6!$ $\mathbb{Q}xc5$ 8. $\mathbb{R}d3$ $\mathbb{R}e2$ 9. $\mathbb{Q}g4$ $\mathbb{Q}b4$ 10. $\mathbb{R}xd5$ $\mathbb{R}e1$ 11. $\mathbb{R}d8+$ $\mathbb{Q}h7$ 12. $\mathbb{R}d7+$ $\mathbb{Q}e7+$ 13. $\mathbb{Q}f7$ $\mathbb{Q}g5$ 14. $\mathbb{Q}f6+$ $\mathbb{Q}h6$ 15. $\mathbb{R}d8$ $\mathbb{R}xf6$ 16. $\mathbb{R}xd2=$.

4. $\mathbb{Q}f8$

Хуже 4. $\mathbb{Q}f7$ $\mathbb{Q}e8+$ 5. $\mathbb{Q}f8$ $d1\mathbb{W}$ 6. $\mathbb{R}g8+$ $\mathbb{Q}h7$ 7. $\mathbb{R}g7+$ $\mathbb{Q}h6$ 8. $\mathbb{Q}g4+$ $\mathbb{Q}h5$ 9. $\mathbb{R}xd5+$ $\mathbb{W}xd5$ 10. $\mathbb{Q}f6+$ $\mathbb{Q}h4$ 11. $\mathbb{Q}xd5$ $\mathbb{Q}h5$ 12. $\mathbb{R}a7$ $\mathbb{Q}d8$ 13. $\mathbb{Q}g7$ $\mathbb{R}g1+$ 14. $\mathbb{Q}f8$ $\mathbb{R}d1$ 15. $\mathbb{Q}e3$ $\mathbb{R}d3$ 16. $\mathbb{Q}f5+$ $\mathbb{Q}g5$, и черные побеждают.

4... $\mathbb{R}d7$

Нет выигрыша после 4... $\mathbb{R}e8+$ 5. $\mathbb{Q}f7$ $\mathbb{R}e7+$ 6. $\mathbb{Q}xe7$ $d1\mathbb{W}$ 7. $\mathbb{R}c8+$ $\mathbb{Q}h7$ 8. $\mathbb{Q}g4$ $\mathbb{W}e1+$ 9. $\mathbb{Q}f7$ $\mathbb{W}xg3$ 10. $\mathbb{Q}f6+$ $\mathbb{Q}h6$ 11. $\mathbb{R}h8+$ $\mathbb{Q}g5$ 12. $\mathbb{R}g8+$ $\mathbb{Q}h4$ 13. $\mathbb{R}h8=$.

5. $\mathbb{R}g8+$ $\mathbb{Q}h7$ 6. $\mathbb{R}g7+$ $\mathbb{Q}h6$ 7. $\mathbb{R}xd7$ $d1\mathbb{W}$

После 7... $\mathbb{Q}b4$ 8. $\mathbb{Q}g4+$ $\mathbb{Q}g5$ 9. $\mathbb{R}xd5+$ $\mathbb{W}xg4$ 10. $\mathbb{R}xd2$ — быстрая ничья.

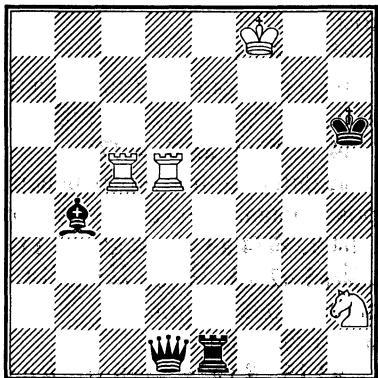
8. $\mathbb{R}dxd5!$

Проигрывает 8. $\mathbb{R}xa5$ $\mathbb{R}e6!$ 9. $\mathbb{R}dxd5$ $\mathbb{W}e2$ 10. $\mathbb{R}h5+$ $\mathbb{W}xh5$ 11. $\mathbb{R}xh5+$ $\mathbb{Q}xh5$ 12. $\mathbb{Q}g7$ $\mathbb{Q}g6+$ 13. $\mathbb{Q}f7$ $\mathbb{Q}g2$.

8... $\mathbb{Q}b4$ (Д)

К ничьей ведут и другие ходы:

- 8... ♜f1+ 9. ♜xf1 ♜xf1+ 10. ♜f5=;
- 8... ♜d2 9. ♜d6+ ♜h7 10. ♜d7+
9. ♜h8 11. ♜xd2 ♜e8+ 12. ♜xe8 ♜xd2
13. ♜g4 ♜e2+ 14. ♜e5 ♜e3 15. ♜b5
9. ♜a7 16. ♜d7=.



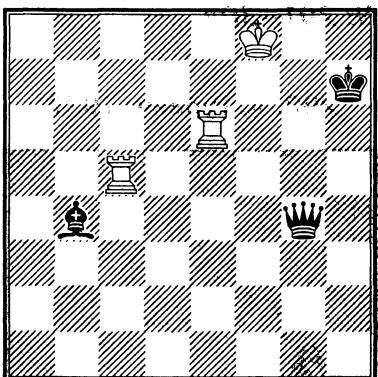
Слоновая связка кажется решающей. Однако...

9. ♜g4+ ♜xg4 10. ♜d6+ ♜e6

Или 10... ♜h7 11. ♜h5+!=.

11. ♜xe6+ ♜h7 (Д)

Взятие ладьи ферзем вело к пату.



12. ♜e7+

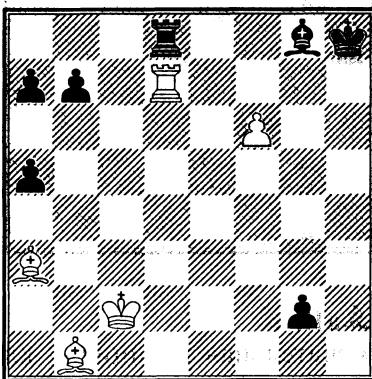
Обратите внимание, как прекрасно взаимодействуют ладьи, освобождая друг друга от связки.

12... ♜h8 13. ♜h5+ ♜xh5

Пат!

Взаимодействие двух слонов и короля в атаке

290. Г. Каспарян, 1959



У черных появится ферзь, но два белых слона при поддержке ладьи и далеко продвинутой пешки атакуют короля. В процессе сражения мы увидим, что этих атакующих сил недостаточно, и к операции подключится белый король, который под прикрытием слонов отправится прямо к тяжелым фигурам противника.

1. ♜b2

Другие ходы дают только ничью:

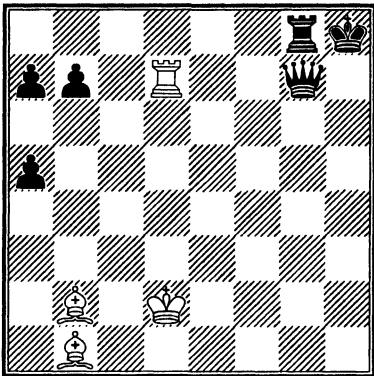
1. ♜g7 ♜h7+ 2. ♜c1 ♜xb1 3. ♜xg2 ♜e4 4. ♜g7 ♜d5 5. ♜b2 ♜f8 6. f7 ♜c8+
7. ♜d2 ♜xf7; 1. ♜xd8 g1♛ 2. f7 ♜f2+ 3. ♜c1 ♜f1+.

1... ♜c8+! 2. ♜d2!

Хуже 2. ♜d3? ♜f7! 3. ♜d4 g1♛ 4. ♜xg1 ♜g6+, и белые имеют только лучший эндшпиль, но с разноцветными слонами.

2... g1♛ 3. f7+ ♜g7 4. fxg8♛+ ♜xg8 (Д)

Возникла основная позиция этюда — более наглядного примера атаки на короля с помощью двух слонов при тяжелых фигурах трудно себе представить.



5. ♖a1!!

Замечательная позиция — клубок черных суперфигур на королевском фланге повязан по рукам и ногам. Но как выиграть? Ход слоном свидетель-

ствует, что план найден — марш-бросок короля по черной диагонали на h6. План этот надо проводить быстро, пока не надвинулись пешки на ферзевом фланге. Причем нельзя позволить ни ферзю, ни ладье дать шах. Первым делом прячется слон, чтобы его не взяли в шахом.

5... b5 6. ♘e4!

Слон перекрыл линию e от шаха. Плохо 6. ♖d3 b4 7. ♜xa7? ♕c3+!

6... a4 7. ♔e3! a5 8. ♖f7!

Белые фигуры, перекрывая вертикали, прокладывают путь своему королю.

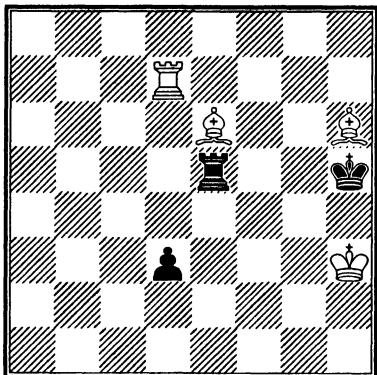
8... b4 9. ♘f4 a3 10. ♖g6! b3 11. ♖c3 a4 12. ♘g5 a2 13. ♜xg7 ♕xg7 14. ♖h6

Король подключился к атаке. Черные могут сдаться.

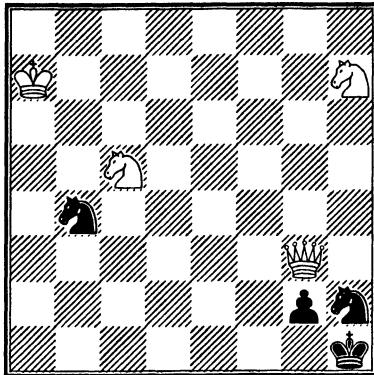
14... a3 15. ♖xg7+ ♕g8 16. ♖d3 a1♕ 17. ♖c4#

Этюды для решения № 291—304

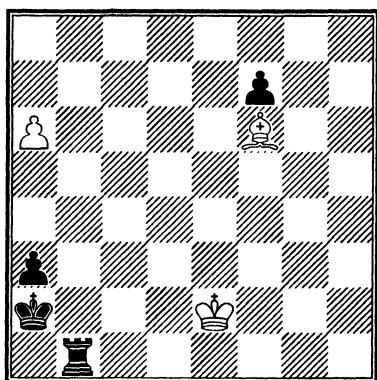
291. Г. Матисон, 1930



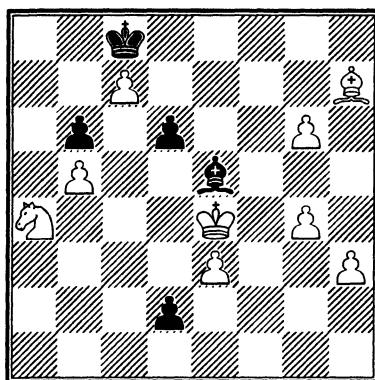
292. А. Гурвич, 1927



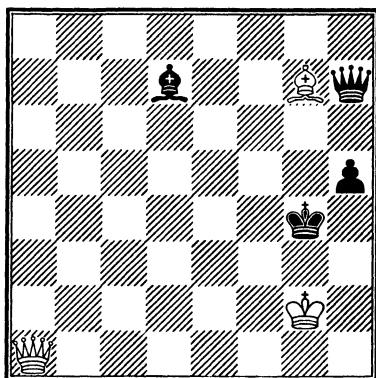
293. В. Разуменко, 1973



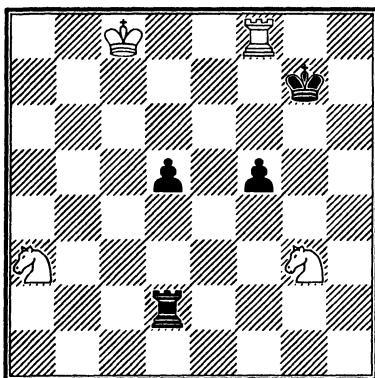
296. В. и М. Платовы, 1925



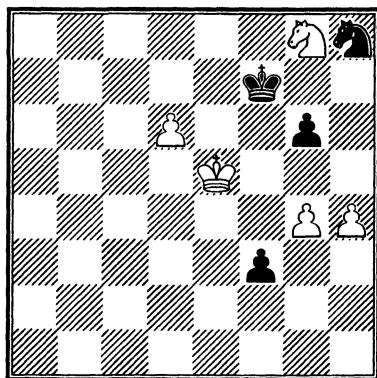
294. А. Троицкий, 1916



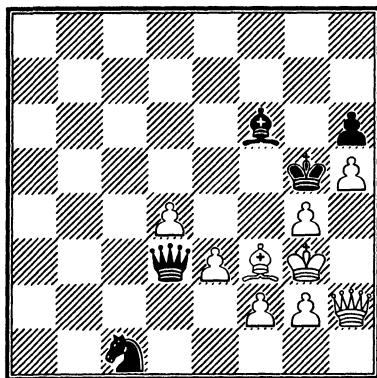
297. С. Н. Ткаченко, 1996



295. В. Якимчик, 1963

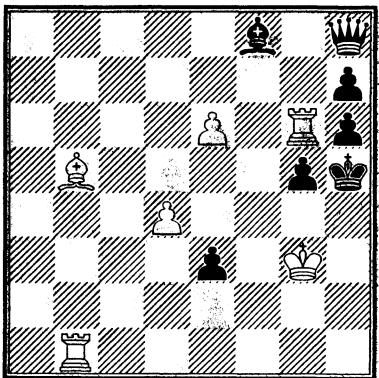


298. А. Авни, 1979

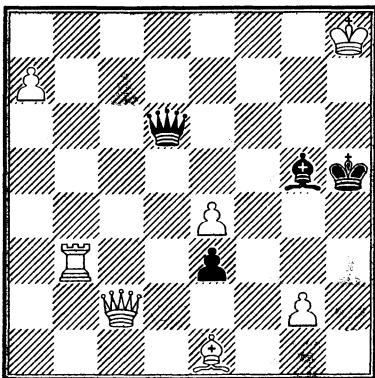


Ход черных

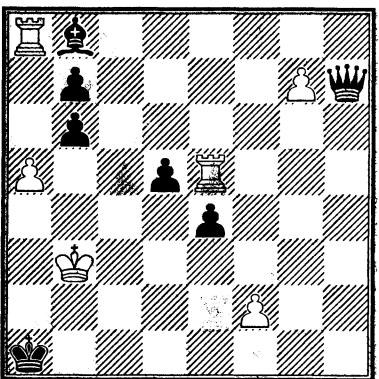
299. Д. Петров, 1978



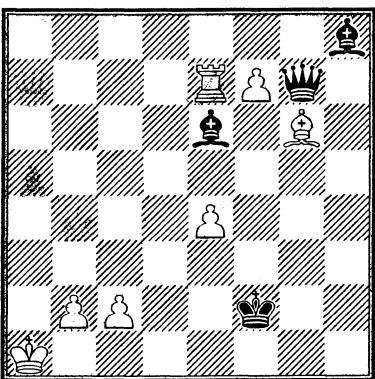
302. Ю. Дорогов, 1970



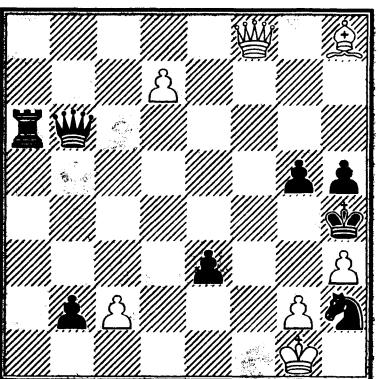
300. Г. Каспарян, 1956



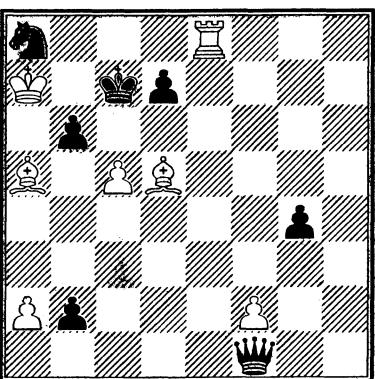
303. Е. Сомов-Насимович, 1939



301. Я. Русинек, 1971



304. В. Бром, 1972



Решения этюдов

Блокада

37) 1/2

Пешка a2 гибнет, но белые могут спастись блокадой черного короля: когда он возьмет на a2, надо встать королем на с2. Исходя из этого, единственный спасительный ход:

1. ♜h8!

38) 1:0

1. f7! ♜g7 2. ♜e7! ♜xf7 3. ♜b4

Слон блокирует коня, затем король подходит и забирает его.

39) 1/2

1. e7 ♜f7 2. e8♛+!!

Жертва проходной пешки для пассивизации короля противника — этим «секретным» оружием должен владеть каждый шахматист. Здесь эта жертва проводится для блокады черного короля на краю доски.

2... ♜xe8 3. ♜e6! ♜f1 4. ♜a4 ♜d1

5. ♜h4

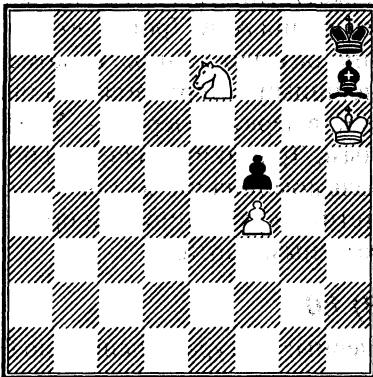
Ничья повторением ходов.

40) 1:0

Замечательная миниатюра Алексея Троицкого — в яркой и лаконичной форме показана беспомощность плохого (упирающегося в свою блокированную пешку) слона. Белые добиваются успеха агрессивной игрой на блокаду.

1. ♜h6! ♜h8 2. ♜h4 ♜g8 3. ♜f3 ♜h8 4. ♜e5 ♜g8 5. ♜c6 ♜h8 6. ♜e7 (Д)

Обратите внимание, что если бы в начальной позиции у черных не было пешки, они легко делали ничью.



41) 1:0

Так как после 1. ♜c6 черный король пристает к пешке с4, выигрывает только отталкивание плечом.

1. ♜b4!! ♜b2

Если 1... c6, то 2. c5+-.

2. c5 ♜c2 3. ♜c4 c6

Или 3... ♜d2 4. c6 ♜e3 5. ♜d5 ♜f4

6. ♜e6.

4. ♜d4 ♜b3 5. ♜e5 ♜c4 6. ♜f6 ♜d5

7. ♜f7

Нельзя допустить блокаду: 7. ♜g7? ♜e6 8. ♜xh7 ♜f7=.

7... ♜e5 8. ♜e7! ♜d5 9. ♜f6 ♜xc5

10. ♜g7+-

42) 1:0

1. ♜h6+! ♜g8 2. g7 ♜f7

Элементарно проигрывает 2... e6

3. ♜d6! ♜f7 4. ♜e5 ♜g8 5. ♜f6.

3. g8♛+!!

Пассивизация короля с последующей блокадой.

3... ♜xg8 4. ♜e6 ♜h8 5. ♜f7 e5 6.

爵g7#

Гроссмейстер А. Котов написал об этом этюде: «Торжество духа над материей».

Алексей Алексеевич Троицкий (1866—1942) — основоположник современного художественного этюда. На творческие воззрения А. А. Троицкого сильное влияние оказalo личное знакомство с сильнейшими петербургскими шахматистами, в первую очередь — М. И. Чигориным. Троицкий значительно усилил роль комбинации в этюдах, поднял их эстетическую ценность и приблизил к шахматным партиям.

43) 1:0

У черных фигура за пешку, но белые даже выигрывают, используя идею матовой блокады короля на краю доски — типичный прием в ладейных окончаниях с плохим королем.

1. h7 ♜g5+ 2. ♜xd6 ♜xh5 3. ♜c7!

Первая угроза мат — поле a2.

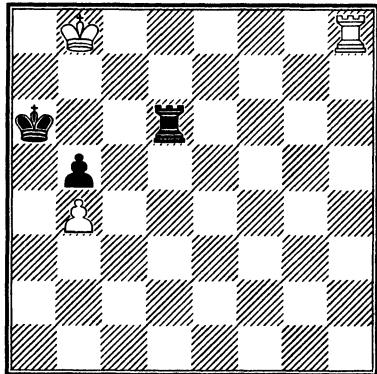
3... ♜e6 4. ♜b8!

Поле d6!

4... ♜d5 5. ♜xd5 ♜xd5 6. h8♛!

Поле h6! Превращение в ферзя вело к пату после жертвы ладьи.

6... ♜d6 (Д)



7. ♜c7!

Двойной удар Сааведры — a8 и d6.

Белые ставят мат или выигрывают пешку.

44) 1:0

Позиция сильно похожа на ничью, но жертвой двух боевых единиц белые включают механизм блокады.

1. d8♛+! ♜xd8 2. ♜a8+ ♜e7

3. ♜d6!! cx d6

Жертвой слона белые открыли предпоследнюю горизонталь и теперь строят типичную блокадную позицию — ладья на седьмой, король на шестой.

4. ♜a7+! ♜d8 5. ♜e6 ♜e8+ 6. ♜xd6

Мат или выигрыш ладьи.

45) 1:0

Для ничьей черным надо сыграть королем на g7 и вернуть домой заблудившегося коня. Вторую задачу они выполняют, а вот поле g7, как ни странно, черные занять не успевают.

1. ♜c5!

Не выигрывает 1. ♜d5? ♜b6+

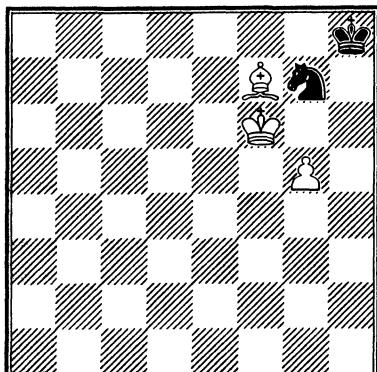
2. ♜c6 ♜a4, и конь на свободе.

1... ♜c7 2. ♜d6 ♜e8+ 3. ♜e7

Ничья после 3. ♜d7 ♜g7 4. ♜g6 ♜g8 5. ♜e7 ♜h8 — позиция взаимного цугцванга при ходе белых. Они не могут потерять темп, например: 6. ♜d6 (6. ♜f7 ♜f5!) 6... ♜g8 7. ♜d7 ♜f8 =.

3... ♜g7 4. ♜g6 ♜g8 5. ♜f7+ ♜h7

6. ♜f6 ♜h8 (Д)



7. ♜e5!

Король переходит на g4. Ошибочно
7. ♜g6 ♛e6!

7... ♜h7 8. ♜e4! ♜h8 9. ♜f4 ♜h7
10. ♜g4 ♜h8 11. g6

Черные проигрывают коня и партию.

46) 1:0

Слон блокирует коня и ценой своей жизни обеспечивает превращение.

1. ♜d3! ♜b7 2. ♜c4! ♜b6 3. ♜g2
♛c5 4. ♜xg3 ♛xc4 5. e6 ♛e2+ 6. ♜h2!

Король удаляется от пешки, что препятствует коневым шахам.

47) 1:0

1. ♜g1+ ♜h2 2. ♜g2+ ♜h1

Если 2... ♜h3, то 3. ♜g1+-.

3. ♜g3 ♜h6! 4. h8♛! ♜xh8 5. ♜a2

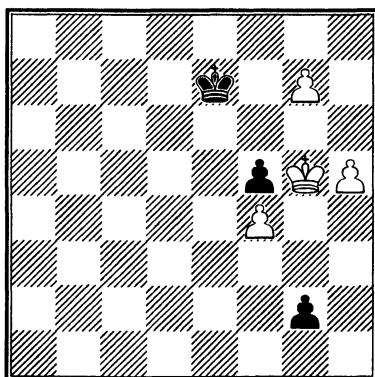
48) 1/2

Белые опаздывают с превращением, поэтому надо подумать о пате.

1. ♜g5 ♜d7!

Не выигрывает 1... g1♛+ 2. ♜h6
♛d7 3. g7 ♜e7 4. g8♛ =.

2. g7 ♜e7 (Д)



3. ♜g6!!

Спасает отталкивание плечом.

3... g1♛+

При появлении ферзя король отходит на h6 и следующим ходом белые ставят ферзя на g8.

4. ♜h7 ♜f7 5. h6 ♜g6 6. g8♛+ ♜xg8

49) 1:0

Чтобы сделать ничью, черным надо отдать ладью за пешку и поймать коня королем.

1. b6 ♜a3

Другие ходы не спасают:

a) 1... ♜a2 2. b7 ♜b5+ 3. ♜b6
♜xa1 4. ♜c7 ♜c1+ 5. ♜d7.

b) 1... ♜d5 2. ♜g4 ♜a5+ 3. ♜b8
♜g5 4. ♜d7+ ♜a5 5. ♜c7.

2. b7 ♜d8+ 3. ♜a7 ♜b2 4. ♜g4
♜e8 5. ♜d7!

Ходы конем ведут к ничьей:

a) 5. ♜b3 ♜xb3 6. ♜d7 ♜h8! 7. ♜c8
♜h7;

b) 5. ♜c2 ♜xc2 6. ♜d7 ♜f8 7. ♜c8
♜f7.

5... ♜f8

Или 5... ♜h8 6. ♜c2! ♜xc2 7. ♜c8
♜h7 8. ♜f5+-.

6. ♜b3! ♜xb3 7. ♜c8 ♜f7

8. ♜e6+-

50) 1:0

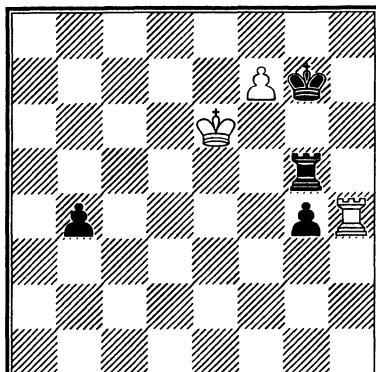
1. ♜g5+ ♜g8 2. ♜f5!

(2. ♜g6? b3 3. ♜xg4 ♜g7+! 4. fxg7
b2=)

2... ♜xd5+ 3. ♜e6 ♜g5 4. f7+

(4. ♜h1? ♜b5!)

4... ♜g7 (Д)



5. f8♛+!

Король отбрасывается на восьмую для блокады. Не выигрывает 5. $\mathbb{Q}h8$ $\mathbb{Q}xh8$ 6. $f8\mathbb{Q}+$ $\mathbb{Q}h7$ 7. $\mathbb{Q}xb4$ $\mathbb{Q}g6+$ 8. $\mathbb{Q}f5$ $\mathbb{Q}g7$ 9. $\mathbb{Q}e4$ $g3$ 10. $\mathbb{Q}f6+$ $\mathbb{Q}g8$ 11. $\mathbb{Q}a8+$ $\mathbb{Q}h7$ 12. $\mathbb{Q}h1+$ $\mathbb{Q}g8$ 13. $\mathbb{Q}h6$ $\mathbb{Q}f7+$ 14. $\mathbb{Q}e6$ $g2$.

5... $\mathbb{Q}xf8$ 6. $\mathbb{Q}f6$ $\mathbb{Q}g7$ 7. $\mathbb{Q}h8+$ $\mathbb{Q}g8$ 8. $\mathbb{Q}h7!$ $\mathbb{Q}e8$ 9. $\mathbb{Q}b7$ $g3$ 10. $\mathbb{Q}b8+$ $\mathbb{Q}d7$ 11. $\mathbb{Q}xg8$ $\mathbb{Q}d6$ 12. $\mathbb{Q}f5$ $\mathbb{Q}d5$ 13. $\mathbb{Q}f4$ $\mathbb{Q}e4$ 14. $\mathbb{Q}e3$ $\mathbb{Q}c3$ 15. $\mathbb{Q}c8+$ $\mathbb{Q}b2$ 16. $\mathbb{Q}d2$

51) 1:0

Бить или не бить — вот вопрос.

1. $e8\mathbb{Q}!$

Внимательное рассмотрение этой позиции подсказывает, что ферзю надо атаковать черного короля по линии e — чтобы контролировать поля f2 и g3. Общее правило такое — ферзя надо подводить как можно ближе при атаке неприятельского короля. После взятия — ничья: 1. $exd8\mathbb{Q}?$ $\mathbb{Q}g1=$.

1... $\mathbb{Q}e7+$

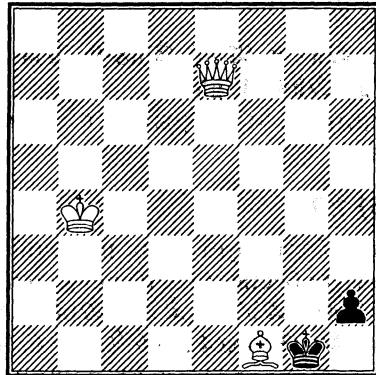
Из-за мата на g2 слон может сделать ход только с шахом. Проигрывает 1... $\mathbb{Q}g1$ 2. $\mathbb{Q}e3+!$ $\mathbb{Q}xf1$ 3. $\mathbb{Q}f3+$ $\mathbb{Q}g1$ 4. $\mathbb{Q}g3+$ $\mathbb{Q}h1$ 5. $\mathbb{Q}f2$ $\mathbb{Q}a5+$ 6. $\mathbb{Q}c4$ $\mathbb{Q}b6$ 7. $\mathbb{Q}f1+$ $\mathbb{Q}g1$ 8. $\mathbb{Q}f3\#$.

2. $\mathbb{Q}xe7$

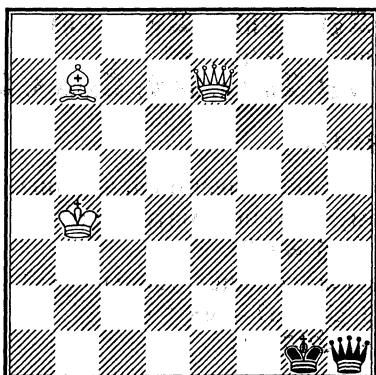
Отказ от взятия слона приводит к ничьей в эндишилле слон и пешка против ферзя: 2. $\mathbb{Q}c4$ $\mathbb{Q}g1$ 3. $\mathbb{Q}g6+$ $\mathbb{Q}xf1$ 4. $\mathbb{Q}f5+$ $\mathbb{Q}g1$ 5. $\mathbb{Q}g4+$ $\mathbb{Q}f2!$ 6. $\mathbb{Q}h3$ $\mathbb{Q}d6!$ 7. $\mathbb{Q}d3$ $\mathbb{Q}e5$ 8. $\mathbb{Q}e4$ $\mathbb{Q}g1$ 9. $\mathbb{Q}e3+$ $\mathbb{Q}g2$ 10. $\mathbb{Q}e2+$ $\mathbb{Q}g1$ 11. $\mathbb{Q}e1+$ (11. $\mathbb{Q}e3$ $\mathbb{Q}d4+)$ 11... $\mathbb{Q}g2$ 12. $\mathbb{Q}d2+$ $\mathbb{Q}g3!=$ (12... $\mathbb{Q}g1$) 13. $\mathbb{Q}e3$ $\mathbb{Q}d4+$ 14. $\mathbb{Q}xd4$ $h1\mathbb{Q}$ 15. $\mathbb{Q}e2+$ $\mathbb{Q}g2$ 16. $\mathbb{Q}g4+$ $\mathbb{Q}h2$ 17. $\mathbb{Q}f2+-$).

2... $\mathbb{Q}g1$ (Д)

Белые не могут предотвратить черное превращение, но блокируют ферзя противника, сильно ограничивая его подвижность. Для этого надо правильно отойти слоном.



3. $\mathbb{Q}a6!$ $h1\mathbb{Q}$ 4. $\mathbb{Q}b7$ (Д)



Королевская чета оказалась в углу и быстро гибнет. Королеве разрешено гулять только по линии h и только до поля h3.

4... $\mathbb{Q}h3$ 5. $\mathbb{Q}e1+$ $\mathbb{Q}h2$ 6. $\mathbb{Q}f2+$

Теперь понятно, почему на первом ходу ферзю надо было встать на линию e.

52) 1/2

Так как ладье не удаётся спуститься на первую линию, сделать ничью несложно.

1. $\mathbb{Q}d5!!$

Только этот блокадный ход не позволяет черному королю вырваться с ферзевого фланга без потерь. На тре-

тьей и второй горизонталях ладья спра-
вится и без короля.

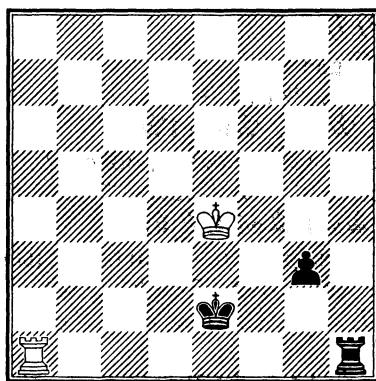
- 1... ♜b3 2. ♜g3+ ♜a4 3. ♜g4+
(3. ♜g8? b1=+).
- 3... ♜a5 4. ♜g8! ♜b5 5. ♜g7 ♜b6
6. ♜g6+ ♜c7 7. ♜g7+ ♜d8 8. ♜d6 ♜c8
Если 8... ♜e8, то 9. ♜e7+! и 10. ♜e1.
9. ♜c6 ♜b8 10. ♜g8+ ♜a7 11. ♜g7+
♜a6 12. ♜g8 ♜a5
13. ♜c5 ♜a4 14. ♜g4+
Ничья.

53) 1:0

1. ♜a1+ ♜e2 2. ♜g3+!!

Второй и третий ходы белых — бле-
стящая блокадная идея.

- 2... hxg3 (Д)



3. ♜a2+!! ♜d1 4. ♜d3! ♜e1 5. ♜e3
♚f1 6. ♜f3 ♜g1 7. ♜xg3+-

54) 1:0

1. h5

Немедленное взятие пешки не вы-
игрывает: 1. ♜xc6 ♜xc6 2. ♜xc6 f5
3. ♜d5 ♜e3 4. h5 f4 5. h6 f3 6. h7 f2
7. h8= f1=.

- 1... ♜e4 2. ♜xc6 ♜xc6 3. ♜xc6 f5
4. ♜d5! ♜e3 5. h6 f4 6. h7 f3 7. h8= f2
8. ♜e5+!!

Ошибочно 8. ♜d4+? ♜e2 9. ♜c4+
♜e1 10. ♜h4 ♜e2 11. ♜h2 ♜f3!! =.

- 8... ♜d2 9. ♜h2 ♜e1 10. ♜e4! f1=
11. ♜e3!

Черные фигуры блокированы — нет
шаха и нет защиты от матя.

55) 1:0

Этот прекрасный этюд Рихарда Рети
основан на идее блокады короля на
линии h в ладейном эндшпиле и де-
монстрирует много важных для шахма-
тистов приемов.

1. g3!

С угрозой матя в два хода.

- 1... ♜g8 2. ♜b4!

На линию h!

- 2... g4 3. ♜b1 ♜g5+ 4. ♜xf6 ♜g6+

5. ♜f7

Белый король далеко не уходит —
он продолжает контролировать поле g6.
Это значит, что белая ладья угрожает
атакой не только по вертикали h, но и
по пятой горизонтали.

- 5... d2 6. a4! d1=

Из-за цугцванга черные отдают про-
ходную.

7. ♜xd1 ♜f6+ 8. ♜g7! ♜f5

Если 8... ♜g6+, то 9. ♜h7.

9. ♜b1 ♜g5 10. ♜b6!!

Цугцванг.

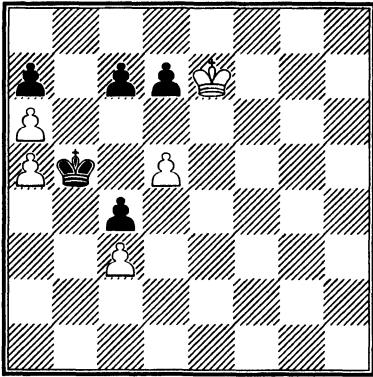
- 10... ♜e5 11. ♜b5

56) 1:0

Черные не могут взять обе белые
пешки на линии a, так как тогда прой-
дет пешка d. Поэтому черные выбирав-
ют иной план — отдать пешку a7 и заб-
локировать белого короля на краю
доски. Антиблокадная игра белых весь-
ма поучительна.

1. ♜e7 c4 (Д)

Или 1... ♜c4 2. ♜xd7 ♜xd5 3. ♜c8
♜c6 4. ♜b8 ♜d7 5. ♜xa7 ♜c8 6. c4+-.



2. ♔d8!!

План белых — оставить в живых пешки с7 и д7 и тем самым сделать эти поля недоступными для черного короля.

2... ♕c5 3. ♕c8! c6! 4. d6! ♕xd6
5. ♕b8!

Ошибочно 5. ♕b7 c5 6. ♕xa7 ♕c7.
5... c5 6. ♕b7! ♕d5 7. ♕xa7+—

57) 1:0

Знакомая нам блокада короля в углу, но при ферзее у черных (в том, что пешка d2 превратится в ферзя, никто не сомневается). Этот этюд еще раз подтверждает, что плохая позиция короля часто не компенсируется материальным перевесом, даже очень большим.

1. ♖c6 d1♕ 2. b6 ♕b1 3. ♕f1! d3
4. g6 d2 5. ♕xb1

Плохо 5. g7? d1♕ 6. ♕xd1 ♕f5+
7. ♕d7 ♕xd7 8. ♕xd7 ♕g1.

5... ♕xb1 6. g7 d1♕ 7. g8♕

Теперь черные должны защищаться не только от пешки, но и от батареи. Воевать на два фронта им не под силу.

7... ♕b3 8. ♕f8 ♕f1 9. ♕a3+!

Ошибка 9. ♕xf1? ♕g8+ 10. ♖d8 ♕c4+.
9... ♕xa3 10. b7#

58) 1:0

1. ♕a7!!

Ладья отвлекается от восьмой линии для беспрепятственного подхода белого короля к черному с целью блокады.

1... ♕xa7 2. ♕f6! ♕a6+ 3. ♕f7 ♕h6
4. g6! ♕h7+ 5. ♕f6! ♕g7 6. ♕h2+ ♕g8
7. ♕xa2 ♕h8 8. ♕h2+ ♕g8 9. ♕b2 ♕h8
10. ♕xb1

Черные в цугцванге — ходы ладьи и короля сразу проигрывают.

10... d6 11. ♕b3 d5 12. ♕b1 d3
13. ♕h1+ ♕g8 14. ♕e1!
(14. ♕a1? ♕h8 15. ♕a2 d2 16. ♕xd2
♕d7=).

14... ♕h8

Или 14... ♕f8 15. ♕al ♕xg6+
16. ♕xg6 ♕e7 17. ♕f5 ♕d6 18. ♕d1+—.
15. ♕e5! d2 16. ♕xd5 d1♕ 17. ♕xd1+—

59) 1/2

1. ♖g3+

(1. ♖b2?? c1♕+! 2. ♖xc1 h1♕).

1... ♕h4 2. ♖b2 c1♕+!

Не создает белым проблем 2... ♕xg3

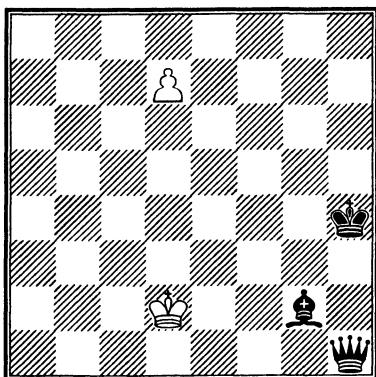
3. ♕c6 c1♕ + 4. ♕xc1 ♕f5 5. ♕d2 =.
3. ♕xc1 ♕e4 4. ♖h1!

Конь жертвуется ради блокады пешки. 4. ♕f5? ♕xf5 5. ♖h1 ♕h3 6. ♕d1
♕g2 7. ♕e2 ♕xh1 8. ♕f1 ♕d7 9. ♕f2
♕b5.

4... ♕xh1 5. ♕h3! ♕c6 6. ♕g2! ♕xg2

На этом поле слон заблокирует диагональ будущего ферзя.

7. d7 h1♕ + 8. ♕d2 (Д)



Ничья из-за блокировки ферзя слоном и королем и контроля белым королем поля d1.

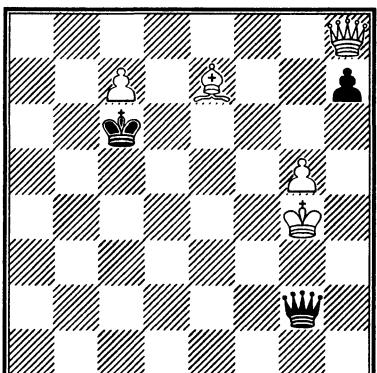
60) 1:0

1. g7 h2

Если 1... ♕g8, то 2. ♔xh3! ♕xc7
3. ♖f6! с выигранной позицией у белых.

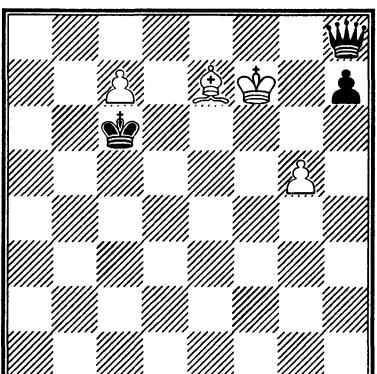
2. gxh8♕ h1♕+ 3. ♖g3 ♕e1+ 4. ♖f4
♕f2+ 5. ♖g4 ♕g2+ (Д)

Черные пытаются дать вечный шах.
Как белым его избежать? Не отдавать же ферзя?

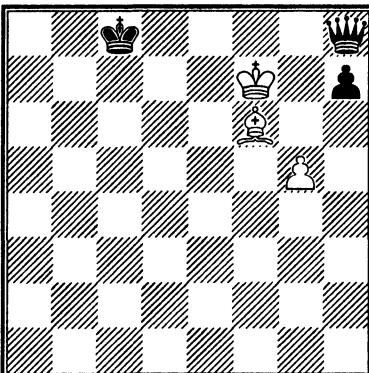


6. ♖f5!! ♕f3+ 7. ♖e6 ♕d5+ 8. ♖f6
♕d4+ 9. ♖f7 ♕xh8 (Д)

У белых только слон и пешка за ферзя!



10. ♖d8! ♕d7 11. c8♕+!! ♕xc8
12. ♖f6 (Д)



Красота!

12... h6 13. g6

Король и слон блокируют и ловят ферзя. Замечательное произведение московского этюдного композитора Глеба Заходякина (1912—1982).

В честь автора этого прекрасного этюда приведем старинную русскую пословицу: «Кто в Москве не бывал, красоты не видал».

61) 1:0

Черная ладья уже сейчас стоит безобразно — имеет только один ход, а что с ней будет, если белый конь встанет на с6? На этой идеи этюд и основан.

1. ♖f5+ ♕h7 2. ♖h2+ ♕g6 3. ♖g2+
♕f7 4. ♖xg8! ♕xg8 5. ♖e7+ ♕f7
6. ♖c6 ♕f8 7. ♖f6 ♕e8 8. ♖e6 ♕f8
9. ♖d7

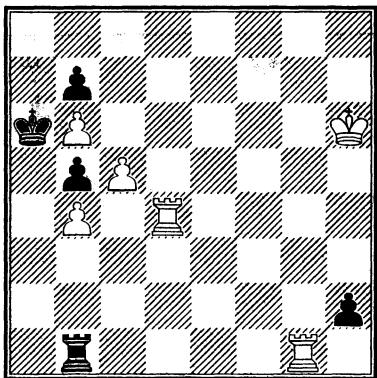
Король ловит блокированную ладью.

62) 1:0

Так как на королевском фланге белые без дорогих жертв не могут спастись от появления черного ферзя, они создают матовые угрозы на ферзевом.

1. a5! axb5 2. axb6+ ♕a6 3. c5 g1♕!
Плохо 3... h2? 4. ♖d8 h1♕+ 5. ♖g7.

4. $\mathbb{Q}xg1$ h2 (Д)

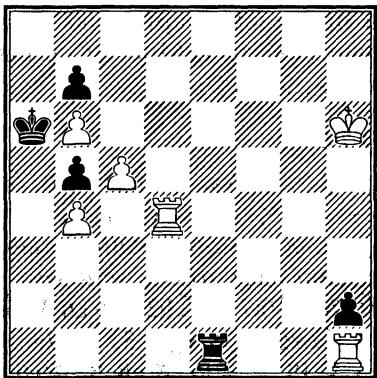


5. $\mathbb{Q}h1!!$

Блокада проходной пешки. Другие ходы ведут к ничьей:

- a) 5. $\mathbb{Q}xb1$ h1 $\mathbb{Q}+$ и пат,
- б) 5. $\mathbb{Q}d8$ h1 $\mathbb{Q}+$ 6. $\mathbb{Q}xh1$ $\mathbb{Q}xh1+$, и черная ладья «взбесилась».

5... $\mathbb{Q}e1$ (Д)



Ладья-комикадзе угрожает шахами по вертикали е. Необходимо с этим бороться.

6. $\mathbb{Q}e4!$ $\mathbb{Q}f1$ 7. $\mathbb{Q}f4!$ $\mathbb{Q}g1$

У черных безнадежное окончание после 7... $\mathbb{Q}e1$ 8. $\mathbb{Q}f6$ $\mathbb{Q}g1$ 9. $\mathbb{Q}c6!$ $bxc6$ 10. $\mathbb{Q}xh2$ $\mathbb{Q}g4$ 11. $\mathbb{Q}b2$ $\mathbb{Q}b7$ 12. $\mathbb{Q}h5$ $\mathbb{Q}g1$ 13. $\mathbb{Q}f2$ $\mathbb{Q}b1$ 14. $\mathbb{Q}f4$.

8. $\mathbb{Q}g4!$ $\mathbb{Q}e1$ 9. $\mathbb{Q}g6$ $\mathbb{Q}f1$ 10. $\mathbb{Q}c6!$ $\mathbb{Q}xh1$ 11. $\mathbb{Q}c8$

63) 1:0

Оторванная от своих сил белая проходная, конечно, не пройдет, но отвлечет на себя фигуры соперника, что, в конечном итоге, и решит судьбу сражения.

1. $\mathbb{Q}f3!$

Предлагаем читателю самому убедиться, что после 1. $\mathbb{Q}d2$ черный король идет на а6, и белые не могут получить больше, чем полочка.

1... $\mathbb{Q}b5$ 2. $\mathbb{Q}xd6!$

Большое достижение белых — испорчена пешечная цепь противника.

2... $\mathbb{Q}a8$ 3. $\mathbb{Q}f8!$

Отличный блокадный ход — черная ладья выключается из активной игры.

3... $\mathbb{Q}xa7$ 4. $\mathbb{Q}b8+$ $\mathbb{Q}ab$ 5. $\mathbb{Q}xc5!!$

Сильный ход, позволяющий выиграть темп для построения позиции с блокадой короля и ладьи. Черные обязаны взять слона, так как две фигуры под боем.

5... $\mathbb{Q}xc5$ 6. $\mathbb{Q}c6$ $\mathbb{Q}b6$ 7. $b4$

Черные в цугцванге. На любой ход слона ладья переводится на b5.

7... $\mathbb{Q}f2$ 8. $\mathbb{Q}b5$ $\mathbb{Q}b6$ 9. $\mathbb{Q}a5+!$ $\mathbb{Q}xa5$

10. $b5#$

64) 1/2

1. $\mathbb{Q}f6+!$

Идея этюда — выключить из игры черного короля, построив блокадную позицию. Белые остаются без ладьи, но успешно сопротивляются. Другие ходы проигрывали мгновенно, так как у черных большой перевес по материалу.

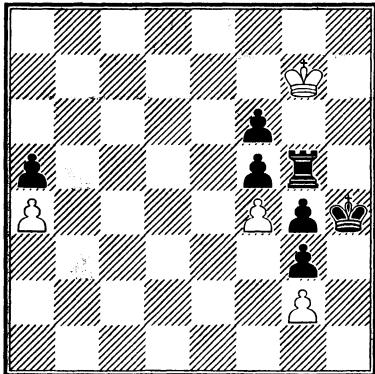
1... $exf6$ 2. $f4$ $\mathbb{Q}h8+$

Ничего не дает 2... $\mathbb{Q}d8$ 3. $\mathbb{Q}g6$ a4 4. $h6$ a3 5. $h7=$.

3. $\mathbb{Q}g7!$

Проигрывает 3. $\mathbb{Q}g6$ $\mathbb{Q}xh5$ 4. $\mathbb{Q}g7$ $\mathbb{Q}g5+!$ 5. $\mathbb{Q}h8$ $\mathbb{Q}h5$ 6. $\mathbb{Q}h7$ $\mathbb{Q}g6$ 7. a4 (7. a3 $\mathbb{Q}h6+$ 8. $\mathbb{Q}g7$ a4) 7... $\mathbb{Q}g5!$, и черные в цугцванге.

3... $\mathbb{Q}xh5$ 4. a4 $\mathbb{Q}g5+ (Д)$



5. ♔h8!

Проигрывает 5. ♔h7? ♕h5, и цугцванг при ходе белых.

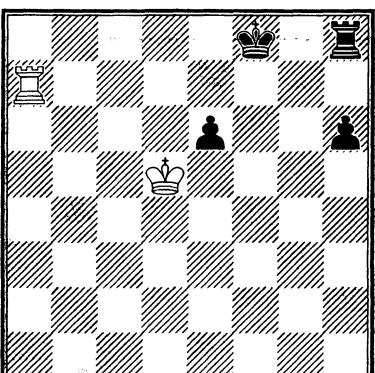
5... ♜g6 6. ♔h7 ♕h5 7. ♔h8 =

Этюд составлен будущим чемпионом мира Василием Смысловым в 17 лет.

65) 1:0

У белых нет материального перевеса, но они выигрывают благодаря блокаде короля и ладьи противника на краю доски. Для этого надо кое-что умело пожертвовать.

1. ♜a7+ ♕f8 2. ♜xf6 ♕e6+ 3. ♜xe6+ (Д)



4. ♔e5!!

Пешку надо оставить в живых, чтобы не выпустить черную ладью на свободу по шестой линии.

4... h5 5. ♜f6 ♜h6+ 6. ♔g5 ♜h8
7. ♜g6 ♜g8+ 8. ♜f6+-

66) 1:0

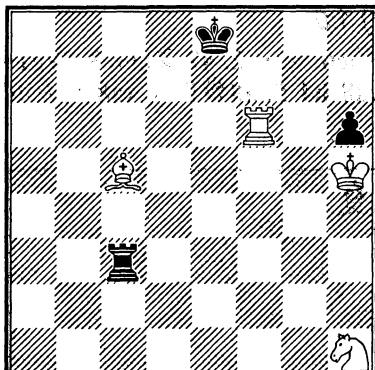
Черные близки к тому, чтобы отыграть часть недостающего материала и сделать ничью.

1. ♜d6+ ♔f7

Королем на e5 нельзя из-за 2. ♜a6.

2. ♜b4 ♜c5! 3. ♜xc5 ♜xc3

4. ♜f6+!! ♔e8 (Д)



5. ♜g1!!

Сильный ход, подготавливающий блокаду ладьи. Коня-то черные выигрывают, но их ладья завязнет на h1.

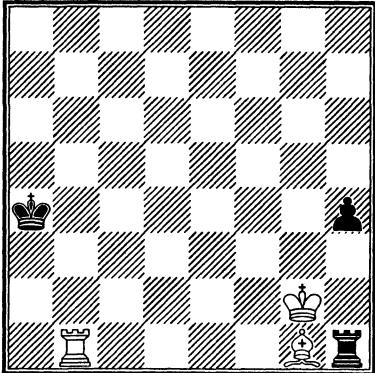
5... ♜h3+ 6. ♜g4 ♜xh1 7. ♜f1! ♔d7
8. ♜e1! ♜c6 9. ♜d1! ♔b5

Король не может встать на черные поля и потому вынужден уступать вертикали, но что он будет делать на краю доски?

10. ♜c1! ♜a4 11. ♜b1! h5+ 12. ♔g3
h4+ 13. ♔g2 (Д)

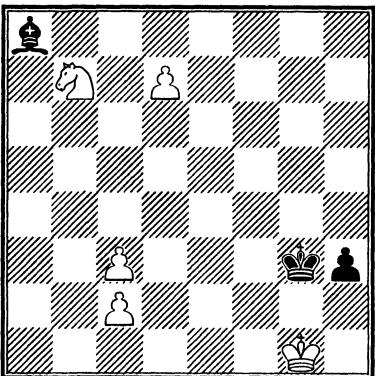
Красивая заключительная позиция — черная ладья попалась.

Этюд демонстрирует поучительный метод оттеснения короля на край доски одной ладьей, если король может ходить только по полям одного цвета.



67) 1:0

1. ♜e6! ♜c6 2. a7 ♜f3+ 3. ♜g1 ♜d8!
 4. ♜xd8 h4 5. a8♛!! ♜xa8 6. ♜b7! h3
- (Д)



7. d8♛!

Блокада слона а8. Белые выигрывают.

68) 1/2

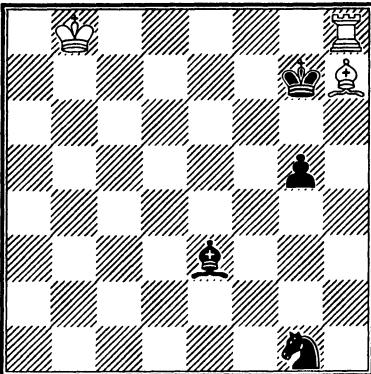
У белых две фигуры под боем — как же сделать ничью?

1. ♜h8!

Попытка отдать слона и сыграть ладьей против привязанных друг к другу легких фигур противника опровергается тонкой игрой черных:

1. ♜h4 ♜xg8 2. ♜g4 ♜g7 3. ♜b7!
4. ♜h6!! 4. ♜g3 ♜c5! 5. ♜c6 ♜d4 6. ♜g4

7. ♜f3 7. ♜f4 ♜e5+ 8. ♜d5 ♜g1! 9. ♜xe5 ♜h2 10. ♜e4 ♜xf4 11. ♜xf4 ♜h5—+. 1... ♜g7 2. ♜h7! g5! (Д)



3. ♜f5!! ♜xh8 4. ♜g4!

Изумительная позиция! Белые без коня и пешки, но их слон блокирует одновременно и коня, и пешку, и путь черного короля по белым полям.

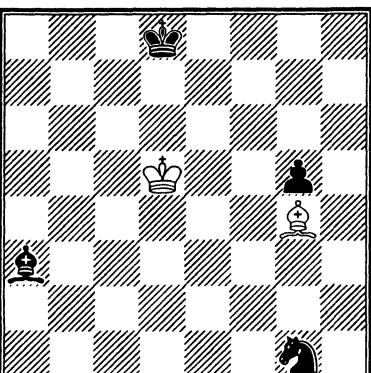
4... ♜g7 5. ♜c7

Белый король спешит на помощь своему офицеру.

5... ♜f6 6. ♜d6 ♜c1

Черные выжидательным ходом пытаются отнять у белых оппозицию, но в ней нет необходимости.

7. ♜d5 ♜a3 8. ♜e4 ♜e7 9. ♜d5 ♜d8
- (Д)



10. ♜c6

Ничья, так как черные король, конь и пешка в блокаде, а чернопольный слон безвреден.

69) 1:0

Кажется, что черная проходная станет ферзем раньше. Но белые проводят красивую матовую атаку в сочетании с блокадой проходной пешки.

1. $\mathbb{E}d2!! \mathbb{E}xd2$ 2. $\mathbb{E}h1+$ $\mathbb{E}d1$ 3. $\mathbb{E}e1!!$
 $\mathbb{E}xe1$ 4. e7 $\mathbb{E}d1$ 5. e8 \mathbb{E} e1 \mathbb{E} 6. $\mathbb{E}g6+$

Судьбу партии решил блокированный на краю доски незащищенный черный король.

70) 1:0

Генрих Моисеевич Каспарян (1910—1995) — выдающийся армянский шахматный композитор, мастер спорта по шахматам.

Некоронованный чемпион мира по составлению этюдов. Автор многих книг по этюдной композиции. Первый в мире гроссмейстер по составлению этюдов.

1. e5

Не выигрывает 1. $\mathbb{E}c6$ $\mathbb{Q}d3$ 2. $\mathbb{Q}g7$ $\mathbb{Q}d7$ 3. $\mathbb{Q}f6$ $\mathbb{Q}f4$ или 1. $\mathbb{E}b8$ $\mathbb{Q}xb5$ 2. $\mathbb{E}xb5$ $\mathbb{Q}f4$ 3. e5 $\mathbb{Q}f5$ 4. $\mathbb{Q}g7$ $\mathbb{Q}d3$.

1... $\mathbb{Q}d3$ 2. $\mathbb{E}b8$

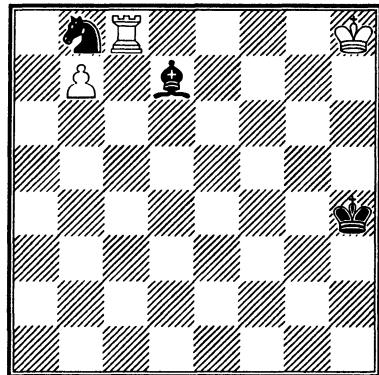
К ничьей ведет 2. e6? $\mathbb{Q}f4$ 3. e7 $\mathbb{Q}xb5!$ 4. $\mathbb{E}xb5$ $\mathbb{Q}g6+$ 5. $\mathbb{Q}g7$ $\mathbb{Q}xe7$ 6. $\mathbb{E}c5$ $\mathbb{Q}f4$ 7. $\mathbb{Q}f6$ $\mathbb{Q}g8+$ 8. $\mathbb{Q}g7$ $\mathbb{Q}e7$.

2... $\mathbb{Q}d7$ 3. b6! $\mathbb{Q}xe5$ 4. $\mathbb{E}g8+$ $\mathbb{Q}h4!$

Король прячется от будущего ладейного шаха по вертикали.

5. b7 $\mathbb{Q}c6$ 6. $\mathbb{Q}g7!!$

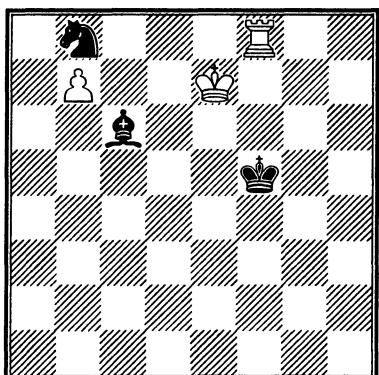
Метод блокады проходной пешки позволяет черным сделать ничью в варианте 6. $\mathbb{E}c8$ $\mathbb{Q}b8!$ (Д)



7. $\mathbb{E}xb8$ $\mathbb{Q}c6$ 8. $\mathbb{Q}g7$ $\mathbb{Q}g5$ 9. $\mathbb{Q}f7$ $\mathbb{Q}f5$
10. $\mathbb{Q}e7$ $\mathbb{Q}e5$.

6... $\mathbb{Q}g5!$ 7. $\mathbb{Q}f7+$ $\mathbb{Q}f5$ 8. $\mathbb{E}f8!!$

Этим ходом белые ставят противника в положение цугцванга. Черные спасались при 8. $\mathbb{E}c8?$ $\mathbb{Q}b8!$ 9. $\mathbb{Q}e7$ $\mathbb{Q}c6!$
10. $\mathbb{E}f8+$ (Д)



10... $\mathbb{Q}e4!!$ 11. $\mathbb{E}xb8$ $\mathbb{Q}e5$ или 8. $\mathbb{E}h8?$
 $\mathbb{Q}b8$ 9. $\mathbb{E}c8$ $\mathbb{Q}a4!$

8... $\mathbb{Q}b8$ 9. $\mathbb{Q}e7+$

Упускает победу 9. $\mathbb{E}c8?$ $\mathbb{Q}a4!$

9... $\mathbb{Q}e5$ 10. $\mathbb{E}c8!!$

Теперь на программный ход 10... $\mathbb{Q}c6$ белые бьют коня, и черные в цугцванге.

10... $\mathbb{Q}a4$ 11. $\mathbb{E}c5+$ $\mathbb{Q}d4$ 12. $\mathbb{Q}d6$
 $\mathbb{E}b3$ 13. $\mathbb{E}a5+-$

Цугцванг

88) 1:0

У белых есть идея перевода ладьи на g3 с матом. Но сразу она не срабатывает из-за контратаки черных — нападения на f2. Поэтому играем по правилу сильного шахматиста: ухудшай положение фигур противника!

1. $\mathbb{L}a8!$

Черные в цугцванге — приходится делать проигрывающий ход.

1... $\mathbb{L}h6$ 2. $\mathbb{L}a1$ $\mathbb{L}h8$ 3. $\mathbb{L}g1$ $\mathbb{L}a8$

4. $\mathbb{L}g3$

Теперь белые неизбежно матуют, так как черная ладья потеряла темп.

89) 1:0

Идти к пешке a4 бесполезно, так как черный король прорывается к a8. Идея одна — запатовать черного короля и вызвать ход пешкой.

1. $\mathbb{Q}f4!$ $\mathbb{Q}g2$ 2. $\mathbb{Q}h4!$ $\mathbb{Q}h3$ 3. $\mathbb{Q}g3$ $\mathbb{Q}g2$ 4. $\mathbb{Q}g4$ $\mathbb{Q}f1$ 5. $\mathbb{Q}B3$ $\mathbb{Q}g1$ 6. $\mathbb{Q}d6$ $\mathbb{Q}f1$ 7. $\mathbb{Q}b4$ $\mathbb{Q}g1$ 8. $\mathbb{Q}c5+$ $\mathbb{Q}h2$ 9. $\mathbb{Q}f2$ $\mathbb{Q}h1$ 10. $\mathbb{Q}g3$ a3 11. $\mathbb{Q}f3$ $\mathbb{Q}h2$ 12. $\mathbb{Q}c5$

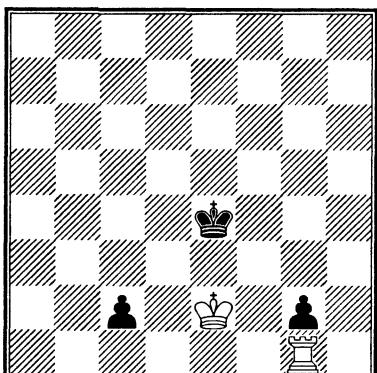
90) 1:0

1. $\mathbb{Q}f2!$

Только к ничьей ведет 1. $\mathbb{Q}xg2?$ $\mathbb{Q}e4$ 2. $\mathbb{Q}f2$ e1 $\mathbb{Q}!!$ 3. $\mathbb{Q}xe1$ $\mathbb{Q}d3$ 4. $\mathbb{L}a1$ $\mathbb{Q}c3$

5. $\mathbb{L}c1$ $\mathbb{Q}d3$ — позиционная ничья.

1... $\mathbb{Q}e4$ 2. $\mathbb{Q}xe2$ $\mathbb{Q}d4$ 3. $\mathbb{L}g1$ $\mathbb{Q}e4$ (Д)



91) 1:0

Единственный путь к победе.

4... $\mathbb{Q}e5$

Если 4... $\mathbb{Q}d4$, то 5. $\mathbb{Q}d2$.

5. $\mathbb{Q}e3!!$

91) 1:0

1. $b7!$ $\mathbb{L}b5$ 2. $\mathbb{L}xb6+$ $\mathbb{Q}f7$

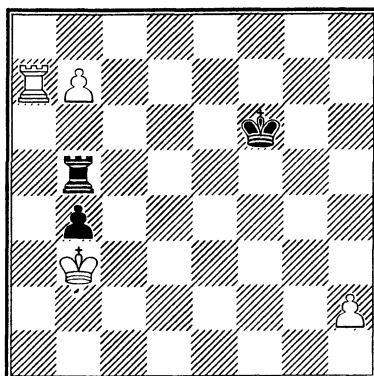
Идти к пешке b7 бесполезно: 2...

$\mathbb{Q}d7$ 3. $\mathbb{L}h6$ $\mathbb{Q}c7$ 4. $\mathbb{Q}c4$ b3 5. $\mathbb{Q}xb5$ b2

6. $b8\mathbb{Q}+$ $\mathbb{Q}xb8$ 7. $\mathbb{L}b6+$ $\mathbb{Q}c7$ 8. $\mathbb{Q}c5$.

3. $\mathbb{L}a7$ $\mathbb{Q}f6$ (Д)

(3... $\mathbb{Q}g6$ 4. h4 $\mathbb{Q}h6$ 5. h5, и нельзя бить пешку из-за связки по пятой линии).



92) 1:0

Только этот ход ведет к цугцвангу черных.

4... $\mathbb{Q}g6$ 5. h4 $\mathbb{Q}h6$ 6. h5! $\mathbb{Q}xh5$

Или 6... $\mathbb{L}b6$ 7. $\mathbb{L}ab$.

7. $\mathbb{L}a5!$

92) 1:0

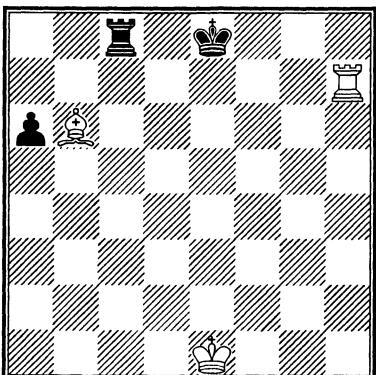
1. $\mathbb{Q}c5!$

Этюд основан на взаимодействии белых фигур: ладья не выпускает короля с последней линии и угрожает выиграть черную соперницу шахом по восьмой, слон блокирует черную ладью, не позволяя ей покинуть последнюю горизонталь, а задача белого короля простая — не подставиться под шах и заблокировать черную проходную.

1... ♜c8

Или 1... ♜c8 2. ♜a7! a5 3. ♜d1.

2. ♜b6+ ♜e8 (Д)



3. ♜c7!

Блокада и цугцванг.

3... a5 4. ♜d1 a4 5. ♜c1 a3 6. ♜b1
a2+ 7. ♜a1!

93) 1:0

Ферзевый фланг белые проиграли, но могут организовать пешечный прорыв на королевском.

1. e5!

На 1. g4 следует 1... h4!, а на 1. h4 черные играют 1... f5!

1... ♜b4

(1... h4? 2. g3!)

2. h4 ♜xc4 3. g4 ♜d5 4. gxh5 ♜xe5

Король в квадрате, но белые строят цугцванг сдвоенными пешками.

5. h6 ♜f6 6. h5 b5

Белый король берет все пешки — они, как загипнотизированные, сами идут к нему.

7. ♜d2 b4 8. ♜c2 e5 9. ♜b3 e4

10. ♜xb4 b5 11. ♜c3

Григорьев Николай Дмитриевич (1895—1938) — российский шахматный мастер и этюдист, выдающийся аналитик в области эндшпилля, автор прекрасных пешечных этюдов.

94) 1:0

В этом этюде — целая коллекция взаимных цугцвангов в пешечном эндшпиле.

1. ♜g1 f4 2. ♜f1 ♜g8 3. ♜e2 ♜f7
4. g3 fxg3 5. ♜xe3 ♜g6 6. ♜e2 ♜xh6
7. f4!

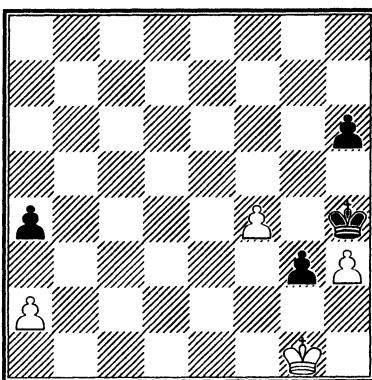
(7. ♜f1? ♜g5 8. ♜g2 ♜f4 9. a3 h6
10. h4 h5 11. ♜h3 ♜xf3 — пат)

7... ♜h5 8. ♜f1!!

(8. ♜f3? ♜h4 9. ♜g2 h5 10. ♜g1 a3
11. ♜h1?? ♜xh3 12. f5 g2+ 13. ♜g1 ♜g3
14. f6 h4 15. f7 h3 16. f8 ♜ h2#).

8... ♜h4 9. ♜g1! h6 (Д)

В ответ на изобретательную игру белых черные защищаются из последних сил.



10. ♜h1!!

(10. a3? h5)

10... a3 11. ♜g2 h5 12. ♜g1! g2

13. ♜h2!

Заключительный цугцванг!

95) 1:0

Грозит шах на g1, поэтому белые должны что-то придумать.

1. ♜g7+ ♜h8 2. ♜g8+!!

Красивый ход! Белые строят цугцванг.

2... ♜xg8 3. h7+ ♜h8 4. ♜h6 a6 5. h3
a5 6. h4 a4 7. h5.

Слон матует после отхода ладьи.

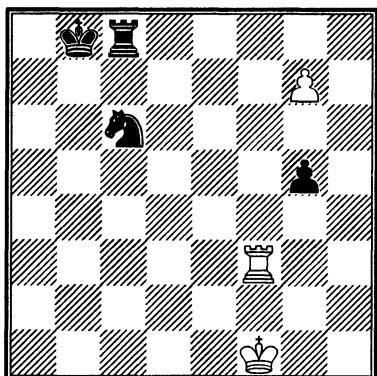
96) 1:0

Играя в меньшинстве, белые побеждают. Но для этого надо найти выигравшую идею цугцванга и сильный первый ход. Ничего не дает сразу двигать пешку на g7 — черные шахуют на e5. Так как проходная b7 окружена врагами, она продаёт свою жизнь за пассивизацию черного короля — его завлечение на восьмую линию. Запомним эту важную идею, она нам еще не раз поможет.

1. b8 \blacksquare +! \blacksquare x b 8 2. g7 \blacksquare e5+ 3. \blacksquare f1!!

На f2 нельзя — конь достает: 3. \blacksquare f2 \blacksquare e8 4. \blacksquare f3 \blacksquare c8 5. \blacksquare f7 \blacksquare e5 6. \blacksquare f8 \blacksquare g4+ 7. \blacksquare g3 \blacksquare h6.

3... \blacksquare e8 4. \blacksquare f3! \blacksquare c8 (Д)



5. \blacksquare f7!!

Замечательная позиция цугцванга! Ни одна из трех фигур не может сдвинуться со своего места из-за угрозы хода ладьи на f8. Ходы пешкой скоро кончатся.

5... g4 6. \blacksquare g1 g3 7. \blacksquare g2

Этюд еще раз подтверждает полезность двух позиционных идей:

1) отбросить короля соперника на край доски,

2) проникнуть ладьей на предпоследнюю линию.

97) 1:0

У белых большое материальное преимущество, но для оценки позиции надо понять ее особенности. Черные могут выиграть ферзя ходом \blacksquare e5, так как белый король в матовой сети. Черный король не лучше, так как привязан к своей ладье-пенсионерке, которая сама себе помочь уже не может. Результат партии будет зависеть от того, кто окажется в цугцванге. Поэтому все время надо считать темпы — пешечные ходы.

1. \blacksquare h6!

Ошибочно 1. \blacksquare g7 \blacksquare e5, и белые уже вынуждены ходить пешкой, притом без всякой пользы для себя: 2. b4 (2. c4 \blacksquare xf6+ 3. gxf6 b4) 2... \blacksquare h2 3. \blacksquare f1 \blacksquare e5+ 4. \blacksquare f6=;

или 1. g6 \blacksquare e5 2. \blacksquare xe5+ dx e 5 3. g7 f5 4. exf5 \blacksquare f7 5. gxf8 \blacksquare + \blacksquare xf8 6. c4 bxc4 7. bxc4 e4 8. c5 e3 9. c6 \blacksquare e7 10. f6+ \blacksquare xf6 11. c7 e2 12. c8 \blacksquare e1 \blacksquare 13. \blacksquare f8+ \blacksquare g5 =.

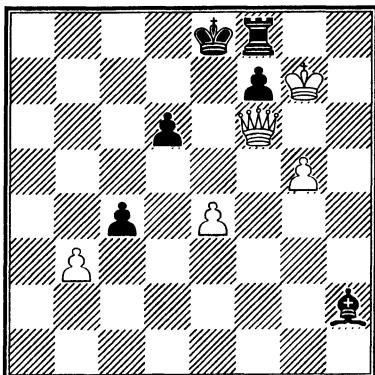
1... \blacksquare e5 2. \blacksquare g7 \blacksquare h2

У белых есть резерв — ферзевые пешки.

3. c4!

Совсем плохо 3. b4?? \blacksquare e5.

3... bxc4



4. e5!!

Передача очереди хода сопернику с помощью жертвы пешки. После 4. bxc4? \blacksquare e5 в цугцванге белые.

4... ♜xe5 5. bxc4

У черных цугцванг, ибо нельзя отступить слоном из-за 6. c5.

5... ♜xf6+ 6. gxsf6 ♜h8 7. ♜xh8 ♜d7

8. ♜g8! ♜e6 9. ♜g7

98) 1:0

За слона и опасную пешку черные имеют две связанные проходные на четвертой линии. Впечатление таково, что компенсация недостаточная, но необходимо учесть, что им помогает активный король на a2. Увы, как сказал один мудрец, наши недостатки — это продолжение наших достоинств. Из-за своей настырности черный король нарывается на красивейшую жертву ферзя в цугцванговом матовом finale.

1. ♜g5!

Другие ходы не выигрывают:

a) 1. ♜f5 ♜g1+ 2. ♜c2 b3+ 3. ♜c3 b2 4. f7 ♜c1+ 5. ♜d4 ♜c8, б) 1. f7 ♜f6 2. ♜d7 b3 3. ♜c3 ♜f1+ 4. ♜d2 a3.

1... b3

Плохо 1... ♜g8 2. ♜d2 ♜b3 3. f7 ♜f8

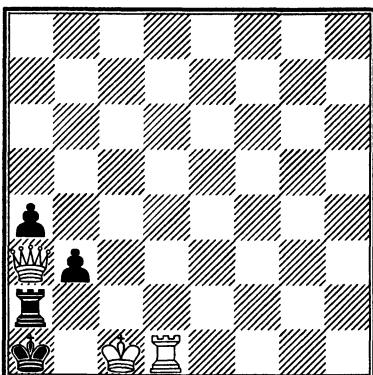
4. ♜f2 a3 5. ♜b1.

2. ♜d2+ ♜a1 3. f7 ♜xg5

(3... a3? 4. ♜d1 ♜d6 5. f8♛ b2+ 6. ♜c2+-).

4. f8♛ ♜g1+ 5. ♜d1 ♜g2! 6. ♜a3+ ♜a2 (Д)

Зашита единственная, но кажется, что достаточная.



7. ♜d2!!

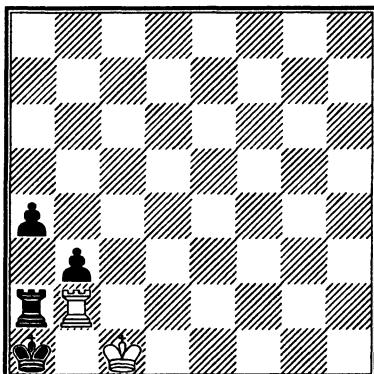
Изумительный ход! К повторению позиции вело 7. ♜c5 ♜h2! 8. ♜a3+ ♜a2.

7... ♜xa3

Проигрывает 7... b2+ 8. ♜xb2+ ♜xb2 9. ♜xb2 a3 10. ♜b1+ ♜a2 11. ♜b8 ♜a1 12. ♜c2 a2 13. ♜b3 ♜b1 14. ♜h8 a1♛+ 15. ♜c3 ♜a2 16. ♜b8+-

8. ♜b2 ♜a2 (Д)

Из-за цугцванга черная ладья вынуждена спуститься вниз на одно поле и заблокировать своего короля. Это приводит к катастрофе.



9. ♜b1#

99) 1/2

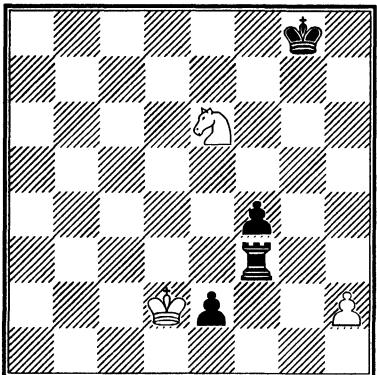
1. ♜hg5+!

Ясно, что конь должен встать на f3, но почему этот? 1. ♜eg5? ♜h6 2. ♜f3 ♜f1 3. ♜d2 ♜xf3 4. ♜g1 ♜e3 5. ♜xe2 ♜g5, и черные выигрывают.

1... ♜g8

После 1... ♜h6 2. ♜f7+ король должен вернуться, чтобы не потерять обе пешки.

2. ♜f3 ♜f1 3. ♜d2! ♜xf3 (Д)



4. ♔e1!!

Вот в чем идея! Ладья привязана к пешке f4 и не имеет ходов, а для черного короля поля f7 и h7 заминированы из-за вилки.

Мы в преддверии взаимного цугцванга — черные могут ходить только королем g8 — h8, а белые — пешкой. У короля нет выбора, поэтому результат борьбы зависит от поля, на которое встанет пешка h2 на пятом ходу.

4... ♕h8 5. h3!

После 5. h4? пешка даст шах на поле h7, король уйдет на h8, и белые проигрывают из-за цугцванга.

5... ♕g8 6. h4 ♕h8 7. h5 ♕g8 8. h6 ♕h8 9. h7

Цугцванг у черных. Ладья должна сделать ход. Ничья.

100) 1:0

1. d7

Этот ход сразу лишает черного короля подвижности. 1. a6? ♕e6 2. ♔g3 ♕b1! 3. ♕xg4 ♔d7 с ничьей.

1... ♕e7

(1... ♕d1? 2. ♕c7 ♕e7 3. a6 ♕a1 4. a7+—)

2. ♕d6 ♕d8 3. a6

Упускало победу 3. ♕d5? ♕a3 4. ♕f2 ♕f3+ 5. ♕e2 ♕f6 =.

3... ♕a3!

Ладья перегружена двумя защитами: сторожит пешку и отсекает короля. Для выигрыша белым надо получить эту же позицию, но при ходе черных, т. е. король должен сыграть по треугольнику. Не удастся это сделать на трех правых вертикалях, так как там у ладьи есть опорные пункты для шахов.

4. ♕f2!

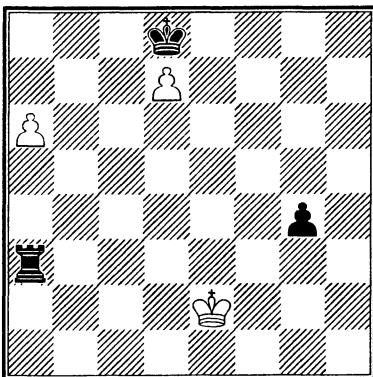
(4. ♔g1 ♕g3+! 5. ♔h2 ♕h3+ 6. ♔g2 ♕a3! 7. ♕f1? ♕a2! 8. ♕g1 g3. Белые в цугцванге. 9. ♕f1 ♕f2+ 10. ♕e1 ♕a2 11. ♕f1=)

4... ♕f3+ 5. ♕e2!

Ошибочно 5. ♔e1? из-за 5... g3!

5... ♕a3 (Д)

Теперь белый король находит поля для треугольника — e1, d2 и e2.



6. ♔e1!

(6. ♔d2? g3!)

6... ♕e3+

Или 6... g3 7. ♕f1 ♕a2 8. ♕g1; 6... ♕a1 7. ♕f2 ♕a3 8. ♕g2.

7. ♕d2! ♕a3 8. ♕e2 ♕a2+

Или 8... g3 9. ♕f1 ♕a2 10. ♕g1.

9. ♕f1 ♕a1 10. ♕f2! ♕a3 11. ♕g2

Наконец, черные в цугцванге, и король прорывается на g3.

11... ♕a2+ 12. ♕g3 ♕a4 13. ♕h4 ♕c4 14. a7 ♕a4 15. ♕h6! ♕xd7 15. ♕h8!

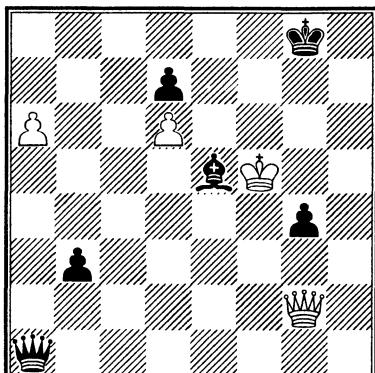
101) 1:0

У белых некоторое время будет лишний ферзь, и если они это используют для создания конкретных угроз, то смогут выиграть. Какие же это могут быть угрозы, ведь появление черного ферзя неизбежно? Проницательный шахматист заметит, что у черных плохой король — без пешек и на краю доски. Это и есть основная мишень.

1. $\mathbb{W}xg2!$

Только этот ход выигрывает. Он уничтожает опасную проходную, переводит ферзя на главную диагональ, контролируя, в частности, важные поля a8, d5, и, как потом выяснится, h1 и e4. Другие ходы не давали больше, чем полочка:

- a) 1. $\mathbb{W}f5$ b2;
 - b) 1. $\mathbb{W}g5$ $\mathbb{Q}g7$;
 - c) 1. a7 $\mathbb{Q}e5+$ 2. $\mathbb{W}f5$ $\mathbb{W}xg3$ 3. a8 $\mathbb{W}+$ $\mathbb{Q}h7$ 4. $\mathbb{W}f6$ $\mathbb{Q}e5+$ 5. $\mathbb{W}f7$ $\mathbb{Q}h6$ 6. $\mathbb{W}e4$ $\mathbb{Q}g5$ 7. $\mathbb{W}xe5+$ $\mathbb{Q}h4$;
 - d) 1. $\mathbb{W}xb3+$ $\mathbb{Q}g7$ 2. $\mathbb{W}d1$ $\mathbb{Q}f6$ 3. $\mathbb{W}xg4+$ $\mathbb{Q}f8$;
 - e) 1. $\mathbb{W}xg4+$ $\mathbb{Q}g7$ 2. $\mathbb{W}xg2$ a1 \mathbb{W} 3. $\mathbb{W}d5=$.
- 1... $\mathbb{Q}e5 +$ 2. $\mathbb{W}f5!$ a1 \mathbb{W} (Д)



3. a7!!

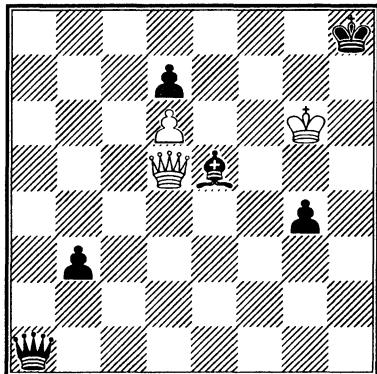
Уже знакомая нам идея — проходная жертвуется для пассивизации неприятельской фигуры, в данном случае ферзя. Он отвлекается от основного участка борьбы — королевского фланга. За счет этого темпа белый король без преследования достигает поля g6 —

огромный успех стратегического плана белой армии.

3... $\mathbb{W}xa7$ 4. $\mathbb{W}g6!$ $\mathbb{W}a1$

Если 4... $\mathbb{W}a5$, то 5. $\mathbb{W}h1!$

5. $\mathbb{W}d5+!$ $\mathbb{Q}h8$ (Д)



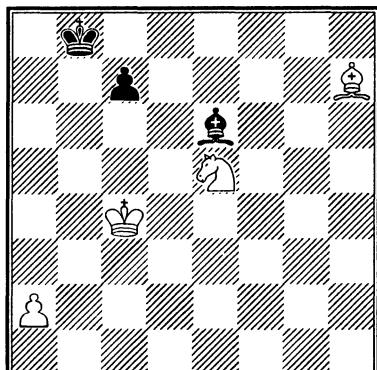
6. $\mathbb{W}e4!!$

Ферзевый цугцванг! На e4 ферзь расположен идеально. Отсюда он прикрывает своего короля от шахов и готов дать мат в ответ на любой ход черных фигур и пешек. Черный ферзь не может пошевелиться: он защищает пункты e5, a8 и h1. Королем черные ходить тоже не могут — следует смертельный шах на c4. Капитуляция!

102) 1:0

Черный конь теряется, но надеется поменяться на пешку a2.

1. $\mathbb{W}b4$ $\mathbb{Q}c4$ 2. $\mathbb{W}xc4$ $\mathbb{Q}c8!$ 3. $\mathbb{Q}e5!$ $\mathbb{Q}e6+$ (Д)



Результат партии зависит от хода короля.

4. ♜b5!!

Только этот маневр выигрывает.

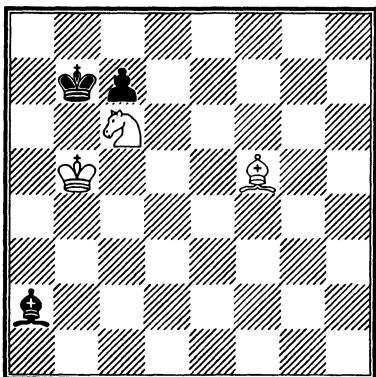
Белые упускали победу после 4. ♜c5 ♜xa2 5. ♜c6+ ♜c8 6. ♜f5+ ♜b7, и у белых цугцванг — они не могут сохранить угрозы черному слону. Например:

7. ♜b5 ♜d5 =.

4... ♜xa2 5. ♜c6+ ♜b7 6. ♜e4 ♜c8

7. ♜f5+ ♜b7 (Д)

У белых нет ни одной пешки и все-го лишь одна лишняя фигура, но они выигрывают. Причина — плохой черный король и ограниченная подвижность слона a2.



8. ♜c5

Вот в чем разница — белые контролируют поле d5. Теперь черные в цугцванге, и их слон не находит себе места.

8... ♜g8

Другие ходы проигрывают сразу: 8... ♜a6 9. ♜c8#; 8... ♜a8 9. ♜e4.

9. ♜b1! ♜a6 10. ♜e4! ♜b3

Или 10... ♜f7 11. ♜d3 ♜b7 12. ♜d8+.

11. ♜d3+ ♜b7 12. ♜a5+

Белые выиграли слона.

103) 1:0

1. ♜f7

Теперь белые угрожают сыграть 2. a4.

Не выигрывает 1. ♜b7+ ♜xa2 2. ♜f7 c5 3. ♜g3 g5, и белый король не вырывается из плена без потери пешки f.

1... ♜a3!

Сразу проигрывает 1... ♜xa2 2. ♜g3 ♜f5 3. ♜h2+ ♜b3 4. ♜f2+-.

2. d4

Ошибka 2. ♜g3? ♜f6! 3. ♜g4 (или 3. d4 ♜f5 4. ♜g4 ♜xa2) 3... ♜f5 =.

2... ♜b4

Позиция взаимного цугцванга с ходом черных возникает после 2... ♜f5 3. ♜g3! ♜f6 4. ♜g4 +-.

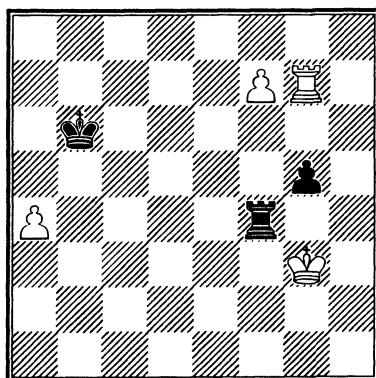
3. ♜g3! g5

Красиво выигрывают белые после 3... ♜f5 4. ♜g4 ♜a4 5. a3! ♜b5 6. ♜h5!!

4. d5 ♜c5

Если 4... cxd5, то 5. ♜h4.

5. ♜xe6 ♜xe6 6. a4! ♜c5 7. ♜g7 ♜b6 (Д)



Белые побеждают игрой короля по треугольнику.

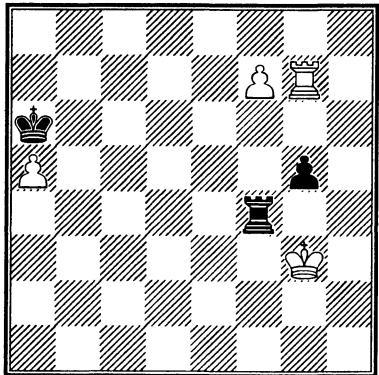
8. ♜g2!

Или 8. ♜h3! ♜h4+ 9. ♜g2! ♜f4 10. ♜g3.

8... ♜a6 9. ♜h3! ♜b6 10. ♜g3 ♜a6

Или 8... ♜a5 9. ♜xg5+ ♜xa4 10. ♜g4 ♜xg4 11. ♜f3 ♜g1 12. ♜f2+-.

11. a5 (Д)



Черные в цугцванге — все ходы проигрывают.

104) 1:0

В этом этюде черные остаются без пешки, но результат будет зависеть от того, кто овладеет оппозицией.

1. b4!

Несмотря на отдаленную проходную у черных, белые борются за победу в связи с идеей организовать свою проходную на ферзевом фланге. С этим ходом медлить было нельзя. Черные угрожали сыграть с7 — с5 и пойти королем на d2.

1... ♜d4 2. ♜e6!!

Важно понять, почему это единственный выигрывающий ход. Белые непускают черного короля на d5, а заставляют сначала двинуть вперед пешку h. В случае 2. с3+ черные играют 2... ♜d5! и успевают захватить дальнюю оппозицию, когда белые возьмут пешку h:

2. c3+ ♜d5 3. ♜g5 c5 4. b5 c4 5. ♜h6 ♜e6 6. ♜xh7 ♜d7! (оппозиция у черных) 7. ♜g6 ♜e6 8. ♜g5 ♜e5 9. ♜g4 ♜e6! 10. ♜f4 ♜d6! 11. ♜e4 ♜c5!, и ничья, так как 12. ♜e5 ведет к пату.

2... h6

(2... c5? 3. a5. Ход 2... h5 тоже проигрывает — см. главный вариант).

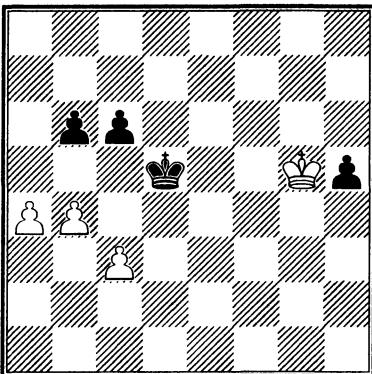
3. c3+!

Вынуждая отход черного короля на с4 и тем самым освобождая для своего поле e5.

3... ♜c4 4. ♜e5!

Заставляя пешку h продвинуться дальше. К ничьей вело 4. ♜f5? c5 5. b5 ♜d5 6. ♜g6 c4 7. ♜xh6 ♜d6, и оппозиция у черных.

4... h5 5. ♜f4 ♜d5 6. ♜g5 c6 (Д)



Черные борются упорно и ставят ловушку. Сразу проигрывало 6... c5 7. b5 c4 8. ♜xh5, и дальняя оппозиция у белых. А так как у черных нет запасных ходов, она автоматически переходит в ближнюю.

7. ♜h4!!

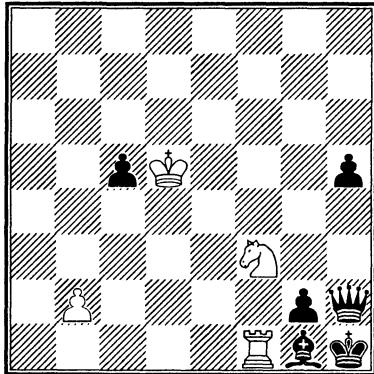
Дуэль королей за оппозицию! 7. ♜xh5? c5 8. b5 c4 9. ♜h6 ♜d6=.

7... c5 8. b5 c4 9. ♜xh5 ♜d6 10. ♜h6! ♜e6 11. ♜g6 ♜d6 12. ♜f6

105) 1:0

В этой позиции у черных за ладью имеется компенсация в виде сильных проходных и открытого белого короля. Но все материальные соотношения отходят на второй план после неожиданной красивейшей комбинации.

1. ♜xh2+!! ♜xh2 (Д)



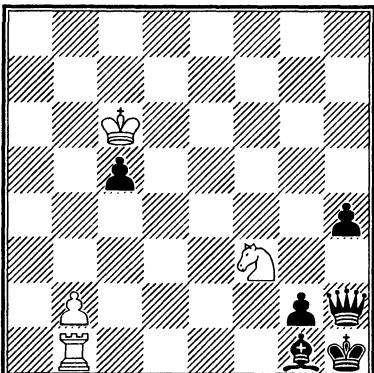
Белые нанесли потрясающей силы удар, и сразу стало ясно, что все черные фигуры — в глубокой цугцванговой яме. Тем не менее результат игры будет зависеть от того, на каком поле сейчас остановится ладья. Дело в том, что у черных есть ничейная контригра, и противодействовать ей надо уже сейчас.

2. $\mathbb{B}b1!!$

Премия тому, кто разгадает смысл этого хода!

2... $\mathbb{h}4$ 3. $\mathbb{B}c6!$ (Д)

Враг строит козни! Скорей в королевский замок a8! К ничьей вело 3. $\mathbb{B}d1?$ $\mathbb{h}3$ 4. $\mathbb{B}e4$ c4 5. $\mathbb{B}c1$ c3 6. b4 c2 7. b5 $\mathbb{B}e5+$ 8. $\mathbb{B}xe5$ h2 9. $\mathbb{B}xh2$ $\mathbb{B}xh2$ 10. $\mathbb{B}xc2$ $\mathbb{B}b6$.



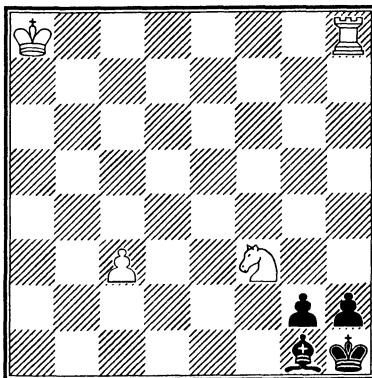
3... $\mathbb{h}3$ 4. $\mathbb{B}b7!$ c4 5. $\mathbb{B}a8!$ c3 6. $\mathbb{B}xc3$ $\mathbb{B}b8+$ 7. $\mathbb{B}xb8$

Вот зачем бежал король! Он соскучился по своей верной ладье — именно она должна взять ферзя.

7... $\mathbb{h}2$

Или 7... $\mathbb{B}f2$ 8. $\mathbb{B}h8$; 7... $\mathbb{B}d4$ 8. $\mathbb{B}xd4$ h2 9. $\mathbb{B}h8$ g1 \mathbb{B} 10. $\mathbb{B}xh2+$ с выигрышем.

8. $\mathbb{B}h8$ (Д)



Последний в этом этюде, но зато какой прелестный цугцванг — неизбежный мат следующим ходом.

Взаимодействие фигур

116) 1:0

Типичное взаимодействие слона и коня — слон жертвуется, конь догоняет проходную.

1. $\mathbb{D}e7+$!

Плохо 1. $\mathbb{B}b5+$ $\mathbb{B}xb5$ 2. $\mathbb{D}d6+$ $\mathbb{B}b4$

3. $\mathbb{Q}xe4$ c2 4. $\mathbb{D}f2$ $\mathbb{C}c4$.

1... $\mathbb{B}b7$

Или 1... $\mathbb{C}c5$ 2. $\mathbb{D}f5$ c2 3. $\mathbb{D}d4$ c1 \mathbb{B}

4. $\mathbb{B}b3+$.

2. $\mathbb{A}a6+$! $\mathbb{B}a8$ 3. $\mathbb{Q}c6!$ c2 4. $\mathbb{B}b7+$ $\mathbb{B}xb7$ 5. $\mathbb{Q}a5+$ $\mathbb{B}b6$ 6. $\mathbb{B}b3$

117) 1:0

Совместными усилиями всех белых фигур удается победить в казалось бы безнадежном положении.

1. ♖c6! ♜xc6

Конь пожертвован, но выигран темп — черный король отвлечен от пешки d4.

2. ♖f6 ♜d5 3. d3!! a2 4. c4+ ♜c5

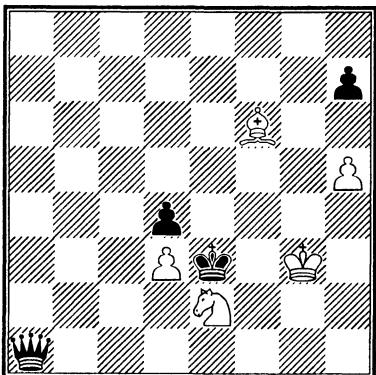
5. ♜b7!! a1♛ 6. ♖e7#

Этюд — прелесть!

118) 1:0

1. ♖f6 d4 2. ♜e2 a1♛ (Д)

На появление черного ферзя белые отвечают красивым комбинационным ударом с угрозой мата.



3. ♜c1!! ♛a5

Если 3... h6, то 4. ♖e5.

4. ♖xd4+!!

Взаимодействие слона и коня.

119) 1/2

Пешка становится ферзем, положение белых отчаянное. Но их фигуры действуют как единая команда и совершают чудеса.

1. ♜a3! ♜xa3 2. ♜c8!! a1♛ 3. ♖c3!
♛d1 4. ♜c7+ ♜a7 5. ♖d4+ ♜xd4 6.
♜b5+ ♜xb5

Пат!

120) 1:0

Этюд на взаимодействие ладьи и слона. Эти фигуры плетут матовую сеть, выбраться из которой черному королю не поможет даже ферзь.

1. ♖b5+!

Плохо 1. ♜c1 ♜c5+ 2. ♖b5 ♜b3;

1. ♜xd4+ ♜c7 2. ♜d1 ♜c3+.

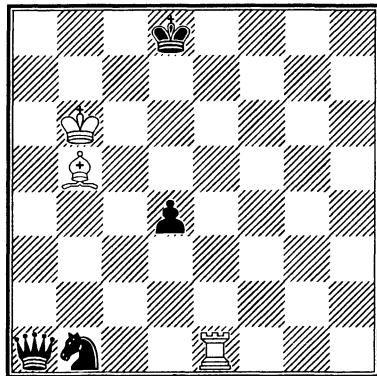
1... ♜d8

Или 1... ♜d6 2. ♜c1 ♜c3+ 3. ♜b4
♜b1 4. ♜c6+ ♜d5 5. ♜a6.

2. ♜c1 ♜c3+ 3. ♜a5 ♜b1 4. ♜b6!!

При перестановке ходов черные спасаются: 4. ♜e1 ♜c7!

4... a1♛ 5. ♜e1! (Д)



Защищаться от мата ладьей можно только отдачей ферзя.

121) 1/2

Белые теряют коня, и надо сдаваться, при чем же здесь этюд?! Но, дорогой читатель, не забывайте, что сегодня у Вас встреча с волшебником — Марком Савельевичем Либуркиным.

1. ♜e3!

Чтобы спасти позицию, надо отдать именно этого коня.

1... ♜d3 2. ♜c2! ♜xe3 3. ♜d8!!

Казалось бы, что тут особенного — конь напал на пешку, тем более, что ее ладья защищает. Но с этого момента оставшиеся в живых две белые фигу-

ры — король и конь — работают по единому стратегическому плану (каждая делает свое дело, но цель у них общая): привязать ладью к пешке e6 и не выпустить черного короля с поля a8.

3... ♜e2+

Если 3... e5, то 4. ♜f7, и белые со-вместными усилиями коня и короля выигрывают пешку.

4. ♜c3 ♜e3+ 5. ♜d2 ♜e4 6. ♜d3
♜e5 7. ♜c3!

При ладье на e5 черный король не может сделать ход из-за вилки. А при ладье на другом поле линии e черный король также не может сделать ход из-за нападения на ладью. Ничья!

Изумительная позиция!

122) 1/2

Белые фигуры слишком удалены, поэтому две проходные очень опасны.

1. ♜c5!

Проигрывает 1. ♜c7 ♜f4 2. ♜e6+ ♜e5 3. ♜xd4 ♜xd4 4. ♜c5 ♜d5 5. ♜f8 ♜c4 6. ♜g6 ♜b3 7. ♜f6 ♜c6.

1... d3 2. ♜b6!

После 2. ♜c7 ♜f5 3. ♜b4 a3 4. ♜xa3 d2 5. ♜d5 ♜e4 пешка проходит в ферзи.

2... a3 3. ♜xa3 d2 4. ♜d5!!

Идея этого трудного хода — преследование короля слоном и конем в сочетании с угрозой выиграть ферзя с помощью вилки.

Проигрывает 4. ♜e7+ ♜f4 5. ♜d5+ ♜f3 6. ♜e3 ♜xe3 7. ♜g5+ ♜f4.

4... d1♛ 5. ♜e7+ ♜h5 6. ♜f6+ ♜h4 7. ♜e4+ ♜h5 8. ♜f6+ ♜g5 9. ♜d5+

123) 1/2

У черных появляется ферзь, как сделать ничью?

1. ♜b6+ ♜e6!

Проще задача белых после 1... ♜xb6 2. cxb6 b1♛ 3. b7 ♜h1+ 4. ♜g7 ♜g1+ 5. ♜h8=, или 1... ♜e4 2. ♜a4; 1... ♜d4 2. ♜d8+.

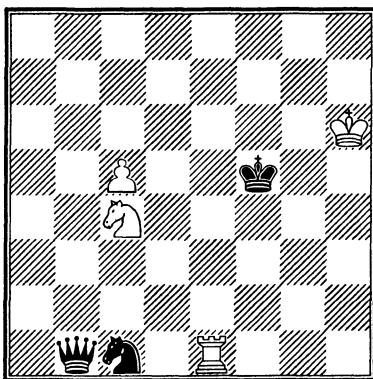
2. ♜e8+ ♜f5

Или 2... ♜f6 3. ♜el ♜c1 4. ♜d5+ ♜f5 5. ♜c3.

3. ♜el ♜c1 4. ♜xc4

Не спасает 4. ♜e4 ♜a5! 5. ♜b4 ♜ab3.

4... b1♛ (Д)



5. ♜e4!!

Красиво и очень сильно! Белые находят гармоничную ничейную расстановку фигур. Проигрывает 5. c6 ♜b8 6. ♜e3+ ♜e4.

5... ♜f6 6. ♜d6 ♜b8 7. ♜e8+ ♜f7
8. ♜d6+ ♜f6 9. ♜e8+ ♜f5 10. ♜d6+

124) 1/0

Белые фигуры не скординированы (удалены друг от друга), но благодаря далеко продвинутой пешке им удается наладить взаимодействие и победить.

1. ♜f7!

К ничьей ведет 1. b7 ♜b8 2. ♜d5+ (2. ♜c8 ♜e4 3. ♜f7 ♜d5) 2... ♜f4 3. ♜f7 ♜f5 4. ♜c2 ♜f6.

1... ♜e4

Или 1... ♜b8 2. ♜e5+ ♜e4 3. ♜d7.

2. b7

Ничья после 2. ♜d6? ♜e5 3. ♜c8 ♜xe6 4. b7 ♜f5 5. ♜d6! ♜f8!

2... ♜b8 3. ♜d8!! a5!

Сразу проигрывает 3... ♜e5 4. ♜c6+;

3... ♜xd8 4. ♜c8 ♜d5 5. ♜d7+—.

4. ♜c1!!

Единственный выигрывающий ход.

- a) 4. ♜b2? ♜xd8 5. ♜c8 ♜d4 6. b8 ♜b4+;
6) 4. ♜a1? ♜xd8 5. ♜c8 ♜d4 6. b8 ♜a4+ 7. ♜b2 ♜b4+;
b) 4. ♜c2 a4 5. ♜c1 a3 6. ♜c2 ♜xd8
7. ♜c8 ♜d2+ 8. ♜xd2 a2 =.
4... a4 5. ♜c2 a3 6. ♜b3
(6. ♜b1? ♜xd8 7. ♜c8 ♜d2; 6. ♜c1?
♜xd8 7. ♜c8 ♜d1+ 8. ♜c2 ♜d2+).
6... ♜xd8 7. ♜c8 ♜d3+ 8. ♜a2 ♜d2+
9. ♜xa3=

125) 1:0

Хотя пешка d2 скоро станет ферзем, черных губит явный отрыв их короля (блокирован в углу) от остальных своих сил. Этот фактор помогает белым наладить взаимодействие сил в атаке.

1. ♜d4!

Самые страшные ходы — с угрозой матта. Не выигрывает 1. ♜e3 ♜d6+ 2. ♜c7 d1 ♜ =.

1... ♜f3 2. ♜xf3 ♜d6+ 3. ♜c7

Ход Сааведры!

3... ♜d7+ 4. ♜xd7 d1 ♜ 5. ♜c7!

Блокада и атака короля — в этом плане участвуют все белые силы.

5... ♜c1 6. ♜f8+ ♜a7 7. c4! ♜xc4+
8. ♜c6+

Ответный шах позволяет перехватить инициативу.

8... ♜ab 9. ♜a8+ ♜b5 10. ♜a5#

Линии

135) 1:0

1. f6 ♜xe2 2. ♜h5+ ♜b6 3. ♜f5!!

Принцип Тарраша в ладейном эндшпиле — иллюстрация Анри Ринка.

3... exf5 4. f7

136) 1:0

1. c6!

Закрыть главную диагональ!

1. ♜xc3? a1 ♜ + 2. ♜b3 ♜a8 —+.

1... c2

Или 1... dxcc6 2. ♜xc3 a1 ♜ + 3. ♜b3.

2. ♜h1+ c1 ♜ 3. ♜xc1+ ♜xc1 4. c7
a1 ♜ 5. c8 ♜ +

Позиция Лолли.

爵b2 6. ♜b7+ ♜c1 7. ♜c7+ ♜b2
8. ♜b6+ ♜c1 9. ♜c5+ ♜b2 10. ♜b4+
爵a2 11. ♜c2

137) 1:0

1. ♜e3 ♜xc2 2. d4! cxd3 3. ♜d2!

138) 1:0

1. c4! ♜xc4

Проигрывает 1... d4 2. c5! gxf5 3. cxbb6
爵d5 4. g6 f4 5. g7 f3 6. b7 ♜xb7 7. g8 ♜ +
爵f2 8. ♜d2.

2. b3! ♜xb3 3. ♜b2 ♜c4 4. ♜c3 ♜a2

Или 4... gxf5 5. g6 f4 6. g7 f3 7. g8 ♜ +
爵h2 8. ♜h7+ ♜g2 9. ♜g6+ ♜h2
10. ♜d2—+.

5. ♜d4

139) 1:0

Белые выигрывают благодаря прорыву по линии а, но надо: 1) защититься от блокады короля с матом на поле h2, 2) перекрыть черному королю путь в квадрат пешки а.

1. f6! gxf6 2. ♜xg2! ♜g4 3. a4 bxa3
4. bxa3 ♜f5 5. a4 ♜e5 6. d6! cxd6 7. c6!
dxcc6 8. a5

140) 1:0

Две связанные выигрывают у ладьи, если обе достигают шестой линии. Здесь белым мешает свой же слон. Но он умело жертвуется, и в результате выигрывается нужный темп.

1. d7 ♜d1

Или 1... ♜h8 2. ♜g8!; 1... ♜a1 2. ♜a2
爵xa2 3. ♜b3 ♜d2 4. e6.

2. ♜d5! ♜xd5 3. e6

141) 1:0

У черных лишняя пешка, но ход белых, и они находят способ выключить из игры черного ферзя — с помощью перекрытия седьмой горизонтали.

1. ♜g2+ ♜h2 2. ♜b7+! ♜g3
 Или 2... ♜h3 3. ♜e6+ ♜h4 4. ♜e7+.
 3. ♜g8+ ♜f4 4. ♜f7+ ♜e5 5. ♜e7+
 ♜f4

(5... ♜d4 6. ♜g7+! ♜c5 7. ♜g1+)
 6. ♜f6+ ♜g4 7. ♜c8+ ♜h5 8. ♜f5!
 ♜g2+ 9. ♜xg2 ♜a8+ 10. ♜f2 ♜a7+
 11. ♜f1 ♜a4 12. ♜g6+ ♜h4 13. ♜h6
 ♜g3 14. ♜h3+

Черные избежали матов, но теряют ферзя.

142) 1:0

1. g4!

Угрожая создать связанные проходные.

Другие продолжения слабее:

- a) 1. ♜a1 ♜xh2 2. ♜ab ♜f3;
 b) 1. h3 ♜a6;
 в) 1. ♜e1+ ♜d4 2. ♜e6 ♜xh2 3. ♜d7
 ♜h3 4. ♜g6 a5 5. ♜e6 ♜e4 6. ♜f7
 a4=.

1... fxg4 2. ♜g3+! ♜f4 3. ♜xg4+!!
 ♜xg4

Или 3... ♜f5 4. ♜h4 ♜e2 5. ♜d7 ♜d2+
 6. ♜e7 ♜e2+ 7. ♜f7 ♜b2 8. ♜h5+ ♜g4
 9. h7+-.

4. h3+

Благодаря этому шаху черная ладья не успевает встать сзади белой проходной.

4... ♜f5

Или 4... ♜xh3 5. h7.

5. h7 ♜c2+ 6. ♜b8 ♜b2+ 7. ♜a8

143) 1:0

1. f7!

Другие ходы не выигрывают: 1. ♜f4+
 ♜h3 2. f7 ♜g5+-; 1. ♜xb3 ♜xf1=.

1... ♜a3+ 2. ♜b8

Ошибка 2. ♜b7? ♜xf3 3. ♜h2 ♜h3

4. ♜xf3 ♜g7=.

2... ♜b3+ 3. ♜c8 ♜xf3 4. ♜h2+
 ♜h3 5. ♜xf3 ♜g8 6. fxg8†!

144) 1:0

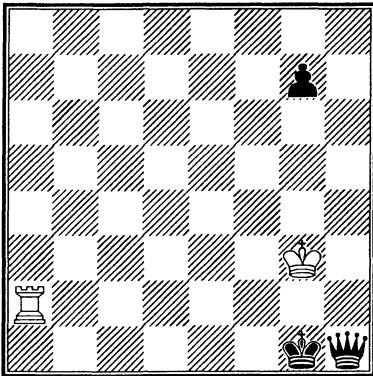
Бить или не бить на g7? Внимательный шахматист поймет, что главную диагональ надо оставить закрытой.

1. ♜h7! h4

- Проигрывает и 1... g5 2. ♜g6 g4
 3. ♜g5 g3 4. ♜h4 g2 5. ♜h3 ♜h1 6. ♜xg2.
 2. ♜g6 h3 3. ♜g5 h2 4. ♜g4 h1†
 Или 4... h1†+ 5. ♜f3 g5 6. ♜d2 g4+
 7. ♜xg4 ♜f2+ 8. ♜f3 ♜d3 9. ♜a4 ♜c5
 10. ♜c4 ♜b3 11. ♜e2 ♜a5 12. ♜c7 ♜h2
 13. ♜d2 ♜b3 14. ♜c3 ♜c1 15. ♜e7 ♜g3
 16. ♜e1 ♜a2 17. ♜b3.

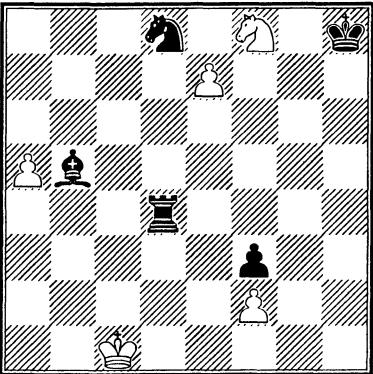
5. ♜g3 (Д)

Пешка g7 даже очень пригодилась белым — ферзь с поля h8 не контролирует главную диагональ.



145) 1:0

1. d7 f3 2. d8†! ♜xd8 3. e7 ♜d4+
 4. ♜c1 ♜b5 (Д)



5. ♜d7!

Перекрытие на фокальном пункте нарушает координацию черных фигур, и пешка проходит.

146) 1:0

Этот этюд можно озаглавить: «Победа ладьи и слона за диагональ». У черных достаточная материальная компенсация за качество. Но проходная h ближе к линии превращения, и в этом преимущество белых. Достоинство положения черных — слон держит поле h8 и может пожертвоваться за пешку, так как она у белых единственная.

1. ♜g7

Недостаточно для победы 1. ♜xc7 ♜d4

2. h7 (2. ♜a7 c4 3. ♜xa5 c3=) 2...

♛b3

3. ♜xc5 a4; 1. ♜f7 ♜h8 2. ♜f4 ♜b3.

1... a4 2. ♜g4 a3

Или 2... ♜b3 3. ♜g3+—;

2... ♜e5 3. ♜e4 ♜h8 4. ♜xa4 ♜b3

5. ♜a8 ♜d4 6. ♜d8 ♜a1 7. ♜b8+ ♜c4

8. ♜g6 ♜d3 9. h7 c4 10. ♜f8 ♜e5 11. ♜f6.

3. ♜c4!

Вот в чем идея белых! Ладья жертвуется за слона, завлекая при этом короля на главную диагональ.

3... a2 4. ♜xc3+ ♜b2

И взятие ладьи ведет к катастрофе.

5. h7 a1♛ 6. h8♛ ♜d1+ 7. ♜f3+—

147) 1:0

Угроза шаха с g1 дает черным большие шансы на ничью. Белым мешают две свои же боевые единицы, расположенные на линии b. Если бы их не было, мгновенно выигрывало 1. ♜b2+. На расчистке линии b и основан этот этюд.

1. ♜g3!

Другие ходы не выигрывают:

a) 1. ♜f3 ♜h3+ 2. ♜g4 ♜h7! =;

b) 1. ♜a5+ ♜xa5 2. ♜a2+ ♜b6!

3. ♜g3 ♜xb3+ 4. ♜g2 ♜bh3 5. g8♛ 1h2 =.

1... ♜xb3+ 2. ♜g2! ♜bb1 3. ♜a5+! ♜a6 4. ♜b6! ♜xb6

Что и требовалось — линия b свободна от белых фигур.

5. ♜b2+ ♜xb2 6. ♜xh1 ♜b1+

7. ♜g2 ♜b2+ 8. ♜f3 ♜b3+ 9. ♜f4 ♜b4+ 10. ♜f5 ♜b5+ 11. ♜f6+—

148) 1:0

1. g6

Пешка рвется в ферзи, и никто ее не остановит. Без сопротивления проигрывает 1... e5 2. g7 ♜b3 3. h6 ♜f3 4. h7 ♜h4 5. g8♛ ♜g6+ 6. ♜g7+—.

1... ♜f6 2. g7 ♜h7!

Черные находят план преследования короля конем, но для выигрыша темпа — шаха конем с g5 — надо завлечь белого короля на h7 жертвой слона.

3. e4!!

Смысл хода — открыть диагональ c1—h6 (см. позицию после 12-го хода белых). Все в порядке у черных после 3. ♜xh7 ♜f3 4. g8♛ ♜g5+ 5. ♜xg5+ ♜xg5 6. h6 c4 7. ♜g7 c3 8. h7 c2 9. h8♛ c1♛ 10. h6+ ♜g4 11. ♜xe6+ ♜f3.

3... ♜f3 4. e5+!

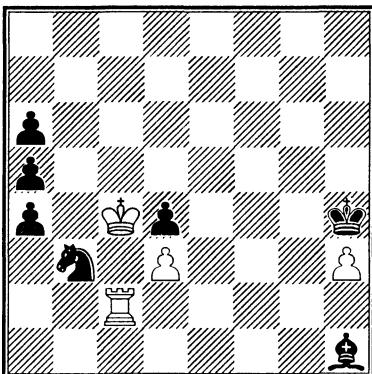
Отвлечение коня от поля g5.

4... ♜xe5 5. ♜xh7 ♜f3 6. g8♛ ♜g5+ 7. ♜xg5+ ♜xg5 8. h6 c4 9. ♜g7 c3 10. h7 c2 11. h8♛ c1♛ 12. ♜h6+—

149) 1/2

1. ♜f2 d4+ 2. ♜c4! a6 3. ♜d5 h1♛+

4. ♜xh1 ♜f3+ 5. ♜c4 ♜xh1 (Д)



А теперь красивый пример перекрытия диагонали ладьей.

6. $\mathbb{L}g2!!$

Ладья сделала «непрофессиональный» ход — под бой слона, после чего черные вскоре вынуждены согласиться на ничью. Как говорил Мюллер в кинофильме «17 мгновений весны», невозможно работать с непрофессионалами.

6... $\mathbb{Q}h5$

Или 6... $\mathbb{Q}xh3$ 7. $\mathbb{L}h2+$, и пат после взятия ладьи.

7. $h4 \mathbb{Q}h6$ 8. $h5 \mathbb{Q}h7$ 9. $h6 =$

150) 1/2

1. $b7$

Проигрывает 1. $\mathbb{Q}xg8$ $\mathbb{L}g1+$ 2. $\mathbb{Q}h8$ $\mathbb{L}b1$.

1... $\mathbb{L}g1+$ 2. $\mathbb{Q}h8$ $\mathbb{L}b1$ 3. $\mathbb{L}c6 \mathbb{Q}f8$

Или 3... $\mathbb{Q}d6$ 4. $\mathbb{L}g2 \mathbb{Q}e5$ 5. $\mathbb{Q}xg8$ $f6$

6. $\mathbb{Q}f7 \mathbb{Q}xf5$ 7. $\mathbb{Q}e7=$.

4. $f6 \mathbb{L}b6$ 5. $\mathbb{A}h1!$

Только так ладья не допускается на линию h.

5... $\mathbb{L}b5$ 6. $\mathbb{A}d5 \mathbb{L}b4$ 7. $\mathbb{A}e4 \mathbb{L}b3$
8. $\mathbb{A}f3 \mathbb{L}b2$ 9. $\mathbb{L}g2 \mathbb{L}b1$ 10. $\mathbb{L}c6!$

151) 1/2

1. $b7 \mathbb{L}g1$ 2. $\mathbb{A}a2!$ $\mathbb{L}a1$ 3. $\mathbb{Q}b4!$ $\mathbb{L}xa2$
4. $\mathbb{Q}c3!$ $\mathbb{L}a3+$ 5. $\mathbb{Q}b2!$ $\mathbb{L}b3+$ 6. $\mathbb{Q}a1!$ $\mathbb{L}xb7$

152) 1/2

1. $\mathbb{L}b8+$

Проигрывает 1. $\mathbb{L}c8 \mathbb{Q}c3$ 2. $\mathbb{L}xc3+$ $\mathbb{Q}xc3$ 3. $\mathbb{Q}f4 \mathbb{Q}d2-$.

1... $\mathbb{Q}b6!$ 2. $\mathbb{L}xb6+$ $\mathbb{Q}a3!$

После 2... $\mathbb{Q}a2$ белые делают ничью жертвой ладьи: 3. $\mathbb{L}b2+$ $\mathbb{Q}xb2$ 4. $\mathbb{Q}e1$ $c1\mathbb{Q}$ 5. $\mathbb{Q}g4$. Такая же игра после 2... $\mathbb{Q}a4$ 3. $\mathbb{L}b4+$.

3. $\mathbb{L}c6+!!$

Жертва кажется бессмысленной — ведь пешка d не проходит. На самом же деле здесь глубокий смысл — появля-

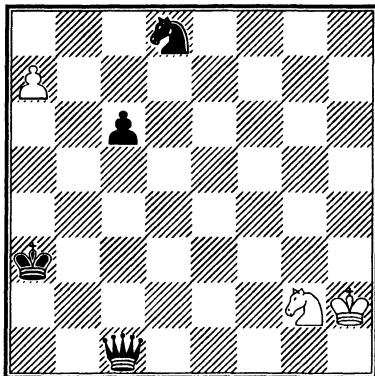
ющаяся на сб черная пешка блокирует главную диагональ, что окажется решающим для результата игры.

3... $dxc6$ 4. $d7 \mathbb{Q}g5+$ 5. $\mathbb{Q}h2!$ $\mathbb{Q}f7$

6. $a6 c1\mathbb{Q}$ 7. $d8\mathbb{Q}!$

Жертва, завершающая блокировку линий, ведущих к полю a8.

7... $\mathbb{Q}xd8$ 8. $a7$ (Д)



Красивая позиция! Ферзь не может задержать пешку.

8... $\mathbb{Q}h6+$ 9. $\mathbb{Q}g1$

Ничья.

153) 1/2

Из-за плохого белого короля и активной ладьи у черных большое преимущество. Угрожает мат.

1. $\mathbb{Q}c2$

Проигрывает 1. $\mathbb{Q}e1$ $\mathbb{L}xg6$ 2. $\mathbb{Q}f2$ $\mathbb{L}xc6$.

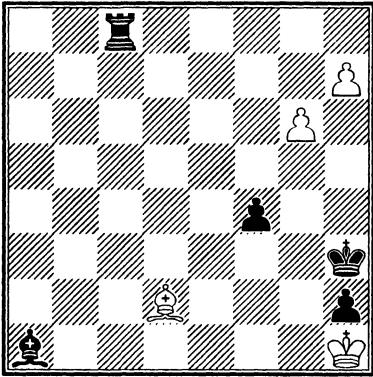
1... $\mathbb{Q}g7$

В случае 1... $\mathbb{L}xg6?$ 2. $\mathbb{Q}b6$ $\mathbb{L}d6$ 3. $\mathbb{Q}d4$ $\mathbb{Q}g7$ 4. $c7$ $\mathbb{L}c6$ 5. $\mathbb{Q}xg7$ белые выигрывают.

2. $c7 \mathbb{L}c6$ 3. $a7 \mathbb{L}xc2$

Ход 3... a2 опровергается перекрытием на фокальном поле 4. $\mathbb{Q}c3!$ $\mathbb{L}xc3$ (4... $\mathbb{L}xc3$ 5. $a8\mathbb{Q}$ $a1\mathbb{Q}$ 6. $\mathbb{Q}xa1$) 5. $a8\mathbb{Q}$ $a1\mathbb{Q}$ 6. $\mathbb{Q}xa1$.

4. $\mathbb{Q}d2!$ $a2$ 5. $a8\mathbb{Q}$ $a1\mathbb{Q}+$ 6. $\mathbb{Q}xa1$ $\mathbb{Q}xa1$ 7. $c8\mathbb{Q}+!$ $\mathbb{L}xc8$ (Д)



8. ♖c3!!

Перекрытие в точке пересечения вертикали с и главной диагонали нарушает взаимодействие черных фигур. Взятие ведет к ничьей:

- a) 8... ♖xc3 9. h8♕ + ♔g4 10. g7;
- б) 8... ♖xc3 9. g7 ♖xg7 10. h8♕ + ♖xh8.

8... ♖b8 9. ♖b2! ♖e8 10. ♖e5! ♖d8
11. ♖d4!

Ничья. Фантастика!

154) 1:0

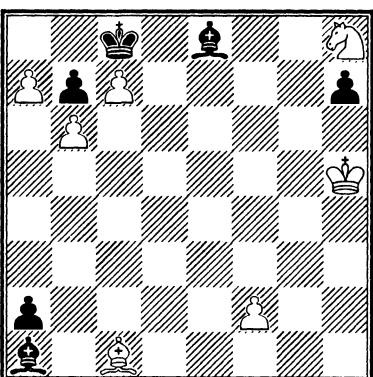
1. a7 ♖a4+

У белых до победы — один ход. Черные должны давать шахи.

2. ♖e2

Переход короля на черные поля не выгоден белым: 2. ♖d2 ♖c3+ 3. ♖e3 ♖d4+ 4. ♖f4 ♖e5+ 5. ♖g5 ♖f6+ 6. ♖h6 ♖g7+ 7. ♖xh7 ♖c2+.

2... ♖b5+ 3. ♖f3 ♖c6+ 4. ♖g4 ♖d7+ 5. ♖h5 ♖e8+ (Д)



6. ♖g6!!

Жертва для приближения слона или завлечения на поле g6 черной пешки. На взятие слоном выигрывает 7. ♖g4.

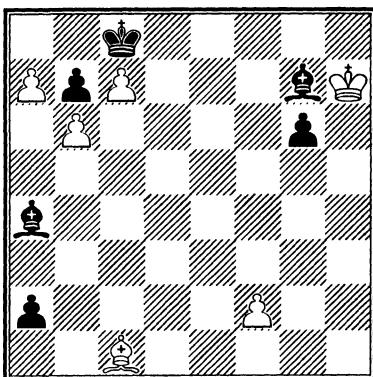
6... hxg6+ 7. ♖g4 ♖d7+ 8. ♖f3!

В обратный путь! Почувствовали идею? Надо снова завлечь белопольного слона на линию а, чтобы обеспечить превращение пешки a7.

8... ♖c6+ 9. ♖e2 ♖b5+ 10. ♖d1 ♖a4+ 11. ♖d2!

Вот только теперь — на черные поля!

11... ♖c3+ 12. ♖e3 ♖d4+ 13. ♖f4 ♖e5+ 14. ♖g5 ♖f6+ 15. ♖h6 ♖g7+ 16. ♖h7 (Д)



Пешка g6 закрыла диагональ и не позволяет дать шах. Черные проигрывают.

Две угрозы короля

158) 1/2

1. ♖c8!

Идея кажется парадоксальной — только этим первым ходом, удаляясь от пешки h, белый король может ее догнать. Ключ в том, что белые создают еще угрозу проведения своей пешки и заставляют соперника потерять темпы.

1... ♖c6 2. ♖b8! ♖b5 3. ♖b7!

Двойная угроза.

3... ♖xa5 4. ♖c6

Ничья, так как король вошел в квадрат.

159) 1:0

1. ♜b7! a5 2. ♜a6!

Так гнаться за пешкой можно, только имея и какую-то вторую цель.

2... a4 3. ♜a5 a3 4. ♜a4 a2 5. ♜b3!

Так вот где собака зарыта — мат!

5... a1♛ 6. ♜e6#

160) 1/2

Армада черных пешек пугает, но король делает ничью методом двух угроз.

1. ♜g6! ♜b6

Или 1... h5 2. ♜xg7! h4 3. ♜xf6; 1... f5 2. ♜xg7 f4 3. ♜f6 f3 4. ♜e7=.

2. ♜xg7 h5

Не меняет дела 2... f5 3. ♜f6 f4 4. ♜e5 f3 5. ♜d6=.

3. ♜xf6 h4 4. ♜e5 ♜xc6 5. ♜f4

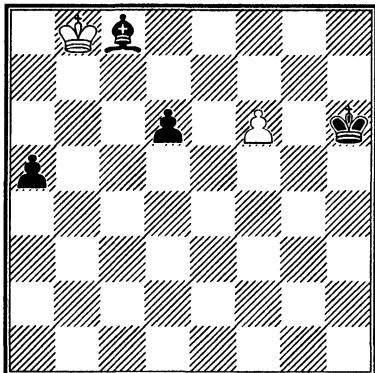
и король входит в квадрат пешки.

161) 1/2

1. ♜a7 ♜c8 2. ♜b8 ♜e6 3. c8♛!

Жертва для расчистки пути своему королю.

3... ♜xc8 (Д)



4. ♜c7!!

Король не отвлекается на какого-то слона, у него две спасительные цели: или провести свою пешку, или про-

браться на поле a1, уничтожив по дороге пехотинца d6.

4... ♜g6 5. ♜xd6 ♜xf6 6. ♜c5 =

162) 1:0

Для выигрыша белым надо встать королем на e5, когда король противника на седьмой линии. Даже если черные ответят королем на e7, занимая оппозицию, эта ситуация в пользу белых, так как у них в начальной позиции два запасных хода. Идея этюда — обход, грозящий с двух сторон.

1. ♜e2 ♜d7

Совсем плохо 1... ♜b7 2. ♜d3 ♜a6

3. b4 ♜b5 4. ♜c3 ♜a6 5. ♜c4! ♜b7

6. ♜d4 ♜c7 7. ♜e5 ♜d7 8. ♜f6+—.

2. ♜d3 ♜e7

Если 2... ♜e6, то 3. ♜c4, овладевая оппозицией.

3. ♜c3!

Другие ходы не выигрывают:

3. ♜d4 ♜f6 4. ♜c3 ♜e5 5. ♜c4 ♜e6

6. b3 (6. b4 ♜d7!=; 6. ♜d4 ♜f6 7. b4

爵e6 8. ♜c4 ♜d7) 6... ♜d7 7. ♜b4 ♜c7

8. ♜a5 ♜b7=;

3. ♜c4 ♜e6 4. ♜b4 ♜d5 5. b3 ♜d4=

Таким образом, белые не должны первыми занимать поле c4, а черные — поле e6. Кто это нарушит — попадает в цугцванг. Сила хода 3. ♜c3 в том, что создается угроза обхода с ферзевого фланга, и черные вынуждены играть королем на поле e6, чтобы на 4. ♜b4 контратаковать 4... ♜d5.

3... ♜e6 4. ♜c4! ♜d7

На ферзевый фланг. Слабо 4... ♜e5?

5. b4 ♜e6 6. b5 ♜d7 7. b6+—.

5. ♜b4 ♜c7 6. ♜a5 ♜b7

Белые не прорвались, а хитрость королевского финта влево прояснится после следующего хода черных.

7. b3! ♜a7

Вот в чем дело! Белые потратили один запасной ход, но отвлекли короля

противника на далёкое поле a7 — теперь он не успевает блокировать поле e5.

8... ♜b4!

Как сказал французский генерал в кинофильме «Фанфан-тюльпан», левый фланг мы переставим направо и этим окончательно запутаем противника. Белый король устремился к полю e5, и чёрный за ним уже не поспевает.

8... ♜b7

Или 8... ♜a6 9. ♜c3 ♜a5 10. ♜c4 ♜a6 11. b4 ♜b7 12. ♜d4+—.

9. ♜c4 ♜c7 10. ♜d4 ♜d7 11. ♜e5

Что и требовалось доказать. Далее выигрыш элементарный.

11... ♜e7 12. b4+—

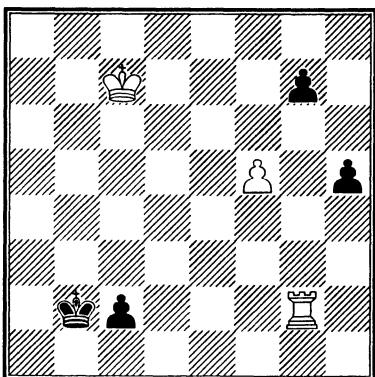
163) 1/2

1. ♜c7!

Иные ходы проигрывают:

- a) 1. ♜c6 h5! 2. ♜d6 h4 3. ♜e6 h3 4. ♜h2 ♜b1 5. ♜xc2 ♜xc2 6. ♜f7 h2 7. ♜xg7 h1 ♜ 8. f6 ♜g2+;
- б) 1. ♜c5 h5 2. ♜d4 ♜b1 3. ♜g1+ c1 ♜ 4. ♜xc1+ ♜xc1 5. ♜e3 ♜c2 6. ♜f4 ♜d3 7. ♜g5 ♜e4.

1... h5 (Д)



Легкая ничья после 1... ♜b1 2. ♜g1+ c1 ♜ 3. ♜xc1+ ♜xc1 4. ♜d6 =.

2. ♜b8!!

Ход, который не бросается в глаза.

Оказывается, король имел и вторую угрозу — освободить вертикали a, b, с и седьмую горизонталь для ладьи.

2... ♜b1

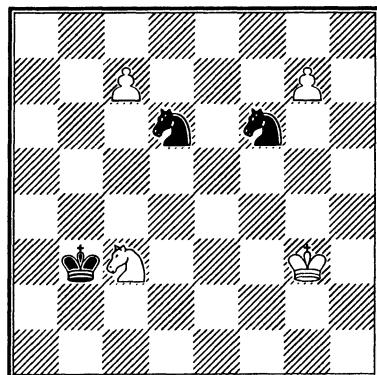
Или 2... h4 3. ♜xg7! c1 ♜ 4. ♜b7+ ♜a3 5. ♜a7+ ♜b4 6. ♜b7+ ♜a5 7. ♜a7+ ♜b6 8. ♜b7+ с ничьей.

3. ♜xg7! c1 ♜ 4. ♜b7+ ♜a2 5. ♜a7+ Вечный шах.

Тактические удары и комбинации

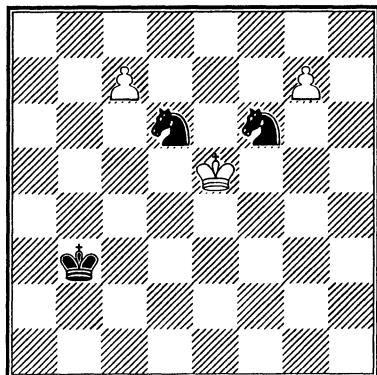
183) 1:0

1. c7 ♜d6 (Д)



Если 1... ♜b6, то 2. ♜d5!.

2. ♜e4! ♜fxe4+ 3. ♜f4 ♜f6 4. ♜e5 (Д)



Двойной удар — одна из пешек проходит.

184) 1/2

У черных огромный материальный перевес, поэтому для спасения белым нужен мат, пат или вечный шах. Исходя из этого, первый ход найти легко:

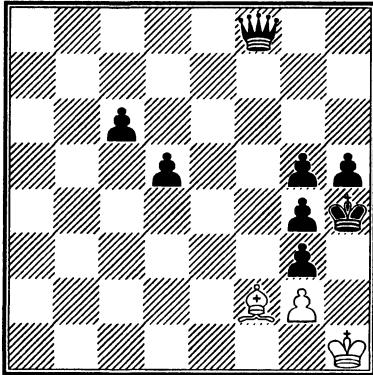
1. ♜e4+ ♛h4

А вот второй ход труднее:

2. ♜g3!! ♜f8

Если 2... fxg3, то 3. ♜b6!, переходя к главному варианту.

3. ♜e1 fxg3 4. ♜f2!! (Д)



Красивая позиция! Слона нельзя брать из-за пата.

4... ♜f3 5. ♜c5

Слон спокойно гуляет по диагонали a7—g1, и бьет все, что встретится на пути.

5... ♜f1+ 6. ♜g1 ♜f2 7. ♜xf2 gxf2

8. g3+

Пат неизбежен.

185) 1:0

1. b8♛!

Превращение в ферзя дает черным темп для ухода ладьи с первой линии:

1. b8♛ ♜c6+! 2. ♛h5 ♜xb8 3. bxc7 ♜ab.

1... ♜xb8 2. ♜b1! ♜xb1 3. bxc7 ♜b6+

4. ♛h5+—

Ошибочно 4. ♛g5 ♜g6+! 5. ♛xg6 ♜c6.

186) 1:0

1. ♜f2+ ♛e5 2. ♜f5+!! exf5

Или 2... ♜xf5 3. d4#.

3. d4+ ♜e6 4. ♜a2+ d5 5. cxd6+

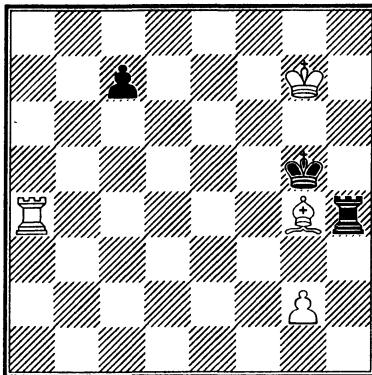
187) 1:0

1. ♜a4+ ♛g5 2. h4+

Завлечение короля под связку.

2... ♜xh4 3. ♜d7 f5 4. ♜xf5 ♛g5

5. ♜xg4 ♜h6+ 6. ♜g7 ♜h4 (Д)



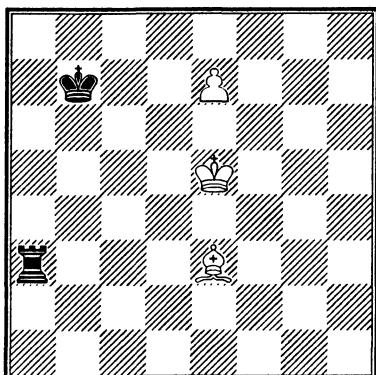
Черные хотят отыграться связкой, но она встречает опровержение.

7. g3 ♜xg4 8. ♜a5+

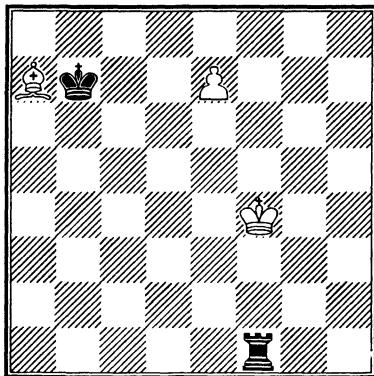
Все три боевые единицы белых участвуют в построении мата.

188) 1:0

1. ♜e3+ ♛b7 2. e7 ♜xa3 (Д)



3. ♜a7!! ♜a1 4. ♛f4 ♜f1+ (Д)



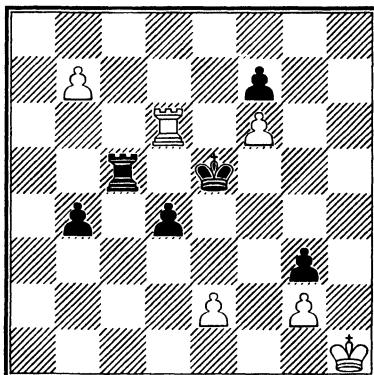
Белые выигрывают жертвой приближения ладьи.

5. $\mathbb{Q}f2!$ $\mathbb{Q}xf2+$ 6. $\mathbb{Q}e3$ $\mathbb{Q}f1$ 7. $\mathbb{Q}e2+-$

Герман Матисон (1894–1932) — выдающийся латышский составитель этюдов и шахматный мастер. В этой книге — несколько прелестных этюдов Г. Матисона.

189) 1:0

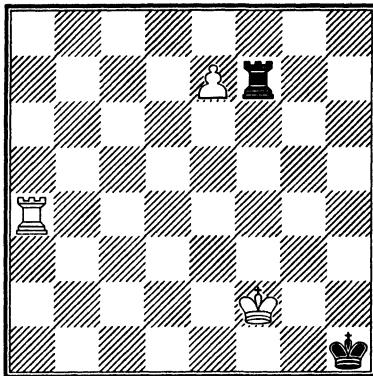
1. $\mathbb{Q}h8+$ $\mathbb{Q}d7$ 2. $b7$ $g3$ 3. $\mathbb{Q}a8$ $\mathbb{Q}c5$
4. $\mathbb{Q}d8+$ $\mathbb{Q}e6$ 5. $\mathbb{Q}d6+$ $\mathbb{Q}e5$ (Д)



6. $\mathbb{Q}c6!$ $\mathbb{Q}b5$ 7. $\mathbb{Q}c5+$

190) 1:0

1. $\mathbb{Q}h3!$ $\mathbb{Q}h7+$ 2. $\mathbb{Q}g3$ $\mathbb{Q}g7+$ 3. $\mathbb{Q}f2$
 $\mathbb{Q}f7+$ (Д)



4. $\mathbb{Q}f4!!$

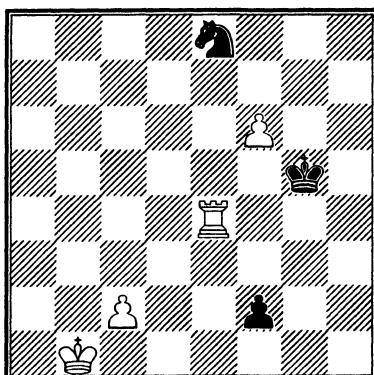
Приближение черной ладьи к белому королю.

4... $\mathbb{Q}xf4+$ 5. $\mathbb{Q}e3$ $\mathbb{Q}f1$ 6. $\mathbb{Q}e2+-$

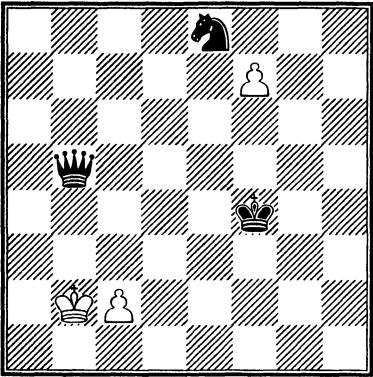
191) 1/2

Белые спасаются благодаря идее превращения на двух полях (нападения пешки на коня).

1. $\mathbb{Q}e3+$ $\mathbb{Q}g4$ 2. $\mathbb{Q}e4+$ $\mathbb{Q}g5$ (Д)



3. $\mathbb{Q}f4!$ $\mathbb{Q}xf4$ 4. $f7$ $f1\mathbb{Q}+$ 5. $\mathbb{Q}b2!$
 $\mathbb{Q}b5+$ (Д)



6. ♜c1 =

192) 1:0

1. g7 ♜d5 2. a7 ♜e6+ 3. ♜f5!

Белые выигрывают темп, не позволяя черному королю встать на a7.

3... f2 4. ♜g2 ♜d5+ 5. ♜e4!

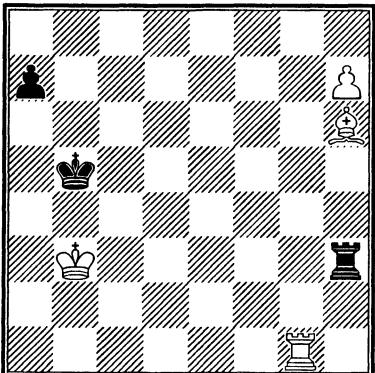
Если 5. ♜f1, то ♜c5!

5... ♜c4 6. ♜d3! ♜d5+ 7. ♜f1 ♜b7

8. ♜e4!+—

193) 1:0

1. h7 ♜b2+ 2. ♜xb2 ♜e2+ 3. ♜b3!
♜h2 4. ♜h6! ♜h3+! (Д)



5. ♜g3! ♜xh6

Или 5... ♜xg3 6. ♜c2.

6. ♜g5+ ♜b6 7. ♜g6+

194) 1:0

1. e5! fxe5

Легкий выигрыш после 1... c3 2. exf6 c2 3. f7 c1♛ 4. f8♛+ ♜b7 5. ♜e7+ ♜xb6 6. ♜c7+ ♜b5 7. ♜a5+.

2. f5! c3 3. f6 c2 4. f7 c1♛ 5. f8♛+ ♜b7 6. ♜a8+!!

К ничьей ведет 6. ♜e7+ ♜xb6 7. ♜c7+ ♜a6.

6... ♜xa8 7. ♜c7 ♜e3 8. b7+

195) 1/2

1. ♜d4! e1♛

Или 1... ♜c5 2. ♜c4+ ♜d5 3. a6 e1♛

4. ♜d4+!

2. ♜b4+! ♜xa5

Вечный шах и после 2... ♜a6 3. ♜b6+ ♜xa5 4. ♜c4+ ♜a4 5. ♜b2+ ♜a3

6. ♜c4+.

3. ♜c6+ ♜a6 4. ♜b8+ ♜a7 5. ♜c6+

196) 1:0

Идея этюда — мат блокированному королю. Но сначала — два подготовительных хода.

1. g7!

Блокировка поля g7.

1... ♜xg7 2. b3! a1♛ 3. ♜f3 b5

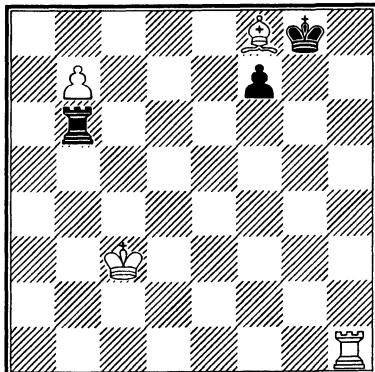
4. c5 a4 5. b4 e4 6. ♜xe4 ♜f6 7. ♜b7#

197) 1:0

1. ♜h1+ ♜g7

Или 1... ♜g8 2. ♜e7 ♜xb7 3. ♜f6.

2. ♜f8+ ♜g8 (Д)



Теперь следует жертва ладьи с последующим перекрытием линии.

3. $\mathbb{B}b1!$ $\mathbb{B}xb1$ 4. $\mathbb{B}b4$

198) 1:0

1. $\mathbb{B}xe6$ $\mathbb{B}xe6$ 2. $b6+$! $\mathbb{Q}xb6$ 3. $\mathbb{B}h6$
Мальтийский крест.

199) 1:0

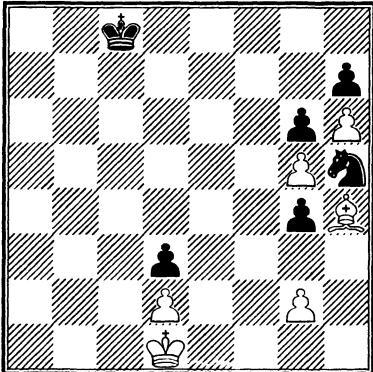
1. $\mathbb{Q}g5!$ $\mathbb{Q}xg5$ 2. $fxg5$ $\mathbb{Q}h5$

Черные не могут отдать пешку $c4$, поэтому на нападения они были вынуждены отвечать взятием и нападением.

3. $\mathbb{Q}h4!$

Зачем же затуплять своего слона? Но, оказывается, у белых есть свой план. Не выигрывало 3. $\mathbb{Q}e5?$ $cxd3$ 4. $\mathbb{Q}c1$ $\mathbb{Q}d7$ 5. $\mathbb{Q}b2$ $\mathbb{Q}e6$ 6. $\mathbb{Q}b8$ $\mathbb{Q}f5$ =.

3... $cxd3$

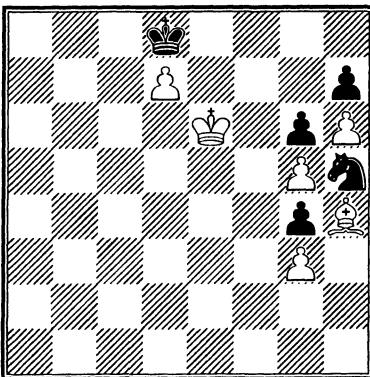


4. $g3!$

Слон замуровался, т. е. решил отсидеть войну в тюрьме. Такой способ существования в литературе известен. Персонаж романа Ильфа и Петрова «Золотой теленок» бухгалтер Берлага спрятался в сумасшедшем доме, опасаясь чистки. Он надеялся переждать там тревожное время. И наш слон надеется в будущем выйти на свободу. Обратите внимание, что вместе со слоном замурован и черный конь. План белых — запатовать черного короля и заставить коня сделать проигрывающий ход.

4... $\mathbb{Q}d7$ 5. $\mathbb{Q}e1$ $\mathbb{Q}e6$ 6. $\mathbb{Q}f2$ $\mathbb{Q}f5$
7. $\mathbb{Q}e3$ $\mathbb{Q}e5$ 8. $\mathbb{Q}xd3$ $\mathbb{Q}d5$ 9. $\mathbb{Q}e3$ $\mathbb{Q}e5$

10. $d4+$ $\mathbb{Q}d5$ 11. $\mathbb{Q}d3$ $\mathbb{Q}d6$ 12. $\mathbb{Q}e4$ $\mathbb{Q}e6$
13. $d5+$ $\mathbb{Q}d6$ 14. $\mathbb{Q}d4$ $\mathbb{Q}d7$ 15. $\mathbb{Q}e5$ $\mathbb{Q}e7$
16. $d6+$ $\mathbb{Q}d7$ 17. $\mathbb{Q}d5$ $\mathbb{Q}d8$ 18. $\mathbb{Q}e6$ $\mathbb{Q}e8$
19. $d7+$ $\mathbb{Q}d8$



20. $\mathbb{Q}d6!$

Ничья после 20. $\mathbb{Q}f7$ $\mathbb{Q}xd7$ 21. $\mathbb{Q}g8$ $\mathbb{Q}e7$ 22. $\mathbb{Q}xh7$ $\mathbb{Q}f7$.

Теперь черный король запатован, и конь должен сделать ход. Понимая, что дело плохо, конь ставит маленькую ловушку.

20... $\mathbb{Q}xg3!$ 21. $\mathbb{Q}c6!$ $\mathbb{Q}f5$ 22. $\mathbb{Q}f2$

Слон на свободе!

22... $\mathbb{Q}e7+$ 23.. $\mathbb{Q}d6$ $\mathbb{Q}f5+$ 24. $\mathbb{Q}e6$ $\mathbb{Q}c7$ 25. $\mathbb{Q}b6+$

Белые выигрывают.

200) 1:0

Энергичной игрой белые не дают сопернику развязаться.

1. $\mathbb{B}f1$ $\mathbb{Q}g2$ 2. $\mathbb{B}f8$ $\mathbb{Q}g7$ 3. $\mathbb{B}a8!!$

Единственный победный ход. Другие ведут к ничьей тонкой игрой черных:

a) 3. $\mathbb{B}f4$ $\mathbb{Q}f2!!$ 4. $\mathbb{Q}b5$ $\mathbb{Q}c6!$ 5. $\mathbb{B}f1$ $\mathbb{Q}e4$ 6. $\mathbb{Q}g2$ $\mathbb{Q}c5$ 7. $\mathbb{B}g4+$ $\mathbb{Q}h8!!$ 8. $\mathbb{Q}xc6$ $\mathbb{Q}d3+$ 9. $\mathbb{Q}d2$ $\mathbb{Q}e5$;

b) 3. $\mathbb{B}d8$ $h5$ 4. $\mathbb{B}d4$ $\mathbb{Q}f6$ 5. $\mathbb{Q}xe4$ $\mathbb{Q}e5$.

3... $\mathbb{Q}h6$

Или 3... $\mathbb{Q}f6$ 4. $\mathbb{B}g8!$ $\mathbb{Q}h1$ 5. $\mathbb{B}g1$ $\mathbb{Q}f3$ 6. $\mathbb{B}f1$ +—.

4. $\mathbb{B}e8$ $\mathbb{Q}f6$ 5. $\mathbb{B}e6$ $\mathbb{Q}xc6$ 6. $\mathbb{B}xf6+$

201) 1/2

Белый король вне игры. Поэтому, чтобы спасти позицию, ладья и конь должны изрядно потрудиться. Пока ясно, что черный ферзь появится, а белый — бабушка надвое сказала.

1. $\mathbb{L}a8!$ $e1\mathbb{W}$

Иначе у белых нет проблем:

- a) 1... $\mathbb{Q}xa8$ 2. $c8\mathbb{W}$ $e1\mathbb{W}$ 3. $\mathbb{L}xh6+$,
- б) 1... $\mathbb{Q}c8$ 2. $\mathbb{L}xh6+$ $\mathbb{Q}b1$ 3. $\mathbb{Q}d4!$ $e1\mathbb{W}$ 4. $\mathbb{L}a1+$.

Теперь грозит мат на g3.

2. $\mathbb{L}xh6+$ $\mathbb{Q}a4!$

Иначе белые преследуют короля: 2... $\mathbb{Q}b3$ 3. $\mathbb{L}xb6+$ $\mathbb{Q}a4$ 4. $\mathbb{L}a6+$ $\mathbb{Q}b4$ 5. $\mathbb{L}b6+$ $\mathbb{Q}a5$ 6. $\mathbb{L}a6+$ $\mathbb{Q}b5$ 7. $\mathbb{Q}d4+$.

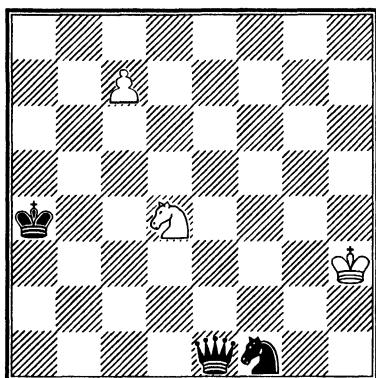
3. $\mathbb{L}xa4+$ $\mathbb{Q}b2$

Или 3... $\mathbb{Q}b3$ 4. $\mathbb{Q}c5+$ $\mathbb{Q}c2$ 5. $\mathbb{L}c4+$ $\mathbb{Q}b1$ 6. $\mathbb{L}c1+$ $\mathbb{W}xc1$ 7. $c8\mathbb{W}$ =.

4. $\mathbb{Q}b4+!$ $\mathbb{Q}a3$ 5. $\mathbb{L}b3+!$ $\mathbb{Q}xb3$

6. $\mathbb{Q}d4+$ $\mathbb{Q}a4$ (Д)

Черные угрожают не только поставить мат в один ход, но и тремя способами остановить белую пешку. Кажется, что катастрофа неминуема.



7. $\mathbb{Q}e2!!$

Изумительный ход! Вот что такое настоящий конь! Ценой своей жизни он защитил три важнейших пункта: g3, c1 и c3 — и перекрыл вертикаль e.

7... $\mathbb{W}xe2$ 8. $c8\mathbb{W}$ =

Владимир Корольков (1907—1987) — выдающийся российский шахматный композитор, трехкратный чемпион СССР по составлению этюдов.

202) 1:0

1. $\mathbb{L}d6!!$

Другие ходы слабее:

- a) 1. $\mathbb{L}d7+$ $\mathbb{Q}xc6$;
- б) 1. $\mathbb{Q}b4$ $g2$ 2. $\mathbb{Q}d5+$ $\mathbb{Q}c6$ 3. $\mathbb{Q}e7+$ $\mathbb{Q}b5$ 4. $\mathbb{L}d5+$ $\mathbb{Q}a4$;
- в) 1. $\mathbb{Q}e5$ $f2$ 2. $\mathbb{L}d7+$ $\mathbb{Q}b6$! 3. $\mathbb{Q}xc4+$ $\mathbb{Q}b5$ 4. $\mathbb{Q}e3$ $g2$ 5. $\mathbb{Q}xg2$ $f1\mathbb{W}$ 6. $\mathbb{Q}e3$ $\mathbb{W}f3+$ 7. $\mathbb{Q}d5$ $\mathbb{Q}c6$ 8. $\mathbb{L}d8$ $\mathbb{W}b3$;
- г) 1. $\mathbb{Q}d4$ $f2$ 2. $\mathbb{Q}e6+$ $\mathbb{Q}c6$ 3. $\mathbb{Q}d8+$ $\mathbb{Q}c5$.

1... $\mathbb{Q}xd6$

Не помогают черным и другие ходы:

- a) 1... $g2$ 2. $\mathbb{Q}d4$ $g1\mathbb{W}$ 3. $\mathbb{Q}b5+$;
- б) 1... $c3$ 2. $\mathbb{Q}d4$ $\mathbb{W}xd6$ 3. $bxc3$.
- 2. $\mathbb{Q}d4$ $f2$
- Или 2... $g2$ 3. $\mathbb{Q}xf3$ $\mathbb{Q}d5$ 4. $h4$ $\mathbb{Q}e4$
- 5. $\mathbb{Q}g1$.
- 3. $\mathbb{Q}f5+$ $\mathbb{Q}e5$ 4. $\mathbb{Q}xg3$ $\mathbb{Q}f4$ 5. $\mathbb{Q}f1$ $\mathbb{Q}f3$ 6. $\mathbb{Q}b7$ $\mathbb{Q}g2$ 7. $\mathbb{Q}d2+-$

203) 1/2

Кажется, белые проигрывают — пешка с3 очень опасна. Но находится спасительная идея — связка пешки по горизонтали с целью ее торможения.

1. $\mathbb{L}f2!$ $\mathbb{Q}d4$

Или 1... $\mathbb{Q}b4$ 2. $\mathbb{L}e2!$ $\mathbb{Q}b3$ 3. $\mathbb{L}e3!$ $\mathbb{Q}b2$ 4. $\mathbb{L}e4!$ $\mathbb{Q}b3$ 5. $\mathbb{L}e3$.

2. $\mathbb{L}a2$ $\mathbb{Q}d3$ 3. $\mathbb{L}a3!$ $\mathbb{Q}d2$

Если король становится на линию с, то ладья уходит на восьмую.

4. $\mathbb{L}a4!$ $\mathbb{Q}d3$ 5. $\mathbb{L}a3$

Ничья.

204) 1/2

Боюсь, что кто-нибудь, получив такой эндшпиль, сдаст партию. Ладья связана, а что тут делать, не отдавать же ферзя за слона?!

1. $\mathbb{W}b5+$ $\mathbb{Q}d5$ 2. $\mathbb{W}xd5+!!$ $exd5$ 3. $\mathbb{L}g3!$

Есть русская пословица: «От сумы и тюрьмы не зарекайся». Как и в жизни, в шахматах все может измениться. Теперь связаны черные.

3... $\mathbb{d}4$ 4. $\mathbb{Q}g2!$ $\mathbb{d}3$ 5. $\mathbb{Q}f1!!$

Ничья!

Этюд иллюстрирует один из методов освобождения от связки: уничтожение связывающей фигуры путем размена или жертвы.

205) 1:0

Этюд показывает еще один способ освобождения от связки — поставить фигуру-заслон между связанным ферзем и королем.

1. $\mathbb{E}d3+$ $\mathbb{Q}c8$ 2. $\mathbb{E}c3+!$ $\mathbb{Q}b8$ 3. $\mathbb{E}c7+$ $\mathbb{Q}a8$

Теперь связана ладья, но метод развязки мы уже знаем.

4. $\mathbb{W}a5+$ $\mathbb{Q}b7$ 5. $\mathbb{W}b4+$ $\mathbb{Q}a6$ 6. $\mathbb{W}a3+$ $\mathbb{Q}b5$ 7. $\mathbb{W}b2+!$ $\mathbb{Q}a4$ 8. $\mathbb{W}a3\#$

206) 1:0

У белых ладья за пешку, но она связана, и, если черные отыграют качество, возможна ничья. Белым надо развязаться.

1. $\mathbb{A}d4+$ $\mathbb{Q}b1$ 2. $\mathbb{E}a1+$ $\mathbb{Q}c2$ 3. $\mathbb{E}a2+$ $\mathbb{Q}d3$ 4. $\mathbb{E}a3+!$

(4. $\mathbb{E}xh2?$ $\mathbb{A}xd5+$ 5. $\mathbb{Q}c5$ $\mathbb{A}g2$).

4... $\mathbb{Q}e2$ 5. $\mathbb{E}e3+!$ $\mathbb{Q}f2$ 6. $\mathbb{E}e4+!$

Одна ладья развязана!

6... $\mathbb{Q}f1$ 7. $\mathbb{E}f5!$ $\mathbb{Q}f2$ 8. $\mathbb{Q}d6$

Полная развязка!

8... $\mathbb{h}2$ 9. $\mathbb{E}h4$

207) 1:0

1. $\mathbb{Q}b5!$ $\mathbb{Q}b6!$ 2. $\mathbb{Q}xb6$ $g2$ 3. $\mathbb{A}d4!!$ $g1\mathbb{W}$ 4. $\mathbb{A}xg1$ $a2$ 5. $\mathbb{A}d4!!$ $\mathbb{Q}xd4$ 6. $\mathbb{C}8\mathbb{W}$ $a1\mathbb{W}$ 7. $\mathbb{W}h8+$

Красиво поработал слон!

208) 1:0

1. $d7$ $\mathbb{E}d2$

(1... $\mathbb{A}c6$ 2. $\mathbb{E}c3+!$;

1... $\mathbb{E}h2+$ 2. $\mathbb{A}h4$ $\mathbb{E}d2$ 3. $d8\mathbb{W}$).

2. $\mathbb{E}c3+$ $\mathbb{Q}d1$

(2... $\mathbb{Q}b1$ 3. $\mathbb{E}b3+!$)

3. $\mathbb{E}c1+$ $\mathbb{Q}e2$ 4. $\mathbb{E}e1+$!

(4. $\mathbb{E}c2?$ $\mathbb{E}xc2$ 5. $\mathbb{A}g5$ $\mathbb{C}c8!$).

4... $\mathbb{Q}f3$ 5. $\mathbb{E}e3+!$ $\mathbb{Q}g2!$

(5... $\mathbb{Q}f2$ 6. $\mathbb{A}b6$)

6. $\mathbb{E}e2+$ $\mathbb{E}xe2$ 7. $\mathbb{A}g5$

Поучительный этюд на завлечение.

209) 1:0

1. $\mathbb{W}b6+$

Проигрывает 1. $\mathbb{W}xa1?$ $\mathbb{Q}h1$.

1... $\mathbb{W}d4!$

Отвлечение белого ферзя от шестой горизонтали.

2. $\mathbb{W}xd4+$ $\mathbb{Q}h1$ 3. $b8\mathbb{W}$ $d1\mathbb{W}$

4. $\mathbb{W}g1+!!$

Белые могут ходить только с шахом:

4. $\mathbb{W}xd1?$ $g1\mathbb{W}+$ 5. $\mathbb{Q}f3$ $\mathbb{A}g2+$ 6. $\mathbb{Q}e2$ $\mathbb{A}f3+$.

4... $\mathbb{Q}xg1$ 5. $\mathbb{W}b6+$ $\mathbb{W}d4$ 6. $\mathbb{W}xd4+$ $\mathbb{Q}h1$ 7. $\mathbb{W}d5!$

Не выигрывает 7. $\mathbb{W}e4$ $h5$ 8. $\mathbb{W}f3$ (8. $\mathbb{Q}f2$ $g4$ 9. $\mathbb{W}d5$ $h4$) 8... $g4!$ 9. $\mathbb{W}d5$ $h4+!$ 10. $\mathbb{W}xh4$ $\mathbb{A}h2$ 11. $\mathbb{W}e5+$ $\mathbb{Q}h1$ 12. $\mathbb{W}e4$ $\mathbb{A}h2$ с ничьей.

7... $h5$ 8. $\mathbb{Q}f2!$ $h4$ 9. $\mathbb{W}f3$

(9. $\mathbb{W}xg5?$ $h3$ 10. $\mathbb{W}g3$ $h2-$ -).

9... $\mathbb{Q}h2$ 10. $\mathbb{W}g4$ $a2$ 11. $\mathbb{W}xg5$ $\mathbb{Q}h3$

12. $\mathbb{W}f5+$ $\mathbb{Q}h2$ 13. $\mathbb{W}g4$

210) 1/2

1. $\mathbb{E}c5+!$

(1. $\mathbb{E}e5+?$ $\mathbb{W}xd4$ 2. $\mathbb{E}e7$ $d1\mathbb{W}$ 3. $\mathbb{E}d7+$ $\mathbb{Q}e4$ 4. $\mathbb{E}c4+$ $\mathbb{W}f5$ 5. $\mathbb{E}c5+$ $\mathbb{Q}g4$ 6. $\mathbb{E}c4+$ $\mathbb{Q}h3!$).

1... $\mathbb{W}xd4$

(1... $\mathbb{Q}d6$ 2. $\mathbb{E}ce5!)$

2. $\mathbb{E}c7$ $d1\mathbb{W}$ 3. $\mathbb{E}d7+$ $\mathbb{Q}c3$

Или 3... $\mathbb{Q}c4$ 4. $\mathbb{E}e4+$.

4. $\mathbb{E}e3!$

Мальтийский крест.

4... $\mathbb{W}xe3$ 5. $\mathbb{E}xd1$

211) 1/2

В эндшпиле при тяжелых фигурах голый король может подвергаться прямой атаке. Для защиты в таких случаях важно разменивать атакующие фигуры, особенно ферзей.

1. $\mathbb{W}e4!$ d5! 2. a8 $\mathbb{W}+$!

Тактический прием — скользящая вилка. Король сдвигается, и конь шахует с другого поля, в данном случае — b6.

2... $\mathbb{Q}xa8$ 3. $\mathbb{W}xd5$ b4+ 4. $\mathbb{Q}xb4$
 $\mathbb{W}h4+$ 5. $\mathbb{Q}f4!!$

Отдача слона позволяет включить в борьбу патовую идею.

5... $\mathbb{W}xf4+$ 6. $\mathbb{Q}a3$ $\mathbb{W}a4+$ 7. $\mathbb{Q}b2$
 $\mathbb{W}b4+$ 8. $\mathbb{Q}a1$ $\mathbb{W}xd5$ 9. $\mathbb{Q}b6+$

Ничья.

212) 1/2

1. a7 $\mathbb{Q}a4+$!

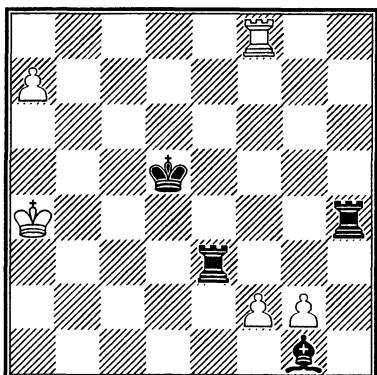
Нет проблем у белых после 1... $\mathbb{Q}c4+$

2. $\mathbb{Q}b4$ $\mathbb{W}b3+$ 3. $\mathbb{Q}a4$ $\mathbb{Q}b5+$ 4. $\mathbb{Q}xb3$ $\mathbb{Q}c6$

5. a8 \mathbb{W} .

2. $\mathbb{Q}xa4$ $\mathbb{W}h4+$ (Д)

Черные ладьи смотрятся грозно. Непонятно, как белые могут спастись.

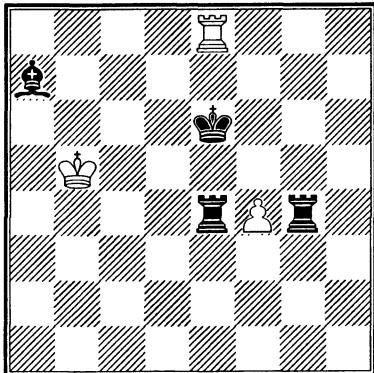


3. g4!!

Надо завлечь эту ладью на g4, а вторую — на e4. Объясните, зачем?!

Проигрывает 3. f4 $\mathbb{W}e4+$ 4. $\mathbb{Q}b5$ $\mathbb{Q}xa7$.

3... $\mathbb{W}xg4+$ 4. f4 $\mathbb{W}e4+$ 5. $\mathbb{Q}b5$ $\mathbb{Q}xa7$
6. $\mathbb{W}d8+$ $\mathbb{Q}e6$ 7. $\mathbb{W}e8+$ (Д)



7... $\mathbb{Q}f5$ 8. $\mathbb{W}f8+$ $\mathbb{Q}g6$ 9. $\mathbb{W}g8+$ $\mathbb{Q}h5$

10. $\mathbb{W}h8+$

Вечный шах или черные теряют одну ладью.

213) 1:0

1. $\mathbb{W}c2+$ $\mathbb{Q}xb6$

(1... $\mathbb{Q}b7$ 2. $\mathbb{W}c7+$ $\mathbb{Q}a8$ 3. $\mathbb{W}a7+$ $\mathbb{Q}b8$)

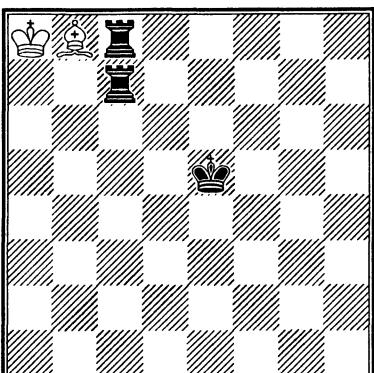
4. $\mathbb{W}g7$ h2 5. $\mathbb{Q}d2$ g1 \mathbb{W} 6. $\mathbb{Q}f4+$).

2. f3!! h2 3. $\mathbb{W}c7!$ a5 4. $\mathbb{Q}f2+$ $\mathbb{Q}xc7$

5. $\mathbb{Q}g3+$

214) 1/2

1. b7 $\mathbb{W}d7$ 2. $\mathbb{Q}d5+$ $\mathbb{Q}e5$ 3. $\mathbb{Q}b6$ $\mathbb{W}c7$
4. $\mathbb{Q}a8$ $\mathbb{W}xg2$ 5. $\mathbb{Q}c8$ $\mathbb{W}g8$ 6. b8 $\mathbb{Q}!$
 $\mathbb{W}gxc8$ (Д)



Изящная патовая позиция.

215) 1/2

1. ♜d8 ♜d6+ 2. ♜e7 ♜c6 3. ♜d7
♜h6 4. ♜f6!!

Угрожал шах слоном на e6. Белые перекрывают шестую линию и жертвой слона приближают ладью к своему королю на расстояние одного хода. Теперь на взятие белые ставят ферзя и на шах слоном имеют нападение королем на ладью.

- 4... ♜b1! 5. ♜e6 ♜h5 6. ♜g5!

Та же комбинация при передвижных на одну горизонталь фигурах.

6... ♜h8 7. ♜d8 ♜h5 8. ♜g5. Белопольный слон не может атаковать поле c8 без потери ладьи. Ничья.

216) 1:0

Чтобы выиграть эту позицию, королю надо прибыть на d6. У черных только одна возможная защита — открыть своей ладье выход на f6 путем f7—f5. Белые препятствуют этому блокирующим ходом слона.

1. ♜f5!! gxsf5

Или 1... f6 2. ♜xg6+ ♜d8 3. ♜f7;
1... ♜d8 2. ♜c5 ♜e8 3. ♜d6.
2. ♜c5 f6 3. ♜d6 ♜g8 4. ♜e6 ♜f8
5. ♜xf6

217) 1/2

Задача ладьи и слона — наладить взаимодействие и разменяться на будущего ферзя. Сделать это нелегко.

1. ♜h7+

(1. ♜h1? ♜c3+ 2. ♜xa5 ♜b1;
1. ♜e5? ♜c3+).

- 1... ♜e6

(1... ♜g6 2. ♜h6+ ♜xh6 3. ♜f6).

2. ♜h1 ♜c3+ 3. ♜a6! ♜b1 4. ♜e1+
♚f7

(4... ♜f5 5. ♜f1+ ♜e6 6. ♜f6).

5. ♜d6!! a1♛ 6. ♜e7+ ♜g6 7. ♜e6+
♚f5

(7... ♜h5 8. ♜e5+ ♜g4 9. ♜e4+ ♜f5
10. ♜e5+).

8. ♜e5+ ♜f6 9. ♜xa5 ♜d4 10.
♜e5+.

Причина неудачи черных — в плохом положении появившегося ферзя: его диагональ блокирована королем, а первая линия — конем.

218) 1:0

Главное при решении этюда — понять, что для белого ферзя надо открыть путь к полю g8, откуда он угрожает королю.

1. ♜h8! g1♛ 2. a8♛ + ♜a3 3. ♜g8+
♛a1 4. ♜h1!

Черный ферзь отвлекается от вертикали g. Теперь его коллега спускается по лесенке и матует.

- 4... ♜xh1 5. ♜xg7+ ♜a2 6. ♜f7+
♛a1 7. ♜f6+ ♜a2 8. ♜e6+ ♜a1
9. ♜e5+ ♜a2 10. ♜d5+ ♜a1 11. ♜d4+
♛a2 12. ♜c4+ ♜a1 13. ♜c3+ ♜a2
14. ♜b3+ ♜a1 15. ♜xa3#

219) 1/2

1. ♜f2+!!

Трудный ход — обычно сильные шахматисты не дают шахов, приближающих чужого короля к месту борьбы. Здесь белые, завлекая черного короля на e4, строят патовую позицию.

- 1... ♜e4

Или 1... ♜e6 2. ♜f1 d1♛ 3. ♜xd1
♜xd1 4. ♜h2; 1... ♜g4 2. ♜f1 ♜e5
3. ♜d1 ♜f3 4. ♜b6 ♜d3 5. ♜a5.

2. ♜xd2! ♜xd2 3. ♜d4!!

Неожиданный патовый удар!

- 3... ♜xd4

Или 3... ♜xd4 4. ♜c6 ♜b2 5. ♜c7
♜c2+ 6. ♜d7=.

4. b8♛ ♜b2+ 5. ♜c4 ♜xb8

220) 1:0

1. ♜c8 ♜c1+ 2. ♜c7 h1♛! 3. ♜xh1
b2! 4. ♜h3!

(4. b6? b1♛ 5. ♜xc1 e3 6. ♜c2 ♜b2!
7. ♜c3 ♜b3 8. ♜c4 ♜b4=).

- 4... ♜a1

Или 4... e3 5. ♜xe3 ♜a1 6. ♜b3 b1♛
7. ♜xb1 ♜xb1 8. e4 ♜xb5 9. e5 ♜b6
10. ♜d6.

5. $\mathbb{b}6$ $\mathbb{b}1\mathbb{w}$ 6. $\mathbb{h}1!$ $e3$ 7. $\mathbb{f}1!$

221) 1:0

1. $e7$ $\mathbb{e}4$ 2. $\mathbb{f}4!$

Не выигрывает 2. $\mathbb{f}5+$ $c5!$ 3. $\mathbb{x}c5+$ $\mathbb{x}a4$ 4. $\mathbb{f}5$ $\mathbb{f}7!$

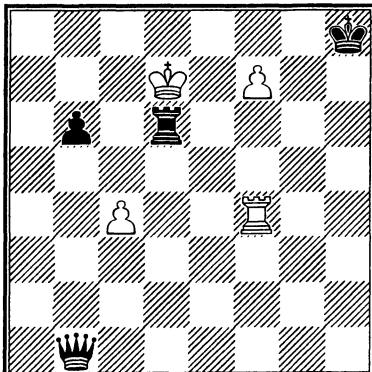
2... $\mathbb{e}6$ 3. $\mathbb{f}5!+\mathbb{x}a4$ 4. $\mathbb{f}6!$ $\mathbb{e}5$

5. $\mathbb{f}4!+\mathbb{c}4$ 6. $\mathbb{x}c4+\mathbb{b}3$

Если 6... $\mathbb{b}5$, то 7. $\mathbb{c}5!+$

7. $\mathbb{c}3!+\mathbb{a}4$ 8. $\mathbb{a}3!+\mathbb{b}5$ 9. $\mathbb{d}3!$

с6 10. $\mathbb{d}8$ $e2$ 11. $e8\mathbb{w}$ $e1\mathbb{w}$ 12. $\mathbb{d}5!+$



222) 1:0

1. $\mathbb{f}3!+$

Не выигрывает 1. $\mathbb{xd}2$ $\mathbb{xd}2$ 2. $f6$ $\mathbb{e}2$ 3. $f7$ $\mathbb{xf}1$ 4. $\mathbb{g}7$ $\mathbb{f}5!+$ 5. $\mathbb{g}6$ $\mathbb{h}4!+$ 6. $\mathbb{g}5$ $\mathbb{f}3!$, и кони либо дают вечный шах, либо выигрывают ферзя с помощью вилки. Цель первого хода — заблокировать поле f3, т. е. отнять его у коня.

1... $\mathbb{e}2$ 2. $\mathbb{xd}2$ $\mathbb{xd}2$ 3. $f6$ $\mathbb{e}2$

Оба коня проигрываются после 3... $\mathbb{xf}6$ 4. $\mathbb{xf}6$ $\mathbb{c}8$ 5. $\mathbb{a}6$.

4. $f7!$ $\mathbb{xf}3$ 5. $\mathbb{g}7!$

Вот в чем секрет! Угроза превращения на двух полях.

5... $\mathbb{f}5!+$ 6. $\mathbb{g}6$ $\mathbb{h}4!+$

Если 6... $\mathbb{ge}7!+$, то 7. $\mathbb{g}5$.

7. $\mathbb{g}5$

Теперь нет шаха с поля f3. Пешка проходит.

223) 1:0

Хотя черная пешка ближе к превращению, преимущество на стороне белых, так как их ферзь может появиться с шахом и король у черных голый.

1. $f7$ $\mathbb{d}7$ 2. $\mathbb{e}6$ $b1\mathbb{w}$

(2... $\mathbb{d}3?$ 3. $\mathbb{c}3!+\mathbb{h}7$ 4. $\mathbb{xb}2!+−$)

3. $\mathbb{xd}7$ $\mathbb{d}3!+4.$ $\mathbb{d}6$

К ничейному эндишипулю ведет 4. $\mathbb{c}7$ $\mathbb{xb}4$ 5. $f8\mathbb{w}!+\mathbb{xf}8$ 6. $\mathbb{xf}8!+\mathbb{g}7$ 7. $\mathbb{c}8$ $\mathbb{b}3$ 8. $\mathbb{b}7$ $\mathbb{f}7$ 9. $\mathbb{c}6$ $\mathbb{b}4$.

4... $\mathbb{xd}6!+ (Д)$

5. $\mathbb{c}8!!$

Король не берет ладью и тем самым не позволяет блокировать свою проходную. Плохо 5. $\mathbb{c}7?$ из-за 5... $\mathbb{h}7$.

5... $\mathbb{c}6+6.$ $\mathbb{b}8$ $\mathbb{b}4$ 7. $f8\mathbb{w}!+\mathbb{xf}8$ 8. $\mathbb{xf}8!+\mathbb{g}7$ 9. $\mathbb{c}8$ $\mathbb{e}6$ 10. $\mathbb{b}7$ $\mathbb{f}7$ 11. $\mathbb{c}6!+$

224) 1:0

В подобных открытых позициях два слона сильнее двух коней. Здесь это тем более справедливо, что белый король блокирован в левом нижнем углу и слоны в некоторых вариантах могут создать матовые угрозы. Даже превращение пешки h не особенно пугает черных, так как чернопольный слон грозит перейти на главную диагональ и разменяться с ферзем. Но ферзю помогут кони, проявив свои комбинационные способности.

1. $h7$ $\mathbb{h}5$ 2. $\mathbb{f}4!!$

Идея этого промежуточного хода — открыть диагональ h4-d8 для будущего ферзя. Немедленное превращение пешки в ферзя проигрывало: 2. $h8\mathbb{w}$ $\mathbb{xf}6!+$ 3. \mathbb{al} $\mathbb{e}7!$ 4. $\mathbb{f}3$ $\mathbb{f}6!+$ 5. $\mathbb{e}5!+\mathbb{e}7$.

2... $gxf4$ 3. $h8\mathbb{w}$ $\mathbb{g}6!+$ 4. $\mathbb{a}1$ $\mathbb{e}7$ 5. $\mathbb{f}3$ $\mathbb{f}6!+6.$ $\mathbb{e}5!+\mathbb{e}7$ 7. $\mathbb{h}4!$

Вот в чем смысл жертвы коня! Ввиду угрозы 8. $\mathbb{xf}4$ у черных нет хорошего выбора.

7... $\mathbb{xf}4$ 8. $\mathbb{xf}4$

225) 1/2

Если черные освободят три свои фигуры от преследования белых, то побе-дят (ладья и две легкие фигуры выигры-вают против ладьи, а две неопасные изолированные пешки — не подмога). Но пока белый король напал на ладью, которая не может покинуть линию a, так как защищает слона. Однако белая ладья тоже под боем, ее надо отвести или защитить, так как размен ладей для белых равносителен сдаче партии.

1. f3!!

Другие ходы проигрывают:

- a) 1. ♜h4? ♜a8 2. ♜b7 ♜g5 3. ♜h1 (3. ♜c4 ♜a5! 4. ♜b6 ♜b3!) 3... ♜a5 4. ♜xa1 ♜c6+;
- б) 1. d3? ♜a8 2. ♜b7 ♜a5 3. ♜b6 ♜b3
- 4. ♜b4 ♜a8 5. ♜b7 ♜e8! 6. d4 ♜e4. Ладья не только подготовила вилку конем на c5 — в случае взятия слона, — но и напала на d4 — черные выигрывают. Вариант с ходом 1. f3 отличается от последнего тем, что эта пешка будет контролировать поле e4, не позволяя перевести на него черную ладью.

1... ♜a8 2. ♜b7 ♜a5 3. ♜b6 ♜b3
4. ♜b4 ♜a8 5. ♜b7 ♜h8

Ладья спешит на четвертую линию, чтобы связать пешку, которая появится на d4. Плохо 5... ♜d8? 6. ♜xa4 ♜c5+ 7. ♜c7.

6. d4! ♜h4! 7. f4!!

«Соль» замысла белых — пешку надо «бросить». Для того и заставили черную ладью встать на линию h, чтобы эта пешка исчезла.

7... ♜xf4 8. ♜xa4 ♜c5+ 9. dxс5 ♜xa4
10. c6 ♜b4+ 11. ♜c8! ♜e6 12. c7 ♜d6

Вот в чем смысл первого и седьмо-го ходов белых — после 12... ♜e7 — пат, так как на доске нет пешки f.

13. ♜d8 ♜h4 14. c8 ♜+

Ничья. Замечательный этюд!

226) 1:0

1. ♜a4!!

Черную пешку надо заставить про-двинуться, чтобы она не держала под контролем поле с5. Смысл этой опера-ции прояснится на 10-м ходу. Проиг-рывает 1. fxg6+ ♜xg6 2. ♜c2 ♜xf4+ 3. ♜g1 ♜f6 4. ♜g5 ♜xe6 (4... b5? 5. ♜d3 ♜xe6 6. ♜h1! ♜e1+ 7. ♜g2 ♜e6 8. ♜b1!) 5. ♜f1 ♜f6+ 6. ♜e1 ♜e6+ 7. ♜d1 ♜d6+ 8. ♜c1 ♜c6—+.

1... b5 2. fxg6+ ♜xg6

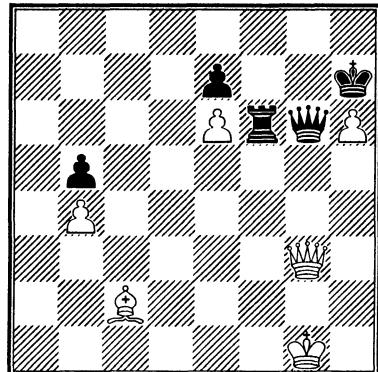
В пользу белых и 2... ♜g8 3. g7 ♜xf4+ (3... ♜f6 4. h7+ ♜xh7 5. ♜c2 ♜g8 6. ♜h4) 4. ♜xf4 bxa4 5. ♜f5 a3 6. h7+ ♜xg7 7. ♜f7.

3. ♜c2 ♜xf4+ 4. ♜g1!

Плохо 4. ♜xf4? ♜xc2 5. ♜f7+ ♜xh6 6. ♜xe7 ♜f5+ или 4. ♜e1? ♜e4+ 5. ♜f2 ♜e2+!

4... ♜f6 (Д)

Редкой красоты связка — черный ферзь связан и по вертикали, и по ди-агонали, при этом обе связывающие белые фигуры не нуждаются в защите.



5. ♜g5!

Где вы видели, чтобы ферзь так гу-лял без охраны? Сейчас он защитил пешку h6 от черного короля.

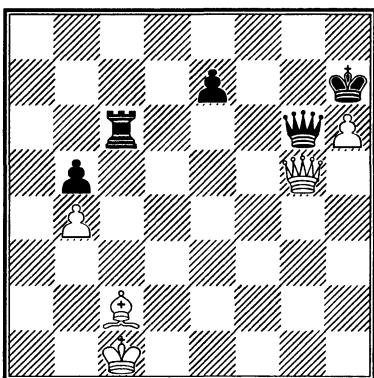
5... ♜xe6

Если 5... ♜h8, то 6. ♜xg6!

6. ♜f1 ♜f6+ 7. ♜e1 ♜e6+ 8. ♜d1

Грубая ошибка 8. ♜d2?? из-за 8... ♜e2+.

8... $\mathbb{Q}d6+$ 9. $\mathbb{Q}c1$ $\mathbb{Q}c6$ (Д)



10. $\mathbb{Q}c5+-$

Теперь понятен первый ход слоном на a4.

Прекрасный этюд на тему связки.

Выигрыш и потеря темпа

240) 1:0

Этот этюд показывает мощный способ выигрыша темпа — промежуточный ход с сильной угрозой.

1. $g7$ $\mathbb{Q}f7$ 2. $\mathbb{Q}f5$ $\mathbb{Q}g8!$

Сразу проигрывает 2... $\mathbb{Q}xg7$ 3. $\mathbb{Q}xg5$, так как белые овладевают оппозицией.

3. $\mathbb{Q}g4!$

Ошибочно 3. $\mathbb{Q}xg5?$ $e4!$ (3... $\mathbb{Q}xg7?$ 4. $\mathbb{Q}f5$ $\mathbb{Q}f7$ 5. $\mathbb{Q}xe5$ $\mathbb{Q}e7$, и у белых есть запасной ход пешкой) 4. $dxe4$ $\mathbb{Q}xg7=.$

3... $\mathbb{Q}f7$

Или 3... $e4$ 4. $dxe4$ $\mathbb{Q}f7$ 5. $\mathbb{Q}f5$ $\mathbb{Q}g8$ 6. $\mathbb{Q}f6$ $g4$ 7. $e5+-.$

4. $\mathbb{Q}xg5$ $e4$

Так как теперь черный король стоит не на g8, а на f7, у белых есть промежуточный ход, создающий угрозу проведения пешки g,

5. $\mathbb{Q}h6!$ $exd3$ 6. $\mathbb{Q}h7+-$

241) 1:0

Ситуация похожа на ничью — угрожает появление черного ферзя с шахом и взятием слона. Но белые выигрывают темп постройкой батареи.

1. $\mathbb{Q}c8!$

Пешечная батарея! Так как слон расположен на одной диагонали с королем, при превращении слон дает шах.

1... $a1\mathbb{Q}+ 2. \mathbb{Q}g2$

Плохо 2. $\mathbb{Q}h2$ $\mathbb{Q}h8+$ 3. $\mathbb{Q}g2$ $\mathbb{Q}d8.$

2... $\mathbb{Q}g7+$

Или 2... $\mathbb{Q}a2+$ 3. $\mathbb{Q}h3.$

3. $\mathbb{Q}f1!$ $\mathbb{Q}a1+ 4. \mathbb{Q}e1+-$

242) 1/2

Для ничьей белым надо прорваться королем к полю a1.

1. $\mathbb{Q}f6!!$

Все могут короли — даже идти в обратную сторону! Но король, как всегда, прав: после 1. $\mathbb{Q}d4?$ $a4$ 2. $\mathbb{Q}c3$ $a3$ 3. $g6$ $\mathbb{Q}a4$ белые проигрывают из-за цугцванга. Поэтому сначала белый король угрозой маты заставляет слона встать на невыгодную диагональ.

1... $\mathbb{Q}c2$

Или 1... $\mathbb{Q}b3$ 2. $g6$ $\mathbb{Q}xf7$ 3. $\mathbb{Q}e5!! =$

2. $g6$ $\mathbb{Q}xg6$ 3. $\mathbb{Q}e5!!$ $a4$ 4. $\mathbb{Q}d4$ $a3$

5. $\mathbb{Q}c3$ $\mathbb{Q}xf7$ 6. $\mathbb{Q}c2$

243) 1/2

Как выиграть темп для прорыва белого короля на h1?

1. $e7$

Проигрывает 1. $\mathbb{Q}e4$ $h2$ 2. $\mathbb{Q}xe5$ $h1\mathbb{Q}$ 3. $b8\mathbb{Q}$ $\mathbb{Q}h2+.$

1... $\mathbb{Q}f7$ 2. $e8\mathbb{Q}+!$

Король завлекается под шах возможного будущего ферзя b8.

2... $\mathbb{Q}xe8$ 3. $\mathbb{Q}f6!$ $\mathbb{Q}g3$ 4. $\mathbb{Q}e5!!$

Блестящий ход! Белый король на пути к h1 нападет на черного слона. Не помогает 4. $\mathbb{Q}d4?$ $\mathbb{Q}d7!$ 5. $\mathbb{Q}e5$ $\mathbb{Q}xe5+$ 6. $\mathbb{Q}xe5$ $\mathbb{Q}c7.$

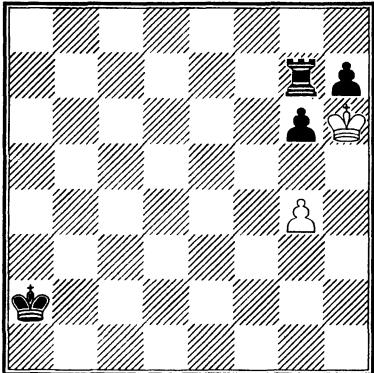
4... ♜xe5 5. ♜e4

Вот он, нужный темп!

5... ♜d7 6. ♜f3! ♜e6 7. ♜f2 =

244) 1/2

1. ♜a2+ ♜xa2 2. ♜c2+ ♜b2 3. ♜xh2!
♜xh2 4. hxg7 ♜e2+ 5. ♜f4 ♜e8 6. ♜g5
♜g8 7. ♜h6 ♜xg7 (Д)



8. g5!

Промежуточный ход! Взятие ладьи проигрывало: 8. ♜xg7? h5.

8... ♜g8 9. ♜xh7 =

245) 1/2

1. ♜b5+!

Белая ладья обязана встать на g5, но сначала выигрывает важный темп, оттесняя черного короля в угол, — промежуточный шах. Проигрывало немедленное 1. ♜g5 ♜h6+ 2. ♜a5 ♜xh5 3. ♜a6 ♜h6+ 4. ♜a5 ♜h2 5. ♜a6 ♜c8 6. ♜g7 ♜d8 7. ♜xa7 ♜h7.

1... ♜a8

(1... ♜c7 2. ♜g5 ♜h6+ 3. ♜xa7 ♜xh5

4. ♜g7+ ♜c6 5. ♜xg2 =)

2. ♜g5 ♜h6+ 3. ♜a5 ♜xh5 4. ♜a6
♜h6+ 5. ♜a5

Плохо 5. ♜b5 ♜b6+ 6. ♜c5 ♜b2

7. ♜c6 ♜c2+ 8. ♜b5 ♜b7.

5... ♜h2 6. ♜ab

(6. ♜b4? ♜b7 7. ♜c3 a5!).

6... ♜b8 7. ♜g7 ♜c8 8. ♜xa7 ♜h7

9. ♜a8! ♜h2

Или 9... ♜h1 10. ♜g8+ ♜c7 11. ♜g7+
♜b6 12. ♜g6+ с ничьей.

10. ♜a7 ♜d8 11. ♜b6 ♜e8 12. ♜c5
♜f8 13. ♜g3 ♜f7 14. ♜d5 ♜f6 15. ♜e4 =

246) 1:0

1. d6

(1. dxe6? b4 2. cxb4 ♜xb4 3. e7 ♜xe7

4. ♜xe7 ♜g4).

1... ♜xd6+

Другие ходы проигрывают:

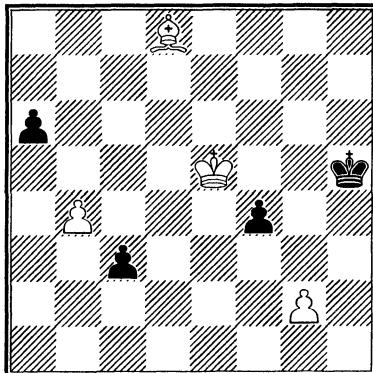
a) 1... b4 2. d7 bxc3 3. ♜h4 ♜b4

4. ♜b6 c2 5. d8 ♜c1 ♜g6#;

b) 1... ♜g7 2. d7 ♜xc3 3. ♜b6 ♜d4+

4. ♜xa6 ♜e5 5. ♜b6 ♜d4+ 6. ♜xb5+-.

2. ♜xd6 b4 3. cxb4 e5 4. ♜xe5 c3 (Д)



Пешка проходит?! Но у белых есть план!

5. ♜f5! c2 6. ♜g5 c1 ♜ 7. g4+ fxg3
8. ♜xc1+-

247) 1/2

С какого поля задержать проходную?

1. ♜h2!

Слон остается на диагонали против короля, что в дальнейшем в главном варианте этюда поможет построить батарею и с ее помощью выиграть недо-

стающий темп и спасти пол-очка в трудной позиции.

После 1. $\mathbb{Q}d4?$ $\mathbb{Q}g6+$ 2. $\mathbb{Q}e6$ (2. $\mathbb{Q}d7$ $\mathbb{Q}e5+$ 3. $\mathbb{Q}e6$ $\mathbb{Q}f3$; 2. $\mathbb{Q}d8$ $\mathbb{Q}f4$ 3. $\mathbb{Q}e3$ c5! 4. $\mathbb{Q}xf4+$ $\mathbb{Q}a8$ 5. $\mathbb{Q}e3$ c4) 2... $\mathbb{Q}f4+$ 3. $\mathbb{Q}d7$ $\mathbb{Q}e2$ 4. $\mathbb{Q}e3$ g1 \mathbb{Q} 5. $\mathbb{Q}xg1$ $\mathbb{Q}xg1$ 6. $\mathbb{Q}c6$ $\mathbb{Q}f3$ 7. a6 $\mathbb{Q}d4+$ 8. $\mathbb{Q}c5$ $\mathbb{Q}e6+$ 9. $\mathbb{Q}d5$ c5 черные выигрывают.

1... $\mathbb{Q}g6+$

К ничьей ведет 1... $\mathbb{Q}b7$ 2. $\mathbb{Q}g1$ $\mathbb{Q}g6+$ (2... $\mathbb{Q}c6$ 3. $\mathbb{Q}f6$ $\mathbb{Q}b5$ 4. $\mathbb{Q}g5=$) 3. $\mathbb{Q}d8$ c6 4. $\mathbb{Q}d7$ $\mathbb{Q}e5+$ 5. $\mathbb{Q}d6$ $\mathbb{Q}c4+$ 6. $\mathbb{Q}c5$ $\mathbb{Q}xa5$ 7. $\mathbb{Q}d4$ $\mathbb{Q}b6$ 8. $\mathbb{Q}e4$ $\mathbb{Q}b5$ 9. $\mathbb{Q}f3$,

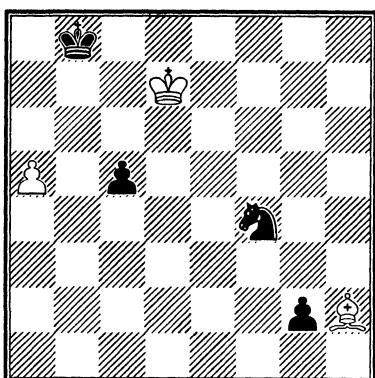
2. $\mathbb{Q}e6!$ $\mathbb{Q}f4+$

И другие продолжения не выигрывают:

a) 2... $\mathbb{Q}h4$ 3. $\mathbb{Q}d7!$ $\mathbb{Q}b7$ 4. $\mathbb{Q}g1!$ $\mathbb{Q}f3$ 5. $\mathbb{Q}f2$ $\mathbb{Q}e5+$ 6. $\mathbb{Q}e6$ $\mathbb{Q}d3$ 7. $\mathbb{Q}g1$ $\mathbb{Q}a6$ 8. $\mathbb{Q}d5$ $\mathbb{Q}xa5$ 9. $\mathbb{Q}e4$ $\mathbb{Q}e1$ 10. $\mathbb{Q}e3$ c5 11. $\mathbb{Q}e2=$;

b) 2... $\mathbb{Q}b7$ 3. $\mathbb{Q}g1!$ $\mathbb{Q}f4+$ 4. $\mathbb{Q}d7$ $\mathbb{Q}d5$ 5. a6+ $\mathbb{Q}xh6$ 6. $\mathbb{Q}c6$ $\mathbb{Q}c3$ 7. $\mathbb{Q}xc7$ $\mathbb{Q}b5$ 8. $\mathbb{Q}d6$ $\mathbb{Q}c4$ 9. $\mathbb{Q}e5$ $\mathbb{Q}d3$ 10. $\mathbb{Q}f4$ $\mathbb{Q}e2$ 11. $\mathbb{Q}g3$ $\mathbb{Q}f1$ 12. $\mathbb{Q}a7$ $\mathbb{Q}e4+$ 3. $\mathbb{Q}f3$ $\mathbb{Q}g5+$ 14. $\mathbb{Q}g3=$.

3. $\mathbb{Q}d7$ c5 (Д)



4. $\mathbb{Q}d6!!$

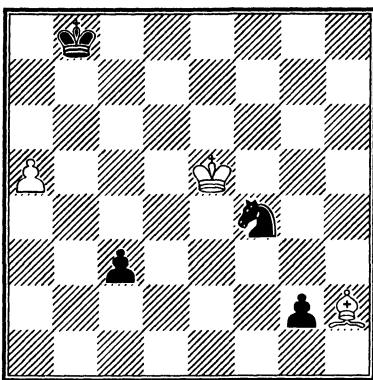
Этот ход построил королевскую батарею, пока — из-за коня — замаскированную. Две пешки выигрывали у слона при 4. $\mathbb{Q}xf4+$ $\mathbb{Q}b7$ 5. $\mathbb{Q}e3$ c4.

4... c4

Или 4... $\mathbb{Q}d3$ 5. $\mathbb{Q}d5+$ $\mathbb{Q}b7$ 6. $\mathbb{Q}g1!$ $\mathbb{Q}a6$ 7. $\mathbb{Q}c4=$.

5. $\mathbb{Q}e5!$ c3 (Д)

Пешка прорвалась, но от батареи не сбежать!



6. $\mathbb{Q}xf4!$ c2 7. $\mathbb{Q}e3+$ $\mathbb{Q}b7$ 8. $\mathbb{Q}d2$

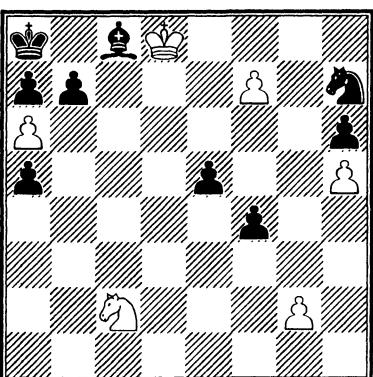
Ничья. Батарейный шах выиграл темп.

248) 1:0

В этом этюде белые выигрывают методом потери темпа для достижения позиции цугцванга при ходе черных.

1. f7 $\mathbb{Q}f6+$ 2. $\mathbb{Q}d8$ $\mathbb{Q}h7$ (Д)

Решающая позиция — результат зависит от хода белых.



3. $\mathbb{Q}c7!!$

Белые сознательно теряют темп. Позиция взаимного цугцванга при ходе белых после 3. ♔xc8 bxab 4. g3 ♕f8! Например: 5. gxf4 exf4 6. ♕e1 (6. ♕d4 a4 7. ♕c6 a5 8. ♕b8 a6) 6... a4 7. ♕d3 a5 8. ♕xf4 a3 9. ♕d5 a6 =.

3... bxab 4. ♔xc8 ♕f8

Ходы пешками пропускают белого коня к полю c7 и потому быстро проигрывают:

- a) 4... e4 5. ♕d4 ♕f8 6. ♕b3 e3
7. ♕c5 e2 8. ♕xa6+—,
- 6) 4... a4 5. ♕b4 a5 6. ♕a6+—.

5. g3!

Белым надо расчистить путь для коня. Эта же самая позиция при ходе белых вела к ничьей (см. примечание после третьего хода белых).

5... ♕h7

Или 5... ♕e6 6. gxf4 exf4 7. ♕d4 ♕f8

8. ♕b3+—.

6. gxf4 exf4 7. ♕d4 ♕f8 8. ♕c6 a4

9. ♕b8 a5 10. ♕a6 ♕e6 11. ♕f8

249) 1/2

У белых лишняя пешка, но и у соперника есть серьезное преимущество — черный слон держит поле h8, а белому поле a1 недоступно. Белый слон может встать на главную диагональ только на поле g7, но успеет ли?

1. ♕g8

Проигрывает 1. h8♕ ♕e4+ 2. ♕g8 ♕xh8 3. ♕xh8 a1♕ + 4. g7 ♕f5 5. ♕h7 ♕a7 6. ♕h8 ♕d4.

1... ♕e4

Если 1... ♕d5, то 2. ♕f4!

2. ♕d6! ♕f5

Если ходит слон, белые добиваются ничьей его преследованием: 2... ♕b2 3. ♕a3! a1♕ 4. ♕xb2 ♕a8+ 5. ♕g7 ♕b7+ 6. ♕g8 ♕b8+ 7. ♕f7=.

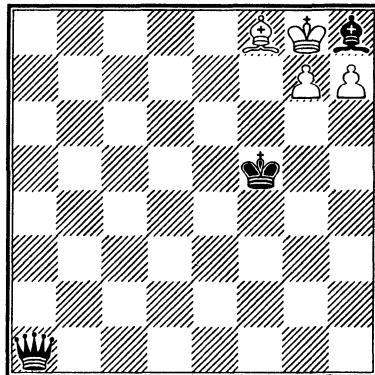
3. ♕f8 ♕h8!!

Отличный блокадный ход. Если король бил пешку, белые красиво делали ничью: 3... ♕xg6 4. h8♕! ♕xh8 5. ♕g7=.

4. g7

(4. ♕xh8? a1♕ —+).

4... a1♕ (Д)



Если белые ставят ферзя, то черная королева приближается по лесенке и матует. Спасает слабое превращение.

5. gxh8♕! ♕a2+ 6. ♕f7 ♕g6
7. h8♕+—

Эта замечательная миниатюра была признана по итогам «Альбома ФИДЕ» лучшей в мире за 1986—1988 гг.

Батарейная игра

262) 1:0

1. ♕f4 ♕f2

Черный король должен прятаться «в тени» белого.

2. ♕e4 ♕e2 3. ♕d4 ♕d2 4. ♕c5 ♕c3
5. ♕c8!—

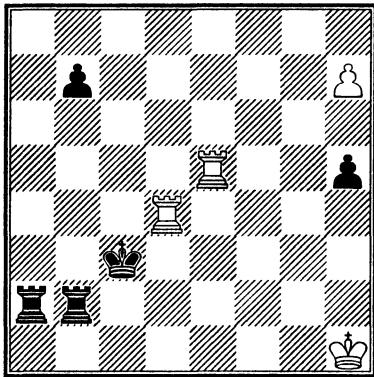
Батарея построена.

5... ♕xa7 6. ♕b6+—

263) 1:0

Белые заставляют короля противника встать на главную черную диагональ и только после этого ставят ферзя — или с шахом, или с батареей.

1. ♕c3+ ♕e4 2. ♕d4+ ♕f5 3. ♕c5+ ♕e6 4. ♕e5+ ♕f7 5. ♕d7+ ♕g6 6. ♕e6+ ♕f5 7. ♕f6+ ♕e4 8. ♕e7+ ♕d5 9. ♕e5+ ♕c4 10. ♕f4+ ♕d3 11. ♕d4+ ♕c3 (Д)

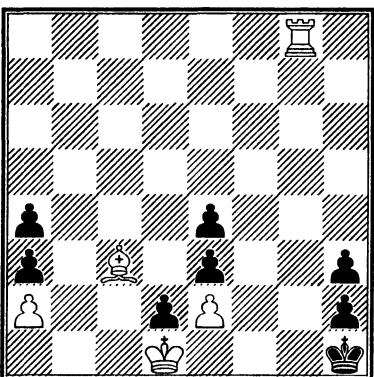


12. $\mathbb{h}8\mathbb{w}$ $\mathbb{b}1+$ 3. $\mathbb{d}1\mathbb{w}xd1+$ 14. $\mathbb{e}1+$

264) 1:0

1. $\mathbb{f}3$ $d2+$ 2. $\mathbb{d}1\mathbb{w}e4$ 3. $\mathbb{x}e4$ $fxe4$
4. $\mathbb{g}8$ $h3$ (Д)

Черные надеются на пат. Препятствуя этому, белые строят индийскую батарею, и ее первая фигура — слон — соберет богатый урожай.



5. $\mathbb{g}7$ $\mathbb{g}2$ 6. $\mathbb{e}5+$ $\mathbb{h}1$ 7. $\mathbb{g}3$
 $\mathbb{g}2$ 8. $\mathbb{f}4+$ $\mathbb{h}1$

Или 8... $\mathbb{f}2$ 9. $\mathbb{x}h2$.

9. $\mathbb{g}5$ $\mathbb{g}2$ 10. $\mathbb{x}e3+$ $\mathbb{h}1$ 11. $\mathbb{f}4$
 $e3$ 12. $\mathbb{g}5$ $\mathbb{g}2$ 13. $\mathbb{x}e3+$ $\mathbb{h}1$
14. $\mathbb{g}5$ $\mathbb{g}2$ 15. $\mathbb{f}4+$ $\mathbb{h}1$ 16. $\mathbb{x}h2$
 $\mathbb{x}h2$ 17. $e4+$

265) 1:0

1. $\mathbb{c}3!$ $e1\mathbb{w}!$

Не помогает 1... $\mathbb{d}5+$ 2. $\mathbb{b}6\mathbb{w}xa5$
3. $\mathbb{f}5+$ $\mathbb{g}8$ 4. $\mathbb{w}xa5$ $a3$ 5. $\mathbb{g}3+-$
2. $\mathbb{x}e1\mathbb{w}d5+$ 3. $\mathbb{b}6\mathbb{w}xa5$ 4. $\mathbb{c}3!$
 $\mathbb{a}8$

Или 4... $\mathbb{d}5$ 5. $\mathbb{e}8+$ $\mathbb{g}8$ 6. $\mathbb{f}6+$
5. $\mathbb{b}7\mathbb{w}f8$ 6. $\mathbb{f}5+$ $\mathbb{g}8$ 7. $\mathbb{h}6\#$

266) 1:0

1. $d7\mathbb{w}e7$ 2. $\mathbb{b}8!$

В засаду! Белые ожидают короля на поле d8.

3. $\mathbb{x}g3!$ 3. $\mathbb{a}8!$

Ошибочно 3. $\mathbb{x}g3?$ из-за 3... $f1\mathbb{w}$
4. $\mathbb{a}6+$ $\mathbb{c}7=$

3... $f1\mathbb{w}$ 4. $d8\mathbb{w}+$ $\mathbb{w}xd8$ 5. $\mathbb{a}6+$
 $\mathbb{b}8!$ 6. $\mathbb{xf1}\mathbb{w}c7$ 7. $\mathbb{a}6$ $e2$ 8. $\mathbb{xe2}$
 $\mathbb{b}7$ 9. $\mathbb{f}3+-$

267) 1/2

1. $\mathbb{g}6!$ $\mathbb{x}g6$ 2. $\mathbb{a}7\mathbb{w}d4$ 3. $\mathbb{e}5!$

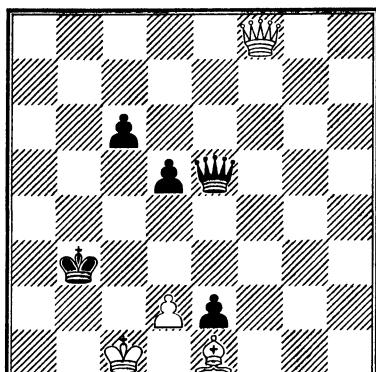
Белые отдали двух слонов ради возможности преследовать ладьей слона, угрожающего матом.

3... $\mathbb{x}e5$ 4. $\mathbb{e}7\mathbb{w}d4$ 5. $\mathbb{e}2!$ $\mathbb{c}2!$

6. $\mathbb{d}2\mathbb{w}h8$ 7. $\mathbb{h}2\mathbb{w}g7$ 8. $\mathbb{g}2\mathbb{w}f6$
9. $\mathbb{f}2\mathbb{w}e5$ 10. $\mathbb{e}2\mathbb{w}d4$ 11. $\mathbb{d}2=$

268) 1:0

1. $f7\mathbb{w}e5!$ 2. $\mathbb{a}8+$ $\mathbb{b}3$ 3. $\mathbb{a}3+!$
 $\mathbb{w}xa3$ 4. $f8\mathbb{w}+$ $\mathbb{b}3$ (Д)



5. $\mathbb{w}b4+!!$ $\mathbb{w}xb4$ 6. $d4+$

269) 1/2

1. ♜e6+ ♛h7!

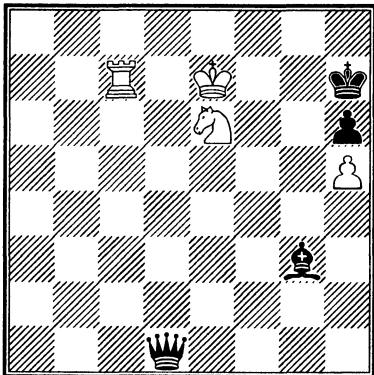
Простая ничья после 1... ♛g8 2. ♜c8+.

2. ♜c7!

Батарея построена. Хуже 2. ♜f8+ ♛g8 3. ♜c8 ♛e2+ 4. ♜e6+ ♛h7 5. ♜c7 ♛xg3 6. ♜d7 ♛f3! 7. ♜f4 ♛c6! 8. ♛e8+ ♛g8.

2... ♜xg3 (Д)

Черные надеются победить, но их ждет неожиданный ответ.



3. ♜f4!!

Отдавая коня, белые подключают патовую идею. Проигрывает 3. ♜d7 ♛f3 4. ♜f4 ♛c6!

3... ♜xf4 4. ♜d7!! ♛g4

Или 4... ♛g5+ 5. ♜e6+ ♛xd7+ 6. ♛xd7 ♛g7 7. ♜e6=; 4... ♜d6+ 5. ♜e6+ ♛g8 6. ♜d8+ ♛h7 7. ♜d7+ с ничьей.

5. ♛f6+ ♛h8 6. ♜d8+ ♛h7 7. ♜d7+ Ничья.

270) 1:0

1. ♜g3

(1. ♜e1? ♜f6+ 2. ♜xf6 exf6+ 3. ♜xf6 b1♛).

1... ♜f6+

(1... b1♛ 2. ♜xc3+ ♛a2 3. ♜xg2+ ♛a3 4. ♜e3+—),

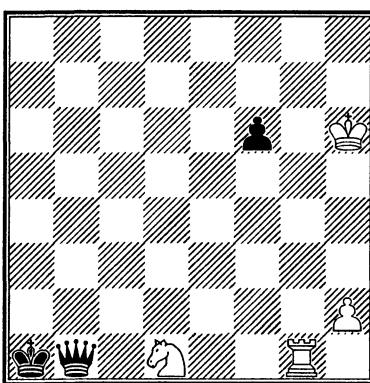
2. ♜xf6

К ничьей ведет 2. ♛h6? ♜xg7+ 3. ♜xg7 g1♛ (3... b1♛ 4. ♜a3+ ♛a2

5. ♜xa2+ ♛xa2 6. ♜c3+ ♛b3 7. ♜e2 ♜c4 8. ♜g6 e5 9. ♜f5 ♜d3 10. ♜g1 ♛e3 11. ♛xe5+—) 4. ♜xg1 b1♛ 5. ♜e1 ♛b4 6. ♜c3+ ♛b2 7. ♜b1+ ♛xc3 8. ♜xb4+ ♛xb4 9. ♜g6 ♜c4 10. h4 e5 11. ♜f5 ♜d5 12. h5 e4 13. ♜f4 ♛e6!=

2... exf6+ 3. ♛h6! g1♛ 4. ♜xg1 b1♛ (Д)

На появление ферзя белые заготовили ответный тихий ход страшной силы, меняющий оценку позиции.



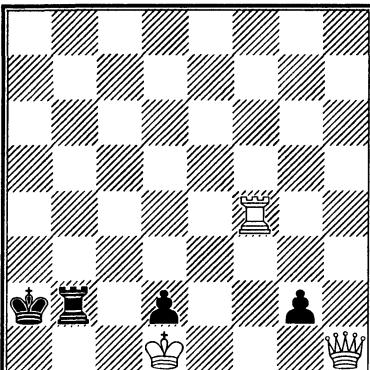
5. ♜e1!! ♛c1+ 6. ♜e3+—

271) 1:0

1. ♜g3!

Единственный ход. После 1. ♜xh4 h1♛+ 2. ♜xh1 ♜b1+ у черных нет проблем.

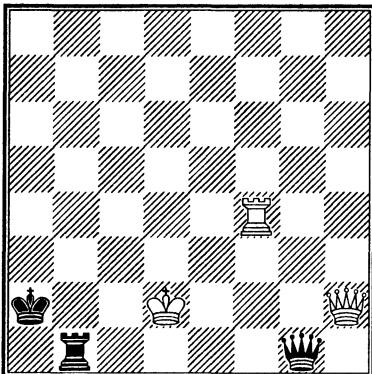
1... hxg3 2. h8♛ h1♛+! 3. ♜xh1 g2!! (Д) (3... ♜b1+ 4. ♛c2!+—).



4. $\mathbb{W}h2!!$

Засада по второй линии. Другие ходы не выигрывают:

- a) 4. $\mathbb{W}xg2?$ $\mathbb{B}b1+$ 5. $\mathbb{C}c2$ $\mathbb{B}b2+$
6. $\mathbb{C}c3$ $d1\mathbb{Q}+$;
6. $\mathbb{B}a4+$? $\mathbb{C}b3$ 5. $\mathbb{W}h3+$ $\mathbb{C}xa4$;
6. $\mathbb{W}g1?$ $\mathbb{B}b1+$ 5. $\mathbb{C}c2$ $\mathbb{B}c1+$
6. $\mathbb{W}xd2$ $\mathbb{X}g1$ 7. $\mathbb{B}g4=.$
- 4... $\mathbb{B}b1+$
Или 4... $g1\mathbb{W}+$ 5. $\mathbb{W}xg1$ $\mathbb{B}b1+$
6. $\mathbb{C}c2$, и белые побеждают.
5. $\mathbb{W}xd2$ $g1\mathbb{W}$ (Д)



6. $\mathbb{C}c3+!$

Замечательная позиция! Белые дают батарейный шах, когда ферзь — вторая фигура королевской батареи — под боем!

6... $\mathbb{Q}a3$ 7. $\mathbb{W}a2+!$ $\mathbb{Q}xa2$ 8. $\mathbb{B}a4\#$

Красивый этюд!

Атака на короля

291) 1:0

1. $\mathbb{B}d5!$ $\mathbb{B}xd5$ 2. $\mathbb{Q}e3!$

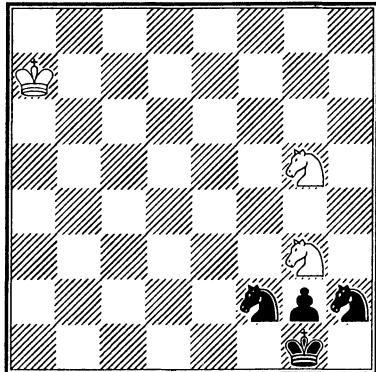
Ошибочно 2. $\mathbb{B}d2$ из-за 2... $\mathbb{B}f5!$

2... $\mathbb{B}g5$ 3. $\mathbb{Q}f7+$ $\mathbb{C}h6$ 4. $\mathbb{Q}e8$ $d2$

5. $\mathbb{Q}xd2$

292) 1:0

1. $\mathbb{Q}e4$ $\mathbb{Q}d3$ 2. $\mathbb{W}f2!!$ $\mathbb{Q}xf2$ 3. $\mathbb{Q}g3+!$
 $\mathbb{Q}g1$ 4. $\mathbb{Q}g5$ (Д)

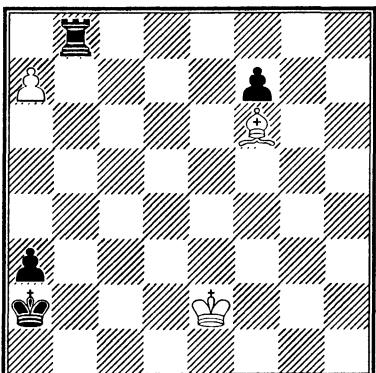


Красивая цугцванговая позиция!

4... $\mathbb{Q}hg4$ 5. $\mathbb{Q}f3\#$

293) 1:0

1. $a7$ $\mathbb{B}b8!$ (Д)



2. $axb8\mathbb{Q}!$ $\mathbb{Q}b1$ 3. $\mathbb{Q}d1$ $a2$ 4. $\mathbb{Q}a1!$

Блокада пешки — единственный, но мощный шанс на выигрыш.

4... $f5!$ 5. $\mathbb{Q}c6$ $f4$

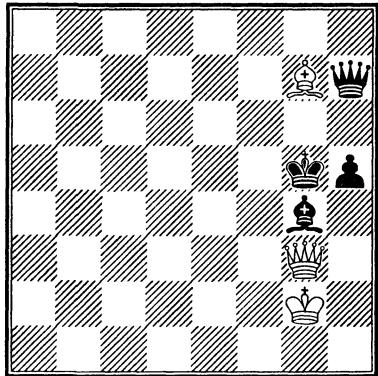
Черные не берут слона, но белые заставляют это сделать.

6. $\mathbb{Q}d4$ $f3$ 7. $\mathbb{Q}b3$ $f2$ 8. $\mathbb{Q}d2+$ $\mathbb{Q}xa1$
9. $\mathbb{Q}c2$ $f1\mathbb{W}$ 10. $\mathbb{Q}b3\#$

294) 1:0

Из-за удаленного черного ферзя атака на плохого короля при разноцветных слонах развивается легко.

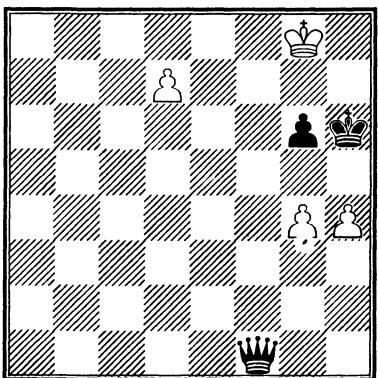
1. ♜d4+ ♕g5 2. ♜f6+ ♕g4 3. ♜f3+ ♕g5 4. ♜g3+ ♕g4



5. ♜h4+! ♕f4 6. ♜f2+ ♜f3+
7. ♜xf3+ ♕g5 8. ♜g3+

295) 1:0

1. d7 ♔g7 2. ♜h6 ♔xh6 3. ♔e6 ♜f7
4. ♔xf7 f2 5. ♔g8 f1 ♜ (Д)



Только превращение в коня приносит белым победу.

6. d8 ♜!! ♜c4+ 7. ♜f7+ ♜xf7
8. ♔xf7+-

296) 1:0

Черный ферзь появляется неизбежно и быстро, поэтому единственный план белых — создать угрозы королю. Белый король направляется на сб, а

слон создает угрозу мата с f5. Но сначала белые проводят две жертвы, причем в строго определенной последовательности.

1. g7! ♜xg7 2. ♜c3! ♜xc3 3. ♜d5 d1 ♜+ 4. ♜c6 ♜f3+ 5. e4 d5 6. ♜f5+ ♜xf5 7. exf5 d4 8. ♜xb6 d3

Или 8... ♜a5+ 9. ♜xa5 d3 10. f6 d2 11. f7 d1 ♜ 12. f8 ♜+.

9. ♜c6 ♜d4 10. f6 d2 11. f7 ♜g7 12. b6 d1 ♜ 13. b7#

297) 1:0

1. ♜e8!

Другие ходы ведут к ничьей:

- a) 1. ♜xf5 ♜d3 2. ♜h5+ ♜g6 3. ♜f4+ ♜xf5 4. ♜xd3 ♜e4 5. ♜c5 ♜d4 6. ♜a6 ♜d3=;

- b) 1. ♜d8 ♜d3 2. ♜xf5+ ♜g6 3. ♜e7+ ♜f7 =.

- 1... ♜d3

(1... ♜f7? 2. ♜e3 f4 3. ♜f3+-).

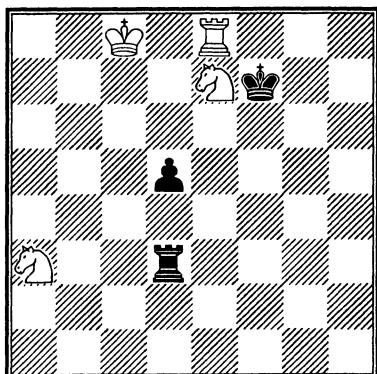
2. ♜xf5+

(2. ♜h5+? ♜h6 3. ♜h8+ ♜g5 4. ♜b5 ♜h3=).

- 2... ♜g6

Или 2... ♜f6 3. ♜f8+ ♜g5 4. ♜b5 ♜f3 5. ♜bd4+-.

3. ♜e7+! ♜f7 (Д)



4. ♜b5!!

Мощный ход, неожиданно создающий вокруг черного короля коневую матовую конструкцию.

- 4... ♜xe8 5. ♜g6! ♜c3+
(5... ♜d1 6. ♜d6#).
6. ♜xc3 d4 7. ♜e4
(7. ♜b5? ♜f7 8. ♜e5+ ♜e6 9. ♜d3 ♜d5=).
7... ♜f7 8. ♜e5+ ♜e6 9. ♜d3 ♜d5
10. ♜ef2

Белые выигрывают «по Троицкому».

298) 1:0

Очень плохой король g5 вот-вот получит мат. Черные сопротивляются, создавая патовые позиции.

- 1... ♜e5+ 2. dxе5 ♜e2+ 3. ♜h3!

После 3. ♜xe2? ♜xe3+ пат неизбежен.

- 3... ♜g1+ 4. ♜xg1 ♜f1! 5. ♜g3!
♜xg1 6. ♜d1!

Белые сами попадали в цугцванг после 6. ♜e2? ♜e1 7. ♜d1 ♜xe3+, и пат после взятия ферзя.

- 6... ♜e1 7. ♜e2!

Цугцванг при ходе черных.

- 7... ♜xe2 8. f4#

299) 1:0

Оба короля плохи, и кто получит мат — можно решить только точным расчетом.

1. e7! ♜xe7 2. ♜d3

Необходимый ход — блокаду короля h5 надо продолжить.

- 2... ♜xd4! 3. ♜h1+ ♜h4+ 4. ♜xh4+
gxh4+

Чего добились белые? Они без пешек в окончании с разноцветными слонами. Но именно это и приносит им победу, так как черный король блокирован и стоит на краю пропасти.

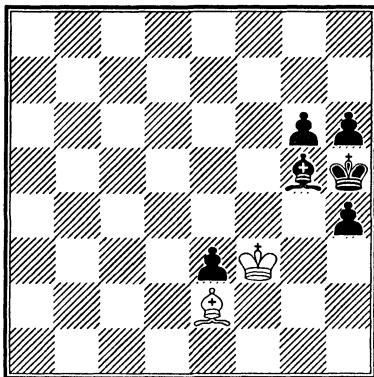
5. ♜f4!

Чтобы завлечь слона на g5 и завершить блокировку черных полей около короля h5.

- 5... ♜g5+ 6. ♜f3! hxg6

А что делать? Не играть же без ладьи?

7. ♜e2!! (Д)



Как здесь не вспомнить слова М. И. Дворецкого: «При разноцветных слонах каждая возможность сыграть на атаку должна быть использована». Мат неизбежен.

300) 1:0

По материалу перевес у черных, поэтому белым следует организовать атаку на короля: матовать по линии a, предварительно поставив своего короля на c2 для блокады. Однако этот напрашивающийся план осуществить не просто.

1. g8♛ !

Отвлечь ферзя с диагонали b1—g8. Другие ходы хуже: 1. ♜xd5 ♜g8 2. ♜c2 ♜c8+ 3. ♜d1 ♜g4+; 1. ♜g5 ♜h3+ 2. ♜g3 ♜f1.

- 1... ♜xg8 2. ♜g5! ♜xg5 3. ♜c2! b5
4. a6 b6 5. a7 ♜d6 6. ♜h8 ♜a3

Или 6... ♜b4 7. a8♛+ ♜a5 8. ♜h1+ ♜a2 9. ♜a1+.

7. ♜h1+ ♜a2 8. a8♛ ♜e5

Стратегия белых увенчалась успехом — мат.

9. ♜a1+

301) 1:0

Чтобы никому не повадно было выводить короля в миттельшпиле на h4, в этой позиции его надо заматовать.

1. ♜e5!

Диагональ b8—h2 берется под контроль. Матование ожидается на поле g3.

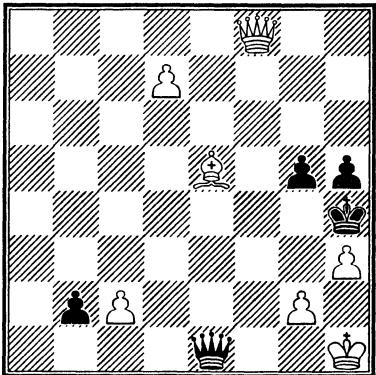
1... e2+ 2. ♜xh2 ♕g1+!

Такая цена за временное избавление от матов. Это не последняя жертва ради отвлечения короля от поля h2.

3. ♜xg1 ♜a1+

Или 3... e1♕+ 4. ♜f1! ♜xf1+ 5. ♜h2!! ♜f2 6. d8♛ ♜a4 7. ♜b6! с неизбежным матом.

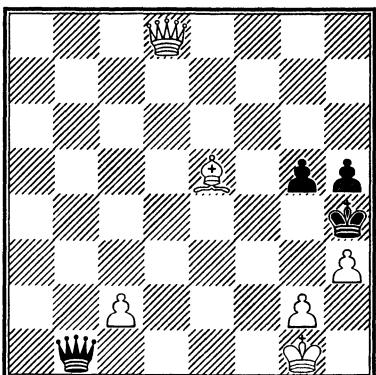
4. ♜h2 ♜h1+ 5. ♜xh1 e1♕+ (Д)



6. ♜f1! ♜xf1+

Брать слона нельзя из-за 7. ♜f2+.

7. ♜h2 ♜f2 8. d8♛ ♜g1+! 9. ♜xg1 b1♕+ (Д)

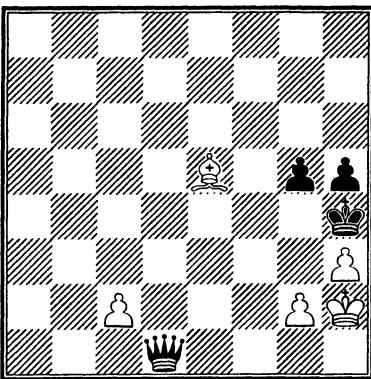


10. ♜d1!

Черные уже пожертвовали много тяжелых фигур и были близки к тому,

чтобы успешно пожертвовать последнюю: 10. ♜h2? ♜g1+. Но белые защищаются от пата, отдавая своего ферзя и развязывая пешку g5.

10... ♜xd1+ 11. ♜h2 (Д)



Мат на поле g3 (или f6) неизбежен.

302) 1:0

У белых на ладью и две пешки больше и они борются за победу. Для этого надо проявить максимум изобретательности, так как и белому королю грозят опасные шахи.

1. g4+!

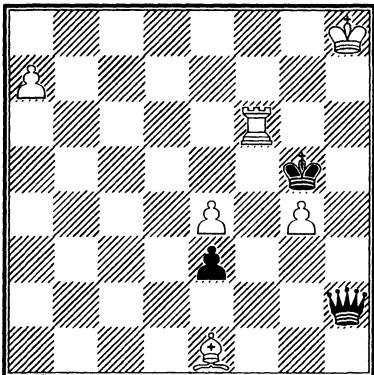
Другие ходы не сулят больше ничьей.

1... ♜h6 2. ♜h2+!

К таким жертвам принято ставить два восклицательных — жертвуется ферзь для отвлечения чужого ферзя от шестой линии, но ведь ход-то единственный — иначе мат белым.

2... ♜xh2 3. ♜b6+ ♜f6+ 4. ♜xf6+ ♜g5+ (Д)

Король под шахом и ладья висит — как же белые собираются выигрывать?



5. ♜h4+!!

Изюминка атаки белых. Ферзь завлекается на неудобную позицию.

5... ♕xh4+

Если 5... ♔xg4, то 6. a8♕+—.

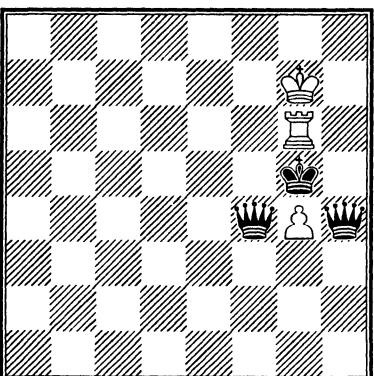
6. ♜g7 e2 7. a8♕ e1♕

У черных материальный перевес, но белые первыми создают угрозы королю. Проблема черных еще и в том, что после размена одного ферзя на ладью эндшпиль без пешки проигран.

8. ♜b8! ♕xe4?

Черным лень рассчитать вариант на два хода вперед, надеются на авось. Упорнее 8... ♔xg4 9. ♜f4+ ♔h3 10. ♜xh4+ ♕xh4 11. ♜e5 ♕g4+ 12. ♜h6 ♕g2 13. ♜g5+ ♔f3 14. e5, и у белых выигранное окончание.

9. ♜f4+ ♕xf4 10. ♜g6#



Держался авоська за небоську, да оба в яму упали.

303) 1/2

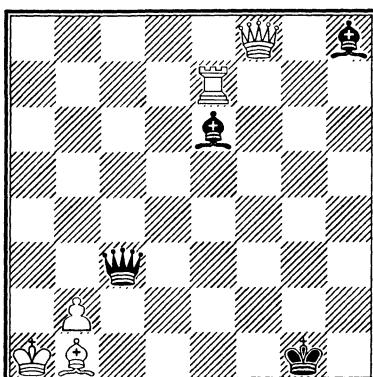
А. Гурвич: «Выдающийся этюд Е. Сомова-Насимовича малоизвестен. В этом произведении пафос жертвенной борьбы захватывает обе стороны. С возрастающим восторгом и азартом мысли следим мы за великолепнейшим рыцарским турниром».

1. e5! ♕xe5 2. f8♕+ ♔g1!

Надо отойти так, чтобы не было шахов и можно было перейти в атаку — белый король чувствует себя неуверенно.

3. c3 ♕e1+ 4. ♜b1 ♕xc3!

После этого красивого хода уничтожен еще один белый охранник и угрожает мат с трех полей. Простыми ходами белые защититься не могут, но они находят спасительную идею, отвечаая каскадом жертв.



5. ♜g7+!!

Ну-ка, читатель, в чем идея жертвы?

5... ♔xg7 6. ♜f1+!!

Теперь даром отдается ферзь!

6... ♕xf1 7. ♜d3+!!

Третья жертва, раскрывающая смысл всей комбинации. Если теперь ферзь возьмет слона, то белым приносит спасение пат со связкой пешки!

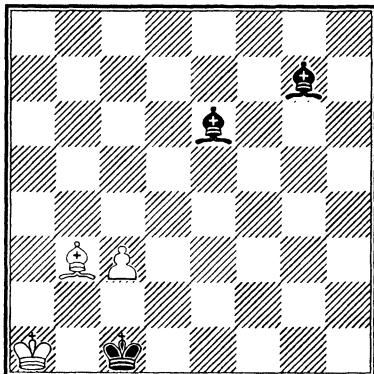
Если же черные уйдут королем, то белые фольгуют ферзя. В обоих случаях ничья.

Однако, хотя кульминация сражения уже позади, борьба продолжается. Черные строят мат, а белые — пат.

7... ♜e1 8. ♜xc3 ♜d2!

Черный король подключается к атаке, блокируя выход белого на c1 или c2.

9. ♜c2! ♜c1 10. ♜b3! (Д)



Белый слон сражается геройски. Ничья.

304) 1:0

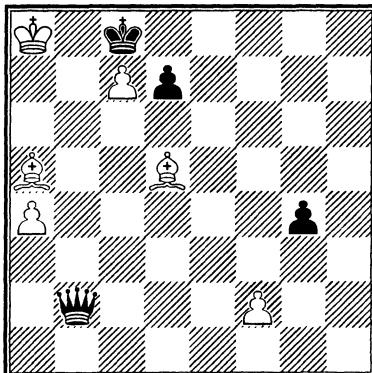
1. ♜c8+!!

Этот ход имеет ясный позиционный смысл — отбросить короля на край доски, чтобы создать матовую ситуацию. Плохо 1. cxh6+ ♜xb6 2. ♜xb6+ ♜d6, и король убегает.

1... ♜xc8 2. cxh6 ♜a6+!

Самая упорная защита. 2... ♜d8? 3. b7+ ♜e7 4. b8! b1 5. ♜e5+—; 2... ♜xb6 3. ♜xb6 ♜a6+ 4. ♜xa6 b1 5. ♜a7.

3. ♜xa6 ♜c7+ 4. ♜a7 ♜b5+ 5. ♜a8 ♜c7+ 6. bxс7 b1 7. a4 ♜b2 (Д)



8. ♜h1!!

Белые, чтобы выиграть, должны сыграть королем на a7 и слоном на b6, но так, чтобы ферзь не дал шах и не забрал белопольного слона. Плохо 8. ♜g2 g3! или 8. ♜e4 ♜b3! 9. ♜h1 d5. Так как ферзь может ходить только по трем полям, нетрудно рассмотреть, что слон должен встать на e4, когда ферзь на b3, и на d5, когда ферзь на b2, — такое положение позволит королю следующим ходом безопасно пойти на a7. То есть белые должны получить позицию на диаграмме, но при ходе черных. Достигается это «слоновым треугольником» на девятом, десятом и одиннадцатом ходах.

8... ♜b1

Если 8... d6, то 9. ♜e4! +—.

9. ♜g2!! ♜b3 10. ♜e4!

Цугцванг при ходе черных.

10... ♜b2 11. ♜d5! ♜b1 12. ♜a7

爵b2 13. ♜b6

Белые выигрывают.

Указатель авторов этюдов

(числа указывают номера этюдов)

Абраменко С. — 157

Авербах Ю. — 234

Авни А. — 298

Акерблом А. — 1

Амелунг Ф. — 106

Ануфриев В. — 133, 249

Асаба Э. — 200

Бадай Б. — 208

Балач И. — 29

Бан Е. — 179

Барбье Ж. — 167

Белявский А. — 58, 274

Бенко П. — 103

Бетиньш Я. — 136, 276

Бирнов З. — 66

Боден С. — 74

Бондаренко Ф. — 67, 128, 129, 267

Бор А. — 280

Брон В. — 166, 239, 264, 281, 304

Венинк А. — 5, 252

Вотава А. — 20, 30, 69, 75, 84, 88, 142, 147, 181, 193, 197, 202, 210, 213, 219, 245

Высокосов А. — 180, 223

Гербстман А. — 65, 132, 189, 206, 233, 251

Горвиц Б. — 61, 198

Горгиев Т. — 130, 233

Григорьев Н. — 93, 162, 240

Гуляев (Грин) А. — 6, 218, 221, 271

Гунст И. — 51

Гурвич А. — 68, 173, 292

Гургенидзе Д. — 10, 14, 19, 105, 115, 174, 270, 277

Гусев Б. — 49, 124, 249

Добреску Э. — 263

Дорогов Ю. — 302

Доусон Т. — 38

Дундер А. — 242

Дурас О. — 78, 192, 229

Евреинов В. — 278, 284

Зайцев И. — 222

Заккман Ф. — 37, 183

Залкинд Л. — 256

Заходякин Г. — 45, 60, 108, 120, 191, 217, 269

Землянский Ю. — 259

Зинар М. — 79, 230

Золтан Л. — 86

Иванов А. — 168

Изенегер С. — 138, 151

Израэлов В. — 99

Казанцев А. — 153

Каковин А. — 24, 53, 267

Каландадзе В. — 14, 36, 244

Каминер С. — 175, 224

Каррера П. — 73

Каспарян Г. — 70, 98, 101, 125, 150, 182, 253, 290, 300

Кацнельсон Л. — 23, 146, 288

Киви В. — 116

Клаусен С. — 273

Клинг И. — 165, 198

Кляцкин М. — 12, 159

Козловский С. — 26

Колесников Е. — 236

Кондратьев В. — 111, 112, 250

Кононов Н. — 11

Корани А. — 94

Корольков В. — 201, 212, 266

Костефф Г. — 131

Котов А. — 57, 62, 220

Кралин Н. — 32, 77, 95, 211, 223, 255

Куббель Л. — 92, 117, 171, 186, 286

Кузинцов А. Г. — 246, 277

Кузинцов А. П. — 67, 129, 149

Курятников А. — 102

Лаво М. — 247

Лазар Ф. — 184

Либуркин М. — 13, 31, 56, 121, 128

Максимовских А. — 231

Манин К. — 141

- Матисон Г. — 96, 104, 110, 119, 188, 195, 204, 214, 291
- Марвиц Я. — 46, 91
- Матоуш М. — 15, 260
- Меес В. — 272
- Митрофанов Л. — 54, 57, 105, 170, 212, 220, 241, 274, 275
- Моравец И. — 4, 7, 9, 17, 34, 144, 172
- Муньос Х. — 28, 85
- Мутэрд А. — 205
- Надарейшвили Г. — 148, 265, 270
- Неидзэ В. — 69
- Нейман А. — 235
- Осинцев С. — 289
- Оттен Г. — 25
- Пахман В. — 22, 82
- Пекковер Э. — 52, 215
- Перваков О. — 8, 33, 87, 178, 199, 226, 261, 271
- Петров Д. — 16, 81, 299
- Платов В. — 118, 232, 268, 296
- Платов М. — 118, 232, 268, 296
- Погосянц Э. — 107, 190
- Помогалов В. — 161
- Прокеш Л. — 18, 137, 140, 158, 185, 196, 203, 227
- Прокоп Ф. — 41, 47, 109
- Пшепюрка Д. — 283
- Разуменко В. — 62, 209, 293
- Резвов Н. — 248
- Рети Р. — 27, 55, 90, 97, 155, 160, 238
- Ринк А. — 2, 114, 135, 164
- Рослов Ю. — 154
- Румянцев С. — 282
- Русинек Я. — 301
- Рябинин Н. — 134, 225, 287
- Сааведра Ф. — 167
- Сарычев А. — 99, 156, 254
- Сарычев К. — 156, 254
- Сахаров Б. — 246
- Селезнев А. — 39, 126, 207
- Селецкий А. — 285
- Сидоров Б. — 143
- Скуя Р. — 3
- Смыслов В. — 64
- Сомов-Насимович Е. — 303
- Сочнев А. — 152
- Стамма Ф. — 71
- Сумбатян К. — 49
- Тимман Я. — 21, 163
- Ткаченко С. Н. — 248, 297
- Троицкий А. — 35, 40, 42, 43, 72, 89, 113, 139, 145, 176, 177, 262, 280, 294
- Тявловский В. — 187
- Умнов Г. — 83, 250
- Фараго П. — 44, 76, 237
- Флек И. — 123
- Фонтана Р. — 194
- Фроловский А. — 63
- Хавель М. — 228
- Хашек И. — 216
- Хейекер П. — 127
- Хюге Р. — 279
- Цеплер А. — 100
- Чеховер В. — 122
- Шуплецов В. — 231
- Эйзенштадт М. — 169
- Якимчик В. — 48, 50, 80, 243, 257, 258, 295
- Яноши Э. — 103

Содержание

Предисловие	3
Перечень используемых терминов	9
Принятые обозначения	16
Глава I. Блокада. Ограничение подвижности и нарушение взаимодействия фигур и пешек	17
Король	17
Выключение короля из игры путем блокады	17
Блокада двумя ладьями на предпоследней линии	18
Блокада Короля методом оппозиции	18
Отталкивание плечом	19
Блокада важнейшего материала	19
Ладейная блокада после батарейного удара	20
Жертва слона на b8, или Запрет рокировки — 1	20
Жертвы слона на h7 и g8, или Запрет рокировки — 2	21
Блокада короля при ферзях без пешек. Позиции Полерио и Лолли.	
Правила Авербаха	22
Блокада короля в углу королем и пешкой	23
Ферзь	25
Ферзь под арестом	25
Блокада ферзя королем и пешками	26
Король и конь блокируют ферзя, или Магия Либуркина	26
Блокада ферзя на крайней вертикали	27
Плохой ферзь — удаленный и блокированный	28
Ладья	29
Это сладкое слово — свобода! Блокада и ловля ладьи	29
Блокада короля и ладьи на крайней линии	29
Вытеснение ладьи с линии превращения	30
Как лишить подвижности ладью противника при 4-х ладьях	30
Блокада против принципа Тарраша	31
Выключение ладьи из игры	31
Блокада ладьи слоном	32
Разобщенные ладьи из-за нерокировавшего короля	32
Патовая жертва как защита от соединенных ладей	33
Слон	34
Блокада слона королем	34
Конь блокирует слона ценой своей жизни	34
Коневая блокада путем угрозы вилки	35
Королевская охота на слона с коневой блокадой	35
Дорогая жертва ради ограничения слона	36
Ограничение слона связанными пешками	36
Конь	38
Король и конь блокированы в углу	38
Король и конь ловят коня	38
Слон блокирует коня	39
Пешка	39
Одновременная блокада пешки и короля королем	39
Жертва ладьи для блокады проходной пешки	40
Для блокады пешки иногда не жалко и ферзя	40

Этюды для решения № 37—70	41
Глава II. Цугцванг	47
Лишение короля подвижности с целью цугцванга	47
Взаимный цугцванг	48
Два «изолятора» против короля, или Цугцванг Карреры	48
Когда своя пешка мешает королю	49
Сдвоенные пешки против короля и блокирующей пешки	49
Запасные ходы	49
Ради цугцванга поспешай медленно	50
Цугцванг при одноцветных слонах	51
Поля соответствия, оппозиция и королевский треугольник	51
Дорога в 60 ходов за цугцвангом, или Треугольник Якимчика	54
Ферзевый цугцванг и ферзевый треугольник	56
Ладейный треугольник	57
Цугцванг в четырехладейном эндшпиле	58
Цугцванг на фокальном поле	58
Поля соответствия — коневая оппозиция, или Королевская цугцванговая лесенка	59
Цугцванг при превращении, или Чудо-спектакль Золтана	61
Цугцванг в острой позиции	62
Этюды для решения № 88—105	64
Глава III. Взаимодействие сил	68
Совместное нападение, или Метод обхода	69
Когда фигуры защищают друг друга	70
Тактическое взаимодействие	70
Взаимодействие ладьи и коня	71
Взаимодействие коня и слона	71
Тактическое взаимодействие двух ладей	71
Батарейное взаимодействие	72
Стратегическое взаимодействие, или Когда фигуры дополняют друг друга ..	73
Две ладьи на седьмой линии блокируют и выигрывают ферзя	74
Двухладейная стратегия на предпоследней линии (две ладьи против ферзя и ладьи)	75
Этюды для решения № 116—125	76
Глава IV. Линии (Открытие, закрытие, блокировка, перекрытие)	78
Открытие вертикали, или Красна дорога ездоками	78
Закрытие диагонали	78
Блокировка диагонали	79
Перекрытие диагонали, или Конная милиция	80
Перекрытие на фокальном пункте	80
Закрытие — открытие линии, или Индийская батарея	81
Две ладьи против ферзя	82
Как король заставил чужую ладью перекрыть диагональ слона	83
Предварительное открытие горизонталей для будущей работы ферзя	84
Этюды для решения № 135—154	85
Глава V. Две угрозы короля	89
Метод Рети, или За двумя зайцами по диагонали	89
Король нарушает взаимодействие сил противника и создает две угрозы	89
Какая пешка станет ферзем?	90
Этюды для решения № 158—163	91
Глава VI. Тактические удары и комбинации (Отвлечение, завлечение, двойной и линейный удары, атака защищающей фигуры, связка, освобождение и блокировка поля)	92

Линейные удары	92
Двойной удар (вилка)	92
Двойной удар Сааведры	92
Угроза превращения пешки на двух полях	93
Отвлекающая жертва	93
Отвлечение ферзя для предотвращения шахов (жертва Митрофанова)	94
Завлечение и поимка ферзя	95
Завлечение без жертвы, или Парадокс Моравца	95
Блокировка короля жертвой слона для постройки мата	96
Страшная сила двойного шаха	96
Атака защищающей фигуры с завлечением ее под двойной удар	97
Мальтийский крест	97
Приближение чужой ладьи к королю с помощью жертвы	98
Перехват инициативы (ответный шах)	99
Минированные поля	100
Поле для короля, или Подвиг офицера	100
Как упаковать ладью и короля в угол, или Блокировка Вотавы	101
Блокировка Каспаряна, или Матовая пешечная вилка	102
Этюды для решения № 183—226	102
Глава VII. Выигрыш и потеря темпа	110
Выигрыш темпа блокадой проходной пешки	110
Создание угрозы освобождением поля и перекрытием линии	111
Завлечение короля под шах новорожденной фигуры	111
Удаление короля жертвой при превращении (пассивизация короля)	112
Жертва для завлечения фигуры под удар проходной пешки	112
Отвлекающая жертва с нападением	113
Жертва или угроза для завлечения фигуры на невыгодное поле	114
Выигрыш темпа с помощью шаха	115
Выигрыш темпа с помощью батареи	115
Отказ от взятия фигуры ради выигрыша темпа	116
Потеря темпа «укороченным» пешечным ходом	116
Потеря темпа ради овладения оппозицией в эндшпиле ладья против пешки	117
Промежуточный шах и слабое превращение	118
Этюды для решения № 240—249	119
Глава VIII. Батарейная игра	121
Коневая батарея с ферзем	121
Матовая засада на последней линии	121
Построение и работа индийской батареи	122
Ответный шах при батарейной игре	123
Построение и залп коневой батареи с ладьей	124
Засада против ладьи	124
Антибатарейная игра: атака ладьи — второй фигуры королевской батареи	125
Заслон и коневая вилка против ладейной батареи	125
Антибатарейная игра на диагонали	126
Пешечная батарея с угрозой превращения с шахом от слона	126
Король в логове врага	127
Сверхмощная королевская батарея	128
Этюды для решения № 262—271	129
Глава IX. Атака на короля	131
Ферзь	132
Ладья	132
Слон	133
Конь	134
Связанные пешки	134

Как пешка матует	135
Слон и конь	136
Два слона	136
Два коня против пешки	137
Ладья и слон	138
Батарейный мат ладьей и слоном	139
Ладья и конь	140
Четыре ладьи	140
Ферзь и конь	141
Ферзь и слон	143
Атака и контратака, или Цена темпа при атаке	144
Атака и защита, или Король атакует короля	145
При проигрыше по материалу ищите атаку на короля	146
Взаимодействие двух слонов и короля в атаке	147
Этюды для решения № 291—304	148
Решения этюдов	151
Блокада	151
Цугцванг	162
Взаимодействие фигур	170
Линии	173
Две угрозы короля	177
Тактические удары и комбинации	179
Выигрыш и потеря темпа	190
Батарейная игра	193
Атака на короля	196
Указатель авторов этюдов (числа указывают номера этюдов)	202

Виктор Пожарский

**ШАХМАТНЫЙ УЧЕБНИК
В ЭТЮДАХ**

Ответственный редактор И. Жиляков

Технический редактор Л. Багрянцева

Художник В. Кириченко

Корректоры: Н. Передистый

Сдано в набор 12.06.2005. Подписано в печать 18.09.2005.

Формат 70x100/16. Бумага офсетная. Гарнитура NewtonC. Печать офсетная.

Усл. печ. л. 23,22. Тираж 5000 экз.

Заказ № 3592

Издательство «Феникс»

344082, г. Ростов-на-Дону, пер. Халтуринский, 80.

Отпечатано с готовых диапозитивов в ОАО «ИПП «Курск».

305007, г. Курск, ул. Энгельса, 109.

E-mail: kursk-2005@yandex.ru

www.petit.ru

Качество печати соответствует качеству
предоставленных заказчиком диапозитивов.

Торговый Дом **Феникс**

ПРЕДЛАГАЕТ:

- ✓ Около 100 новых книг каждый месяц
- ✓ Более 3000 наименований книжной продукции собственного производства
- ✓ Более 1500 наименований обменной книжной продукции от лучших издательств России

ОСУЩЕСТВЛЯЕТ:

- ✓ Оптовую и розничную торговлю книжной продукцией
- ✓ ГАРАНТИРУЕТ:
 - ✓ Своевременную доставку книг в любую точку страны, *за счет издательства*, автотранспортом и ж/д контейнерами
 - ✓ *Многоуровневую* систему скидок
 - ✓ *Реальные цены*
 - ✓ *Надежный доход* от реализации книг нашего издательства.

Наш адрес:

344082, г. Ростов-на-Дону, пер. Халтуринский, 80

Наш сайт:

<http://www.Phoenixrostov.ru>

Представительство в г. Владивосток

г. Владивосток, ул. Фадеева, 45 А.

Директор: Калин Олег Владимирович

Тел. (4232) 23-73-18 E-mail: oleg38@mail.primorye.ru

Представительство в г. Новосибирск

г. Новосибирск, ул. Арбузова, 1/1

Вяльцева Ирина

Тел. (3832) 361028 доб. 165 E-mail: phoenix@top-kniga.ru

Торговый отдел:

Контактные телефоны:

8 (863) 261-89-53, 261-89-54, 261-89-55,
261-89-56, 261-89-57

Факс: 8 (863) 261-89-58

Начальник отдела

Костенко Людмила Константиновна

Тел.: 8(863) 261-89-52 E-mail: torg@phoenixrostov.ru



«Решение этюдов, на мой взгляд, всегда полезная тренировка. Решая этюды, вы не только упражняете свою фантазию, но и попадаете в те же условия, что царят и в практической игре».

Хосе Рауль Капабланка

«Этюды влияют на развитие эстетического вкуса, комбинационного зрения и счетных способностей шахматиста-практика».

Михаил Ботвинник

«Решив около ста этюдов по диаграмме, а некоторые были трудные, я понял, что готов к соревнованию».

Лев Полугаевский

Феникс

ISBN 5-222-07381-5



9 785 222 07381 0