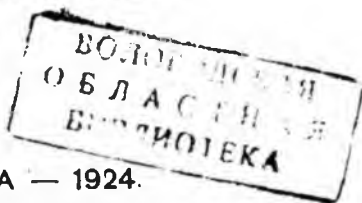
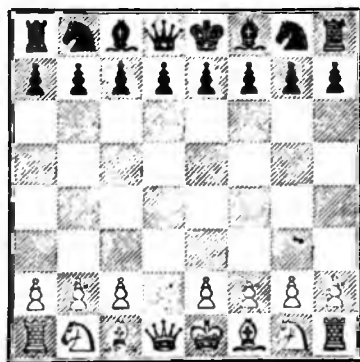


Н. И. Греков и В. И. Ненароков.

АЗБУКА ШАХМАТНОЙ ИГРЫ

С 5-ью ПОРТРЕТАМИ и
54-мя ДИАГРАММАМИ
В ТЕКСТЕ.

132083



МОСКВА — 1924.
ИЗДАНИЕ АВТОРОВ.

ОГЛАВЛЕНИЕ.

	Стр.
Предисловие	3
ЧАСТЬ I.	
Шахматная доска, фигуры и их ходы; правила игры	4
1. Доска и обозначение полей	—
2. Названия фигур и их первоначальное расположение	—
3. Партия; ход и взятие фигур	5
4. Ходы отдельных фигур	—
5. Цель игры; шах и мат	8
6. Ничья; вечный шах и пат	9
7. Сравнительная сила фигур	10
8. Шахматные термины	—
9. Запись ходов	12
10. Правила игры	—
ЧАСТЬ II.	
Шахматная партия	14
I. Окончания партий	—
1. Мат различными фигурами	15
2. Пешка; оппозиция, значение ее в пешечных концах	—
3. Борьба различных фигур	21
II. Дебюты	25
Общие указания	—
Дебют королевского коня	—
Итальянская партия	26
Гамбит Эванса	27
Дебют 2-х коней	28
Испанская партия	—
Дебют 4-х коней	29
Шотландская партия	—
Английская партия	30
Защита Филидора	—
Русская партия	—
Венская партия	31
Центральный дебют	—
Королевский гамбит	32
Французская партия	—
Защита Каро-Канн	33
Сицилианская	—
Дебют ферзевой пешки	—
Ферзевый гамбит	31
Отказанный ферзевый гамбит	—
Голландская	35
Примеры практических партий	—

ПРЕДИСЛОВИЕ.

За последнее время шахматная игра приобрела исключительную популярность. Интересуются и увлекаются шахматами в самых различных слоях общества. При каждом почти клубе, при всякой культурно-просветительной организации возникают шахматные кружки. И это явление наблюдается не только в крупных городах, но и в самой глухой провинции, откуда приходят вести о зарождающейся там шахматной жизни.

В глазах широкого общества шахматы — „игра“, но те, кто ближе знаком с этой „игрой“, знают, что под таким скромным названием кроется гораздо большее.

Шахматы — прежде всего состязание, борьба, требующая огромного напряжения ума и воли. И в этом смысле шахматы являются особым видом спорта. В то же время с шахматами неразрывно связано и понятие красоты. „Изящно сыграно“, „красивая комбинация“ — понятия, отлично знакомые каждому шахматисту, и поэтому шахматы, будучи спортом, в то же время являются искусством... Наконец, изучение шахматной игры требует настолько серьезной работы, что в этом отношении занятия ею неизбежно принимают научный характер.

Такая разносторонность шахмат является источником наслаждения и удовлетворения для людей самых разнообразных наклонностей, — в этом тайна очарования шахмат, и поэтому они привлекают к себе все новых и новых приверженцев.

Шахматы, изодряя ум, закаляя волю, развивая эстетическое чувство, оказывают разнообразное и благотворное воздействие на человека, — поэтому неудивительно, что и воспитательное значение их встречает все большее и большее признание.

Цель настоящей „Азбуки“ дать начинающему элементарные сведения о правилах и принципах шахматной игры, а вместе с тем — и раскрыть перед ним более глубокую сущность шахмат. Если для читателей „Азбуки“ шахматы станут не только „игрой“, авторы сочтут свою задачу выполненной.

ЧАСТЬ I.

**ШАХМАТНАЯ ДОСКА, ФИГУРЫ И ИХ ХОДЫ;
ПРАВИЛА ИГРЫ.**

1. Доска и обозначение полей.

Шахматная доска представляет из себя квадрат, разделенный вертикальными и горизонтальными линиями на 64 клетки, которые обычно называются полями. Для того, чтобы поля отличались одно от другого возможно отчетливее, их окрашивают попеременно в два различных цвета, чаще всего—белый и черный. Таким образом, на доске 32 белых поля и 32 черных.

Для игры доска кладется так, чтобы угловое поле с правой стороны каждого из играющих было белое.

Черные.



Белые.

Как вертикальные, так и горизонтальные ряды имеют свои названия: вертикальные носят названия первых букв латинского алфавита: а, в, с, d, e, f, g, h (произносятся а, бэ, цэ, дэ, э, эф жэ. аш). считая с левой стороны играющего белыми фигурами; горизонтальные — названия цифр от 1 до 8, считая также со стороны играющего белыми.

Таким образом, и каждое поле имеет свое название, которое получается из цифры горизонтального и буквы вертикального рядов, в которых поле находится.

Приведенная диаграмма наглядно показывает название каждого из полей шахматной доски.

Поля a1, h1, a8 и h8 называются угловыми полями; поля d4, e4, d5 и e5 — центральными полями. Поля одного цвета, лежащие наискось на одной линии, составляют диагональ; напр., поля d1, e2, f3, g4 и h5 составляют диагональ d1—h5, поля h4, g5, f6, e7 и d8 — диагональ h4—d8 и т. д.

2. Названия фигур и их первоначальное расположение.

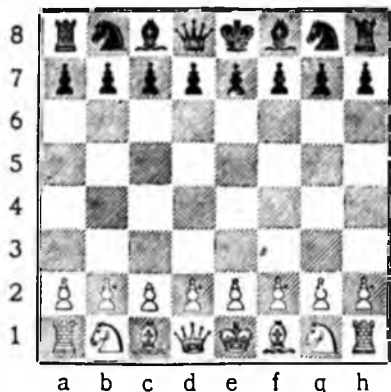
У каждого из играющих имеется по 16-ти фигур, у одного—белого цвета, у другого—черного:



Фигурами в шахматах часто называют лишь первые из названных фигур—короля, ферзя, ладьи, слонов и коней; и название „фигура“ в этом случае противопоставляется названию „пешка“.

Первоначальное расположение фигур на доске следующее:

Черные



Белые.

Короли ставятся на e1 и e8, ферзи рядом, на линии d, на полях своего цвета.

3. Партия; ход и взятие фигур.

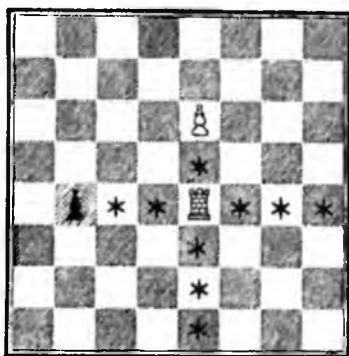
Игру начинают белые, делая ход одной из своих фигур. Ход состоит в том, что фигура переставляется с того поля, на котором находится, на какое-либо другое. Далее ходы делаются играющими поочередно. Если поле, на которое фигура идет, занято фигурой противника, последнюю можно взять. В этом случае взятая фигура снимается с доски, а берущая фигура ставится на место взятой. Следует заметить, что взятие чужой фигуры, находящейся под ударом, в шахматах, в противоположность игре в шашки, необязательно и всецело зависит от усмотрения играющего. На поле, занятое своей фигурой, стать нельзя. Фигуры двигаются согласно определенным правилам. Прежде чем говорить о том, как ходит каждая фигура, следует указать общие правила ходов.

На каждом поле в каждый данный момент может стоять только одна фигура. Фигуры ходят по всем направлениям, вперед и на-

зад; исключение составляют пешки, которые ходят лишь вперед. Фигуры ходят по свободным линиям. Присутствие какой-либо своей или чужой фигуры ограничивает движение фигур. Исключение составляет конь, который может перескакивать через фигуры, как свои, так и чужие.

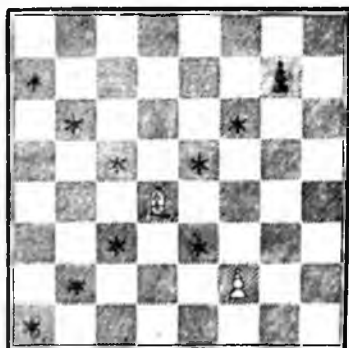
4. Ходы отдельных фигур.

Ладья ходит по вертикальным и горизонтальным линиям, в любом направлении и через любое число свободных полей.



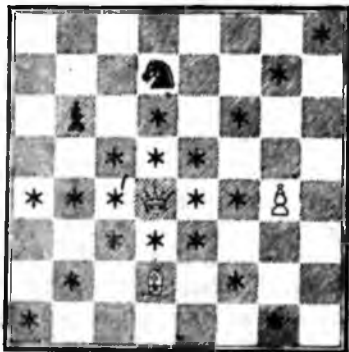
В положении на диаграмме белая ладья стоит на e4. Отсюда она может пойти на любое поле, отмеченное звездочкой, а также может взять стоящую на b4 черную пешку; однако, эта пешка уже препятствует ладье пойти дальше, т.-е. на a4. Белая пешка на e6 делает недоступными для ладьи поля e6, e7 и e8.

Слон ходит по диагоналям, также в любом направлении и через любое число свободных полей. Очевидно, что слон, стоящий на белом поле, не может перейти на черное, и наоборот. Поэтому слон часто называется не по своему цвету, а по цвету поля, на котором стоит. Говорится, напр., черный слон белых.



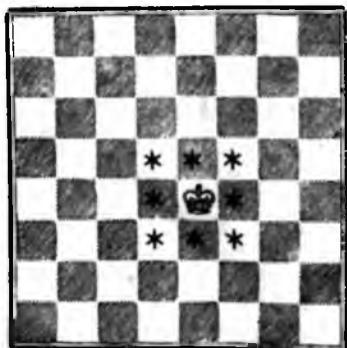
Звездочками указаны поля, на которые может пойти слон. Кроме этого он может взять стоящую на g7 черную пешку. Белая пешка препятствует слону пойти на f2 и g1.

Ферзь соединяет в себе ход ладьи с ходом слона и является сильнейшей фигурой на доске.



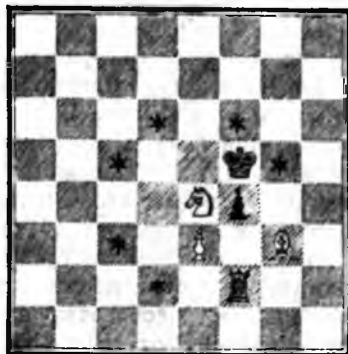
Из рассмотрения диаграммы ясно, что движения ферзя по прямым линиям соответствуют ходу ладьи, а по диагоналям — ходу слона. Кроме полей, отмеченных звездочкой, ферзь может идти на b6 или d7, взяв стоящую там фигуру противника.

Король — главная фигура в игре, как это будет объяснено ниже, может ходить на любое соседнее поле, как по прямой линии, так и по диагонали.



В отличие от других фигур король не может быть взят и поэтому не может становиться на поле, находящееся под ударом неприятельской фигуры.

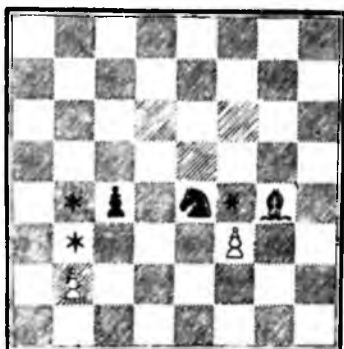
Конь. Ход коня составляет ломанную линию. Конь двигается в любом направлении сперва на одно поле по прямой, а затем с этого поля на одно поле по диагонали. Таким образом с белого поля он всегда попадает на черное, и наоборот.



Из положения на диаграмме видно, что конь, стоящий на белом поле, может пойти только на черное поле. Особенность хода коня заключается в том, что его движению не мешают фигуры, находящиеся на его пути, как это бывает при ходах других фигур; конь через них перескакивает. В остальном ход коня под-

чиняется общим правилам: конь не может пойти на поле, занятое какою-либо своей фигурой; если же на этом поле стоит чужая фигура, то он может взять ее, ставши на место взятой фигуры.

Пешка ходит на одно поле вперед, но при первоначальном движении, по желанию играющего, может пойти и на два поля сразу.



Напр., пешка b2 может пойти, по усмотрению играющего, на b3 или b4, пешка же f3 лишь на f4, так как она уже двигалась.

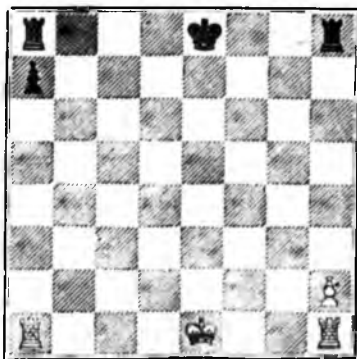
В отличие от всех других фигур, пешка берет иначе, чем делает обычный ход: она берет не прямо, а по диагоналям, вправо или влево, на соседнее поле. Так, пешка f3 может взять коня e4 или слона g4, заняв поля взятой фигуры.

Пешка, делающая ход на два поля вперед и проходящая мимо неприятельской пешки, может быть взята последней „на проходе“ („en passant“), как будто пешка двинулась лишь на одно поле вперед. Так, если пешка b2 пойдет на b4, то черная пешка c4 может взять пешку b4, но при этом станет не на b4, а на b3. Противник может брать пешку „en passant“ лишь тотчас же после ее хода, в противном случае он этого права лишается.

Брать „en passant“ можно только пешкой.

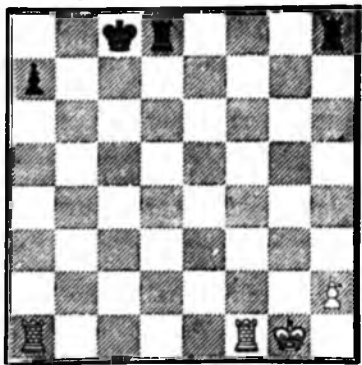
Пешка обладает еще следующей особенностью: достигая последнего ряда, она не может оставаться пешкой, а должна обязательно превратиться в одну из фигур своего цвета, кроме короля. Превращение совершается немедленно; от усмотрения играющего зависит, в какую именно фигуру превратить пешку. Наличие на доске такой фигуры, в какую превращается пешка, не является препятствием. Таким образом, на доске могут быть, напр., два или более белых ферзя, три черных коня и т. д.

Рокировка. Из основного правила шахматной игры „каждый ход делается лишь одной фигурой“ есть одно исключение: один раз в течение партии для каждой стороны допускается двойной ход, одновременно королем и ладьей, называемый рокировкой. Рокировка заключается в том, что ладья придвигается на соседнее с королем поле, а король переносится через нее и ставится рядом.

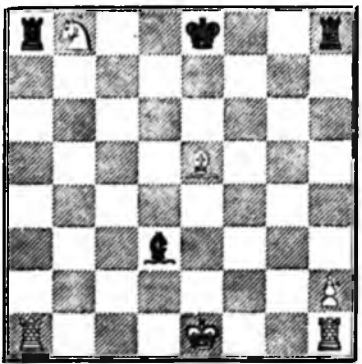


Рокировка на сторону короля называется короткой, на сторону ферзя длинной. Предположим, что на приведенной диаграмме белые делают короткую рокировку, а

черные длинную. Тогда положение фигур окажется следующим:



Рокировка допускается лишь при следующих условиях: 1) если все поля между королем и ладьей свободны, 2) если ни король, ни ладья не делали еще хода, 3) если король не стоит под шахом и 4) если король при рокировке не проходит через поле, находящееся под ударом неприятельской фигуры. Для ладьи двух последних ограничений не делается.



В положении на диаграмме белые не могут рокировать на короткую сторону, т. к. король должен будет пройти поле f1, находящееся под ударом черного слона d3. На длинную сторону белые могут рокировать, т. к. ладья имеет право пройти под ударом неприятельской фигуры. Черные не могут рокировать на длинную сторону, т. к. между королем и ладьей стоит белый

конь; на короткую сторону черные могут рокировать,—то обстоятельство, что ладья h8 находится под ударом слона e5, не препятствует рокировке.

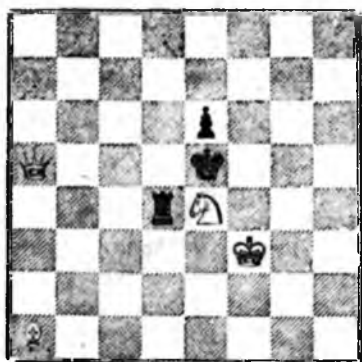
5. Цель игры; шах и мат.

Цель игры заключается в том, чтобы завладеть неприятельским королем. Нападение на короля какою-либо фигурой обычно сопровождается предостережением: „шах“. Шах указывает, что король находится под ударом. Король не может остаться под шахом и следующим ходом должен защититься от него. Защититься можно трояким способом: 1) перейти королем на другое поле, не находящееся под ударом, 2) взять фигуру, дающую шах, и 3) закрыться от шаха, поставив свою фигуру между королем и нападающей фигурой.



В положении на диаграмме ладья с8 дает шах королю, стоящему на h8. Здесь возможны все 3 случая защиты: 1) король может уйти из под шаха, перейдя с h8 на h7 или g7, 2) конь может взять ладью, дающую шах и 3) можно закрыться от шаха, поставив коня на g8.

Если из указанных защит нет ни одной, и следующим ходом король должен быть взят, т.-е. нападение неотразимо, то вместо шаха говорят мат".



Мат.

На диаграмме мат дает ферзь. Защиты черные не имеют. После мата игра кончается, и давший мат считается выигравшим партию.

6. Ничья; вечный шах и пат.

Не всегда партия оканчивается выигрышем одного из играющих. В различных случаях партия может окончиться в ничью. Ничья бывает: 1) если оставшееся на доске количество фигур недостаточно, чтобы дать мат, напр., у одного из играющих остается король и слон, у другого—один король, 2) если у одного из играющих хотя и есть достаточно сил, чтобы дать мат, но он не сумеет сделать этого в течение известного числа ходов (см. правила, стр. 13), 3) в случае трехкратного повторения одних и тех же ходов (см. правила, стр. 13), 4) в случае вечного шаха и, наконец, 5) в том случае, когда у одного из играющих нет хода ни одной из имеющихся на доске фигур.

(См. след. диагр).

Черные дают вечный шах ходами ферзя с h4 на e1 и обратно; у белых единственный ответ королем на h2 и g1. Черные не могут изменить своих ходов, т. к. иначе белые дадут мат ферзем на b7 или a8. Партия ничья.

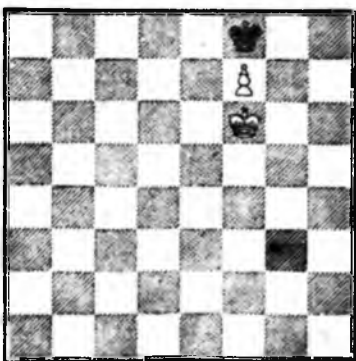


Вечный шах.



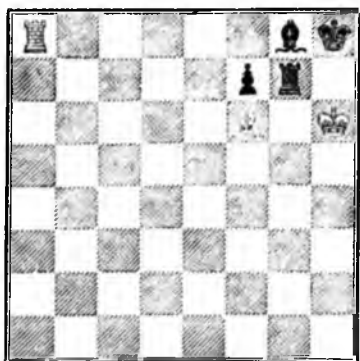
Вечный шах.

И во втором случае партия ничья. Белые дают вечный шах конем с полей f8 и g6. Черным остается ходить королем на h8 и h7.



Ход черных. Пат.

Простейший случай пата, очень часто возможный в практической партии. У черных нет хода. Партия ничья.



Ход черных. Пат.

Этот пример пата более сложен. У черных, кроме короля, три фигуры, но ни одной из них они ходить не могут. Партия ничья.

7. Сравнительная сила фигур.

Сила каждой фигуры не является всегда одинаковой, но находится в прямой зависимости от каждого данного положения. Смотря по обстоятельствам, конь может быть сильнее ферзя, пешка сильнее слона или ладьи и т. д. Однако, такие случаи являются исключениями; если же их отбросить, то сравнительная сила фигур будет приблизительно такова:

Пешка—слабейшая фигура на доске. Три пешки по силе приблизительно равны слону или коню. Однако, с течением партии, сила пешки обычно возрастает, особенно к концу, когда появляется угроза довести пешку до последней линии и таким образом превратить ее в фигуру, обычно в ферзя.

Слон по силе равен коню, и поэтому в общем без ущерба можно менять слона на коня и наоборот; однако, в каждом отдельном случае сила этих фигур меняется, и в партии часто приходится разрешать вопрос, которую из фигур выгоднее оставить. Преимуществом коня является то,

что он может атаковать поля разного цвета, а также перескакивать через свои и чужие фигуры. Слон такой возможности лишен, однако, превосходством его перед конем является действие на большое расстояние; если нет препятствий, слон одним ходом может попасть на противоположный пункт доски, на что коню необходимо потратить несколько ходов.

Зато два слона обычно сильнее двух коней или слона и коня, и в таких случаях про шахматиста, у которого после размена остались два слона, говорят, что у него „преимущество двух слонов“.

Слон и конь называются „легкими“ фигурами, в противоположность ладье и ферзю, называемым „тяжелыми“ фигурами.

Ладья по силе приблизительно равна легкой фигуре и двум пешкам.

Ферзь равен двум ладьям или трем легким фигурам.

8. Шахматные темпы.

Проходной пешкой называется такая, которая на своем пути не может быть задержана пешкой противника. Часто проходная пешка, угрожающая достичь 8-ой линии и превратиться в ферзя, является преимуществом, решающим партию.

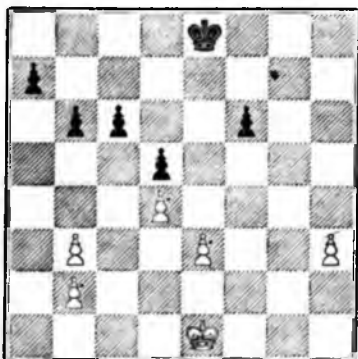
Связанными пешками называются такие, которые стоят на соседних линиях и защищают друг друга. Особенно грозную силу представляют из себя связанные проходные пешки.

Изолированной пешкой, которая не может быть защищена другой пешкой. Вследствие этого, при нападениях, изолированную пешку приходится защищать только фигурами, а поэтому изолированные пешки обычно слабее связанных.

Отсталая пешка та, которая отстала от соседних и не может стать на одну линию хотя бы с одной из них. Слабость отсталой пешки, как и изолированной, заключается в том, что она не может быть защищена другими пешками.

Сдвоенные пешки — две пешки, стоящие на одной вертикальной линии.

Центральные пешки — пешки короля и ферзя, т. е. находящиеся на линиях е и d; остальные на стороне короля называются пешками королевского фланга, на стороне ферзя — пешками ферзевого фланга.

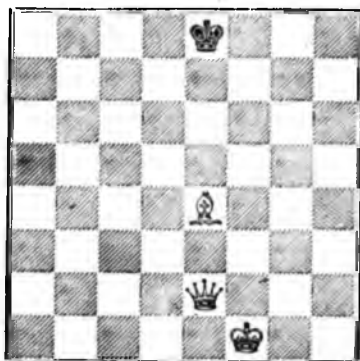


На диаграмме черные пешки a7, b6, c6 и d5 — связанные; из них первые три — пешки ферзевого фланга, а четвертая d5 — центральная пешка. Белые пешки b2 и b3 — сдвоенные. Пешки d4 и e3 центральные, связанные; из них пешка e3 — отсталая, т. к. не может стать рядом с пешкой d4. Пешка h3 — проходная и вместе с тем изолированная. Изолированными являются и белые пешки b2 и b3, а также черная f6.

Открытый шах — шах, который дается не той фигурой, которая делает ход, а другой, стоящей за ней, открываемой для нападения на короля.

Возможен случай, когда обе фигуры дают шах, как делающая

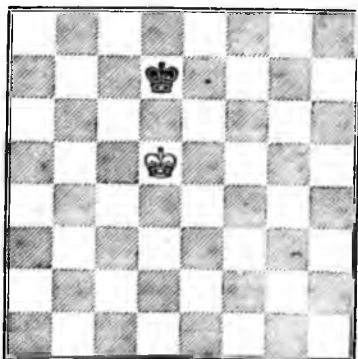
ход, так и открывающаяся вследствие этого хода. Такой шах называется двойным.



При отступлении слона, напр., на d5 будет открытый шах ферзем. При отступлении слона на c6 или b6 будет двойной шах ферзем и слоном.

Оппозиция — положение королей по вертикальной, горизонтальной или диагональной линии на расстоянии нечетного числа полей между ними.

Однако, обычно под оппозицией подразумевают лишь положение королей по прямой линии на расстоянии одного поля между ними.



На диаграмме изображен простейший случай оппозиции. Однако, оппозиция будет и в том случае, если, сохранив указанное на диаграмме положение черного короля, мы поставим белого короля на b7, f7, h7, d3, d1 по пря-

мой линии, или на b5, f5, h3 по диагонали. Опозиция королей играет большую, часто даже решающую роль в пешечных концах.

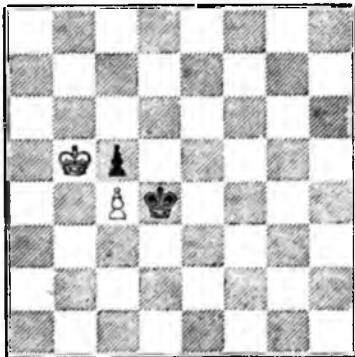
Занять оппозицию — значит своим ходом достигнуть одного из указанных выше положений.

Вилка — нападение пешки одновременно на две фигуры.

Выиграть качество — значит выиграть ладью за легкую фигуру.

Темп — понятие времени в шахматах. Если один из играющих проводит свой план не посредством наименьшего числа ходов, необходимых для успешного выполнения его, а без надобности делает ненужные ходы, то говорится: он теряет темп. Если один из противников вынуждает другого сделать бесполезные ходы, то говорится: он выиграл темп, два темпа и т. д.

Zugzwang (произн. „цугцванг“) — положение, когда обязанность сделать ход ведет к невыгодным последствиям.



Напр., в положении на диаграмме тот, кто обязан сделать ход, проигрывает пешку, а вместе с тем и партию, т. к. пешка противника легко проходит в ферзи.

9. Запись ходов.

Каждый ход можно назвать и записать, указав сперва поле, на

котором стоит фигура, делающая ход, а затем, после тире, поле, на которое она идет, напр., e2—e4. При ходах фигур, за исключением пешек, вначале ставится их сокращенное название: Кр — король, Ф — ферзь, Л — ладья, С — слон. К — конь. При записи партии цифрами отмечается порядок ходов, напр., 1. e2—e4 e7—e5 2. Kg1—f3 Kb8—c6 означает первые два хода, сделанные белыми и черными.

Кроме того при записи партии применяются еще следующие знаки:

: вместо тире означает, что одна фигура берет другую.

⊕ шах; ставится после хода.

⊗ мат; также после хода.

o—o короткая рокировка.

o—o—o длинная рокировка.

! хороший ход.

? плохой ход.

Превращение пешки, достигшей последнего ряда, в фигуру обозначается после хода сокращенным названием фигуры, в которую пешка превращается, например, a7—a8Ф, e7—e8К.

Существует и более простая, сокращенная запись ходов, при которой указывается лишь поле, на которое фигура становится, напр., вместо La1—a8 пишется La8, вместо b4—b5 просто b5. В том случае, когда на одно и то же поле могут пойти две одинаковых фигуры, сокращенно указывается, какая именно фигура делает ход, напр., Lab1. При взятии пешкой указываются лишь вертикальные ряды, напр., вместо c3 : b4 пишется cб.

10. Правила игры.

Общепринятыми в настоящее время являются следующие правила игры:

1) Доска кладется так, чтобы угловое поле с правой стороны

каждого из играющих было белое. Если доска оказалась положенной неправильно или если неправильно были расставлены фигуры, партия считается недействительной.

2) Если в течение партии был сделан неправильный ход, партия с этого хода переигрывается. При неправильной рокировке фигуры ставятся на прежнее место и делается ход королем. Если последнее невозможно, делается любой другой ход.

3) Партию начинают белые. Кому играть первую партию белыми, определяет жребий.

4) Тронувший свою фигуру обязан ею ходить. Прикосновение к фигуре, которой нельзя сделать хода, последствий не влечет. После отнятия руки от фигуры ход считается сделанным; сделанный согласно правилам ход не может быть взят обратно. Тронувший фигуру противника обязан ее взять если это возможно; в противном случае прикосновение никаких последствий за собой не влечет.

5) При нападении на короля обычно говорится „шах“ или „мат“, но такое объявление обязательно. После шаха король не может оставаться под ударом; нельзя также ставить короля под удар неприятельской фигуры.

Нападение на ферзя или другие фигуры никаким предупреждением не сопровождается,

6) Выигрывает тот, кто дает мат неприятельскому королю. Если в течение 50-ти ходов ни одна из находящихся на доске фигур не будет взята, и положение пешек, если таковые имеются, останется без изменения, партия признается ничьей. Это правило имеет применение обычно в концах игр. Изложенному правилу не подлежат те концы

Галерея великих шахматистов.

I.



Филидор (1726—1795).

Величайший шахматист XVIII столетия. В течение более чем полувека оставался непобедимым, хотя состязался с лучшими шахматистами своего времени. Филидор в то же время был выдающимся музыкантом, автором многих опер.

игр, разрешение которых, как доказала теория, требует большего числа ходов. В этом случае для изменения положения или окончания партии дается 100 ходов.

7) При троекратном повторении обоими противниками одних и тех же ходов или одной и той же серии ходов партия считается ничьей.

8) Если объявивший мат в определенное число ходов не делает этого, партия без всяких последствий продолжается.

9) Рокировка делается одновременным движением обеих фигур, короля и ладьи, или непосредственным движением одной фигуры за другой: обычно ладья придвигается к королю, а король переносится через нее.

ЧАСТЬ II.

ШАХМАТНАЯ ПАРТИЯ.

Шахматная партия представляет из себя борьбу двух противников, обладающих равными силами. Конечной целью этой борьбы является выигрыш партии, который достается тому, кто искуснее руководит своими силами. Однако для искусного ведения партии одних личных способностей играющего недостаточно, — необходимо знание методов и принципов игры; такое знание приобретается изучением теории игры.

По своему характеру шахматная партия обычно разделяется на три части, каждая из которых является предметом особого изучения.

Первая часть, начало партии, называется дебютом. В дебюте главной задачей играющего является развитие своих фигур, т.-е. наиболее выгодное расположение их для дальнейшей борьбы, и, по возможности, преобладание в этом противнику. Разыгрывание дебюта требует большого внимания; часто одной какой-нибудь дебютной ошибки бывает достаточно, чтобы проиграть партию противнику, который сумеет использовать ошибку.

Середина игры — вторая часть, непосредственно следующая за дебютом. Здесь играющий должен использовать выведенные фигуры, чтобы достичь решающего превосходства над противником. Чаще всего исход партии решается именно в этой части ее. Однако теория середины игры мало разработана, и до сих пор искусство ведения этой части партии достигается главным образом путем изучения партий сильных шахматистов, а также — практикой.

Окончание партии — последняя часть, характерной особенностью которой является небольшое количество остающихся на доске фигур, почему окончания легче других частей партии поддаются точному и исчерпывающему исследованию. Часто к моменту наступления окончания у одного из играющих есть достаточное для выигрыша преимущество, но далеко не всегда он сумеет использовать это преимущество, не зная теории окончаний партий. Другой характерной особенностью окончаний является новая роль короля. Являясь в начале и середине партии фигурой пассивной, которую надо беречь от нападений противника, в конце игры, когда на доске остается мало фигур, король становится сильной атакующей фигурой.

Свойства различных фигур особенно ярко проявляются в окончаниях партий, почему знакомство с главными типами их необходимо раньше изучения теории дебютов.

I. Окончания партий.

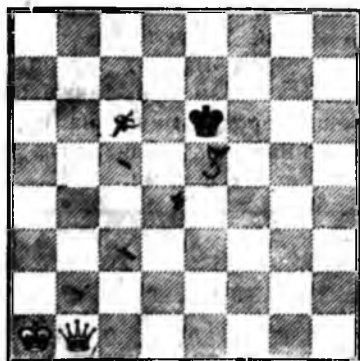
Окончания партий можно разбить на две главных группы. К первой относятся те окончания, в которых, кроме королей, у одного из играющих остаются еще какие-либо фигуры. Теория указывает, какими фигурами, взятыми в отдельности, можно заматовать короля противника и каким образом это достигается. Ко второй группе относятся все прочие окончания, т.-е. когда у обоих играющих остаются кроме королей и другие фигуры. Здесь выигрыш зависит от взаимного соотношения сил оставшихся фигур.

1. Мат различными фигурами.

Одной тяжелой фигуры, ферзя или ладьи, уже достаточно, чтобы дать мат. Рассмотрим сперва эти наиболее простые случаи.

Ферзь.

Ферзь, самая сильная фигура, дает мат очень легко в том случае, когда у противника остался один король. Мат ферзем дается на одной из краевых линий и лишь при помощи своего короля, которого необходимо приблизить к королю противника возможно ближе.



Из самого невыгодного положения, одно из которых приведено на диаграмме, мат дается не позднее 9-го хода:

1. Кра1—b2 Кре6—d5
2. Крb2—c3 Крд5 e5

Черные препятствуют дальнейшему приближению белого короля; теперь следует оттеснить черного короля ферзем.

3. Фb1—g6 Кре5—f4

Уже выбор ходов у черного короля ограничен. Кроме сделанного хода он может пойти еще на d5, но тогда, после 4. Фg6—e8, он будет оттеснен на линию a1—a8 или a8—h8.

4. Крс3—d4 Крf4—f3
5. Фg6—g5 Крf3—f2!

Это лучше, чем 5... Крf3—e2, на что мат последовал бы еще скорее.

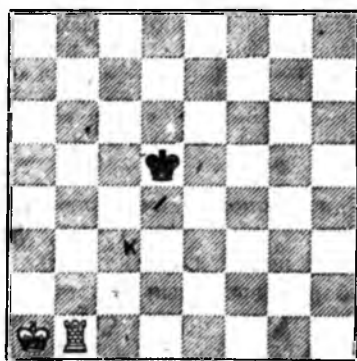
6. Фg5—g4 Крf2—e1
7. Крд4—e3 Крe1—f1
8. Фg4—g5 . . .

Ошибкой было бы 8. Фg4—g3?—пат, которого вообще следует остерегаться в концах игр.

8. . . . Крf1—e1
9. Фg5—g1×

Ладья.

Мат ладьей также не представляет особенных трудностей. Как и мат ферзем, он возможен лишь на крайней линии и также при помощи своего короля.



Мат достигается из самого невыгодного положения не позднее 16-го хода.

1. Кра1—b2 . . .

Не следует делать бесполезных ходов ладьей; надо скорее приближаться королем.

1. . . . Крд5—d4

Черные с своей стороны должны возможно дольше держаться в центре.

2. Крb2—c2

Галерея великих шахматистов.

II.



Пауль Морфи (1837—1884).

Гениальный американский шахматист. 20-летним юношей приехал в Европу и победил всех лучших шахматистов того времени. В течение второй половины жизни Морфи почти совсем не играл в шахматы.

Такое положение королей, т.-е. на расстоянии хода коня, для нападающего короля является наиболее выгодным и дает возможность достигнуть оттеснения неприятельского короля на край доски кратчайшим путем.

2. . . . Kpd4—e4

Наилучшая система защиты заключается в том, чтобы поставить короля в оппозицию по диагонали или по прямой.

3. Kpc2—c3 Kpe4—e5

4. Kpc3—c4 Kpe5—e4

5. Лb1—e1+ . . .

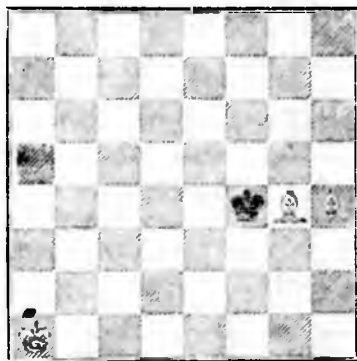
Ладья оттесняет короля от центра на линию f, затем последовательно на линию g и, наконец, h.

5	Kpe4—f5
6.	Kpc4—d4	Kpf5—f4
7.	Ле1—f1+	Kpf4—g5
8.	Kpd4—e4	Kpg5—g6
9.	Kpe4—e5	Kpg6—g5
10.	Лf1—g1+	Kpg5—h4
11.	Kpe5—f5	Kph4—h3
12.	Kpf5—f4	Kph3—h2
13.	Лg1—g3	Kph2—h1
14.	Kpf4—f3	Kph1—h2
15.	Kpf3—f2	Kph2—h1
16.	Лg3—h3	

Два слона.

Одна легкая фигура заматовать короля не может; при правильной защите не дают мата и и два коня, но два слона или слон и конь матуют.

Два слона матуют довольно легко. Мат возможен, также при помощи короля, лишь на крайних линиях, на полях угловых или соседних с ними.



Мат достигается из любого положения не позднее 18-го хода.

1. Cg4—d1 Kpf4—e3

Королем следует нападать на слонов, держась однако по возможности в центре.

2. Кра1—b2 . . .

И в этом случае при оттеснении короля на крайнюю линию атакующий король играет главную роль.

- | | | |
|----|---------|---------|
| 2. | . . . | Kpe3—d2 |
| 3. | Cd1—c2 | Kpd2—e3 |
| 4. | Kpb2—c3 | Kpe3—f3 |
| 5. | Kpc3—d4 | Kpf3—g4 |
| 6. | Ch4—e1 | Kpg4—f3 |
| 7. | Cc2—d3 | Kpf3—f4 |
| 8. | Cd3—e4 | . . . |

Два слона отрезают неприятельскому королю целый ряд полей, и круг его деятельности постепенно суживается.

- | | | |
|-----|---------|---------|
| 8. | . . . | Kpf4—g5 |
| 9. | Kpd4—e5 | Kpg5—g4 |
| 10. | Ce1—f2 | Kpg4—g5 |
| 11. | Ce4—f5 | Kpg5—h6 |
| 12. | Kpe5—f6 | Kph6—h5 |
| 13. | Cf5—e6 | Kph5—h6 |
| 14. | Ce6—g4 | Kph6—h7 |
| 15. | Kpf6—f7 | . . . |

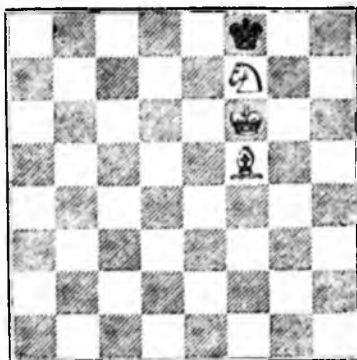
Для того, чтобы дать мат, король должен занять поле, находящееся от углового поля на расстоянии хода коня.

- | | | |
|-----|---------|---------|
| 15. | . . . | Kph7—h6 |
| 16. | Cf2—e3+ | Kph6—h7 |
| 17. | Cg4—f5+ | Kph7—h8 |
| 18. | Ce3—d4 | × |

Слон и конь.

Этот мат труднее предыдущих; возможен он лишь на угловом поле цвета слона или на одном из соседних с ним полей. Т. к. слон может отрезать королю лишь поля своего цвета, то поля другого цвета должен отрезать конь.

Этот конец игры можно разделить на две части. Первая заключается в том, чтобы оттеснить короля на край доски, по возможности в угол цвета слона. Однако это редко удается, — неприятельский король стремится в угол другого цвета, где дать мат нельзя. Оттеснить короля отсюда в угол цвета слона составляет задачу второй части. Эта вторая часть и представляет главные трудности.



На диаграмме черный король уже оттеснен на крайнюю линию, но к углу, в котором дать мат нельзя. Нужно оттеснить его в угол a8, угол цвета слона, где только и возможен мат. Из указанного положения мат достигается не позднее 18-го хода.

- | | | |
|----|--------|----------|
| 1. | Cf5—h7 | Kpf8—e8 |
| 2. | Kf7—e5 | Kpe8—d8! |

Хуже 2... Kpe8—f8?, т. к. на это последует 3. Ke5—d7+ Kpf8—e8 4. Kpf6—e6 Kpe8—d8 5. Kpe6—d6 Kpd8—e8 6. Ch7—g6+ Kpe8—d8 7. Kd7—c5 и король будет оттеснен к полю a8 еще скорее.

- | | | |
|----|---------|---------|
| 3. | Kpf6—e6 | Kpd8—c7 |
| 4. | Ke5—d7 | . . . |

Важный ход, отрезающий королю черные поля b6 и c5.

- | | | |
|----|-------|----------|
| 4. | . . . | Kpc7—b7! |
|----|-------|----------|

Если 4... Kpc7—c6, то также 5. Ch7—d3.

- | | | |
|----|--------|---------|
| 5. | Ch7—d3 | Kpb7—c6 |
| 6. | Cd3—a6 | Kpc6—c7 |
| 7. | Ca6—b5 | . . . |

Этот трудный маневр слона, окончательно запирающий короля в район поля a8 весьма поучителен.

- | | |
|---|---------|
| 7 | Kpc7—d8 |
|---|---------|

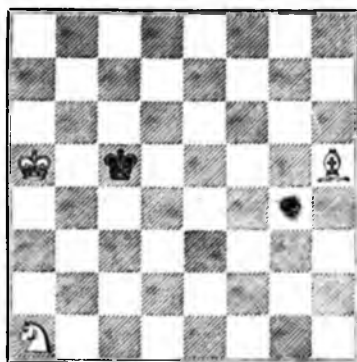
Последняя попытка короля уйти в угол h8.

- | | | |
|-----|---------|---------|
| 8. | Kd7—b6 | Kpd8—c7 |
| 9. | Kb6—d5+ | Kpc7—d8 |
| 10. | Kpe6—d6 | Kpd8—c8 |
| 11. | Kpd6—e7 | Kpc8—b7 |
| 12. | Kpe7—d7 | Kpb7—b8 |
| 13. | Cb5—a6 | Kpb8—a7 |
| 14. | Ca6—c8 | Kpa7—b8 |
| 15. | Kd5—e7 | Kpb8—a7 |

Если 15... Kpb8—a8, то
16. Kpd7—c7 Кра8—a7 17. Ke7—
c6+ Кра7—a8 18. Cc8—b7×

- | | | |
|-----|---------|---------|
| 16. | Kpd7—c7 | Кра7—a8 |
| 17. | Cc8—b7+ | Кра8—a7 |
| 18. | Ke7—c6× | |

Первая часть, т.е. оттеснение короля на крайнюю линию и достижение положения, подобного приведенному на диаграмме, гораздо проще. Из любого положения для этого требуется не более 13-ти ходов, так что весь конец игры занимает самое большее 31 ход.



- | | | |
|----|---------|---------|
| 1. | Ka1—b3+ | Kpc5—c6 |
| 2. | Kpa5—b4 | Kpc6—d5 |
| 3. | Ch5—f3+ | Kpd5—d6 |
| 4. | Kb3—d4 | Kpd6—e5 |
| 5. | Kpb4—c5 | Kpe5—f6 |

Если 5... Kpe5—f4, то 6. Kpc6—
d5 Kpf4—e3 7. Cf3—e4 Kpe3—
f4 8. Kd4—c2 Kpf4—g5 9. Kpd5—
e5 Kpg5—h6 10. Kpe5—f6 и чер-
ный король не попадет в угол
h8, а будет сразу оттеснен в
угол h1.

- | | | |
|----|---------|---------|
| 6. | Kpc5—d5 | Kpf6—f7 |
| 7. | Kd4—f5 | Kpf7—f6 |

- | | | |
|-----|---------|---------|
| 8. | Kf5—d6 | Kpf6—g6 |
| 9. | Kpd5—e5 | Kpg6—g7 |
| 10. | Cf3—e4 | Kpg7—g8 |
| 11. | Kpe5—f6 | Kpg8—h8 |
| 12. | Kd6—f7+ | Kph8—g8 |
| 13. | Ce4—f5 | . . . |

Выигрыш темпа.

- | | | |
|-----|-----------|---------|
| 13. | | Kpg8—f8 |
|-----|-----------|---------|

и достигнуто положение преды-
дущей диаграммы.

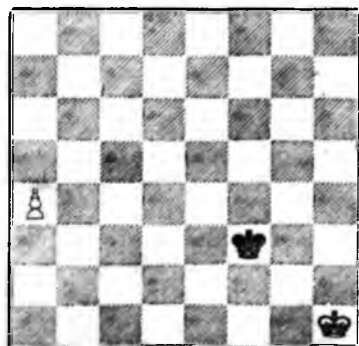
Однако не представляется необ-
ходимым всегда приводить к дан-
ному положению. Иногда против-
ник не в состоянии попасть в
выгодный для него угол или из-
бирает не сильнейшее продолже-
ние. В таких случаях следует
воспользоваться этим и сразу от-
теснить короля в надлежащий угол.

2. Пешка; оппозиция, значе- ние ее в пешечных концах.

Если в конце игры при одном
из королей останется пешка,
выигрыш возможен лишь в том
случае, если пешку можно прове-
сти в ферзя.

Следует различать два случая:
в одном—проходная пешка не
защищена королем и здесь все
сводится к тому, может ли ко-
роль противника догнать ее; в
другом случае пешка защищена,
и тогда исход этого конца игры
зависит от взаимного положения
королей.

Незащищенная пешка.



На диаграмме первый случай,— пешка а не защищена королем.

Если ход белых, то последует

1. а4—а5 Крf3—e4
2. а5—а6 Кре4—d5
3. а6—а7 Крд5—с6
4. а7—а8Ф+и белые с ферзем выигрывают.

При ходе же черных

1. . . . Крf3—e4
2. а4—а5 Кре4—d5
3. а5—а6 Крд5—с6
4. а6—а7 Крс6—b7 и черные бзрут пешку.

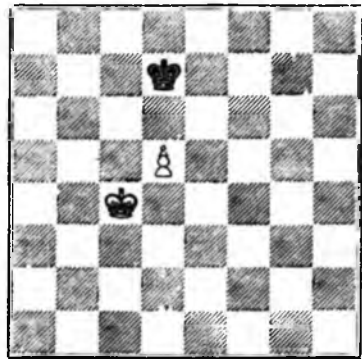
В практической партии очень часто представляется необходимым быстро и верно определить, может ли неприятельский король задержать такую пешку. Наиболее простым являясь следующий способ: нужно взять линию, крайними точками которой будут поле, на котором находится пешка, и поле, на котором она превращается в ферзя, и эту линию принять за сторону квадрата, обращенного от пешки в сторону неприятельского короля. Если последний стоит внутри такого квадрата или при своем ходе может вступить в него, то пешка догоняется. Пешку, стоящую на 2-ой линии, следует считать стоящей на 3-ей, т. к. при первоначальном движении она может пойти вперед сразу на 2 поля. На диаграмме таким квадратом является квадрат а4—а8—e8—e4—а4.

Защищенная пешка.

Если пешка защищена королем, выигрыш возможен, но не всегда.

Нельзя выиграть, если король защищает пешку сзади или сбоку.

В положениях, подобных приведенному, выигрыш невозможен вследствие того, что белые не могут оттеснить черного короля



Ничья.

от того поля, на котором пешка превращается в ферзя, в данном случае от поля d8.

1. Крс4—с5 Крд7—с7

Единственный ход, ведущий к ничьей. Черные занимают оппозицию, играющую в пешечных концах большую и часто решающую роль. Занятие оппозиции для сильнейшей стороны почти всегда означает выигрыш, для слабой—спасение от проигрыша, ничью.

2. d5—d6+ Крс7—d7
3. Крс5—d5 Крд7—d8!

Только этим ходом и могут черные обеспечить себе в дальнейшем оппозицию.

4. Крд5—e6 Крд8—e8!

Оппозиция! Если 4. Крд5—с6, то Крд8—с8!,—также оппозиция.

5. d6—d7+ . . .

Очевидно, ходить королем бесполезно; на любой ход его последует 5... Кре8—e7, и получится прежнее положение.

5. . . . Кре8—d8!
6. Кре6—d6—пат.

„Пешка, защищенная королем, выигрывает в тех случаях, когда король может стать впереди пешки и вместе с тем занять оппозицию“.



Ход белых. Выигрыш.

1. Kpd4—e5! . . .

Этим ходом белые достигают оппозиции. Если 1. Kpd4—d5; то Kpe7—d7 и занятая черными оппозиция обеспечивает им ничью, напр., 2. Kpd5—e5 Kpd7—e7! 3. Kpe5—f5 Kpe7—f7! 4. e4—e5 Kpf7—e7 и т. д., как в положении, указанном на предыдущей диаграмме.

1. . . . Kpe7—d7
2. Kpe5—f6 Kpd7—e8
3. e4—e5 Kpe8—f8

Такая оппозиция не имеет значения. Черные теряют ее, т. к. у белых есть в запасе ход пешкой. Следовательно, „если пешка стоит на 5-ой линии, она выигрывает и в том случае, если король становится перед ней без оппозиции“.

4. e5—e6 Kpf8—e8
5. e6—e7 . . .

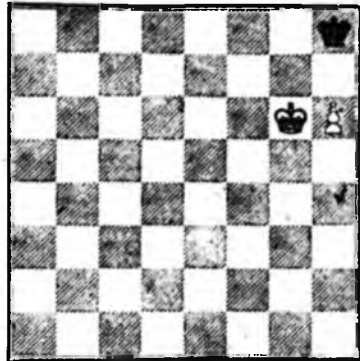
„Пешка проходит в ферзи, если достигает предпоследней линии без шаха“:

5. . . . Kpe8—d7

6. Kpf6—f7—белые проводят пешку в ферзи.

Все сказанное не относится к ладейным пешкам; при них выигрыш достигается гораздо реже вследствие невыгодного положения их на краю доски.

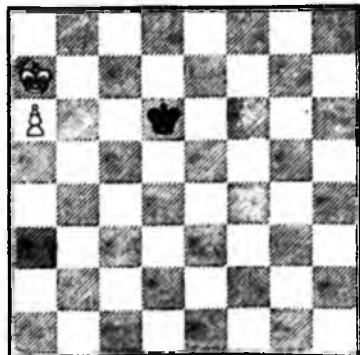
Выигрыш возможен лишь в том случае, когда король противника не успевает попасть в угол.



Ничья.

В приведенном на диаграмме положении пешка может стать на 7-ую линию без шаха. В предыдущих случаях это было бы достаточно для выигрыша, т. к. вынуждало короля оставить поле превращения пешки в ферзя. При ладейной пешке этой возможности отступить нет, и белые, пойдя пешкой на h7, делают пат. Нет и других способов оттеснить короля от углового поля.

При ладейной пешке ничья возможна даже в том случае, когда король противника не стоит на линии ладьи.

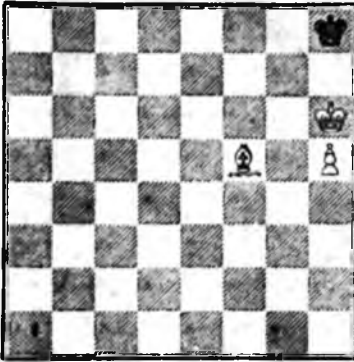


Ход черных. Ничья.

1. . . . Kpd6—c7
2. Кра7—a8 Kpc7—c8

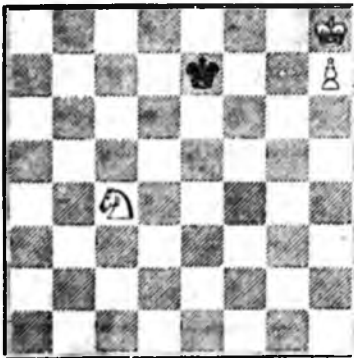
белые не могут выиграть; после 3. а6—а7 пат.

Слабость ладейной пешки еще более рельефно выступает в следующих двух примерах, где у сильнейшей стороны кроме пешки есть легкая фигура, а выигрыш всетаки невозможен.



Ничья.

У белых слон и пешка, но, как легко убедиться, они выиграть не могут.



Ничья.

И здесь после правильного хода черных белые не могут достигнуть выигрыша.

1. . . . Крe7—f7!

В таком положении ничья достигается лишь в том случае, если король пойдет на поле того цвета, на котором стоит конь.

2. Кс4—e5+ Крf7—f8

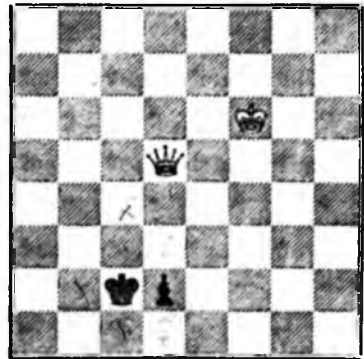
3. Ке5—g6+ и белые не могут заставить черного короля оставить поля f7 и f8.

3. Борьба различных фигур.

Ферзь против пешки.

Если пешка не достигла предпоследней линии, то ферзь обычно выигрывает и притом без особых затруднений. Но если пешка уже стоит на предпоследней линии, то выигрыш возможен лишь при известных условиях.

Ферзь выигрывает против центральных пешек и пешек коня.



Ход белых. Выигрыш.

- | | |
|------------|---------|
| 1. Фd5—c4+ | Крc2—b2 |
| 2. Фc4—d3 | Крb2—c1 |
| 3. Фd3—c3+ | Крc1—d1 |

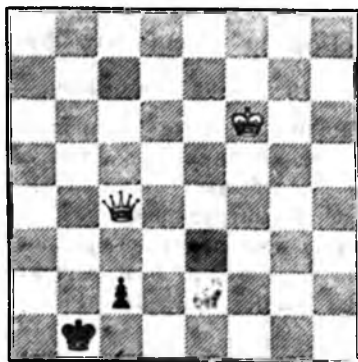
Ферзь вынуждает черного короля пойти на поле превращения пешки в ферзя и таким образом выигрывает темп для приближения своего короля.

- | | |
|------------|---------|
| 4. Крf6—e5 | Крd1—e2 |
| 5. Фc3—c2 | Крe2—e1 |
| 6. Фc2—e4+ | Крe1—f2 |
| 7. Фе4—d3 | Крf2—e1 |
| 8. Фd3—e3+ | Крe1—d1 |

Белые вновь выигрывают темп.

- | | |
|-------------|-----------------|
| 9. Крe5—e4 | Крd1—c2 |
| 10. Фе3—d3+ | Крc2—c1 |
| 11. Фd3—c3+ | Крc1—d1 |
| 12. Крe4—e3 | и мат в 2 хода. |

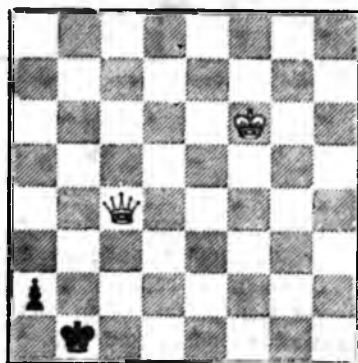
Однако, при пешках слона и ладьи такой способ выигрыша невозможен.



Ничья.

1. Фс4—b3+ Крb1—a1!

Если белые возьмут пешку, то получится пат. На 2. Фb3—c3 последует Кра1—b1, и черные грозят сделать ферзя. Белые не могут выиграть темпа для приближения своего короля, и таким образом выигрыш невозможен.



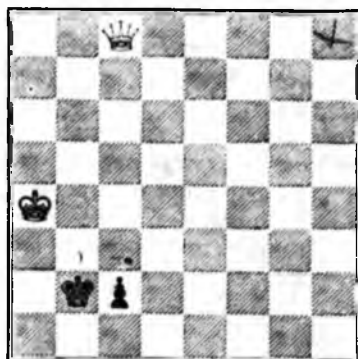
Ничья.

И при ладейной пешке белые не могут выиграть из-за имеющейся у черных возможности стать в положение пата.

1. Фс4—b3+ Крb1—a1

и белые не могут сделать хода королем из-за пата.

При пешках слона и ладьи выигрыш возможен лишь в том случае, если король сильнейшей стороны стоит близко.



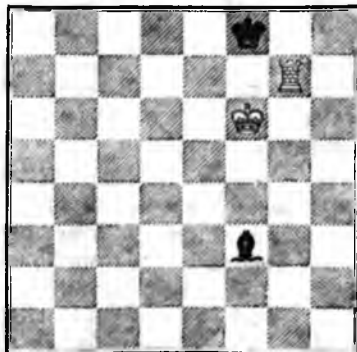
Ход белых. Выигрыш.

1. Ф. h8—h8+ Крb2—a2
2. Фh8—c3 Кра2—b1
3. Кра4—b3 c2—c1Ф
4. Фс3—d3+ Крb1—a1
5. Фd3—a6+ и мат в 2 хода.

В заключение следует отметить, что ферзь всегда выигрывает против одной легкой фигуры, против ладьи и, в большинстве случаев, против ладьи и пешки. Против двух легких фигур ферзь не выигрывает. Выигрыш против одной легкой фигуры очень легок и не требует пояснений.

Ладья против слона или коня.

Ладья против слона выигрывает лишь в некоторых исключительных случаях, — когда король противника оттеснен на крайнюю линию, но и то далеко не всегда.



Ход белых. Выигрыш.

Здесь выигрыш возможен вследствие того, что белый король стоит в оппозиции и притом на поле другого цвета, чем то, на котором стоит слон. Белые могут выиграть слона.

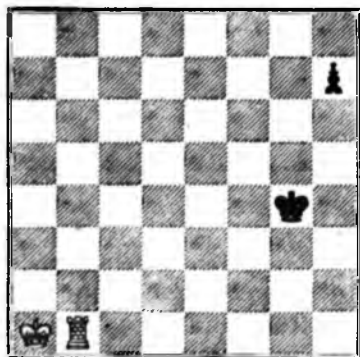
- | | |
|-------------------------|---------|
| 1. Лг7—g3! | Cf3—e4! |
| 2. Лг3—e3 | Ce4—g2! |
| 3. Ле3—e2 | Cg2—f3 |
| 4. Ле2—f2 | Cf3—c6 |
| 5. Лf2—c2 | Cc6—d7 |
| 6. Лс2—b2 | Kpf8—g8 |
| 7. Лb2—b8+ | Kpg8—h7 |
| 8. Лb8—b7 и выигрывают. | |

Конем против ладьи защищаться гораздо легче, и случаи выигрыша ладьи против коня чрезвычайно редки.

Ладья против пешки.

Ладья выигрывает против пешки в том случае, когда может воспрепятствовать прохождению пешки в ферзя. Это обычно зависит от взаимного положения королей.

Следующие два примера наиболее характерны для подобных окончаний. Они выясняют, когда выигрыш возможен и каким путем это достигается.



При ходе белых черные не могут спасти партию:

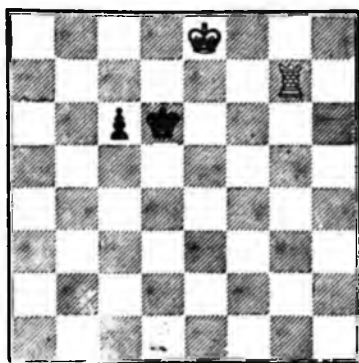
- | | |
|---|---------|
| 1. Лb1—g1+ | Kpg4—f5 |
| 2. Лg1—h1 | Kpf5—g6 |
| 3. Кра1—b2 | h7—h5 |
| 4. Kpb2—c2 | Kpg6—g5 |
| 5. Kpc2—d2 | h5—h4 |
| 6. Kpd2—e2 | Kpg5—g4 |
| 7. Кре2—f2 — белые задерживают пешку и легко ее выигрывают. | |

При ходе черных выигрыш невозможен, т. к. белый король не успевает прийти на помощь ладье.

- | | |
|-------------|----------|
| 1. . . . | h7—h5 |
| 2. Лb1—g1+ | Kpg4—f3 |
| 3. Лg1—h1 | Kpf3—g4 |
| 4. Кра1—b2 | h5—h4 |
| 5. Kpb2—c2 | h4—h3 |
| 6. Kpc2—d2 | Kpg4—g3 |
| 7. Kpd2—e2 | Kpg3—g2 |
| 8. Лh1—a1 | h3—h2 |
| 9. Ла1—a8 | h2—h1Ф |
| 10. Ла8—g8+ | Kpg2—h3! |

Нельзя играть 10...Kpg2—h2?, т. к. после 11. Кре2—f2 черные получают мат или теряют ферзя.

- | | |
|-------------|----------------|
| 11. Лг8—h8+ | Kph3—g2—ничья. |
|-------------|----------------|



Ход белых. Выигрыш.

В этом положении белые выигрывают прежде всего следующим образом:

- | | |
|-----------|-------|
| 1. Лг7—g5 | c6—c5 |
|-----------|-------|

Галерея великих шахматистов.

III.



Вильгельм Стейниц (1837—1900).

Чемпион мира с 1866 г. (победа в матче над Андерсеном) до 1894 г. Одержал многочисленные победы над своими современниками. Выдающийся теоретик Стейниц в противоположность прежней „комбинационной“ игре создал и обосновал принципы „позиционной“ игры.

2. Кре8—d8 c5—c4
3. Kpd8—e8 Kpd6—c6

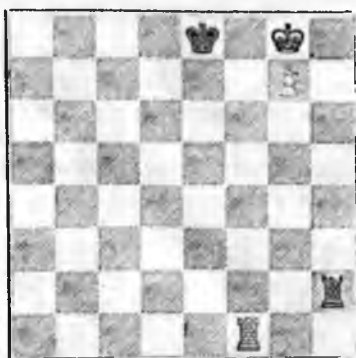
Если 3... c4—c3, то 4. Лg5—g3 c3—c2 5. Лg3—c3 и выигр.; если 3... Kpd6—e6, то 4. Лg5—c5.

4. Кре8—e7 Kрс6—b6
5. Кре7—d6 и после
6. Лg5—c5 выигрывают пешку.

Ладья и пешка против ладьи.

Перевес пешки обычно дает выигрыш в тех случаях, когда имеется возможность оттеснить короля противника от поля претворения пешки в ферзя.

1. . . . Лh2—h3
2. Лf1—f4!

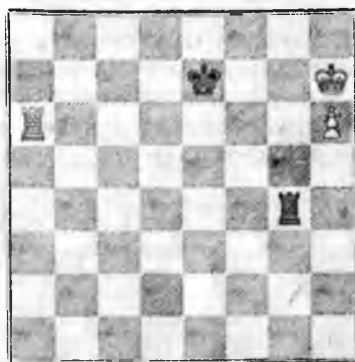


Выигрыш. Безразлично, чей ход.

Ладьей необходимо занять именно четвертую линию, чтобы можно было защититься ею от шахов черной ладьи (см. 8 й ход).

2. . . . Лh3—h1
3. Лf4—e4+ Кре8—d7
4. Kpg8—f7 Лh1—f1+
5. Kpf7—g6 Лf1—g1+
6. Kpg6—f6 Лg1—f1+
7. Kpf6—g5 Лf1—g1+
8. Ле4—g4 и выигрывают.

Однако при ладьейной пешке такой возможности выигрыша нет.



Ничья.

1. Ла6—g6 Лg4—f4
2. Лg6—g2 Кре7—f7
3. Лg2—g7+ Kpf7—f8!
4. Kph7—g6 Лf4—g4
5. Kpg6—f6 Лg4 : g7
6. h6 : g7 | Kpf8—g8
7. Kpf6—g6 пат.

II. Дебюты.

С первого же хода каждый играющий должен иметь в виду конечную цель партии—выигрыш. и поэтому каждым ходом он должен стремиться к улучшению своего положения и к ухудшению положения противника.

Подробно разработанная в настоящее время теория дебютов указывает, какие именно ходы выгодно делать, каких следует избегать, как использовать неправильный ход противника. Однако, прежде чем перейти к изучению начальных ходов, необходимо остановиться на общих соображениях, которыми следует руководствоваться, делая тот или другой ход; эти общие принципы дают возможность уяснить значение указываемых дальше ходов и понять ближайшие цели, ради которых они делаются.

Общие указания.

Право первого хода и вместе с тем инициатива принадлежит играющему белыми, и он всегда должен стремиться сохранить инициативу.

Делая ход, следует стараться создавать сильные пункты, остерегаясь слабостей, т. е. всего, что может явиться объектом атаки со стороны противника; и наоборот: очень выгодно создать какую-либо слабость в положении противника.

Особенно важную роль играет движение центральных пешек, т. к. благодаря этому открываются линии для развития фигур, прежде всего ферзя и слона, а также создается пешечный центр. Сильный пешечный центр является преимуществом для той стороны, которая обладает им.

В первую очередь обычно вы-

годнее развивать легкие фигуры, тяжелые же позднее.

Рокировка почти всегда выгодна в ранней стадии партии, т. е. этим достигаются две цели: 1) король ставится в более безопасное место, 2) ладья получает возможность войти в игру.

Необходимо однако отметить, что указанные общие принципы не редко допускают исключения в интересах частных соображений.

Партию обычно начинают ходом одной из центральных пешек, 1. e2—e4 или 1. d2—d4. Этими ходами лучше всего достигается главная цель дебюта — развитие фигур и образование пешечного центра, — каждый из указанных ходов открывает линии ферзю и слону.

Дебюты, начатые ходом 1. e2 — e4, на который черные отвечают также, т. е. 1... e7—e5, называются открытыми; все другие закрытыми.

Дебют королевского коня.

1. e2—e4 e7—e5

Теперь у белых есть возможность следующим ходом вывести фигуру, одновременно атакуя на незащищенную пешку черных e5.

2. Kg1—f3 . . .

В распоряжении черных много способов защитить атакованную пешку, однако при выборе защиты необходимо руководиться изложенными выше принципами игры. Нехорошо, напр.,

2. . . . Cf8—d6,

т. к. этим ходом черные, препятствуя движению пешки d, тем самым затрудняют развитие ферзя и слона с8.

Невыгодно также

2. . . . Фd8—e7

т.-к. после этого хода останется запертым слон f8; кроме того невыгодно предназначать с начала партии сильнейшую свою фигуру для защиты пешки.

Плохо и

2. . . . f7—f6,

т.-к. этот ход не только не развивает фигуры, но, напротив, отнимает у черного коня g8 важное для его развития поле f6. Кроме того, черные обнажают свой королевский фланг, давая белым возможность ходом 3. Cf1—c4 занять важную диагональ.

У черных три хороших продолжения: 2... d7—d6 (защита Филидора, см. стр. 30), 2... Kg8—f6 (русская партия, см. стр. 30) и

2. . . . Kb8—c6

Последний ход наиболее целесообразен: защищая пешку e5, черные выводят фигуру и угрожают сделать важный для развития своей игры ход d7—d5.

Чтобы воспрепятствовать ходу d7—d5, а вместе с тем и продолжать развитие, у белых три хороших продолжения:

3. Cf1—c4—итальянская партия (после хода 3... Cf8—c5),

3. Cf1—b5—испанская партия и 3. Kb1—c3—дебют 4 х коней (после хода 3.. Kg8—f6).

Итальянская партия.

1. e2—e4 e7—e5

2. Kg1—f3 Kb8—c6

3. Cf1—c4 Cf8—c5

Хорошо здесь и 3... Kg8—f6, см. ниже „дебют 2-х коней“.

4. d2—d3 (или A) d7—d6

5. 0—0 Kg8—f6

6. Cc1—g5? . . .

Ошибка. После короткой рокировки невыгодно связывать королевского коня противника до тех пор, пока противник не рокиро-

вал на короткую сторону. Правильно было 6. Kb1—c3 или 6. Cc1—e3, продолжая развитие. Способ использования ошибки противника очень поучителен для подобных положений.

6. . . . h7—h6!

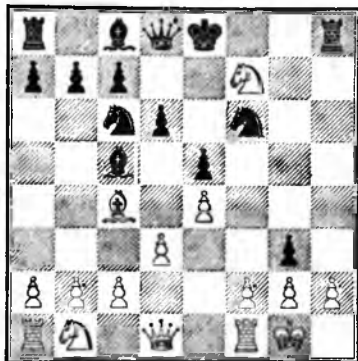
7. Cg5—h4 g7—g5!

Если бы черные уже сделали рокировку, такое движение пешек было бы опасно, т. к. ослабило бы позицию короля. Теперь же они, без всяких опасностей для себя, могут решительно атаковать пешками королевский фланг белых.

8. Ch4—g3 h6—h5!

9. Kf3 : g5 h5—h4!

10. Kg5 : f7 h4 : g3!



Положение черных настолько сильно, что они могут пожертвовать ферзя.

11. Kf7 : d8 Cc8—g4

12. Фd1—e1 Kc6—d4

13. h2—h3 . . .

Если 13. Kb1—c3, то Kd4—f3+ 14. g2 : f3 Cg4 : f3, и мат неизбежен.

13. . . . Kd4—e2+

14. Kpg1—h1 Cg4 : h3

15. g2 : h3 Lh8 : h3+

16. Kph1—g2 Ke2—f4+

17. Kpg2—f3 g3—g2×

или 17. Kpg2—g1 g3—g2 и затем мат на h1.

A.

4. c2—c3 . . .

Чтобы подготовить ход d2—d4 и таким образом прочно завладеть центром.

4. . . . Kg8—f6!
Сильнее, чем 4... d7—d6.
5. d2—d4 e5 : d4
6. c3 : d4 Cc5—b4+
7. Kb1—c3 . . .

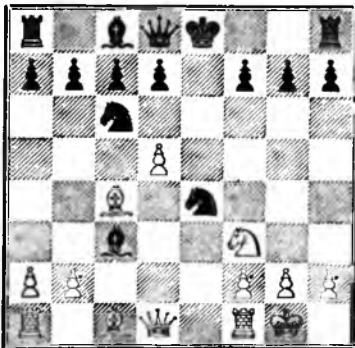
Благодаря этому пожертвованию пешки белые быстро развивают фигуры и приобретают атаку. Другое продолжение, за последнее время применяемое чаще, 7. Cc1—d2 Cb4 : d2+ 8. Kb1 : d2 d7—d5! 9. e4 : d5 Kf6 : d5 10. Фd1—b3! Kc6—e7 11. 0—0 0—0 с равной игрой.

7. . . . Kf6 : e4
8. 0—0 Cb4 : c3

Вместо этого черные могут сыграть 8... Ke4 : c3 и после 9. b2 : c3 Cb4 : c3 10. Фd1—b3! Cc3 : a1 выиграть ладью; однако, после этого у белых получается неотразимая атака, напр., 11. Cc4 : f7+ Кре8—f8 12. Cc1—g5 Kc6—e7 13. Kf3—e5 Ca1 : d4 14. Cf7—g6 d7—d5 15. Фb3—f3+ Cc8—f5 16. Cg6 : f5 Cd4 : e5 17. Cf5—e6+ и выигр.

9. d4—d5! . . .

Атака Меллера.



9. . . . Kc6—e5
10. b2 : c3 Ke5 : c4
11. Фd1—d4 Kc4—d6?

Ошибка, губящая партию; следует играть здесь 11... 0—0. Теперь белые форсированно выигрывают.

12. Фd4 : g7 Фd8—f6
13. Фg7 : f6 Ke4 : f6
14. Лf1—e1+ Кре8—f8
15. Cc1—h6+ Kpf8—g8
16. Ле1—e5 Kd6—e4
17. Kf3—d2! d7—d6
18. Kd2 : e4 и мат в следующем ход.

Гамбит Эванса.

1. e2—e4 e7—e5
2. Kgl—f3 Kb8—c6
3. Cf1—c4 Cf8—c5
4. b2—b4 . . .

Белые жертвуют пешку, чтобы выиграть темп для развития своей игры. Такого рода жертвование пешки (или фигуры) называется гамбитом.

4. . . . Cc5 : b4
5. c2—c3 Cb4—c5
6. 0—0 d7—d6
7. d2—d4 e5 : d4
8. c3 : d4 Cc5—b6



Получилось так называемое „нормальное положение“ в гамбите Эванса. У белых сильный центр и прекрасная игра легкими фигурами.

9. Kb1—c3 . . .

Теперь у черных лучшая защита 9... Kc6—a5!, после чего белые продолжают 10. Sc1—g5! (атака Геринга) f7—f6 11. Cg5—e3 Ka5 : c4 12. Фd1—a4+ Фd8—d7 13. Фа4 : c4 и т. д. Ошибкой было бы, напр.,

9. . . . Kg8—e7?
 10. Kf3—g5 0—0
 11. Фd1—h5 h7—h6
 12. Kg5 : f7 Лf8 : f7
 13. Сс4 : f7+ Крг8—f8
 14. Cf7—b3 Фd8—e8
 15. Фh5 : h6! и выигрывают, т. к. на g7 : h6 последует Sc1 : h6X.

Дебют 2-х коней.

1. e2—e4 e7—e5
 2. Kgl—f3 Kb8—c6
 3. Cf1—c4 Kg8—f6

Этот ход ведет к более сложным и острым положениям, чем ход 3... Cf8—c5. Белые могут сразу начать атаку ходом

4. Kf3—g5 . . .

Другое хорошее для белых продолжение 4. d2—d4.

4. . . . d7—d5

У черных нет другой защиты пункта f7.

5. e4 : d5 Kf6 : e5

Вместо этого лучше жертвовать пешку посредством 5... Kc6—a5 6. d2—d3 h7—h6 7. Kg5—f3 e5—e4 8. Фd1—e2 Ka5 : c4 9. d3 : c4 Cf8—c5, получая за это атакующую позицию.

6. Kg5 : f7 Крг8 : f7
 7. Фd1—f3 Kpf7—e6
 8. Kbl—c3 Kc6—e7
 9. d2—d4 c7—c6
 10. С : 1—g5 h7—h6
 11. Cg5—h4 и белые имеют

возможность быстро вывести обе ладьи для атаки по центральным линиям.

Испанская партия.

1. e2—e4 e7—e5
 2. Kgl—f3 Kb8—c6
 3. Cf1—b5 . . .

Один из наиболее употребительных дебютов. Белые препятствуют развивающему игру черных ходу 3... d7—d5, на что последовало бы 4. Kf3 : e5. Лучшими продолжениями для черных являются: I. 3... Kg8—f6 и II. 3... a7—a6.

1.

3. . . . Kg8—f6
 4. 0—0 d7—d6

Хуже брать пешку, так как после 4.. Kf6 : e4 5. d2—d4! Cf8—e7 6. Фd1—e2! Ke4—d6 7. Сb5 : c6 b7 : c6 8. d4 : e5 Kd6—b7 9. Kbl—c3! у черных стесненное положение,

5. d2—d4 Cc8—d7
 6. Kbl—c3 Cf8—e7
 7. Лf1—e1 e5 : d4!
 8. Kf3 : d4 0—0



Положение белых свободнее; они сохранили инициативу, но и в лагере черных нет никаких слабостей.

II.

3. . . . a7—a6!

Считается лучшим продолжением. Черные без потери темпа атакуют слона. Если слон возьмет коня, то после d7 : c6 у черных останутся два слона, и дальнейшее развитие фигур не представит затруднений. Если же слон отступит на a4, то черным впоследствии представится возможность сыграть b7—b5 и затем d7—d5.

4. Cb5—a4! Kc8—f6!

Здесь для черных возможно и другое продолжение: 4... d7—d6 5. d2—d4 Cc8—d7, и белые не могут играть сразу 6. 0—0?. так как после b7—b5 7. Ca4—b3 Kc6 : d4 8. Kf3 : d4 e5 : d4 9. Фd1 : d4 c7—c5 10. Фd4—d5 c5—c4 они теряют фигуру. Подобная комбинация с выигрышем слона встречается и в других вариантах, и ее всегда надо иметь в виду.

5. 0—0! Kf6 : e4!

Хорошо и 5.. Cf8—e7.

6. d2—d4 b7—b5!

7. Ca4—b3 d7—d5

8. d4 : e5 Cc8—e6

9. c2—c3 . . .



Этот ход в данном положении применяется чаще всего. Цель его—сохранить слона b3 от размена, переводя его после Kc6—a5 на c2, и вместе с тем укрепить за собой обладание полем d4. После 9... Cf8—e7! 10. Kb1—d2 0—0 игра равна.

Вместо 9. c2—c3 хорошо и 9 Cc1—e3.

Дебют 4-х коней.

1. e2—e4 e7—e5

2. Kc1—f3 Kb8—c6

3. Kb1—c3 Kg8 f6

Солидный дебют. Наряду с испанской партией он довольно часто встречается на практике сильных шахматистов.

4. Cf1—b5 Cf8—b4

5. 0—0 0—0

6. d2—d3 d7—d6

7. Cc1—g5 Cb4 : c3

8. b2 : c3 Фd8—e7

Обычный в данном положении маневр. Идея его в том, чтобы перевести коня c6 через d8 на e6 для защиты королевского фланга и одновременно сделать возможным движение пешки с. Положение приблизительно равное.

Кроме указанных трех продолжений для белых на третьем ходе, у них есть еще два, менее употребительных: 3. d2—d4—шотландская партия и 3. c2—c3—английская партия. Обе по справедливости считаются более слабыми, особенно ход 3. c2—c3, предоставляющий черным возможность сделать сразу важный для них ход d7—d5.

Шотландская партия.

1. e2—e4 e7—e5

2. Kc1—f3 Kb8—c6

3. d2—d4 . . .

Белые слишком рано открывают центр,—игра их еще не настолько развита, чтобы использовать это движение пешки.

3. . . . e5 : d4
4. Kf3 : d4 . . .

Вместо этого белые могут продолжать 4. Cf1—c4, жертвуя пешку,—шотландский гамбит.

После 4... Cf8—c5 5. c2—c3! d4 : c3 6. Kb1 : c3! белые за пожертвованную пешку сохраняют инициативу при хорошей атакующей позиции.

4. . . . Kg8—f6

Или 4... Cf8—c5 5. Cc1—e3 Фd8—f6 6. c2—c3 Kg8—e7 с хорошим для черных положением.

5. Kb1—c3 Cf8—b4
6. Kd4 : c6 b7 : c6
7. Cf1—d3 d7—d5

Черные преодолели уже все трудности развития. Игра приблизительно равна.

Английская партия.

1. e2—e4 e7—e5
2. Kg1—f3 Kb8—c6
3. c2—c3 . . .

Этим ходом белые не препятствуют развитию черных и тем самым упускают из своих рук инициативу.

3. . . . d7—d5!

Лучший ход. Игра черных сразу по меньшей мере выравняется.

4. e4 : d5 Фd8 : d5
5. d2—d4 Cc8—f5!

В интересах быстрого развития своих фигур черные могут здесь жертвовать пешку.

6. d4 : e5 Фd5 : d1 †
7. Kpe1 : d1 0—0—0 †
8. Kb1—d2 Kg8—h6!

Черные угрожают ходом Kh6—g4 напасть на пешки e5 и f2 и одновременно готовят развитие ладьи h8.

9. h2—h3 . . .

Необходимо, чтобы предупредить ход Kh6—g4.

9. . . . Cf8—c5
10. Kpd1—e1 Лh8—e8
11. Cf1—b5 Kc6 : e5!

Черные начинают решительную атаку.

12. Cb5 : e8 Ke5—d3 †
13. Kpe1—f1 Kd3 : f2

Положение белых очень затруднительно, т.-к. фигуры их совсем не развиты.

Защита Филидора-

1. e2—e4 e7—e5
2. Kg1—f3 d7—d6

Хорошая защита, но дающая черным несколько стесненную игру.

3. d2—d4! e5 : d4

Другое хорошее для черных продолжение 3 . . . Kg8—f6 4. Kb1—c3 Kb8—d7! 5. Cf1—c4 Cf8—e7! 6. 0—0! 0—0.

4. Kf3 : d4 Kg8—f6
5. Kb1—c3 Cf8—e7
6. Cf1—d3 0—0
7. 0—0 с равной игрой.

Русская партия.

1. e2—e4 e5—e5
2. Kg1—f3 Kg8—f6

Эта защита или, вернее, контратака не менее хороша, чем 2... Kb8—c6.

3. Kf3 : e5! d7—d6!

Хуже 3... Фd8—e7 или 3... Kf6 : e4.

4. Ke5—f3! Kf6 : e4
5. d2—d4 d6—d5
6. Cf1—d3 Cf8—e7!
7. 0—0 Kb8—c6!

Последние два хода—лучшая система развития для черных в русской партии.

8. h2—h3 с равной игрой.

Венская партия.

1. e2—e4 e7—e5
2. Kb1—c3 . . .

Развитие ферзевого коня на 2-м ходу справедливо считается более слабым, чем 2. Kg1—f3, и потому встречается гораздо реже. Характерной особенностью данного дебюта является возможность для белых движения пешки f.

2. . . . Kg8—f6!

Лучший ответ.

3. f2—f4 d7—d5!

Невыгодно 3... e5 : f4 в виду 4. e4—e5.

4. f4 : e5 Kf6 : e4
5. Фd1—f3 f7—f5
6. e5 : f6 Ke4 : f6
7. d2—d4 Cf8—e7

Игра равна.

Центральный дебют.

1. e2—e4 e7—e5
2. d2—d4 . . .

Такое открытие центра преждевременно и не особенно выгодно для белых.

2. . . . e5 : d4

3. Фd1 : d4 . . .

Отыгрывая пешку, белые слишком рано выводят ферзя. Подвергаясь атакам легких фигур противника, ферзь вынужден отступать с потерей темпа, и это облегчает черным возможность развития фигур.

Вместо 3. Фd1 : d4 белые могут играть 3. c2—c3 (А).

3. . . . Kb8—c6
4. Фd4—e3 d7—d6

Продолжая затем Cf8—e7, Kg8—f6 и т. д., черные могут развивать свою игру без всяких затруднений.

Игра равна.

А.

3. c2—c3 . . .

Чтобы избежать указанной выше потери темпа (после 3. Фd1 : d4), белые жертвуют пешку. И действительно, после 3... d4 : c3 4. Kb1 : c3 у белых за пожертвованную пешку было бы значительное превосходство в развитии. Однако в распоряжении черных есть более сильный ответ

3. . . . d7—d5!
4. e4 : d5 Фd8 : d5
5. c3 : d4 Kb8—c6
6. Kg1—f3 Cc8—g4
7. Cf1—e2 Kg8—f6

Черные не могли играть на выигрыш пешки ходом 7... Cg4 : f3, т. к. после 8. Ce2 : f3 Фd5 : d4 9. Cf3 : c6 — потеряли бы ферзя.

8. 0—0 0—0—0
9. Kb1—c3 Фd5—a5
10. Cc1—e3 Cf8—c5

Игра равна.

Галерея
великих шахматистов
IV.



Эммануил Ласкер (род. в 1868 г.).

В 1894 г. победил в матче Стейнница и завоевал звание чемпиона мира. Взял множество первых призов на международных турнирах и выиграл ряд матчей у лучших шахматистов последних десятилетий.

Королевский гамбит.

1. e2—e4 e7—e5
2. f2—f4 . . .

Белые жертвуют пешку, чтобы впоследствии ходом d2—d4 образовать сильный центр. Однако черные могут воспрепятствовать этому плану, и поэтому королевский гамбит не может быть признан выгодным для белых началом.

2. . . . e5:f4

Этим ходом черные принимают гамбит. Вместо этого они могут с успехом отказаться от принятия жертвы, продолжая 2... Cf8—c5 (отказанный королевский гамбит), или жертвовать пешку ходами 2... d7—d5 3. e4:d5 e5—e4 (контргамбит Фалькбеера).

3. Kg1—f3 Kg8—f6!
4. Kb1—c3 d7—d5!

Черные быстро развиваются и препятствуют образованию пешечного центра белых.

5. e4:d5 . . .

На 5. e4—e5 черные с выгодой играют 5... Kf6—h5.

5. . . . Kf6:d5
6. Kc3:d5 Фd8:d5
7. d2—d4 Cf8—e7!
8. Cf1—d3 . . .

Белые не могли играть 8. Sc1:f4, т. к. тогда после Фd5—e4 потеряли бы фигуру.

8. . . . g7—g5
9. Фd1—e2 Сс8—f5
10. Cd3:f5 Фd5:f5

Черные удержали гамбитную пешку; положение их вполне удовлетворительно.

Французская партия.

1. e2—e4 e7—e6

Идея хода—подготовить d7—d5 с тем, чтобы сразу атаковать пешку белых e4.

2. d2—d4 d7—d5
3. Kb1—c3 Kg8—f6
4. Sc1—g5 Cf8—b4
5. e4—e5 h7—h6
6. Cg5—d2 Сb4:c3
7. b2:c3 Kf6—e4
8. Фd1 g4

Для защиты пешки g7 черные должны сделать невыгодный ход g7—g6 или Кре8—f8, после чего белые получают атаку на королевском фланге. Однако, черные играя в дальнейшем с7—с5, Kb8—с6 и Фd8—a5, в свою очередь могут начать наступательные операции на ферзевом фланге. Игра приблизительно равна.

Галерея
великих шахматистов
V.



Хозе Рауль Капабланка-и-Граунера
(род. в 1888 г.).

В 1921 г. в Гаванне выиграл матч у Ласкера и с тех пор носит звание чемпиона мира. Взял первые призы на международных турнирах в Сан-Себастьяне 1911 г. и в Лондоне 1922 г.

Защита Каро—Канн.

1. e2—e4 c7—c6

Идея этой защиты та же, что и во французской партии: подготовить ход d7—d5, чтобы атаковать пешку e4.

2. d2—d4 d7—d5
3. e4:d5 c6:d5
4. Cf1—d3 . . .

Хуже было бы Kg1—f3, давая черным возможность связать коня ходом Cc8—g4. Коня лучше развивать на e2.

4. . . . Kb8—c6
5. c2—c3 и т. д.

Игра равна

Сицилианская партия.

1. e2—e4 c7—c5

Вполне удовлетворительное начало. Черные препятствуют образованию центра белыми и кроме того открывают для ферзя диагональ d8—a5.

2. Kg1—f3 e7—e6
3. d2—d4 c5:d4
4. Kf3:d4 Kb8—c6
5. Kb1—c3 . . .

Обычно в сицилианской партии для белых невыгодно разменять коня посредством Kd4:c6, т. к. после b7:c6 у черных получаются сильные центральные пешки и вместе с тем открывается для ладьи линия b.

5. . . . Kg8—f6
6. Kd4—b5 Cf8—b4
7. a2—a3 Cb4:c3+
8. Kb5:c3 d7—d5

Игра равна.

Дебют ферзевой пешки.

Наряду с ходом 1. e2—e4 не менее редко на практике встречается ход

1. d2—d4 . . .

В практике современных мастеров это начало пользуется большой популярностью. Оно в начале партии редко ведет к острым атакам, которые так часто встречаются при ходе 1. e2—e4, но зато дает белым чрезвычайно прочную позицию.

1. . . . d7—d5
2. c2—c4 . . .

Если черные возьмут пешку c4, то получится

Ферзевый гамбит.

2. . . . d5 : c4

Однако взятую пешку черные ни в коем случае не должны пытаться удержать, напр.,

3. e2—e3 . . .

Очень хорошо здесь 3. Kg1—f3, чтобы помешать черным играть e7—e5

8. . . . b7—b5?

Правильный ход 3. . . e7—e5.

4. a2—a4 c7—c6

Или 4... Cc8—d7 5. a4 : b5 Cd7 : b5 6. b2—b3 Фd8—d5 7. b3 : c4 Cb5 : c4 8. Фd1—a4 + c выигрышем слона.

5. a4 : b5 c6 : b5

6. Фd1—f3

и белые выигрывают фигуру.

Отказанный ферзевый гамбит.

Гораздо чаще на практике не берут пешки с, а отказывают гамбит ходом

2. . . . e7—e6

Наиболее типическими являются следующие системы развития:

I.

3. Kb1—c3 Kg8—f6

4. Cc1—g5 Kb8—d7

5. e2—e3 . . .

Грубой ошибкой со стороны белых была бы попытка выиграть пешку: 5. c4 : d5 e6 : d5 6. Kc3 : d5? Kf6 : d5! 7. Cg5 : d8 Cf8—b4 †, и у черных остается лишняя фигура.

5. . . . Cf8—e7

6. Kg1—f3 0—0

7. Ла1—c1 c7—c6



Другой план игры для черных здесь заключается в подготовке движения пешек ферзевого фланга ходами 7... b7—b6 8. Cf1—d3 Cc8—b7, затем c7—c5 и т. д.

Однако в этом случае белые, в противовес наступлению черных на ферзевом фланге, получают атаку на королевском фланге после 9. 0—0 и затем Kf3—e5 и f2—f4. Игра приблизительно равна.

8. Cf1—d3 d5 : c4

9. Cd3 : c4 Kf6—d5

Игра равна.

II.

3. Kb1—c3 c7—c5

Этим ходом черные, развивая ферзевый фланг, вместе с тем препятствуют образованию белыми сильного центра.

4. c4 : d5 e6 : d5

5. Kg1—f3 Kb8—c6

6. g2—g3 . . .

Развивая слона на g2, белые готовят атаку на изолированную пешку d5.

6. . . . Cc8—e6

7. Cf1—g2 Cf8—e7

8. 0—0 Kg8—f6

9. d4 : c5 Ce7 : c5

Игра равна.

III.

- | | |
|-----------|-------|
| 3. Kb1—c3 | c7—c5 |
| 4. e2—e3 | . . . |

После этого хода обычно обе стороны развиваются симметрично.

- | | |
|-----------|--------|
| 4. . . . | Kg8—f6 |
| 5. Kg1—f3 | Kb8—c6 |
| 6. Cf1—d3 | Cf8—d6 |
| 7. 0—0 | 0—0 |
| 8. b2—b3 | b7—b6 |
| 9. Cc1—b2 | Cc8—b7 |

Игра равна.

Во всех трех случаях у белых при равной игре сохраняется инициатива.

Голландская партия.

- | | |
|-----------|-------|
| 1. d2—d4 | f7—f5 |
| 2. e2—e4! | . . . |

Белые жертвуют пешку, чтобы быстро развить свою игру. Вместо этого они могут избрать и другие ходы, как-то 2. e2—e3, 2. Kg1—f3 или 2. c2—c4, ведущие к более спокойной игре.

- | | |
|-------------|---------|
| 2. . . . | f5 : e4 |
| 3. Kb1—c3 | Kg8—f6 |
| 4. f2—f3 | e4 : f3 |
| 5. Kg1 : f3 | |

Превосходство белых в развитии стоит пешки.

ПРИМЕРЫ ПРАКТИЧЕСКИХ ПАРТИЙ.

В началах партий существует не мало ошибок, которые постоянно встречаются в партиях неопытных шахматистов,—и начинающему необходимо с ними познакомиться, чтобы не стать жертвой более опытного противника.

I.

Неправильное начало.

- | | |
|-----------|---------|
| Белые. | Черные. |
| 1. e2—e4 | d7—d6 |
| 2. d2—d4 | Kb8—d7 |
| 3. Cf1—c4 | g7—g6 |
| 4. Kg1—f3 | Cf8—g7? |

Лучше предварительно сыграть 4... h7—h6.

- | | |
|--------------|-----------|
| 5. Cc4 : f7+ | Kре8 : f7 |
| 6. Kf3—g5-+ | Kрf7—f6 |

Если 6. . . . Kрf7—e8, то 7. Kg5—e6, и черные теряют ферзя.

7. Фd1—f3 X

II.

Защита Филидора.

- | | |
|-----------|---------|
| Белые. | Черные. |
| 1. e2—e4 | e7—e5 |
| 2. Kg1—f3 | d7—d6 |

- | | |
|-----------|---------|
| 3. d2—d4 | Kb8—d7 |
| 4. Cf1—c4 | Cf8—e7? |

Следует играть 4... c7—c6.

- | | |
|------------|---------|
| 5. d4 : e5 | d6 : e5 |
|------------|---------|

Если 5... Kd7 : e5, то 6. Kf3 : c5 d6 : e5 7. Фd1—h5, и белые выигрывают пешку.

- | | |
|-----------|----------|
| 6. Фd1—d5 | Сдались. |
|-----------|----------|

Против Фd5 : f7 + у черных нет удовлетворительной защиты.

III.

Защита Филидора.

- | | |
|-----------|---------|
| Белые. | Черные. |
| 1. e2—e4 | e7—e5 |
| 2. Kg1—f3 | d7—d6 |
| 3. Cf1—c4 | h7—h6? |

Подобные движения ладейными пешками являются потерей темпа.

- | | |
|-----------|---------|
| 4. Kb1—c3 | Cc8—g4? |
|-----------|---------|

Правильно было 4... Kg8—f6,

5. Kf3 : e5! Cg4 : d1
 6. Cc4 : f7+ Кре8—e7
 7. Kc3—d5X

Этот, так наз. „мат Легалья“, встречается в родственных положениях и в других дебютах.

IV.

Дебют королевского коня.

- | | |
|-----------|---------|
| Белые. | Черные. |
| 1. e2—e4 | e7—e5 |
| 2. Kgl—f3 | Kb8—c6 |
| 3. Cf1—c4 | Kc6—d4 |

Ловушечный ход. Если белые возьмут пешку e5, то проиграют партию.

4. Kf3 : e5? Фd8—g5!
 5. Ke5 : f7 . . .

Если 5. Cc4 : f7+, то Кре8—e7, и белые теряют фигуру, т. к. не могут играть 8. Cf7 : g8 в виду Фg5 : g2.

5. . . . Фg5 : g2
 6. Lh1—f1 Фg2 : e4+
 7. Cc4—e2 Kd4—f3X

V.

Фианкетто.

- | | |
|-----------|---------|
| Белые. | Черные. |
| 1. e2—e4 | b7—b6 |
| 2. d2—d4 | Cc8—b7 |
| 3. Cf1—d3 | f7—f5? |

Рассчитывая после e4 : f5 выиг-

рать ладью h1 ходом Cb7 : g2, черные теряют время для развития.

4. e4 : f5! Cb7 : g2
 5. Фd1—h5+ g7—g6
 6. f5 : g6 Kg8—f6
 7. g6 : h7+ Kf6 : h5
 8. Cd3—g6X

VI.

Королевский гамбит.

- | | |
|--------------|---------|
| Белые. | Черные. |
| 1. e2—e4 | e7—e5 |
| 2. f2—f4 | e5 : f4 |
| 3. Kgl—f3 | g7—g5 |
| 4. Cf1—c4 | f7—f6? |
| 5. Kf3 : g5! | f6 : g5 |
| 6. Фd1—h5+ | Кре8—e7 |
| 7. Фh5—f7+ | Кре7—d6 |
| 8. Фf7—d5+ | Kpd6—e7 |
| 9. Фd5—e5X | |

VII.

Русская партия.

- | | |
|--------------|----------|
| Белые. | Черные. |
| 1. e2—e4 | e7—e5 |
| 2. Kgl—f3 | Kg8—f6 |
| 3. Cf1—c4 | Kf6 : e4 |
| 4. Kbl—c3 | Ke4 : c3 |
| 5. d2 : c3 | d7—d6 |
| 6. 0—0 | Cc8—g4? |
| 7. Kf3 : e5 | Cg4 : d1 |
| 8. Cc4 : f7+ | Кре8—e7 |
| 9. Cc1—g5X | |

Ниже следует ряд блестящих партий из практики выдающихся шахматистов.

№ 1. Защита Каро-Канн.

Играна в Вене в 1910 г.

- | | |
|-------------|---------|
| P. Рети. | NN. |
| 1. e2—e4 | c7—c6 |
| 2. d2—d4 | d7—d5 |
| 3. Kbl—c3 | d5 : e4 |
| 4. Kc3 : e4 | Kg8—f6 |
| 5. Фd1—d3 | . . . |

Защищая коня, белые одновре-

менно готовят длинную рокировку.

5. . . . e7—e5?

Черные преждевременно открывают центр; лучше продолжать развитие ходом Kb8—d7.

6. d4 : e5 Фd8—a5+
 7. Cc1—d2 Фа5 : e5
 8. 0—0—0! . . .

В связи с этим ходом белые задумали красивую комбинацию.



8. . . . Kf6 : e4?

Ошибка. Следовало играть 8. . . Cf8—e7; однако положение черных уже плохо.

9. Фd3—d8+! Kpe8 : d8
 10. Cd2—g5+ Kpd8—c7
 11. Cg5—a8×

№ 2. Сицилианская.

Играна на международном турнире в Монте-Карло в 1902 г.

А. Реджио.

3. Тарраш.

- | | |
|-------------|---------|
| 1. e2—e4 | c7—c5 |
| 2. Kb1—c3 | Kb8—c6 |
| 3. Kg1—f3 | e7—e6 |
| 4. d2—d4 | c5 : d4 |
| 5. Kf3 : d4 | Kg8—f6 |
| 6. Kd4—b5 | Cf8—b4! |
| 7. Cc1—f4 | . . . |

Лучше 7. a2—a3, как обычно играют.



7. . . . Kf6 : e4!

Правильная жертва ладьи. Черные получают сильную атаку.

8. Kb5—c7+ Kpe8—f8
 9. Kc7 : a8 . . .

Лучше было не брать ладьи, а защищаться посредством 9. Фd1—f3!

9. . . . Фd8—f6!
 10. Фd1—f3 Ke4 : c3
 11. Cf4—d2 Kc6—d4
 12. Фf3—d3 Фf6—e5+
 13. Cd2—e3 Kc3—a4+
 14. c2—c3 Ka4 : b2

Сдался.

Белые теряют ферзя: 15.Фd3—d2 Cb4 : c3 16.Фd2 : c3 Kd4—f3+ 17.g2 : f3 17.Фe5 : c3+

№ 3. Отказанный ферзевый гамбит.

Играна на международном турнире в Париже в 1900 г.

Ф. Маршалль.

А. Берн.

- | | |
|-----------|--------|
| 1. d2—d4 | d7—d5 |
| 2. c2—c4 | e7—e6 |
| 3. Kb1—c3 | Kg8—f6 |
| 4. Cc1—g5 | Cf8—e7 |
| 5. e2—e3 | 0—0 |
| 6. Kg1—f3 | b7—b6 |

Здесь следовало сыграть Kb8—d7, чтобы в случае Cg5 : f6 можно было взять слона конем.

- | | |
|-------------|----------|
| 7. Cf1—d3 | Cc8—b7 |
| 8. c4 : d5 | e6 : d5 |
| 9. Cg5 : f6 | Ce7 : f6 |
| 10. h2—h4! | . . . |

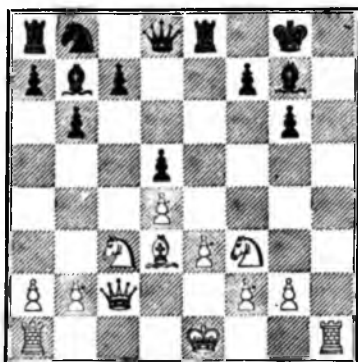
Вследствие ошибки, указанной в предыдущем примечании, королевский фланг черных оказался плохо защищенным, и белые начинают стремительную атаку.

10. . . . g7—g6

Это ослабляет королевский фланг. Лучше 10. . . c7—c5.

- | | |
|-------------|---------|
| 11. h4—h5 | Лf8—e8 |
| 12. h5 : g6 | h7 : g6 |
| 13. Фd1—c2 | Сf6—g7? |

Следовало играть 13... Крг8—g7. Теперь Маршалль несколькими красивыми ударами решает партию.



- | | |
|---------------|---------|
| 14. Cd3 : g6! | f7 : g6 |
| 15. Фc2 : g6 | Kb8—d7 |
| 16. Kf3—g5 | Фd8—f6 |
| 17. Лh1—h8+! | Сдался. |

№ 4. Дебют Берда.

Играна на международном турнире в Амстердаме в 1889 г.

Эм. Ласкер.

И. Бауэр.

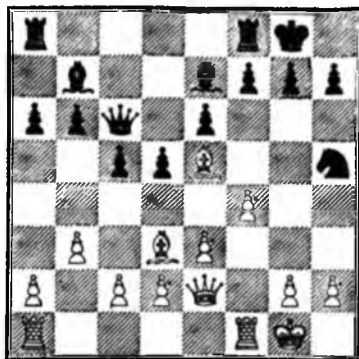
- | | |
|-----------|--------|
| 1. f2—f4 | d7—d5 |
| 2. e2—e3 | Kg8—f6 |
| 3. b2—b3 | e7—e6 |
| 4. Сc1—b2 | Сf8—e7 |
| 5. Cf1—d3 | b7—b6 |
| 6. Kb1—c3 | Сc8—b7 |
| 7. Kg1—f3 | Kb8—d7 |
| 8. 0—0 | 0—0 |
| 9. Kc3—e2 | c7—c5? |

Следовало играть 9... Kd7—c5 и затем разменять слона.

- | | |
|------------|----------|
| 10. Ke2—g3 | Фd8—c7 |
| 11. Kf3—e5 | Kd7 : e5 |

Лучше 11... Лf8—e8.

- | | |
|--------------|----------|
| 12. Сb2 : e5 | Фc7—c6 |
| 13. Фd1—e2 | a7—a6 |
| 14. Kg3—h5! | Kf6 : h5 |



15. Cd3 : h7+!! . . .

Изящное пожертвование двух слонов, ведущее к форсированному выигрышу ферзя, а затем и партии.

- | | |
|---------------|-----------|
| 15. . . . | Kрг8 : h7 |
| 16. Фе2 : h5+ | Kph7—g8 |
| 17. Се5 : g7! | Kрг8 : g7 |
| 18. Фh5—g4+! | Kрг7—h7 |
| 19. Лf1—f3 | e6—e5 |
| 20. Лf3—h3+ | Фc6—h6 |
| 21. Лh3 : h6+ | Kph7 : h6 |
| 22. Фg4—d7 | . . . |

В этом ходе идея комбинации Ласкера. Выигрыш ферзя не был бы достаточен, если бы после этого не выигрывался и один из слонов.

- | | |
|--------------|---------|
| 22. . . . | Се7—f6 |
| 23. Фd7 : b7 | Сдался. |

Эта блестящая партия была премирована специальным призом, как красивейшая в Амстердамском турнире.

№ 5. Испанская партия.

Играна на международном турнире в Нью-Йорке в 1889 г.

М. Вейс.

М. Поллок.

- | | |
|-----------|--------|
| 1. e2—e4 | e7—e5 |
| 2. Kg1—f3 | Kb8—c6 |
| 3. Cf1—b5 | a7—a6 |
| 4. Сb5—a4 | Kg8—f6 |
| 5. d2—d3 | b7—b5 |
| 6. Ca4—b3 | Cf8—c5 |
| 7. c2—c3 | d7—d5! |

8. e4 : d5 Kf6 : d5
 9. Фd1—e2 0—0
 10. Фе2—e4 Сс8—e6
 11. Kf3 : e5? . . .

Ошибка. Лучше было 11. Kf3—g5 g7—g6 12. Kg5 : e6.

11. . . . Kc6 : e5
 12. Фе4 : e5 Kd5—b4!
 13. 0—0 . . .

Если 13. c3 : b4, то Сс5 : b4+
 14. Kb1—c3 Се6 : b3 с угрозой Лf8—e8.

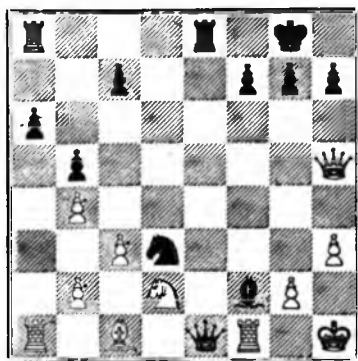
13. . . . Kb4 : d3
 14. Фе5—h5 Се6 : b3
 15. a2 : b3 Лf8—e8
 16. Kb1—b2 . . .

Белым грозило Kd3 : f2 и на
 17. Лf1 : f2 Ле8—e1 X.

16. . . . Фd8—e7
 17. b3—b4 С : 5 : f2+
 18. Kpg1—h1! . . .

На 18. Лf1 : f2 Kd3 : f2
 19. Kpg1 : f2 последовал бы мат
 в 2 хода.

18. . . . Фе7—e1
 19. h2—h3 . . .



19. . . . Kd3 : c1!!

Жертвуя ферзя, черные полу-
 чают неотразимую атаку. Эта
 партия чрезвычайно поучительна,
 как образец того, как матери-
 альное преимущество ока-
 зывается бессильным против
 превосходства положен-
 ния.

20. Лf1 : e1 Ле8 : e1+
 21. Kpg1—h2 Cf2—g1+
 22. Kph2—g3 Ле1—e3+
 23. Kpg3—g4 Kc1—e2!
 24. Kd2—f1 . . .

Если 24. Ла1 : g1, то Ле3—
 g3+ 25. Kpg4—h4 g7—g5+.

24. . . . g7—g6
 25. Фh5—d5 h7—h5+
 26. Kpg4—g5 Kpg8—g7!
 27. Kf1 : e3 . . .

Если 27. Фd5 : a8, то f7—f6+
 28. Kpg5—h4 Сg1—f2+ 29. g2
 —g3 Ле3 : g3 и выигрывают.

27. . . . f7—f6+
 28. Kpg5—h4 Сg1—f2+
 29. g2—g3 Cf2 : g3 X

Партия была премиривана, как
 наикрасивейшая в турнире.

№ 6. Французская.

Играна в Петрограде в 1914 г.

А. Нимцвич. С. Алапин.

1. e2—e4 e7—e6
 2. d2—d4 d7—d5
 3. Kb1—c3 Kg8—f6
 4. e4 : d5 Kf6 : d5
 5. Kg1—f3 c7—c5
 6. Kc3 : d5! Фd8 : d5
 7. Сс1—e3! c5 : d4
 8. Kf3 : d4! a7—a6

Предупреждая ход Kd4—b5.

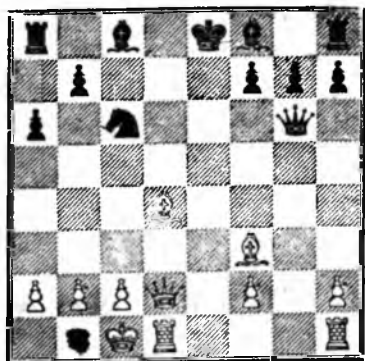
9. Cf1—e2! . . .

Чтобы ускорить развитие своих
 фигур, белые жертвуют пешку.

9. . . . Фd5 : g2
 10. Се2—f3 Фg2—g6
 11. Фd1—d2 e6—e5
 12. 0—0—0!! . . .

В результате пожертвования
 фигуры все силы белых сразу
 вводятся в игру.

12. . . . e5 : d4
 13. Се3 : d4 Kb8—c6



14. Cd4—f6!! . . .

Комбинация редкой красоты!

14. . . . Фg6 : f6
15. Лh1—e1+ Cf8—e7

Если 15... Сс8—e6, то
16. Фd2—d7X

16. Cf3 : c6+ Кре8—f8

Слона нельзя брать ни ферзем, ни пешкой в виду 17. Фd2—d8X. Если 16... Сс8—d7, то 17. Фd2 : d7+ Кре8—f8 18. Фd7—d8+! Ла8 : d8 19. Лd1 : d8+ Се7 : d8 20. Ле1—e8X

17. Фd2—d8+! Се7 : d8
18. Ле1—e8X

№ 7. Испанская.

Х. Р. Капабланка. NN.

- | | |
|--------------|----------|
| 1. e2—e4 | e7—e5 |
| 2. Kg1—f3 | Kb8—c6 |
| 3. Cf1—b5 | Kg8—f6 |
| 4. 0—0 | d7—d6 |
| 5. d2—d4 | Сс8—d7 |
| 6. Kb1—c3 | Cf8—e7 |
| 7. Лf1—e1 | e5 : d4 |
| 8. Kf3 : d4 | Kc6 : d4 |
| 9. Фd1 : d4 | Cd7 : b5 |
| 10. Kc3 : b5 | 0—0 |
| 11. Фd4—c3! | . . . |

Прекрасный ход. Белые освобождают поле d4 для перевода коня с b5 на f5.

Гублят. № 496.

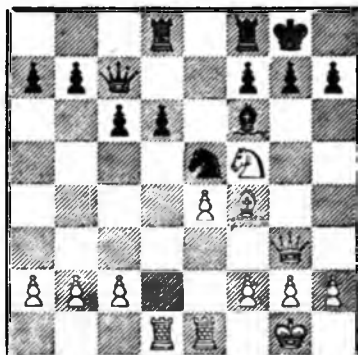
11. . . . c7—c6

Это ослабляет пешку d6. Лучшее было бы 11... Kf6—e8.

- | | |
|-------------|--------|
| 12. Kb5—d4 | Kf6—d7 |
| 13. Kd4—f5 | Се7—f6 |
| 14. Фc3—g3 | Kd7—e5 |
| 15. Сс1—f4! | . . . |

Угрожая ходом Ла1—d1 выиграть пешку d6.

- | | |
|------------|--------|
| 15. . . . | Фd8—c7 |
| 16. Ла1—d1 | Ла8—d8 |



17. Лd1 : d6!! . . .

Очень красивая, далеко и точно рассчитанная комбинация.

- | | |
|--------------|----------|
| 17. . . . | Лd8 : d6 |
| 18. Cf4 : e5 | Лd6—d1! |

Черные защищаются наилучшим образом. Если 17... Cf6 : e5, то 19. Фg3 : e5, и в виду угрозы мата на g7 черные проигрывают ладью. Теперь же, казалось бы, игра выравнивается.

- | | |
|--------------|----------|
| 19. Ле1 : d1 | Cf6 : e5 |
| 20. Kf5—h6+! | Kpg8—h8 |
| 21. Фg3 : e5 | . . . |

В этом ход — идея комбинации начатой Капабланкой на 17-м ходу.

- | | |
|---------------|----------|
| 21. . . . | Фс7 : e5 |
| 22. Kh6 : f7+ | Сладся. |

Тираж 12.000 экз.