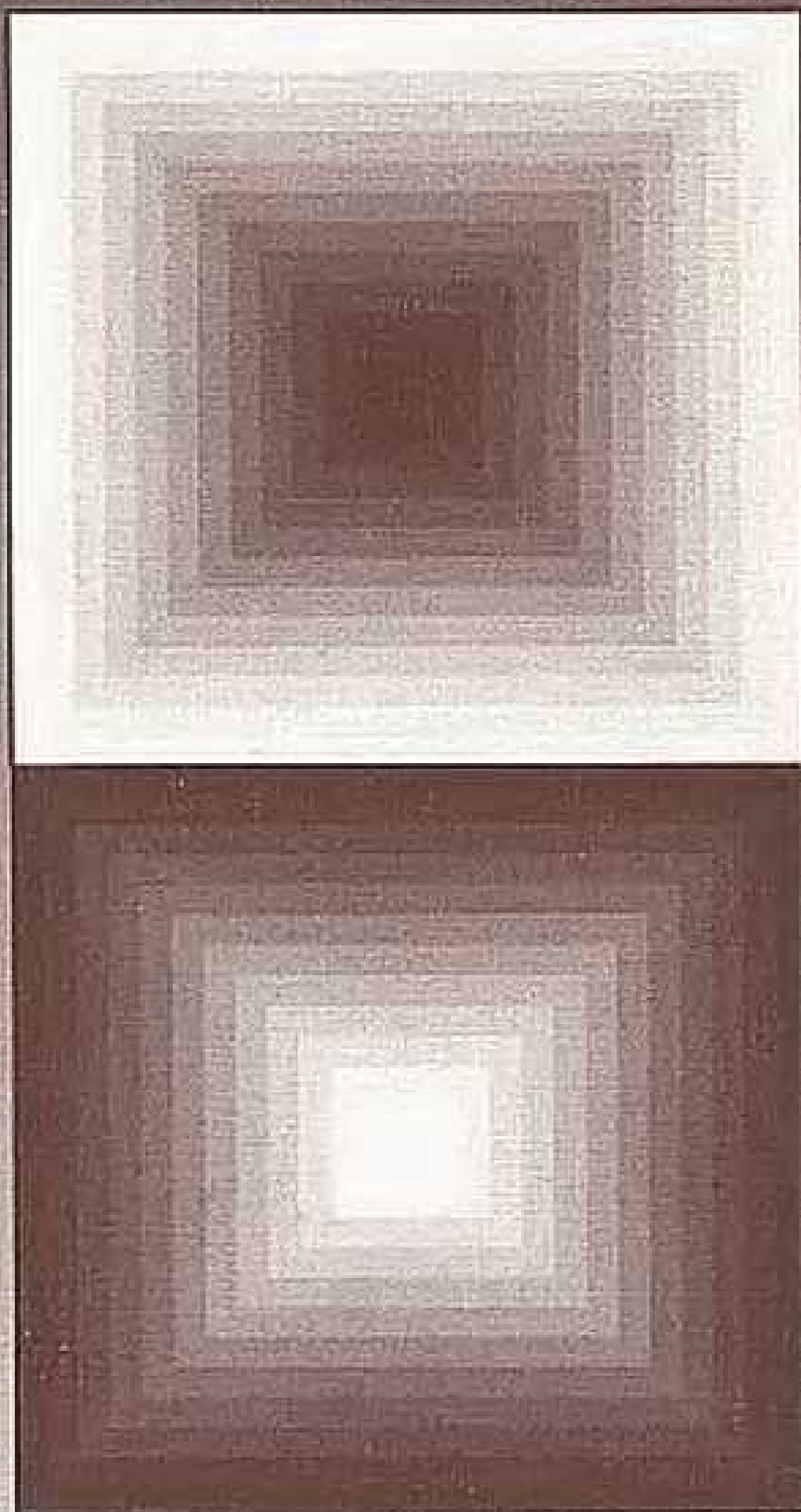


ЮРИЙ АВЕРБАХ

ШКОЛА СЕРЕДИНЫ ИГРЫ

Несмотря на множество
самых разнообразных
ситуаций, возникающих
в СЕРЕДИНЕ ИГРЫ,
эффективных приемов
атаки, ведущих к успеху,
всего два —
**КОМБИНИРОВАННОЕ
НАПАДЕНИЕ И ДВОЙНОЙ
УДАР**



«ТЕРРА-СПОРТ»



ЮРИЙ АВЕРБАХ

ШКОЛА
СЕРЕДИНЫ
ИГРЫ

Т Е Р Р А  С П О Р Т

Москва 2000

ББК 75.581
А19

*Издательство «Терра-Спорт» —
член Международной ассоциации
издателей спортивной литературы*

А19 **Авербах Ю. Л.**
Школа середины игры. — М.: Терра-Спорт, 2000. — 128 с.
ISBN 5-93127-088-4

«Школа середины игры» — оригинальное методическое издание, посвященное наиболее трудной, но и наиболее интересной стадии шахматной партии. Книга предназначена широкому кругу любителей шахмат, желающих повысить свою квалификацию. Из обширной теории миттельшпиля автор выбрал самое главное, самое важное, что должно позволить любителям шахмат успешно решать проблемы, возникающие во время игры.

ББК 75.581

ISBN 5-93127-088-4

© «Терра-Спорт», оформление, 2000
© Авербах Ю. Л., 2000

Редактор *Ф. Малкин*
Разработка и оформление серии *Е. Пермякова*
Художественный редактор *А. Литвиненко*
Компьютерная верстка *О. Склад*

ЛР № 071699 от 15.07.1998 г.
Гигиеническое заключение на продукцию
№ 77.ФЦ.8.953.П.116.2.99 от 25.02.1999 г.

Подписано в печать 28.07.2000. Бумага офсетная. Формат 60х90/16.
Гарнитура «Ньютон». Печать офсетная. Усл печ. л. 8.
Тираж 6000 Изд. № 68.
Заказ № 319 .

Издательство «Терра-Спорт». 113184, Москва, Озерковская набережная, 18/1
Отпечатано в Московской типографии № 6 Министерства РФ по делам печати,
телерадиовещания и средств массовых коммуникаций
109088, Москва, Ж-88, Южнопортовая ул., 24

Предисловие

Вряд ли нужно доказывать, что середина игры — самая трудная и сложная фаза шахматной партии, хотя одновременно самая увлекательная и интересная. О ней написано немало исследований; пухлые учебники, посвященные этой стадии партии, содержат сотни поучительных примеров, но, как нам кажется, подобное многотомье способно скорее отпугнуть любителя шахмат, убить желание совершенствоваться не только играть успешно, но и просто получать удовольствие от игры.

Поэтому у автора возникла идея написать небольшую книгу о середине игры, включив в нее только самое важное, самое необходимое, и тем помочь читателю в дальнейшем самостоятельно и грамотно решать проблемы, возникающие в процессе борьбы за шахматной доской.

Как я уже отметил, середина игры — самая сложная фаза шахматной партии. К ней, как к любому неоднозначному явлению, могут быть применены самые различные подходы.

Автор полагает, что так как цель игры — дать мат королю противника, а это требует определенного взаимодействия атакующих сил, то вопросам координации, вопросам согласования действий фигур должно быть уделено особое внимание.

Пытаясь раскрыть перед читателем глубокое содержание столь важных понятий, автор стремился показать, как это взаимодействие и согласование создаются в процессе игры.

Главный наш вывод, который облегчает понимание сути борьбы на шахматной доске, — несмотря на множество самых разнообразных ситуаций, возникающих в середине игры, эффективных приемов атаки, ведущих к успеху, *всего два* — **КОМБИНИРОВАННОЕ НАПАДЕНИЕ И ДВОЙНОЙ УДАР**.

Владение этими двумя приемами, умение их готовить и предупреждать, фактически определяет силу шахматиста. Так как главный объект атаки в середине игры — король, атаке на короля было уделено

особое внимание. Однако хочется еще раз повторить, что в этой небольшой книге автор не пытался объять необъятное, а стремился познакомить читателя с путеводными маяками, которые должны помочь ему в

дальнейшем самостоятельно ориентироваться в безбрежном океане шахматного творчества, в котором, согласно мудрой индийской пословице, может искупаться слон и напиться комар.

Юрий Авербах

1. О стратегии и тактике на шахматной доске

В процессе игры шахматисту многократно приходится искать ответы на два вечных вопроса — *что делать и как делать*. На первый вопрос ответ дает *стратегия*, на второй — *тактика*. Как известно, в военном деле стратегии отводится главенствующая роль, а тактике — подчиненная.

Однако в сражениях на шахматной доске все обстоит иначе. Хотя и здесь тактика, в основном, подчинена стратегии, но ее роль чрезвычайно велика. Ведь на шахматной доске, за исключением превращения пешки, не происходит пополнения действующих сил, да и сами они весьма ограничены. Поэтому неудивительно, что даже одна серьезная тактическая ошибка, просчет или «зевок» могут немедленно привести к поражению. И наоборот, удачная тактическая операция способна сразу же решить судьбу партии. Во время игры, особенно в сложных, запутанных ситуациях, приходится быть предельно внимательным. Иначе неприятные неожиданности вас будут ожидать на каждом ходу.

Всегда помните, что каким бы удачным ни был стратегический замысел, тактический промах может напрочь его испортить. Недаром считается, что в шахматах для победы и сорока хороших ходов часто бывает мало, а чтобы проиграть — достаточно одного плохого! Возможно, с этим парадоксом вы не раз сталкивались сами. Как метко выразился когда-то гроссмейстер Рихард Тейхман, «в шахматах — девяносто процентов тактики». Каждый, от начинающего до чемпиона мира, не раз в этом убеждался. Чтобы получить некоторое представление о связи между стратегией и тактикой, рассмотрим одну короткую, но весьма поучительную партию, в которой заодно и познакомимся с рядом идей и приемов, типичных для середины игры.

Русская партия
Бонч-Осмоловский **Баранов**
Москва, 1953

1. e2—e4 e7—e5
2. ♖g1—f3 ♖g8—f6

Вместо того, чтобы защищать свою пешку, черные атакуют

пешку противника. Однако нужно знать, что на 3. ♖:e5 следует играть сначала 3...d6, а уже потом брать на e4. Дело в том, что на немедленное 3... ♖:e4 у белых неприятный для противника ответ 4. ♜e2.

3. d2-d4 ...

Обладая преимуществом высту-
пki, белые первыми начина-
ют стычку в центре, открывая
линии для развития своих
фигур.

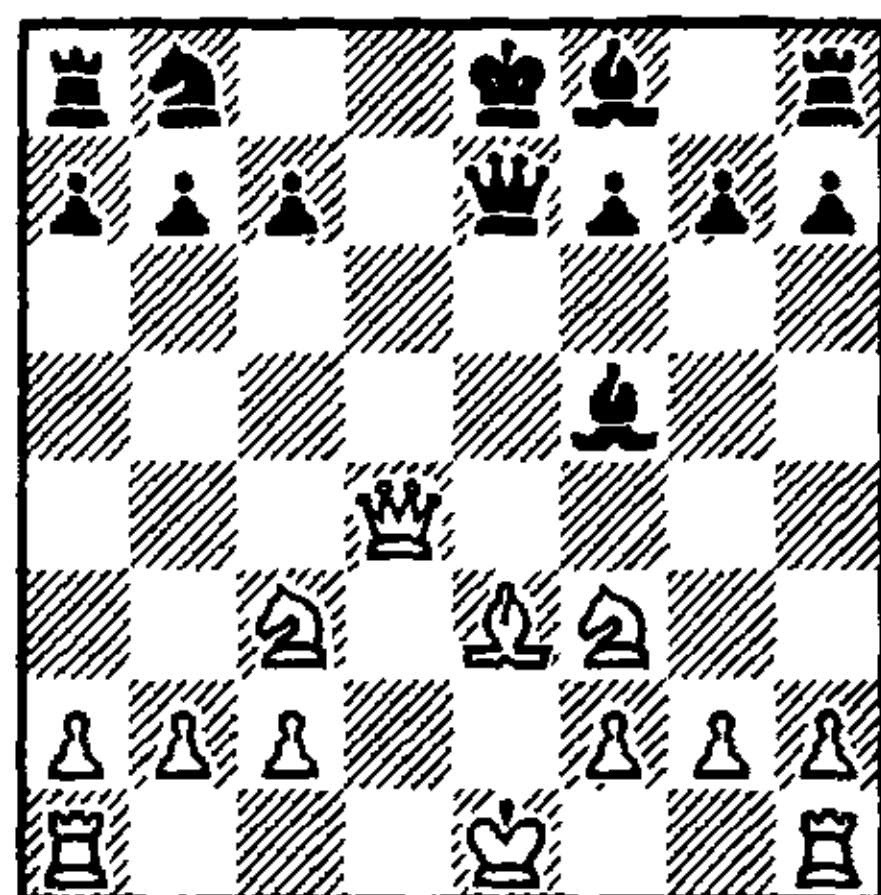
3. ... e5:d4
4. e4-e5 ♖f6-e4
5. ♜d1:d4 d7-d5
6. e5:d6 ♖e4:d6
7. ♗f1-d3 ♜d8-e7+

Практика показала, что точ-
нее здесь 7... ♖c6 8. ♜f4 g6. Сей-
час же черные предполагают на
8. ♗e3 ответить 8... ♗f5, разме-
нивая коня на слона. Однако
эта операция, как мы увидим
далее, приводит к тому, что чер-
ные задерживаются с развитием
своих фигур, а в открытой по-
зиции это может привести к
большим неприятностям.

8. ♗c1-e3 ♗d6-f5

Еще не поздно было отка-
заться от первоначального за-
мысла. Сыграв 8... ♗f5 9. ♗c3
♗c6, черные получали приемле-
мую позицию, теперь же они
сталкиваются с трудностями.

9. ♗d3:f5 ♗c8:f5
10. ♗b1-c3! ...



Вот что не предусмотрели
черные. Выясняется, что пешку
брать нельзя: на 10... ♗:c2 сле-
дует 11. ♜c1 ♗f5 12. ♗d5, а на
11... ♗c6 — 12. ♜f4. Поэтому
они пытаются ввести в игру
ферзя, перебросив его на ферзе-
вый фланг, где, судя по всему,
намерен укрыться король про-
тивника.

10. ... ♜e7-b4
11. ♜d4-e5+ ...

Конечно, здесь белым нет ни-
какого смысла менять ферзей: в
этом случае их перевес в разви-
тии фигур не будет столь опасен
для черных, как при ферзях.

11. ... ♗f5-e6
12. 0-0-0 ♗b8-c6

В надежде создать контратаку
по линии «с», черные жертвуют
пешку.

13. ♜e5:c7 ♖a8-c8
14. ♜e7-f4 ...

Имея лишнюю пешку, белые
теперь не возражают против
размена.

14. ... ♜b4-a5

15. ♖f4–g5! ...

Таким путем ферзь перебрасывается на активную позицию.

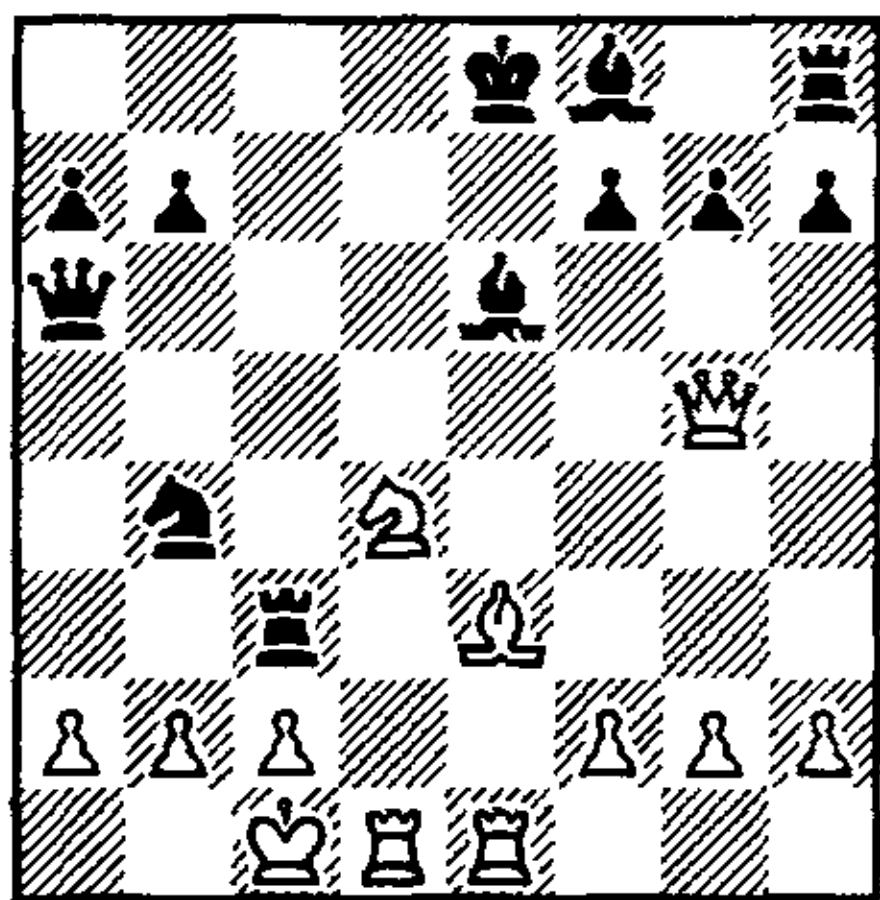
15. ... ♜a5–a6

16. ♜h1–e1 ...

Красочная позиция. Фигуры белых полностью мобилизованы и готовы начать активные действия, в то время как черные еще не решили проблему с обеспечением безопасности своего монарха. Несмотря на это, они решаются на отчаянную контратаку.

16. ... ♜c6–b4

17. ♜f3–d4 ♜c8:c3



Наивно полагая, что эта жертва качества приводит к ничьей. Например: 18. bc ♜:a2+ 19. ♖d2 ♜:c3! 20. ♖:c3 ♜d4+! 21. ♖:b4 ♜c4+ 22. ♖a3 ♜a2+ с вечным шахом. Однако белые предусмотрели, что после взятия ладьей на c3 ослабляется последняя горизонталь, что позволяет им дать эффектный мат с жертвой ферзя.

18. ♜g5–d8!!+ ...

Вот уж поистине гром среди ясного неба!

18. ... ♜e8:d8

19. ♜d4:e6++ ♜d8–e7

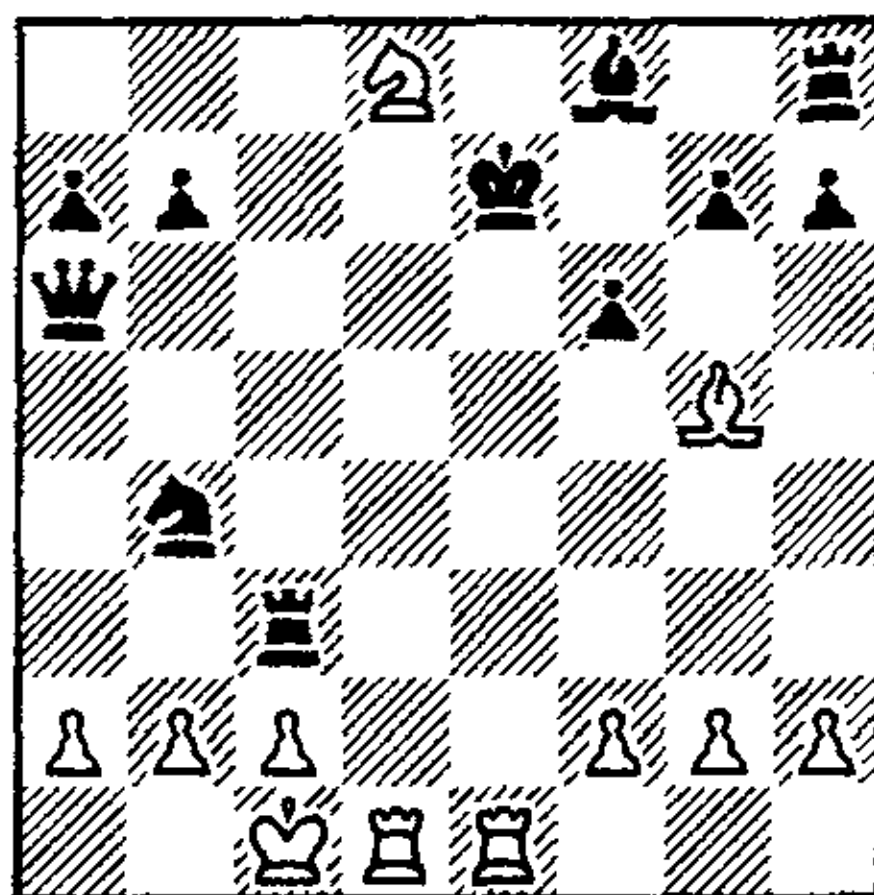
Лучшего не видно. Если 19... ♜c8, то 20. ♜d8X, а если 19... ♜e8, то 20. ♜:g7+ ♜:g7 21. ♜g5+ и 22. ♜d8X.

20. ♜e3–g5+! ...

Точность до конца. У короля противника необходимо отнять поле f6.

20. ... f7–f6

21. ♜e6–d8+.



Черные сдались: от мата в два хода защиты не видно. Обратите внимание на то, что в матовой атаке на короля противника приняли участие все (за исключением, конечно, короля) фигуры белых. Причем их действия были отлично скоординированы — в финальной позиции ладья d1 отнимает у короля поля по линии «d» и защищает коня d8. Конь, в

свою очередь, отнимает у короля поле f7. Слон на g5 отнял у короля поле f6, а ладья e1 наносит решающий, смертельный удар.

Заметьте также, что в создании матовой сети принимают участие также черная пешка f6 и слон f8. Они не только не помогают своему королю, но, наоборот, отнимают у него важные

поля. А остальные фигуры и пешки черных выполняют роль толпы, наблюдающей за казнью своего монарха.

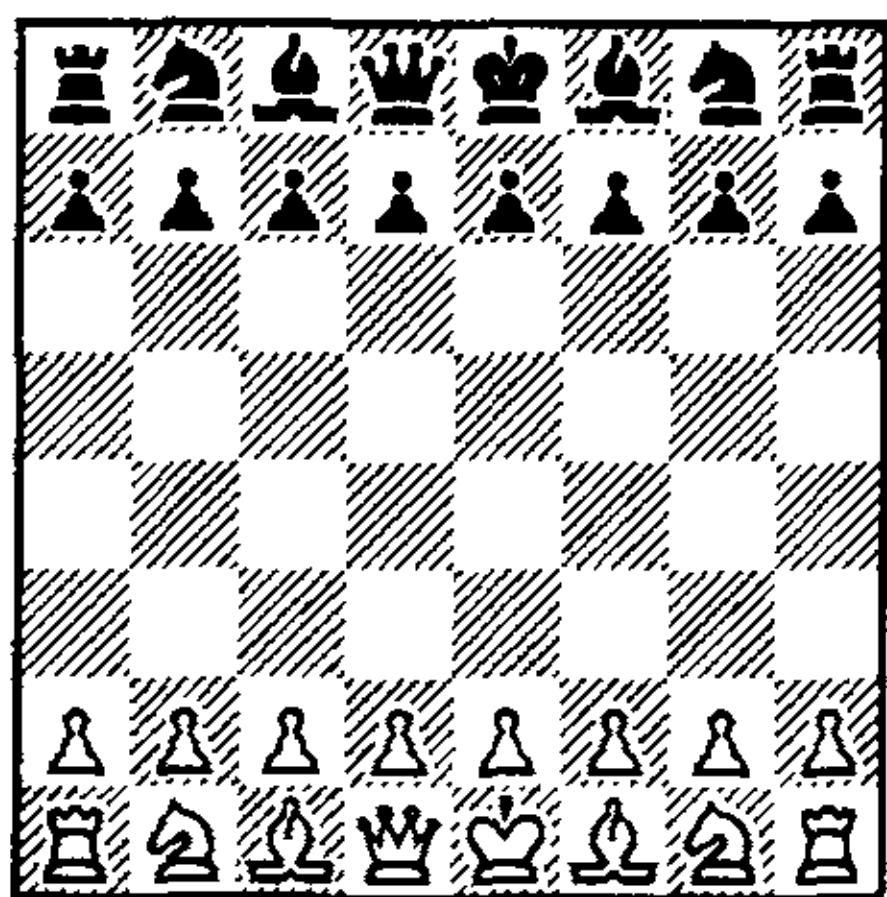
Эта партия ярко показывает важность согласованного действия фигур на шахматной доске. В следующей главе мы увидим, каким образом фигуры и пешки координируют свои действия.

2. Элементарные контакты

Цель игры в шахматы — дать мат королю противника. Однако ни одна из фигур, включая могучего ферзя, в одиночку достичь этой цели не может. Необходима помощь других фигур, а это значит, что действия фигур должны быть согласованы.

Важно понимать, как возникает подобное согласование, как возникает их взаимодействие, как они контактируют друг с другом.

Рассмотрим начальное расположение фигур.



Силы сторон выстроились на-против друг друга. Между ними большая нейтральная полоса. Все тихо, все спокойно — никто никому пока не угрожает и угрожать не может.

Впрочем, уже в начальном положении в лагере каждой из сторон можно обнаружить ряд контактов и связей между фигурами и пешками, а значит — их взаимодействие. Мы видим, что пешки **прикрывают** стоящие за ними фигуры от будущих атак фигур и пешек неприятеля.

Однако начальное расположение фигур обладает весьма существенным недостатком — кроме коней ни одна из фигур не способна сдвинуться с места, а уж тем более не может атаковать фигуры противника: этому мешают свои же фигуры и пешки, они **ограничивают** свободу действий друг друга. Таким образом, в начальном положении обнаруживаются три типа контактов между фигурами (а также между фигурами и пешками) каждой из сторон — три вида их элементарного взаимодействия.

1. **Поддержка** — фигура (пешка) поддерживает (защищает) другую фигуру (пешку).

2. **Прикрытие** — фигура (пешка) прикрывает от возможного нападения другую фигуру (пешку).

3. **Ограничение** — фигура (пешка) ограничивает либо передвижение, либо сферу действия другой фигуры (пешки).

Если первые два контакта можно считать полезными, хотя и не всегда необходимыми (в начальном положении ведь никаких угроз еще нет), то третий контакт показывает неудачное, несогласованное действие фигур, когда они не помогают, а только мешают друг другу.

Сыграем **1.e4**. Сразу же снимаются некоторые ограничения: ферзь, слон и даже король белых получили возможность двинуться вперед, а ферзь и слон взяли под свой контроль поля **h5** и **b5** в лагере противника. Кстати, и пешка **e4** взяла под контроль поля **d5** и **f5**. Однако эта пешка оторвалась от своего лагеря и лишена поддержки фигур. И мы замечаем возникновение четвертого, хотя еще и не проявившегося контакта — **угрозы нападения** на нее ходом коня на **f6**.

Ответив **1...e5**, черные берут под контроль поля **d4** и **f4** в лагере противника, а слон и ферзь — поля **b4** и **h4**. Кроме этого, тормозится выдвинутая белая пешка, она остановлена, ограничена в своих действиях. Оторванная от своего лагеря пешка **e5** сама оказывается под

угрозой нападения. Сыграв **2.♖f3**, белые осуществляют эту угрозу, и возникает пятый контакт — **нападение**. Заметим также, что с поля **f3** конь создает угрозу нападения на пункт **f7**. После **2...♙с6** черные не только защищают пешку **e5**, но и создают угрозу нападения на пункт **c2**.

Приходим к важному выводу, что между фигурами и пешками противоборствующих сторон возможны три типа контактов, три типа взаимодействия. Во-первых, то же ограничение, во-вторых, угроза нападения, в-третьих — само нападение. Кстати, заметим, что нападение — атака одной фигуры другой — возникает не внезапно: сначала ей предшествует угроза нападения.

При желании, оперируя элементарными контактами, можно описать любую самую сложную возникающую на шахматной доске ситуацию. В дальнейшем, при анализе, мы попытаемся это делать. Здесь же нам было важно показать, как в процессе игры между фигурами и пешками сторон возникают определенные контакты, определенные связи. Мы уже убедились, что их совсем немного. Фигурально выражаясь, по мере того, как силы сторон выходят на передо-

вые позиции, готовясь к бою, между враждующими лагерями как бы протягиваются невидимые силовые линии. Незаметные невооруженному глазу, словно тончайшие провода, они опутывают поле боя.

Эти силовые линии — мы называли их элементарными контактами, элементарными связями — возникают как между фигурами, так и между фигурами и отдельными полями, еще раз повторим эти элементарные связи:

1. Поддержка.
2. Прикрытие.
3. Ограничение.
4. Угроза нападения.
5. Нападение.

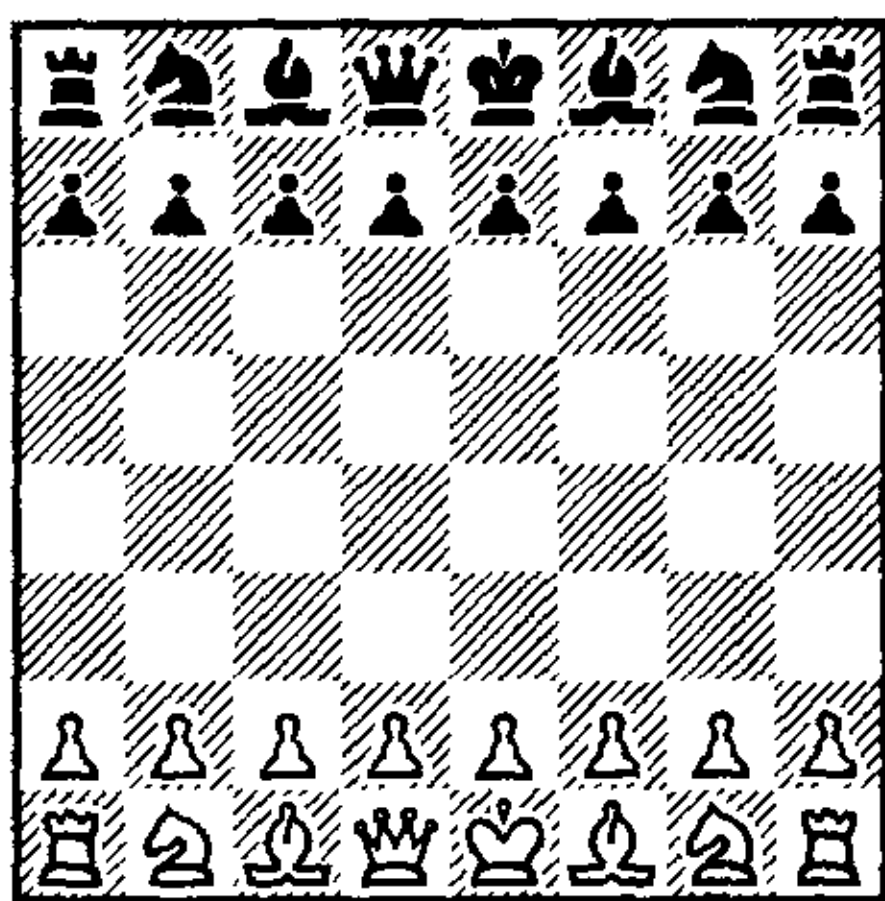
Строго говоря, в эндшпиле возникает еще один — шестой и весьма своеобразный контакт — связь между проходной пешкой и полем ее превращения. Как магнитом, пешка притягивается к этому полю, и чем ближе она к нему, тем сильнее становится угроза ее превращения в ферзя. Эта угроза ничуть не менее опасна, чем, скажем, угроза нападения на ферзя. Однако превращение пешки для середины игры не характерно, и здесь мы этот вопрос затрагивать почти не будем.

В заключение заметим, что из обнаруженных нами элементарных контактов образуются все другие, более сложные типы тактического взаимодействия фигур.

3. Нападение и защита

В процессе игры противники стараются нанести друг другу материальный урон и с этой целью нападают своими фигурами на фигуры неприятеля.

Обратимся снова к начальному положению.



С поля g1 конь не может ни напасть, ни создать угрозу нападения на неприятельские фигуры или пешки. А вот с поля f3 он угрожает, а с полей g5 или e5 уже нападает на пешку f7. Начиная атаку на пешку f7 с поля g1, конь как бы движется по ступенькам, которые можно назвать ступеньками атаки. Строго говоря и с поля g1 конь угрожает напасть на пешку f7, только на это ему понадобится не один ход, а два. Поэтому не ошибемся, если скажем, что с

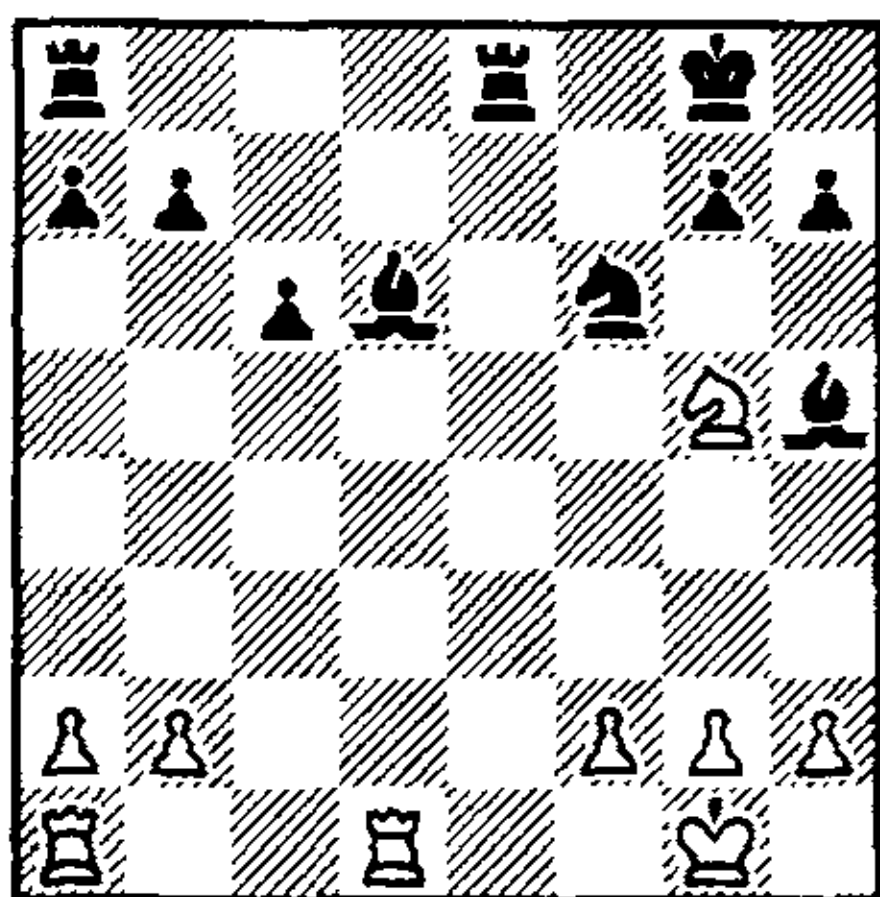
поля g1 конь создает угрозу второго порядка. В зависимости от числа ходов, которые необходимы для совершения нападения, эти угрозы могут быть различных порядков, быть более сильными или более слабыми.

Таким образом, приходим к выводу, что в процессе атаки, прежде чем нанести удар (произвести нападение), фигуры движутся как бы по ступенькам, постепенно наращивая угрозу. Как мы знаем, нападения и угрозы (причем последние могут быть различных порядков) представляют собой элементарные средства атаки.

И еще один чрезвычайно важный вывод. *Если нападения и угрозы первого порядка легко различимы, то угрозы второго, третьего и последующих порядков часто скрыты от неопытного глаза и их нелегко обнаружить.*

Предположим, что на фигуру совершено нападение. Насколько оно эффективно? Ясно, что оно станет эффективным только в том случае, если противник пренебрежет им или не заметит, что его фигура атакована. Если

он видит угрозу взятия фигуры, то будет стремиться избежать материального урона. Тогда, теоретически, у него могут быть пять способов защиты. Рассмотрим их на следующей позиции-схеме.



Белые только что сыграли 1. ♖d1, напад на незащищенного слона d6. Как на это могут ответить черные?

1. Уход. Атакованная фигура выходит из зоны обстрела. Сыграем 1... ♘f8. В этом случае защита носит пассивный характер. Однако можно ответить 1... ♘f4, в свою очередь, нападая на фигуру противника. Тогда защита будет активной.

2. Поддержка. Атакованная фигура остается на месте, но, чтобы ее поддержать, на защиту выводится другая 1... ♖d8. Этот прием допускает размен, поэтому поддержка возможна только тогда, когда нападающая фигура равна или превосходит силой и

значением атакованную, иначе размен приведет к материальным потерям.

3. Прикрытие (или перекрытие). Если нападающая фигура дальнобойного действия, то на линию ее атаки, направленной на атакованную фигуру, выдвигается другая, которая «принимает огонь на себя». 1... ♖d5. Этот прием защиты тоже допускает размен, поэтому прикрывающая фигура, как правило, должна быть или равной по силе или слабее нападающей. Кроме этого, она должна быть поддержана или атакованной фигурой, или какой-нибудь другой. В нашей позиции поддержка осуществляется пешкой с6.

4. Ответное нападение (контратака). В этом случае нападением просто пренебрегают, атакованную фигуру оставляют без защиты, а в ответ совершают нападение на более сильную или, по крайней мере, на равноценную фигуру противника. 1... h6.

5. Взятие. Если нападающая фигура атакует с поля, которое само попадает под обстрел, то она может быть взята. 1... ♗:d1.

Как мы убедились, методы защиты весьма разнообразны, но их применение в том или ином случае определяется типом атакующих и защищающихся

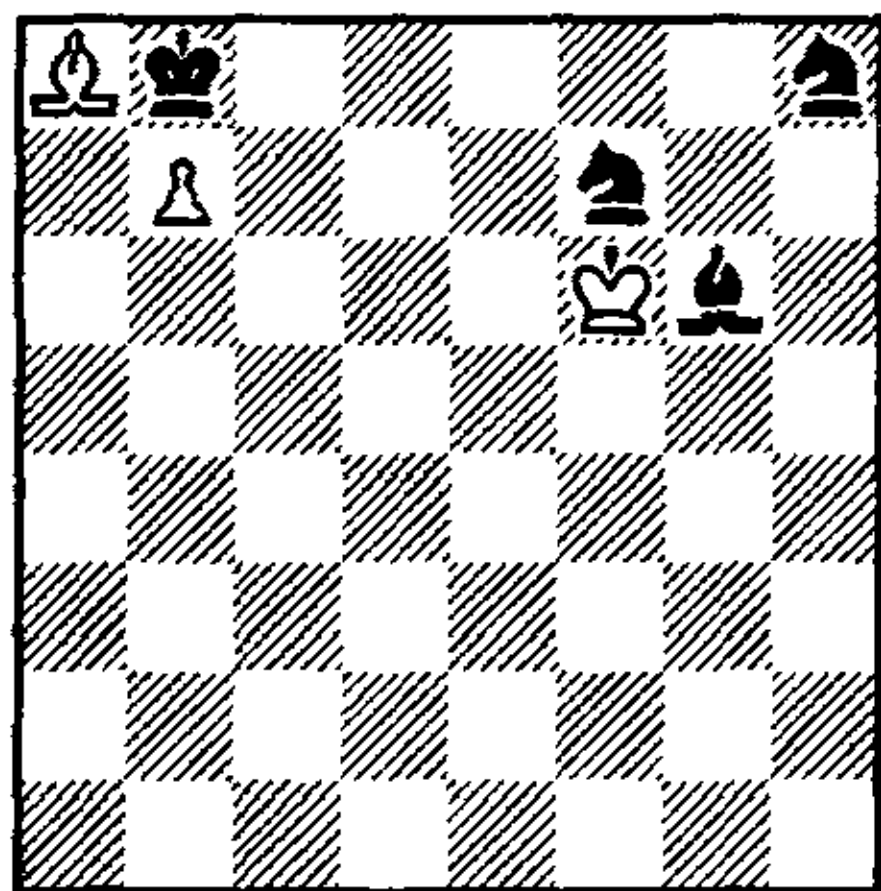
фигур. Так, например, от атаки пешки фигурам, как правило, приходится спасаться бегством, от нападения коня невозможно защититься перекрытием; а ког-

да атакован король, то невозможны ни поддержка, ни ответное нападение. Короче говоря, выбор средств защиты зависит от конкретной ситуации.

4. Привязывание и связка

Предположим, что какая-то фигура напала на ей равноценную или более слабую фигуру противника, а той на помощь пришла другая фигура, которая ее защитила. Казалось бы, равновесие восстановлено. Ан нет! По сравнению с первоначальной, ситуация существенно изменилась: между этими тремя фигурами возникло определенное напряжение: протянулись невидимые силовые нити. При этом может оказаться, что третья, поддерживающая фигура значительно теряет в силе: ее подвижность и способность нападать будут ограничены.

Рассмотрим, например, финал этюда В.Чеховера (1949).



В этой занятной позиции у черных большой материальный

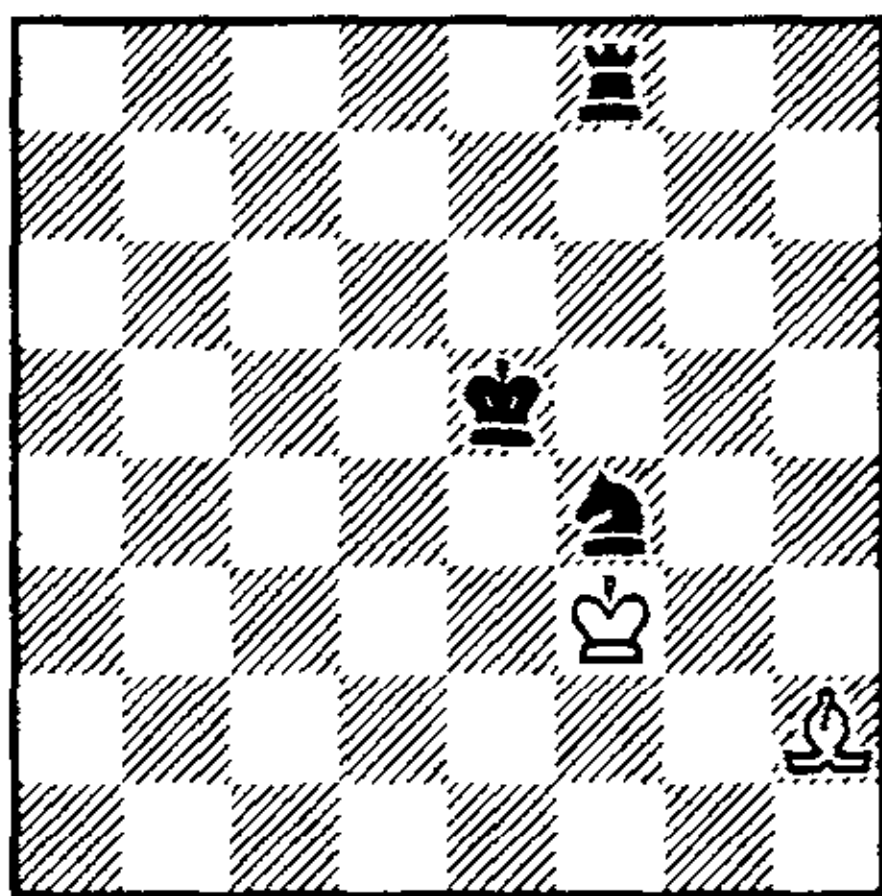
перевес, однако они не могут выиграть даже при своем ходе. Если сыграть 1... ♖d6, то белые нападают на второго коня ходом 2. ♘g7, и, чтобы не потерять фигуру, коню приходится вернуть назад. Если же 1... ♗c2, то 2. ♘g7 ♗b3 3. ♘h7, и привязанные друг к другу кони оказываются стреноженными и не могут освободиться.

Как видите, белый король в одиночку с успехом здесь противостоит трем легким фигурам противника. И это происходит благодаря привязыванию.

Если на фигуру напала дальнобойная фигура, то от атаки можно защититься прикрытием — вторая фигура перекрывает линию действия атакующей фигуры. Однако при этом она сама оказывается связанной: ее уход приведет к потере атакованной фигуры. Иначе говоря, при прикрытии нападение отражается, но угроза нападения остается. А связанная фигура теряет и в подвижности и в активности.

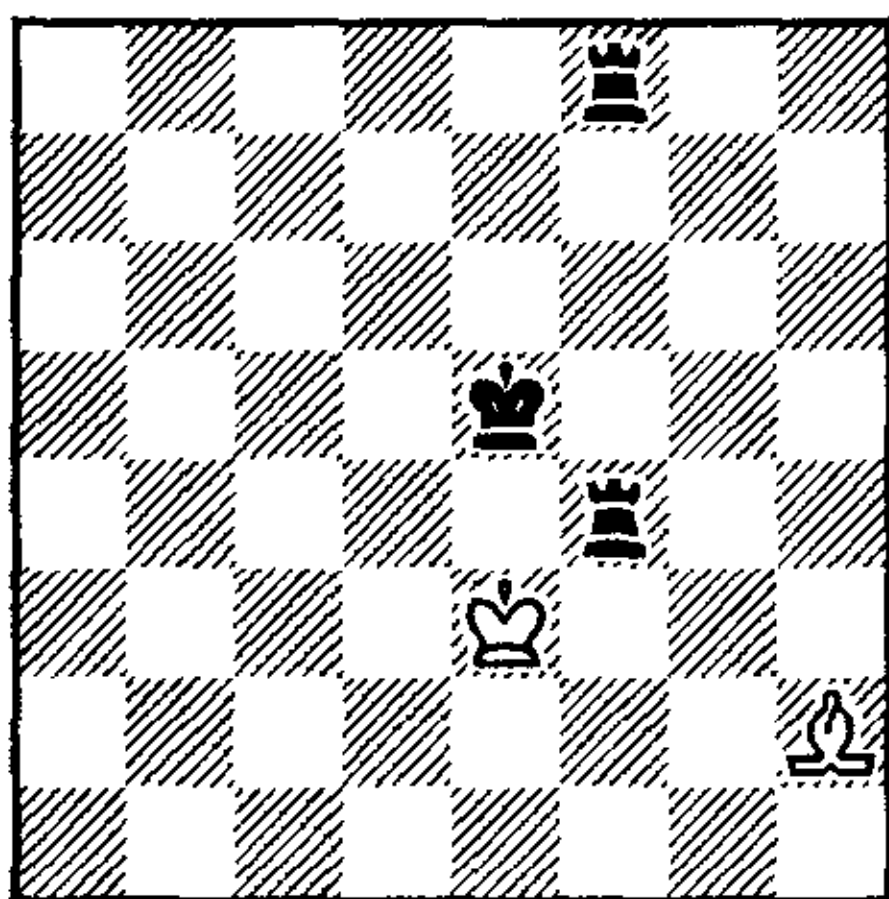
Подобная ситуация, в которой так же как в привязывании участвуют, как минимум, три фигуры, называется «связкой».

Путем связки также можно нейтрализовать значительный материальный перевес.



У черных здесь лишняя ладья, но выигрыша не видно. Конь связан, а ладья привязана к нему. Белые достигают ничьей, передвигая слона по полям g3 и h2.

Пожалуй, еще более удивительна следующая позиция



В этом положении перевес черных еще более значителен — у них две ладьи против одного слона, а выигрыша нет как нет!

Рассмотренные два примера показывают, что связка особенно опасна, если связанная фигура прикрывает короля: при этом она полностью теряет свою силу.

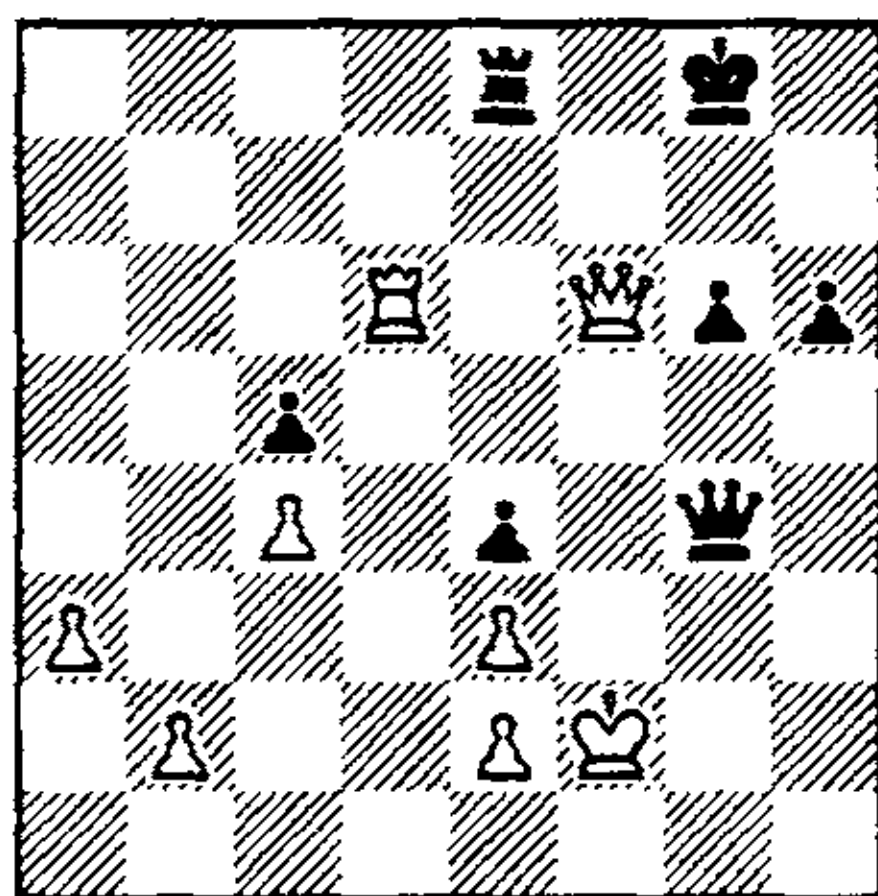
Об этой особенности связки иногда забывают даже мастера.

Вот характерный пример:

В.Макогонов

Чеховер

Тбилиси, 1937

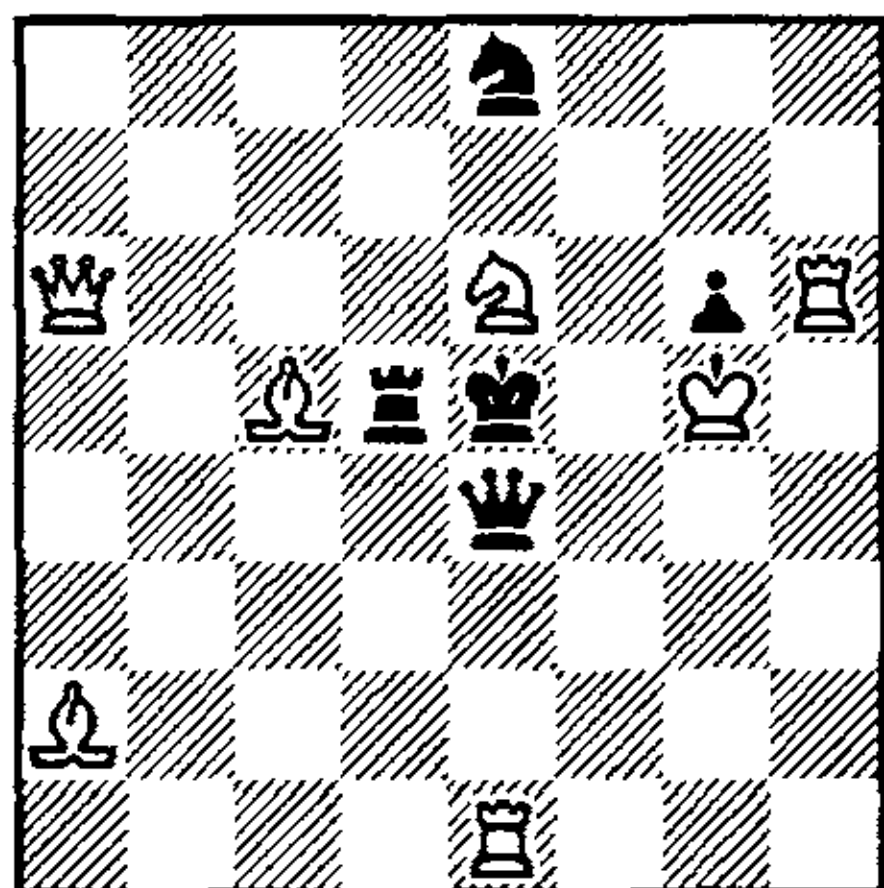


Ход черных

Белые издавна стремились к этой позиции. Хода 1... ♖f8 они не опасались, полагая, что путем 2. ♖d8, в свою очередь, свяжут неприятельскую ладью. Однако опытный мастер не учел, что его связанный ферзь потерял свою силу, и возможен ответ 2... ♔h4+!, после чего ему пришлось немедленно сложить оружие.

Недостатки связанных фигур, прикрывающих короля, исключительно ярко демонстрирует следующая старинная задача:

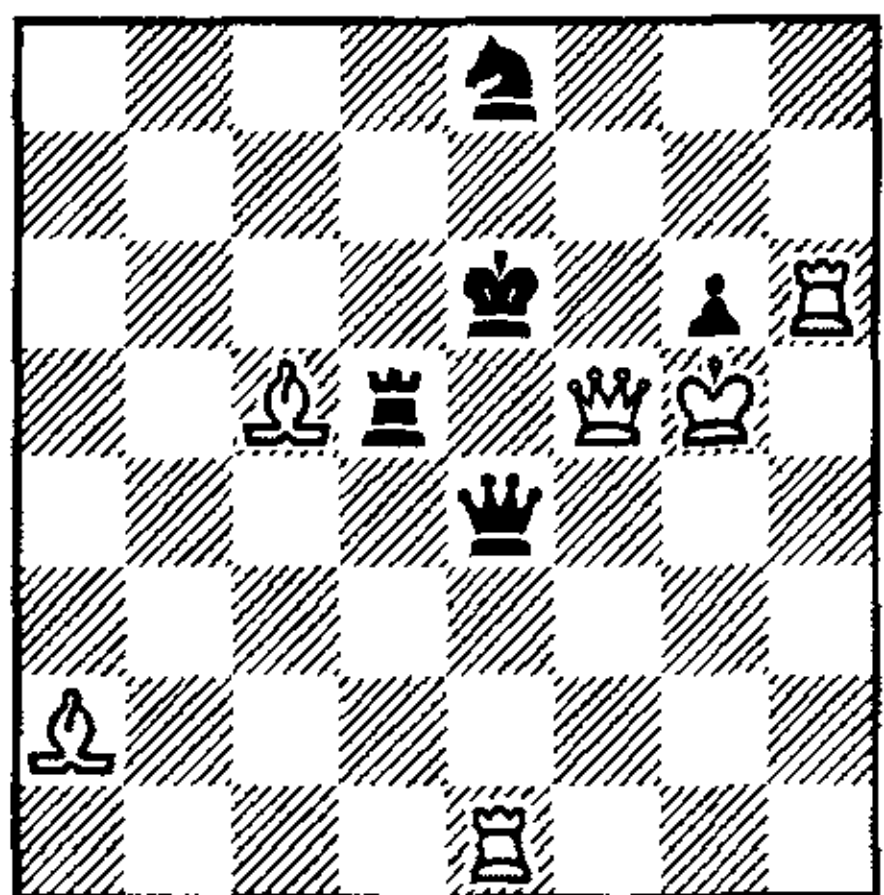
Ч.Гильберт, 1877



Мат в два хода

К цели ведет **1. ♕f1!** Казалось бы, белые ничем не угрожают: все подступы к черному королю надежно защищены. Однако беда в том, что черным нужно сделать ход, а любое перемещение их фигур нарушает защиту. Так на ходы конем следует **2. ♕f6X**, на ходы ладьи — **2. ♕f4X**, на **1... ♖:e1** — **2. ♕:e1X**. Наконец, на **2... ♔:e6** — **3. ♕f5X**.

Последний финал заслуживает диаграммы.

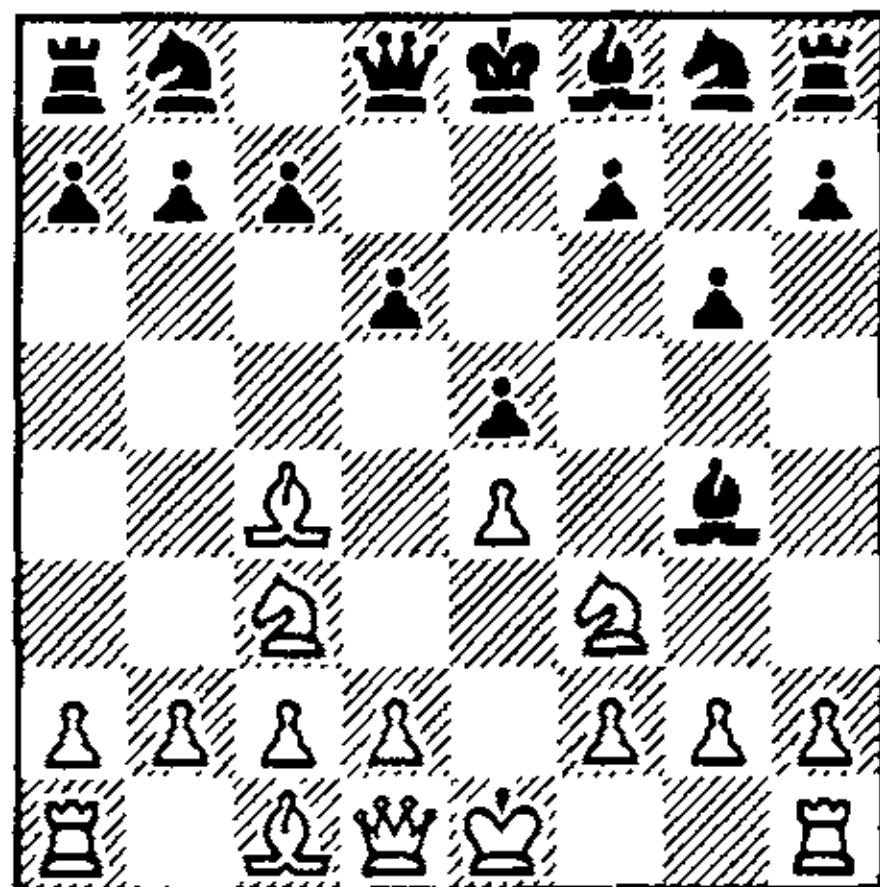


Ферзь на f5 попал под удар четырех черных фигур — коро-

ля, ферзя, ладьи и пешки. Однако ни одна из них не может его взять. Король потому, что ферзя поддерживает король противника, а остальные три фигуры потому, что они связаны, за ними черный король. Таким образом, выясняется, что четырехкратная защита пункта f5 в действительности является мнимой. А вот если за связанной фигурой находится ферзь или какая-нибудь другая фигура, кроме короля, то при некоторых обстоятельствах подобной связкой можно пренебречь.

Классический пример такой «мнимой» связки — короткая старинная партия Легаль де Кормюр — шевалье Сен-Бри, игранная в Париже в 1750 году.

- | | |
|-----------|--------|
| 1. e2—e4 | e7—e5 |
| 2. ♔f1—c4 | d7—d6 |
| 3. ♘g1—f3 | ♙c8—g4 |
| 4. ♘b1—c3 | g7—g6 |



Конь f3 связан, но неожиданно следует

5. ♖f3:e5! ♗g4:d1

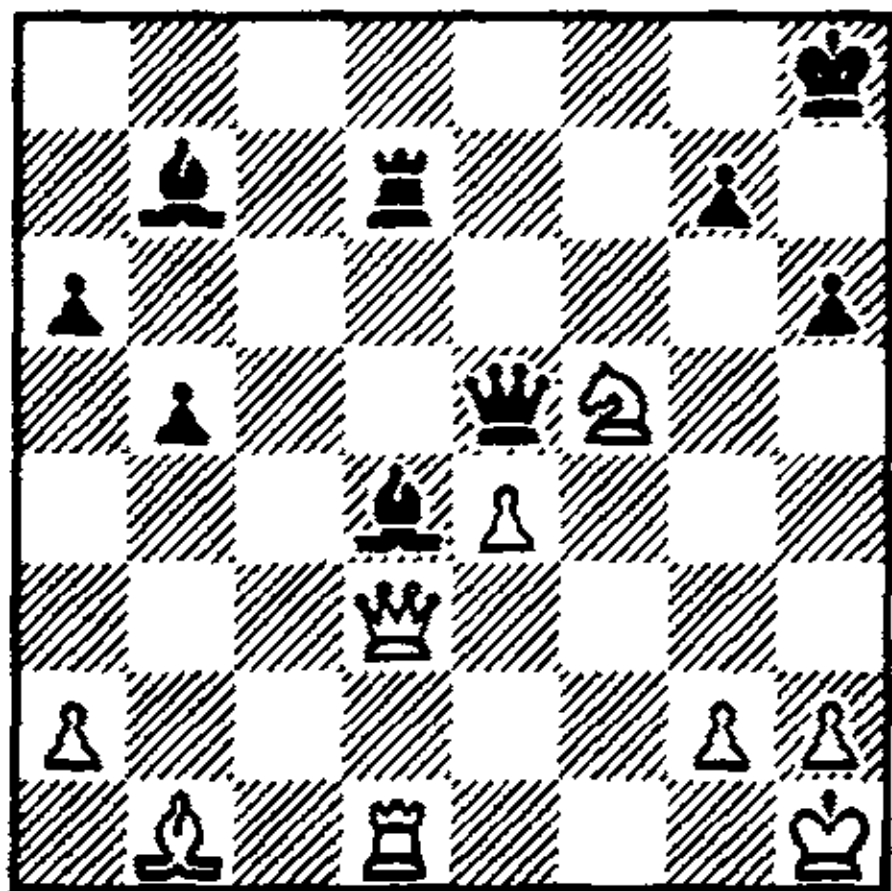
Жадность губит шевалье Сен-Бри. Конечно, упорнее было 5...dе, теряя только пешку. Теперь же черные получают мат в два хода.

6. ♗c4:f7+ ♔e8—e7

7. ♗c3—d5X.

Этот эффектный финал получил название «мат Легалья».

И еще один пример на тему развязывания, ставший уже хрестоматийным:



Ход черных

Позиция на диаграмме случилась в партии Попиль — Марко (Монте-Карло, 1902). Не видя, как спасти связанного слона d4, черные признали свое поражение. Однако они могли не только спастись, но и победить эффектным ходом 1...♗g1!, с угрозой мата и одновременно напад на ферзя. И сложить оружие здесь пришлось бы белым!

Два последних примера показывают, что связка окажется «мнимой», если связанная фигура способна развязаться, создав какую-то встречную сильную угрозу, как, например, угрозу мата.

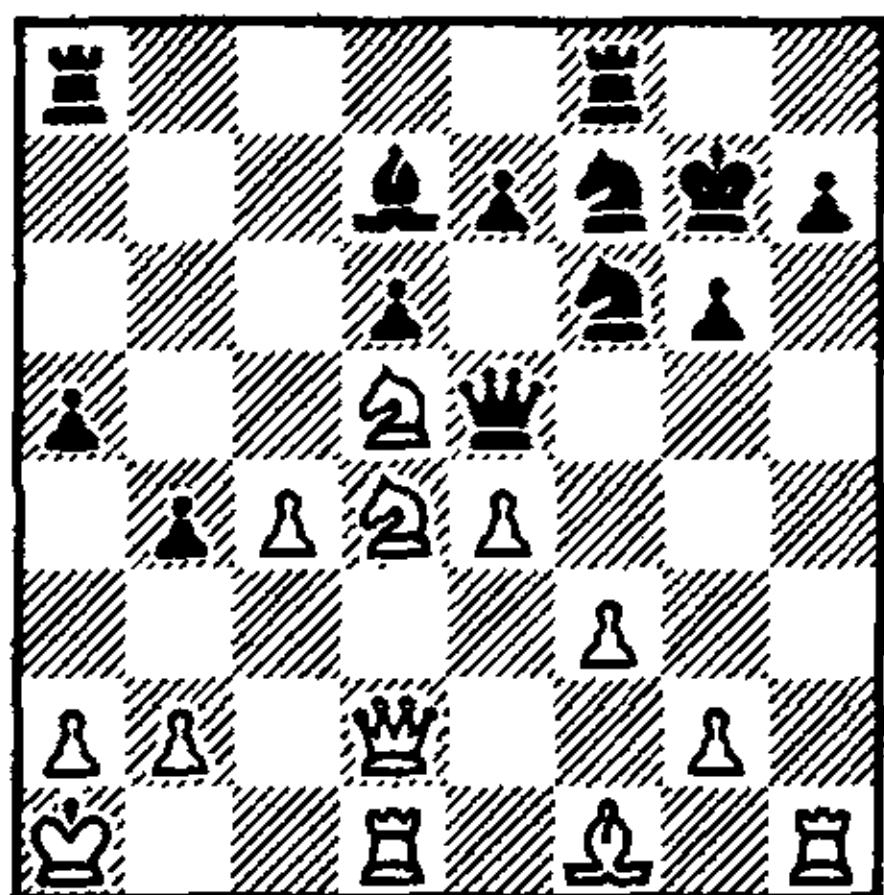
5. Комбинированное нападение

Как мы уже говорили простое нападение на фигуру неприятеля редко оказывается эффективным. Для этого она должна быть не защищена, не поддержана своими фигурами и не способна уйти от нападения.

Совсем другое дело — **комбинированное нападение**, осуще-

ствляемое, как правило, несколькими фигурами или пешками, когда одна из них атакует фигуру противника, а другие препятствуют ее уходу и защите. Кстати, в подобных ситуациях часто бывает, что пути отхода этой фигуры отрезают свои же фигуры и пешки.

Авербах **Бюнди-Буэно**
Поляница-Здруй, 1975

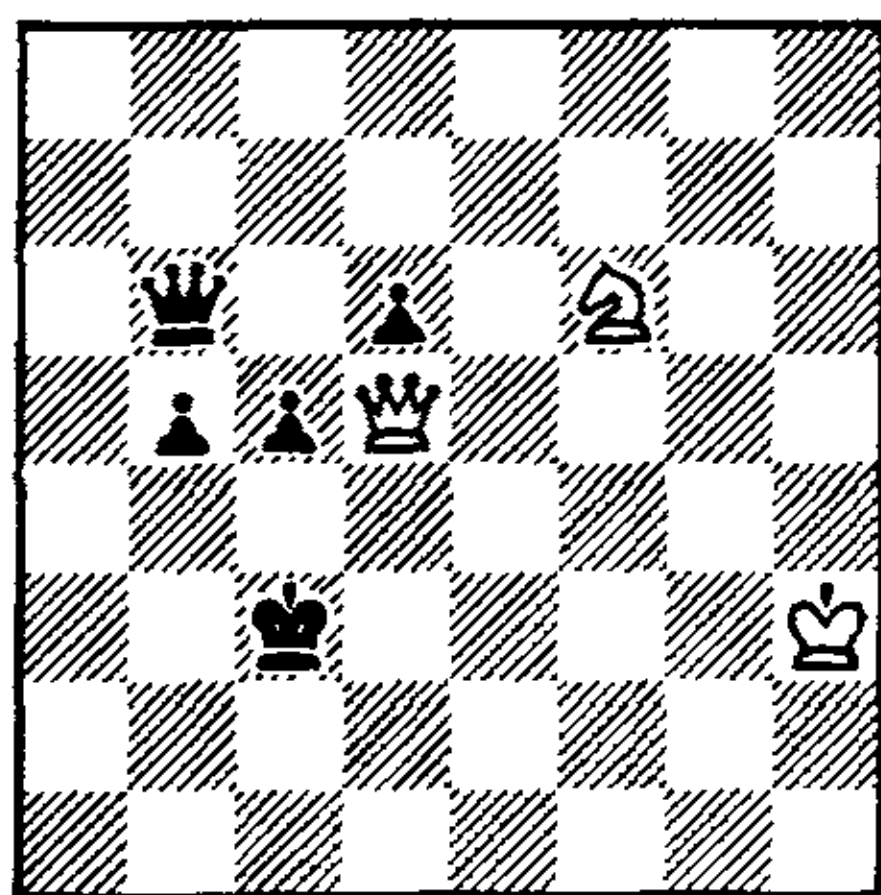


Ход белых

В этом положении после **1.f4!** **♔:e4** **2.♝e1** выяснилось, что ферзь черных попал в западню (после **2...e6** **3.♞:f6** черные сдались).

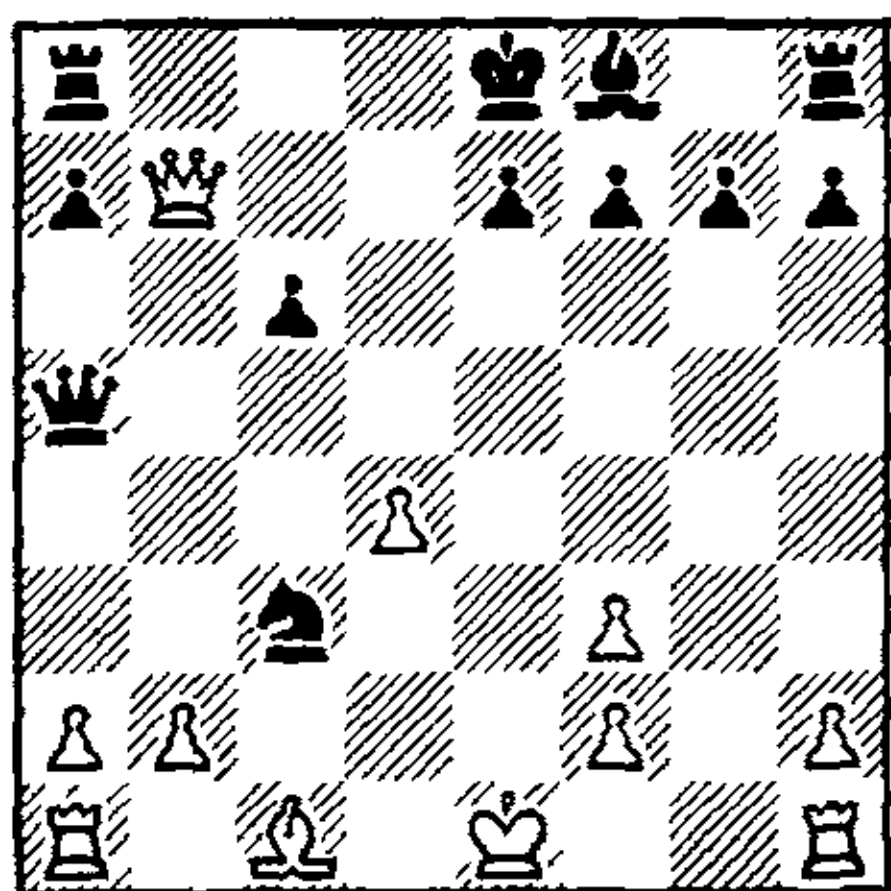
В следующей позиции (финал этюда **Куббеля**, 1940) положе-

ние ферзя черных вроде бы не внушает особых опасений.



Ход белых

Однако, сыграв **1.♔a8!** **♚b2** **2.♞d5**, белые отняли у ферзя все восемь свободных полей. Обратите внимание на то, что черные пешки играют здесь отрицательную роль, ограничивая свободу своего же ферзя.

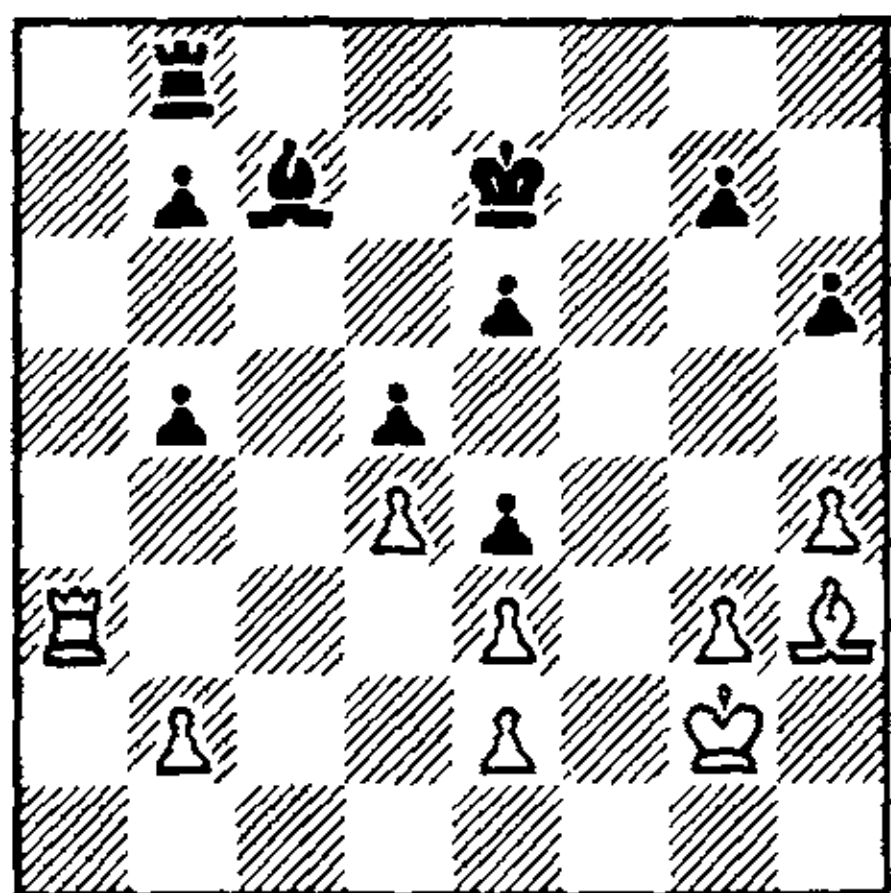


Ход черных

Позиция на диаграмме возникла в партии **Нимцович—Алехин** (Блед, 1931). Все свои надежды белые возлагают на атаку ладьи а8. Однако черные нашли простое опровержение их замысла

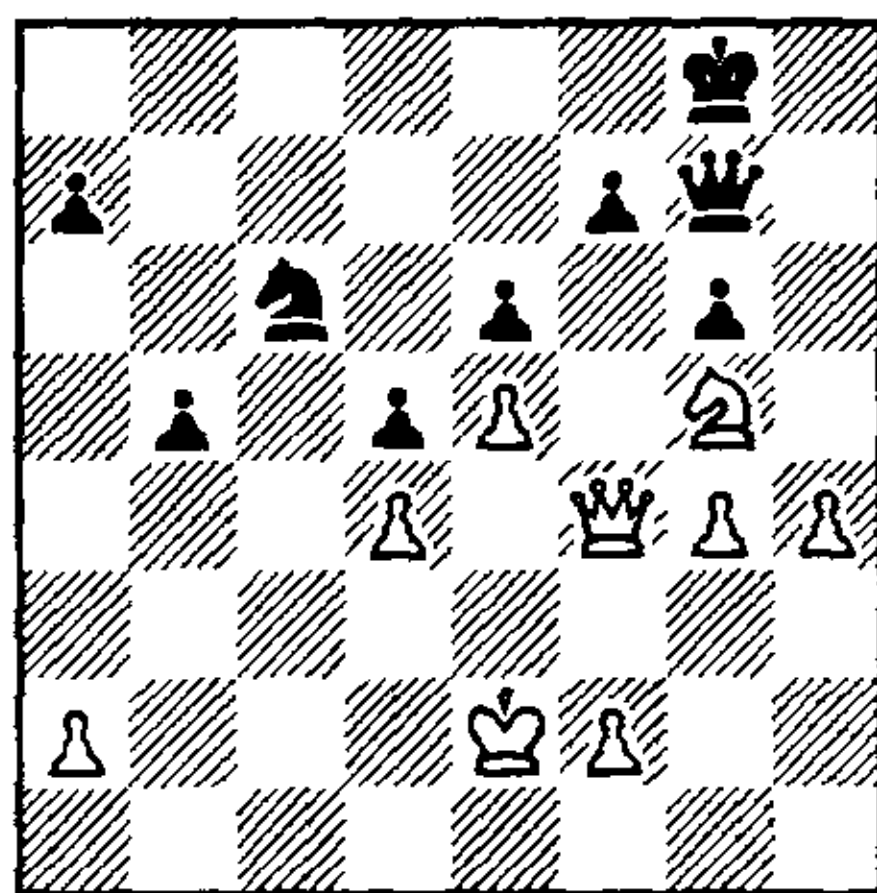
1... ♖d5+ 2. ♗d2 ♔b6!
3. ♔:a8+ ♕d7,

и ферзь белых оказался в ловушке. После 4 0—0—0 ♕c7 5 ♗a5 ♕·a8 6 ♗·b6 ♕·b6 черные реализовали свой материальный перевес



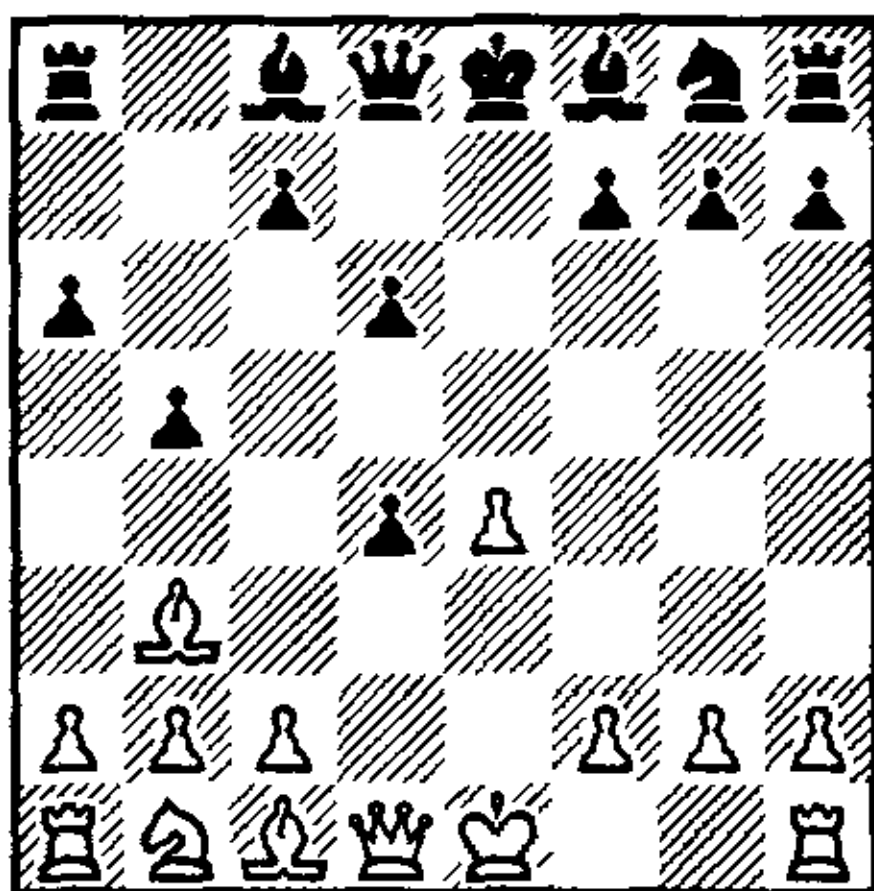
Ход белых

Эта позиция случилась в партии **Андерссон—Торре** (Биль, 1977). Белые сыграли здесь 1. ♖b3, рассчитывая отыграть пешку. Однако после 1.. b4! 2. ♖·b4 b5 3. h5 ♗d6 4. ♖b3 b4 ладья оказалась в капкане. Продолжая далее 5... ♖e8, а затем отправившись королем на c4, черные добились победы.



В позиции на диаграмме (**Матулович—Цветков**, Варна, 1965) белые сделали с виду непонятный ход 1. ♔c1, оставив под ударом центральные пешки. Черные ответили 1. ♗:d4+ 2 ♕d3 ♔·e5. Однако белые рассчитали точно. 3. ♔c8+ ♕g7 4 ♔h8+! ♕·h8 5. ♗·f7+ ♕g7 6 ♗·e5, и коню черных некуда отступить.

В одном из вариантов испанской партии после 1.e4 e5 2. ♗f3 ♗c6 3. ♗b5 a6 4. ♗a4 d6 5.d4 b5 6. ♗b3 ♗:d4 7. ♗:d4 ed возникает следующая позиция:



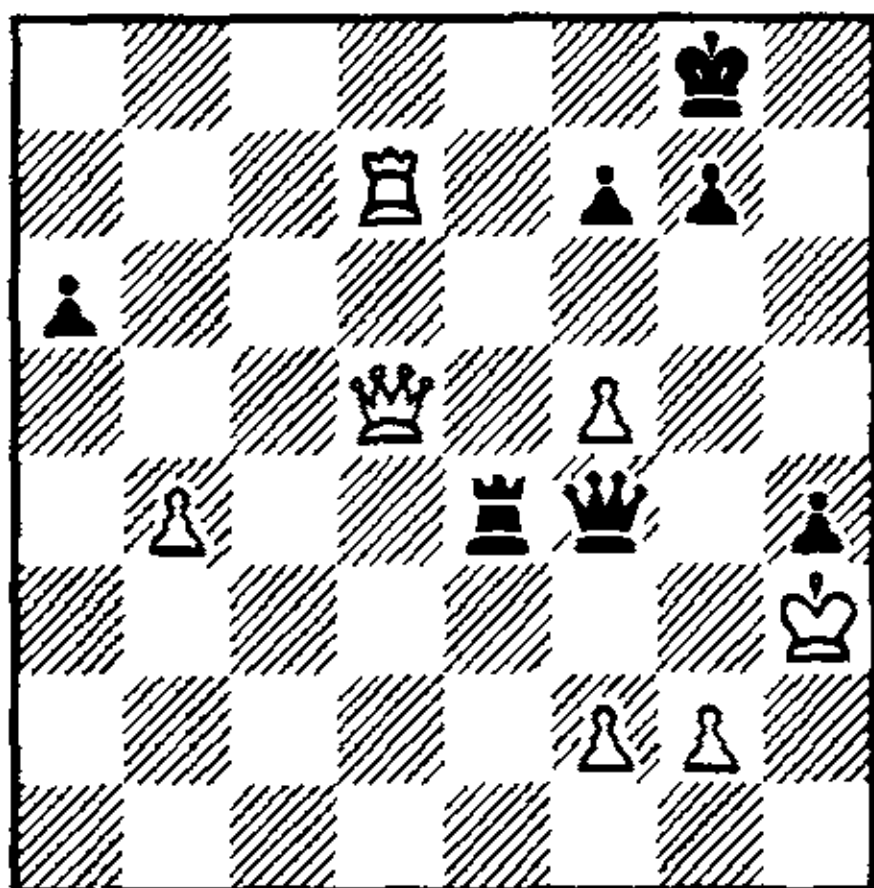
Ошибочным был бы ход 8. ♖:d4 из-за 8... c5 9. ♖d5 ♘e6 10. ♖c6+ ♘d7 11. ♖d5 c4, и слон белых пойман

В рассмотренных примерах объектами комбинированного нападения были ферзь, ладья, конь и слон. Конечно, комбинированному нападению может подвергнуться и король. Это будет типичный случай матовой атаки. Рассмотрим несколько случаев атаки на короля, где решающий, матующий удар наносят различные фигуры. Наиболее силен в атаке на короля ферзь

Тарджан

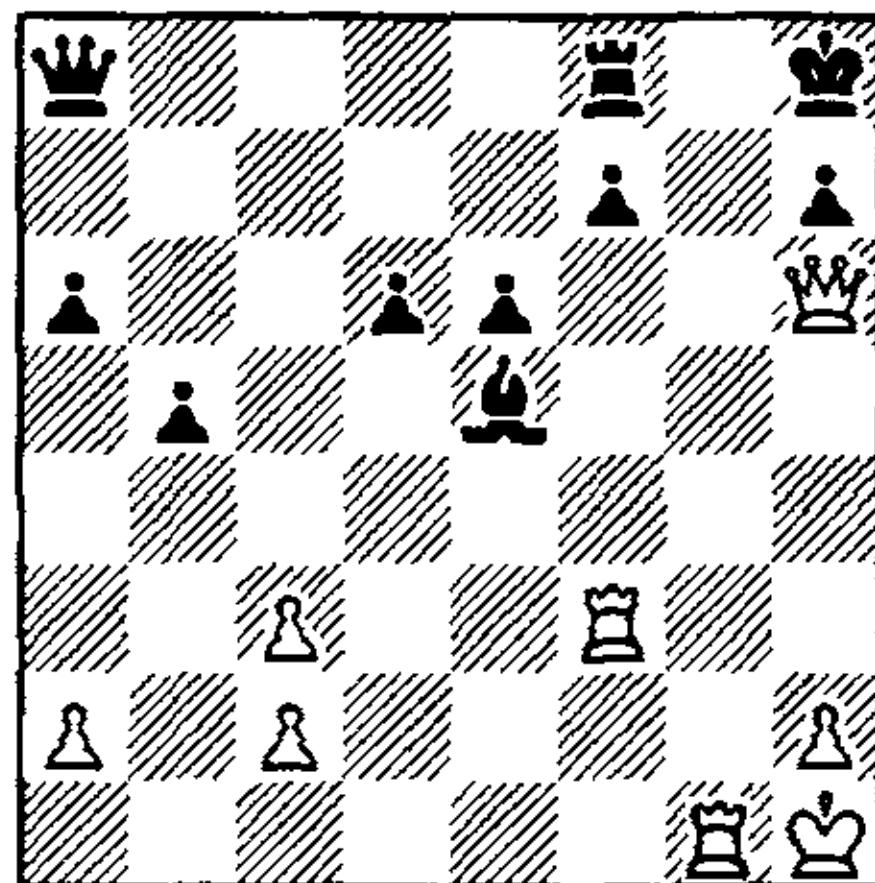
Карпов

Скопле, 1976



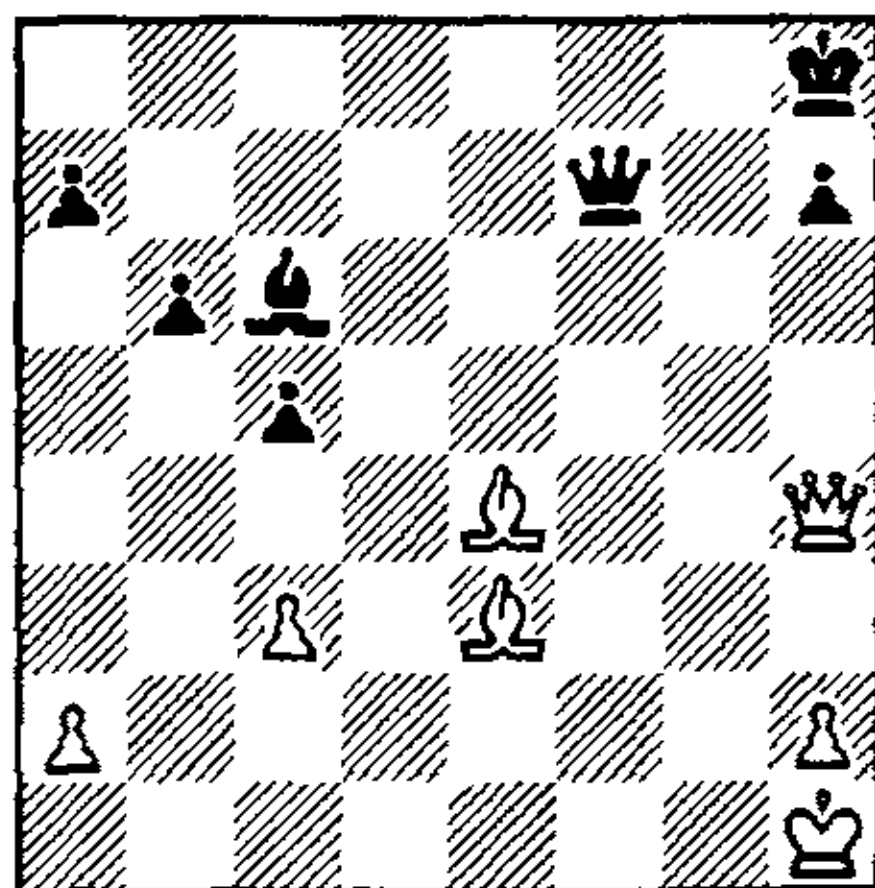
Ход черных

Белые создали угрозу мата в два хода, но очередь хода за черными, и они первыми дают мат — 1... ♖e3+! 2. fe ♖g3X



Ход белых

Эта позиция случилась в партии **Султанбеев—Колле** (Льеж, 1926) Связав ладью f3, черные полагали, что они защитились от всех угроз. Однако последовало 1. ♖g2! и выяснилось, что защиты от мата не видно грозит 2 ♖:h7+ ♔ h7 3. ♖h3X, а ладью взять нельзя из-за 2. ♖.f8X



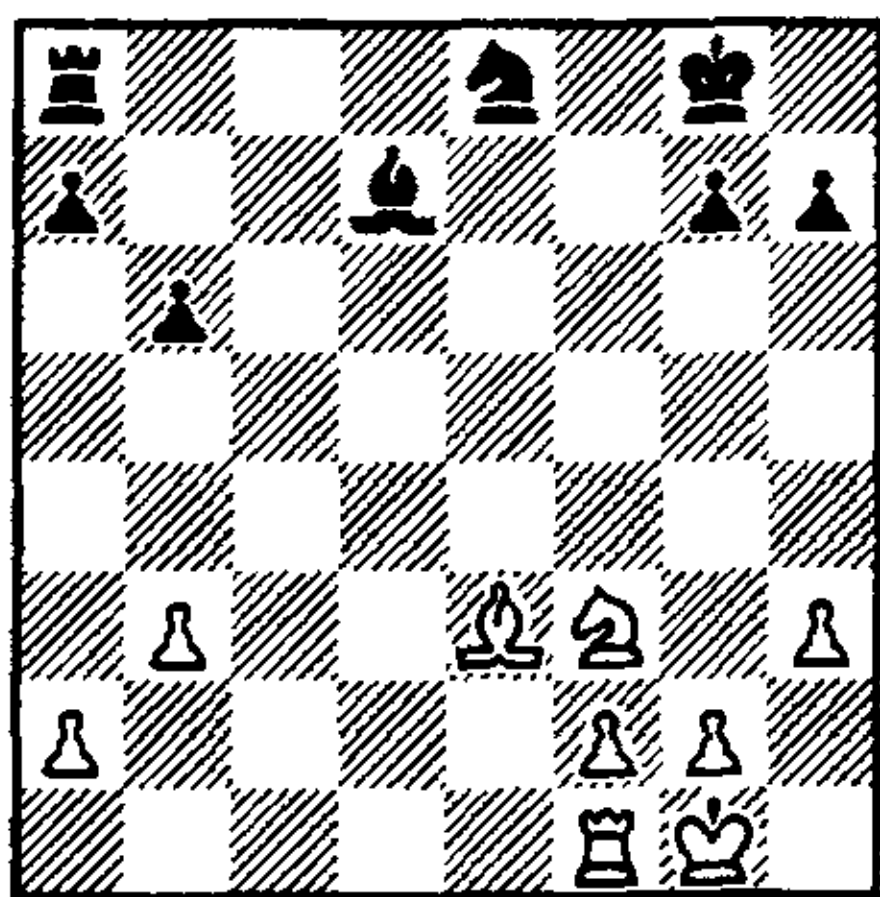
Ход черных

6.

Вторая волна атаки

Предположим, первое нападение отражено: против него нашлась достаточная защита. Атакованную фигуру поддержала или прикрыла от нападения другая фигура, или было совершено ответное нападение. Однако сражение еще не закончилось. Если у нападающего есть резервы, фигуры, занимающие активные позиции, то вполне возможна вторая волна атаки — новое нападение.

Снова рассмотрим позицию-схему.



В ответ на 1. ♖d1 черные защитили слона ходом 1... ♖d8. В этом случае есть два следующих пути атаки:

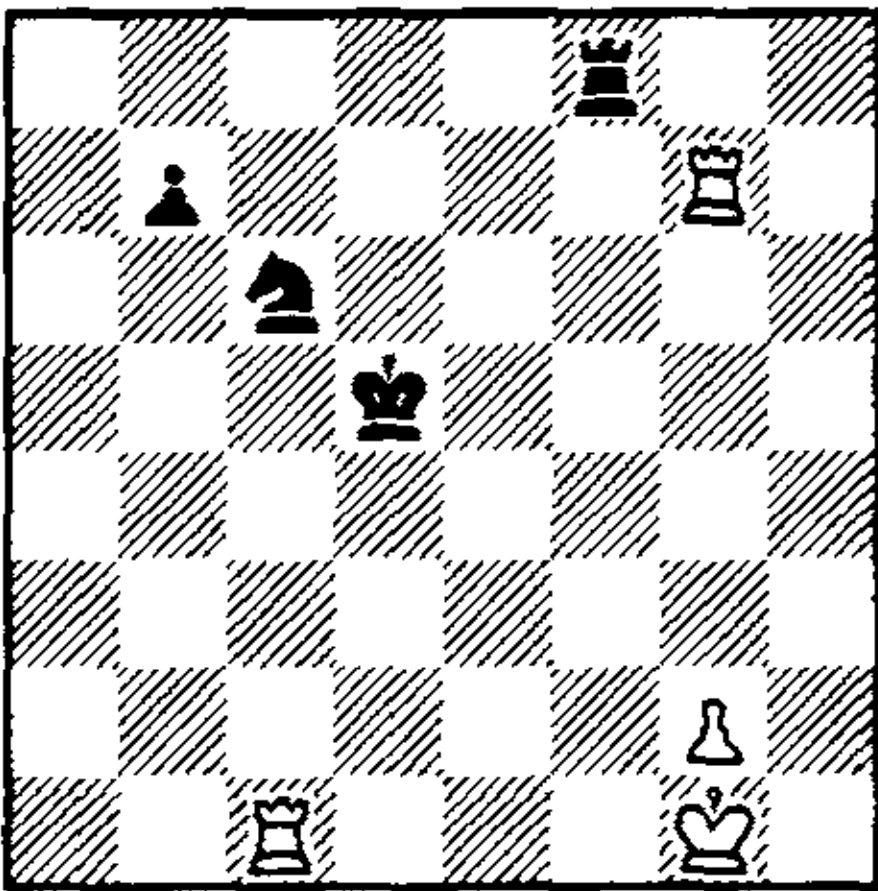
1. Второе нападение на защищенную фигуру — 2. ♕e5. По-

скольку оно совершается новой фигурой, то это уже будет двойное нападение — две фигуры атакуют одну. Теоретически в подобных ситуациях атакованной фигуре лучше всего спастись бегством, но здесь это невозможно.

2. Нападение на поддерживающую фигуру. 2. ♖g5. Эта атака, пожалуй, даже опаснее предыдущей. Ведь поддерживающая фигура не может так просто покинуть свой пост, не бросив на произвол судьбы «подопечную». Здесь также возникает двойное нападение — атакованы две фигуры противника. Более того, если защищающая фигура не поддержана другой фигурой или пешкой, то вся оборонительная постройка от второго удара может рухнуть, как карточный домик. Это и происходит в нашей позиции. После 2... ♖f6 3. ♖e5 черные несут материальные потери.

Если защита осуществлялась перекрытием, то теоретически возможны также два пути атаки.

Снова рассмотрим позицию-схему



В ответ на 1. ♖d1+ черные защитились ходом 1... ♜d4. Тогда может последовать:

1. Второе нападение на прикрытую фигуру, но уже с другой, незащищенной стороны — 2. ♖d7+. Так как обе атакующие фигуры действуют по одной и той же вертикали «d», это — двойное нападение, причем под удар попадают как прикрытая, так и прикрывающая фигуры.

2. Новое нападение на прикрывающую фигуру — 2. ♖g4. Это будет атака одной фигуры двумя.

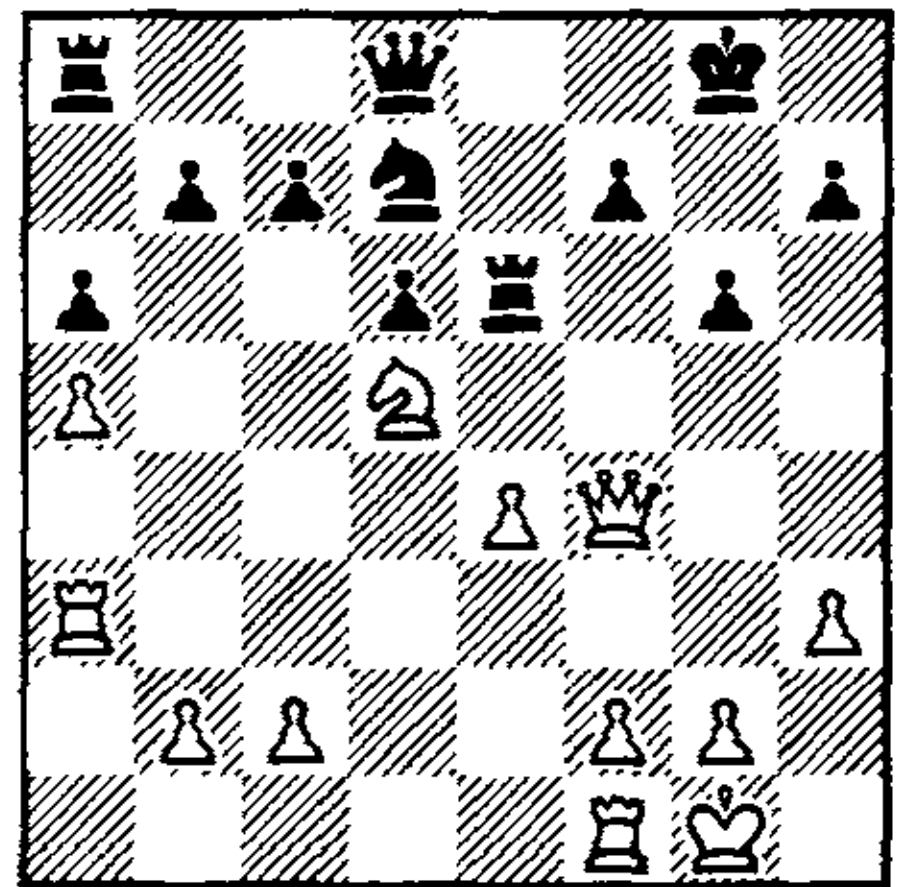
Если защита осуществлялась ответным нападением, то второе нападение на эту фигуру будет бессмысленным. Наиболее эффективной формой атаки-защиты будет такая, когда, выходя из-под удара, она сама нападет на какую-либо фигуру противника.

Возможен также случай, когда, защищаясь от ответного нападения, фигура одновременно

атакует нападающую. В такой ситуации уже две фигуры нападавшей стороны окажутся под ударом.

Именно этот случай представлен на следующей диаграмме.

Мачиевский **Авербах**
Поляница-Здруй, 1976



Черные атаквали коня противника — 1... c6. Вместо того, чтобы отойти конем, белые, в свою очередь, сыграв 2. ♖f3?, создали угрозу пункту f7. Однако это оказалось ошибкой: ходом 2... ♜e5 черные не только защитили пункт f7, но одновременно напали на ладью f3. В результате возникла ситуация двойного нападения, и белые понесли материальные потери, так как не помогает 3. ♜f6+ из-за 3... ♚g7.

Итак, приходим к заключению, что при второй волне атаки вовлеченные в схватку защищающие фигуры сами могут

стать объектами атаки, и во многих случаях на доске возникает ситуация двойного нападения.

Каждый любитель шахмат хорошо знаком с «вилкой» — опасным приемом атаки, когда фигура или пешка одновременно нападает на две фигуры противника.

А задумывались ли вы над тем, чем же так опасна «вилка»? Ответ элементарно прост: по правилам игры, за один ход разрешается пойти только одной

фигурой (исключение — рокировка), а на «вилку» попадают две. Одну вы успеете вывести из-под обстрела, но вторая погибнет.

Как вы, наверняка, уже поняли, «вилка» — всего лишь частный случай двойного нападения. А двойное нападение намного опаснее и эффективнее простого.

Сразу же отметим, что в тактических операциях двойное нападение играет чрезвычайно важную роль.

7. Двойное нападение

То, что двойное нападение — весьма эффективное средство атаки, было ясно нашим предкам еще на заре современных шахмат. Например, в одной из первых шахматных книг — учебнике португальца Дамиано (Рим, 1512 г.) в главе, посвященной тонкостям игры, из двух десятков примеров не менее половины представляют различные случаи двойного нападения.

А вот что писал в своей книге первый русский мастер Александр Петров (Санкт-Петербург, 1824 г.): «Надобно стараться делать такие ходы, которые имели бы двойную цель (...) Надо стараться и атаки производить двойные».

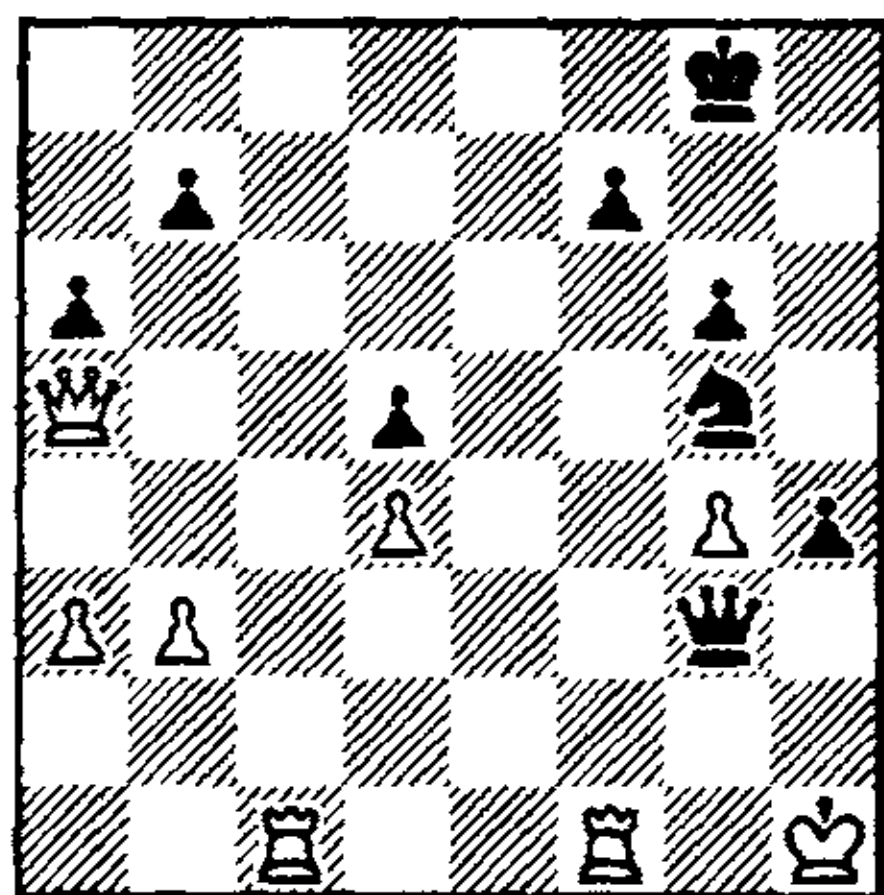
Рассмотрим наиболее часто встречающиеся случаи двойного нападения.

а. Фигура одновременно нападает на две фигуры противника

В первую очередь, это хорошо известная нам «вилка». Обычно полагают, что «вилку»

делает либо конь, либо пешка. Однако, на самом деле, подобное нападение может совершить любая фигура, в том числе его величество король.

Начнем с ферзя. Двойное нападение, конечно, входит в его боевой арсенал.



Ход черных

В этой позиции из партии Ульман—Авербах (Дрезден, 1956) ходом 1... ♛f3 черные заставили противника отдать ладью за коня, а затем при помощи двойного нападения выиграли и вторую ладью. В партии случилось 2. ♖d8+ ♔g7 3. ♜:f3 ♖:f3+ 4. ♔h2 ♖f4+ 5. ♔g2 ♖:g4+, и белые признали свое поражение: на 6. ♔f2 могло последовать 6... ♖f4+ 7. ♔e2 ♖:c1

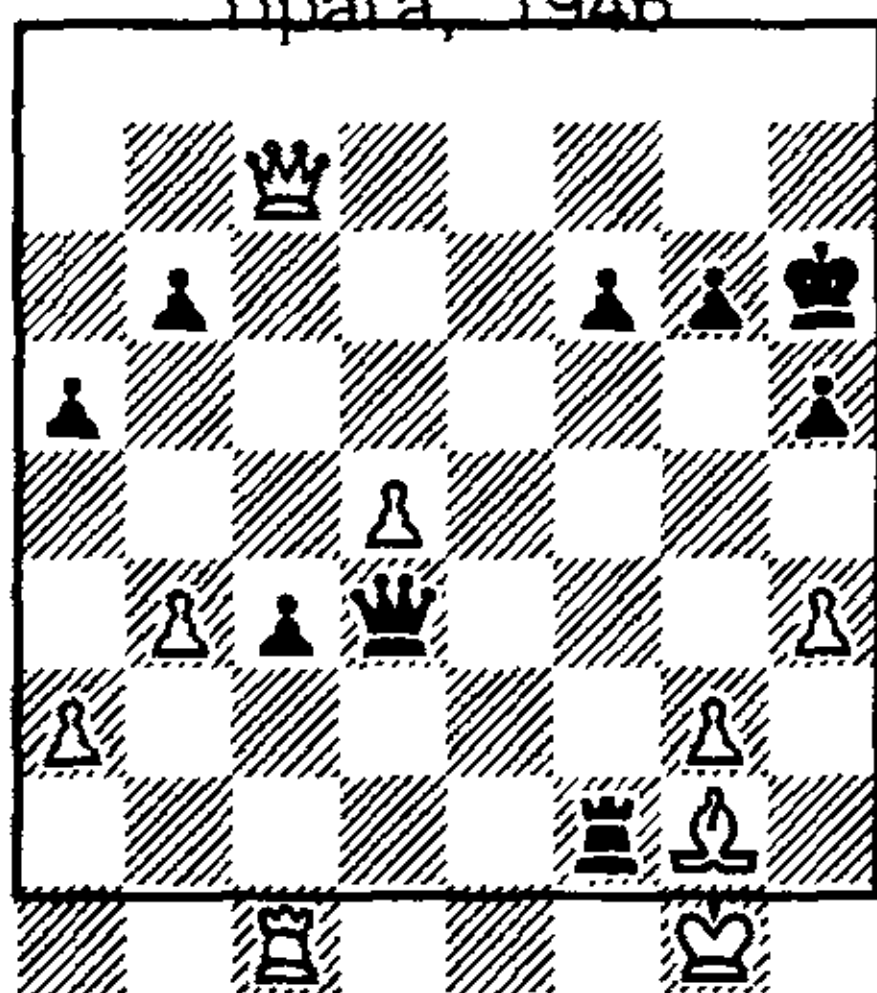
8. ♖:d5 ♜c2+ 9. ♘e3 ♜c6 10. ♜e5+ ♜f6 и т.д. Не помогало и 2. ♜c8+ ♘g7 3. ♜:f3 из-за 3... ♜:f3+ 4. ♘h2 ♜g3+ 5. ♘h1 ♜:g4+ и 7... ♜:c8.

По характеру нападения ничем принципиально не отличается от «вилки» двойное нападение на какие-то фигуры противника слона или ладьи. Разница только в том, что слон атакует по диагоналям, а ладья — по вертикалям и диагоналям.

Смыслов

Зита

Прага, 1946



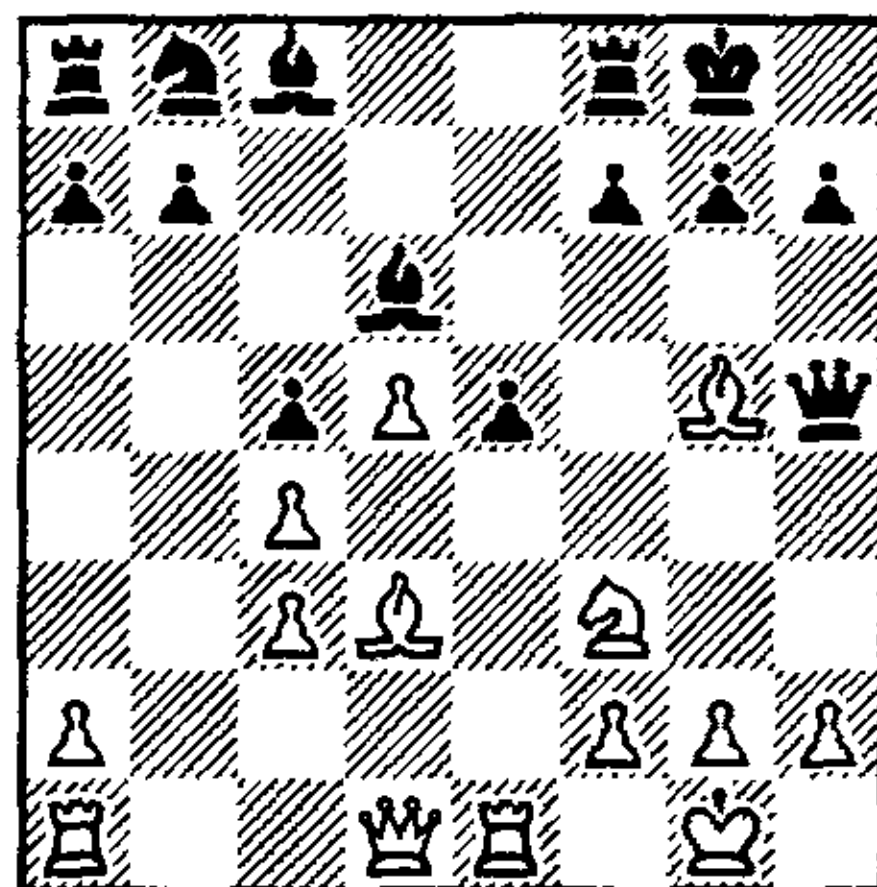
Ход белых

Черные грозят вскрытым шахом 1... ♜c2+ выиграть ладью, а на 1. ♜c5 возможно 1... ♜:g2+ 2. ♘:g2 ♜d2+ и 3... ♜:c1. Однако, в свою очередь, используя возможность двойного нападения, белые сразу же решают партию в свою пользу. Последовало: 1. ♜:c4 ♜d2 2. ♜c2+! ♜:c2 3. ♜:c2 ♜:c2 4. ♘e4+ и 5. ♘:c2.

Крогиус

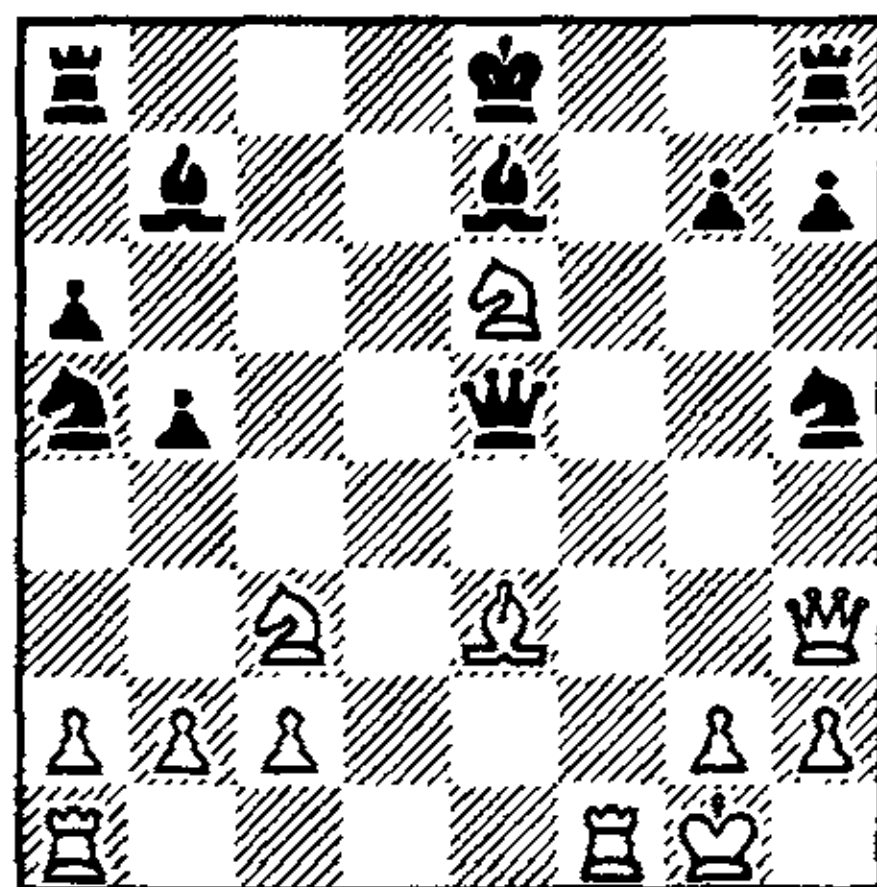
Гауффин

Хельсинки, 1937



Ход белых

Сыграв здесь 1. ♘e7!, белые временно пожертвовали фигуру, чтобы после 1... ♘:e7 2. ♜:e5 напасть одновременно на слона и ферзя и выиграть пешку.



Ход черных

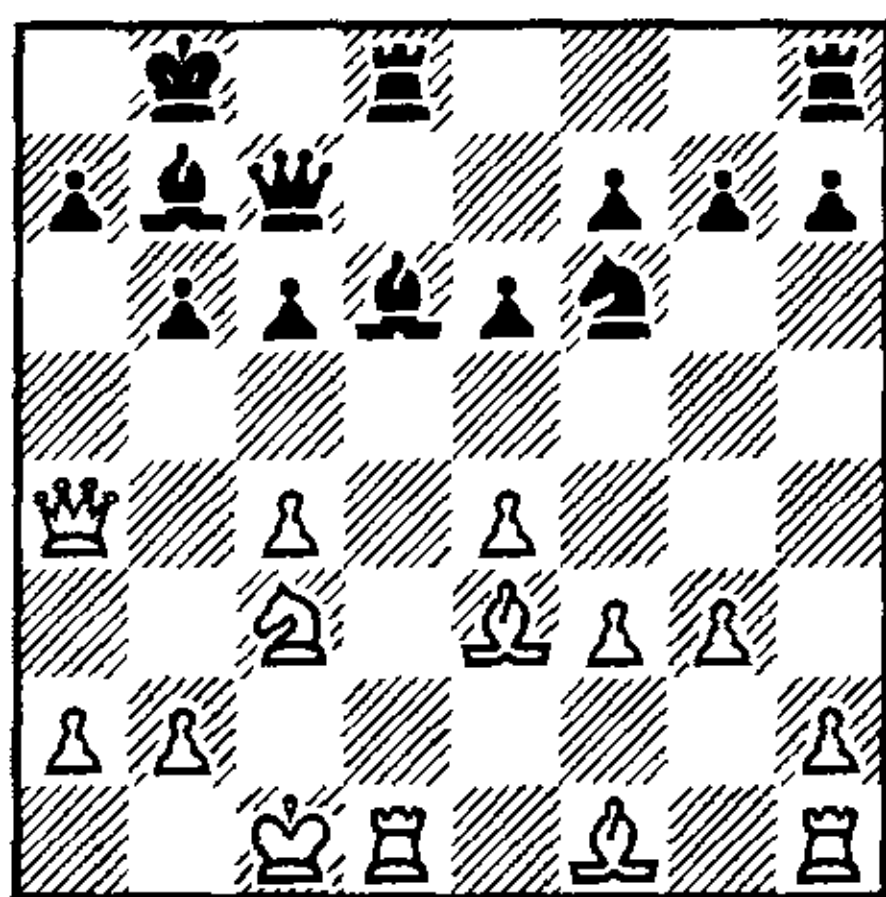
Эта любопытная позиция возникла в партии Авербах—Тайманов (Цюрих, 1953). Грозит взятие ферзем на h5 с последующей «вилкой» 2. ♘:g7+. Отступить конем на f6 нельзя

из-за 2. ♟f4 с выигрышем ферзя. А на 1...g6 решает 2 ♞d4 . Оказывается, что защититься от «вилки» невозможно. В партии было 1... ♞c8 2. ♚:h5+ ♚:h5 3. ♞:g7+ ♞d7 4. ♞:h5 , и белые выиграли.

Ауэс

Кюрпюн

Германия, 1935



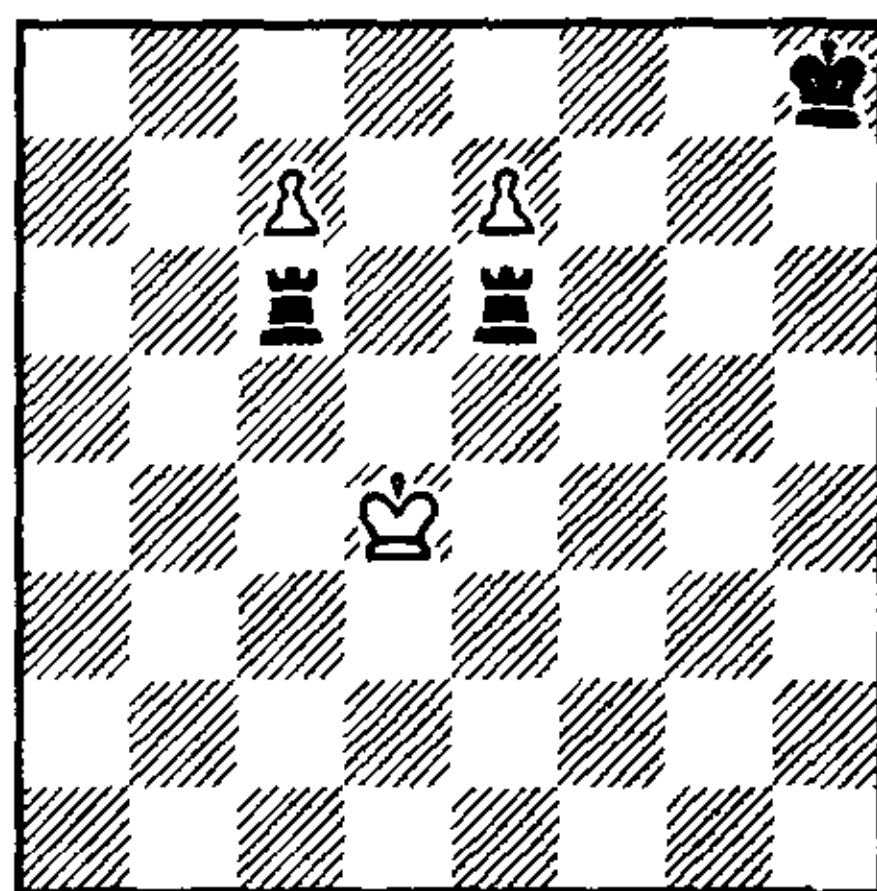
Ход белых

Жертвуя качество путем 1. ♞:d6! , белым удалось осуществить пешечную «вилку». На 1... ♞:d6 или 1... ♚:d6 следует 2.e5, так как на 2... ♚:e5 решает слоновая «вилка» 3. ♟f4 .

Как правило, король становится активной фигурой только в эндшпиле, поэтому и двойное нападение он может осуществить только в этой стадии партии.

Вот лишь один, но весьма примечательный пример такой атаки:

По Ф.Закману, 1910



Ход белых

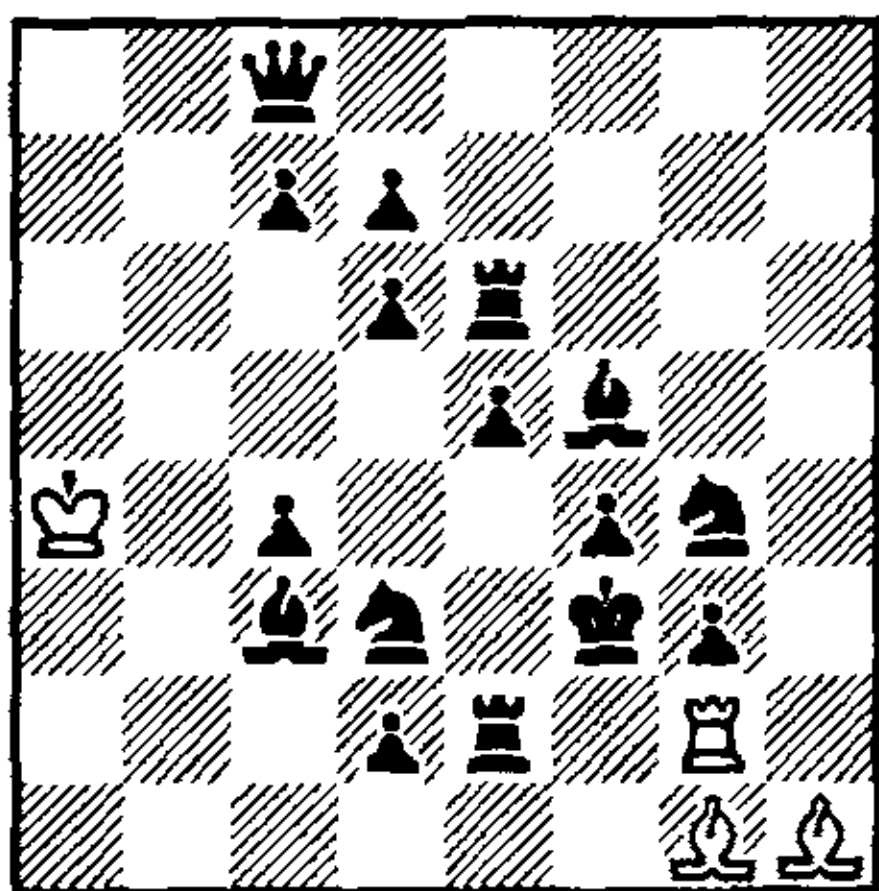
У черных здесь огромное материальное преимущество, однако после 1. ♞d5 с нападением на обе ладьи, выясняется, что реализовать этот перевес невозможно. Одна из пешек грозит стать ферзем, и черные никак не могут это предотвратить. Так на 1... ♞cd6+ следует 2. ♞c5 с угрозой 3. c8♚ , а на 1... ♞ed6+ 2. ♞e5 с угрозой 3. e8♚ .

Другого черным не остается, как только дать вечный шах.

6. Две фигуры одновременно нападают на фигуру противника

Самым эффектным примером подобной атаки является двойной шах. Когда две фигуры одновременно нападают на короля, у него остается только один выход — ретироваться.

Знаменитая задача А.Уайта (1919) наглядно демонстрирует всю мощь двойного шаха.

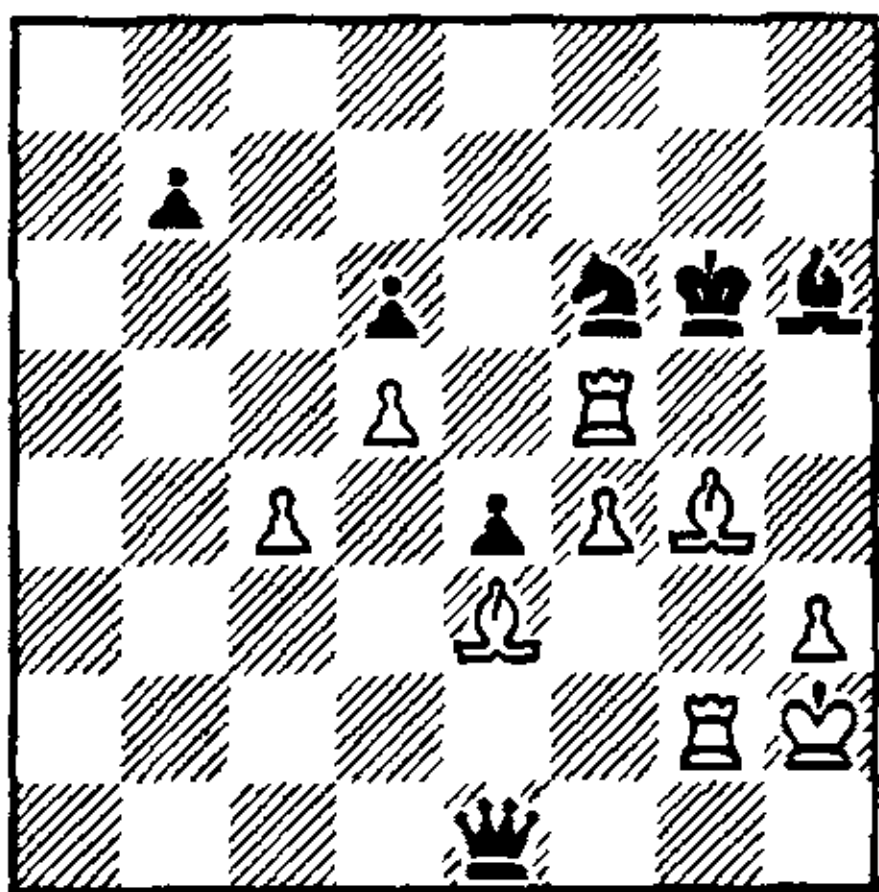


Мат в 12 ходов

Вынужденный бежать от нападения фигур белых, черный король попадает в угол доски, где и получает мат.

1. ♖f2++ ♔e3 2. ♖f3++ ♔e4
3. ♖e3+ ♔d4 4. ♖e4++ ♔d5
5. ♖d4++ ♔c5 6. ♖d5++ ♔c6
7. ♖c5++ ♔b6 8. ♖c6++ ♔b7
9. ♖b6++ ♔a7 10. ♖b7++ ♔a7
11. ♖a7++ ♔b8 12. ♖a8X.

Матовую атаку, связанную с использованием двойного шаха, осуществили белые в партии Фридштейн—Аронин (Москва, 1949).



Ход белых

Кажется, что дела черных не так уж плохи: грозит как 1... ♔e3, так и 1... ♔g4. Однако очередь хода за белыми и последовал неожиданный двойной шах — 1. ♔h5++! ♔h7.

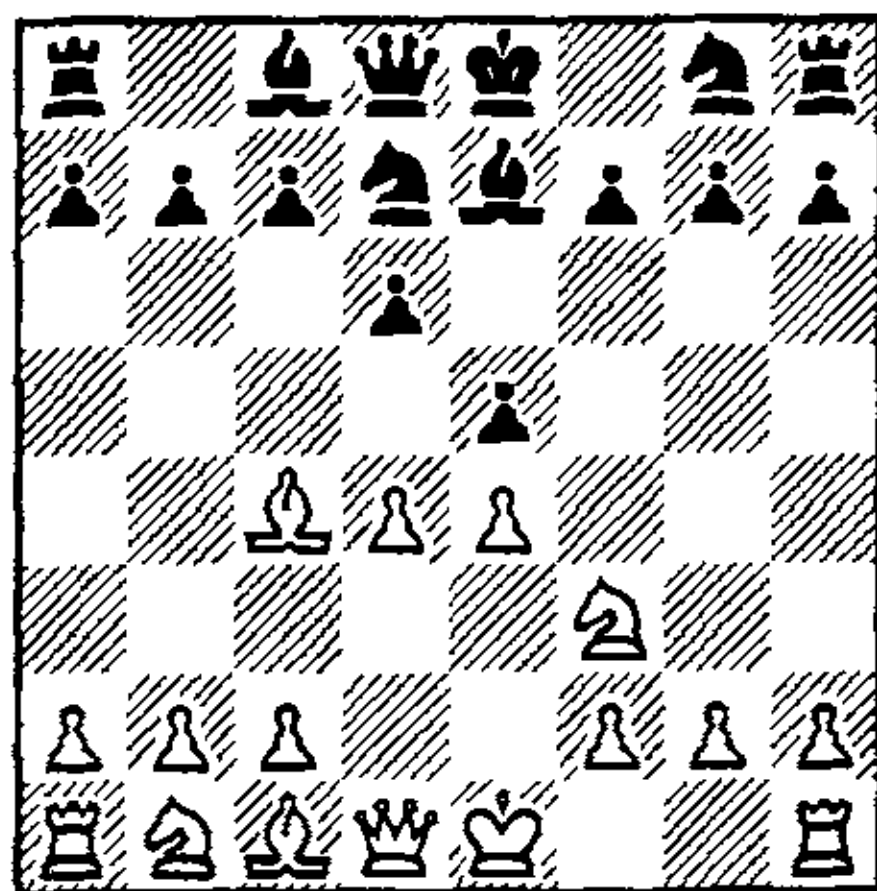
Выясняется, что ладья неприкосновенна: 1.. ♔f5 2. ♔g6X
2. ♔g6+ ♔g8 (2... ♔g7 3. ♔d4)
3. ♖f6! ♔e3 4. ♔f7++ ♔f8
(4... ♔h7 5. ♔g8+ ♔h8 6. ♖h6X)
5. ♔e6+ ♔e7 6. ♖f7+, и белые дают мат в два хода — 6... ♔e8
7. ♖g8+ ♔f8 8. ♖g:f8X

С двойным нападением часто бывает связана атака в дебюте пунктов f2 и f7.

Поучительна следующая дебютная ошибка, которая не раз встречалась даже в партиях мастеров.

Защита Филидора

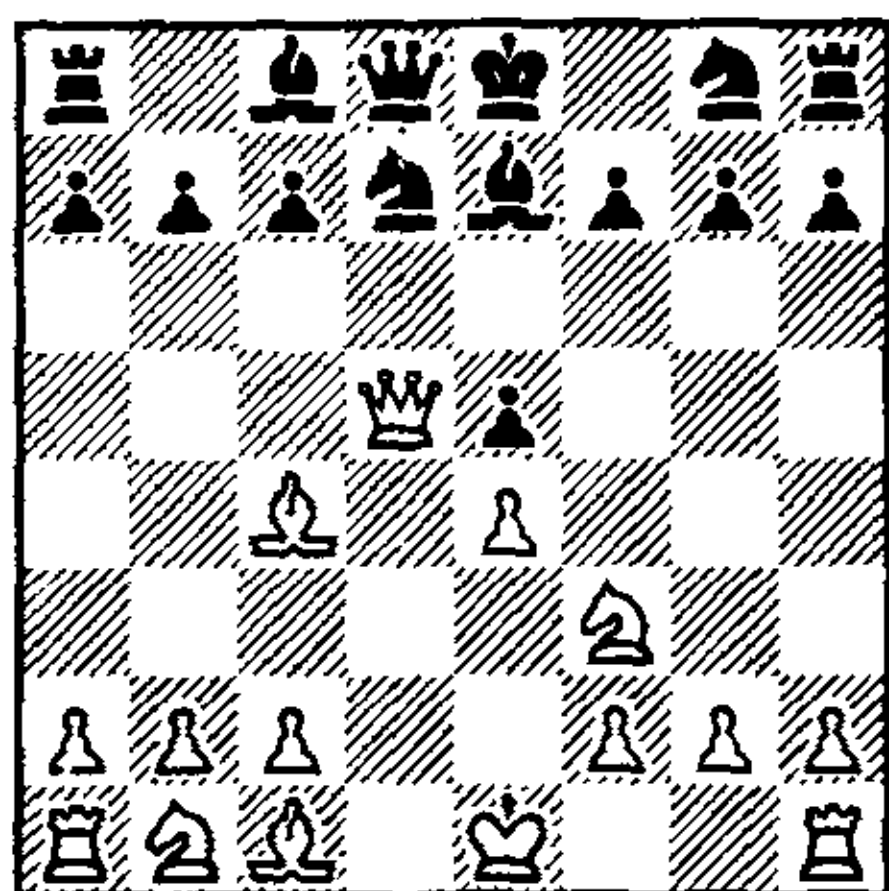
1.e4 e5 2. ♔f3 d6 3.d4 ♔d7
4. ♔c4 ♔e7?



Трудно поверить в то, что этот, на вид столь естественный,

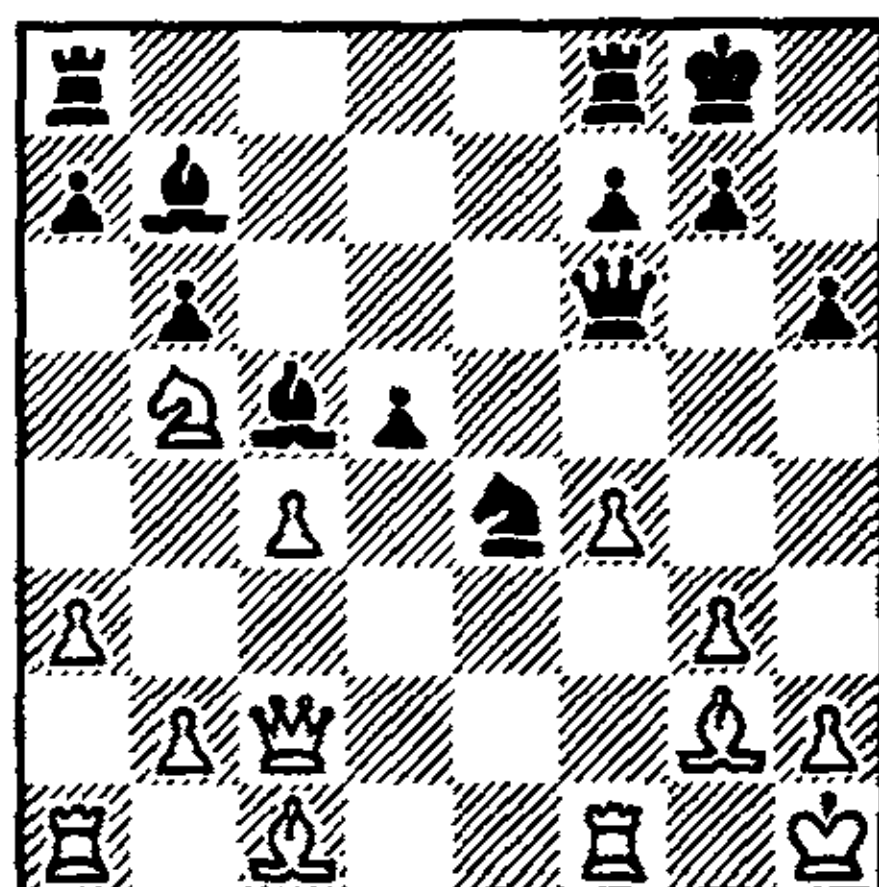
ход является роковой ошибкой. Опасаясь прыжка белого коня на g5, черные защищают этот пункт слоном, но оставляют без внимания не менее важный пункт d5. Правильный ответ 4...c6.

5.de de? 6. ♔d5!



Сделано всего шесть ходов, а атака на пункт f7 уже неотразима. После 6... ♖h6 7. ♖:h6 черные остаются без фигуры. Конечно, черные совершили еще одну ошибку, сыграв 5...de. Лучше было взять на e5 конем. Однако и в этом случае после 6. ♖:e5 de 6. ♔h5 с нападением на пункты f7 и e5, белые выигрывали пешку.

Нападение двумя фигурами особенно опасно, если атакованная фигура связана: мы знаем, что в этом случае она значительно теряет свою мобильность и силу, особенно, если она прикрывает короля. Об этом никогда не следует забывать.

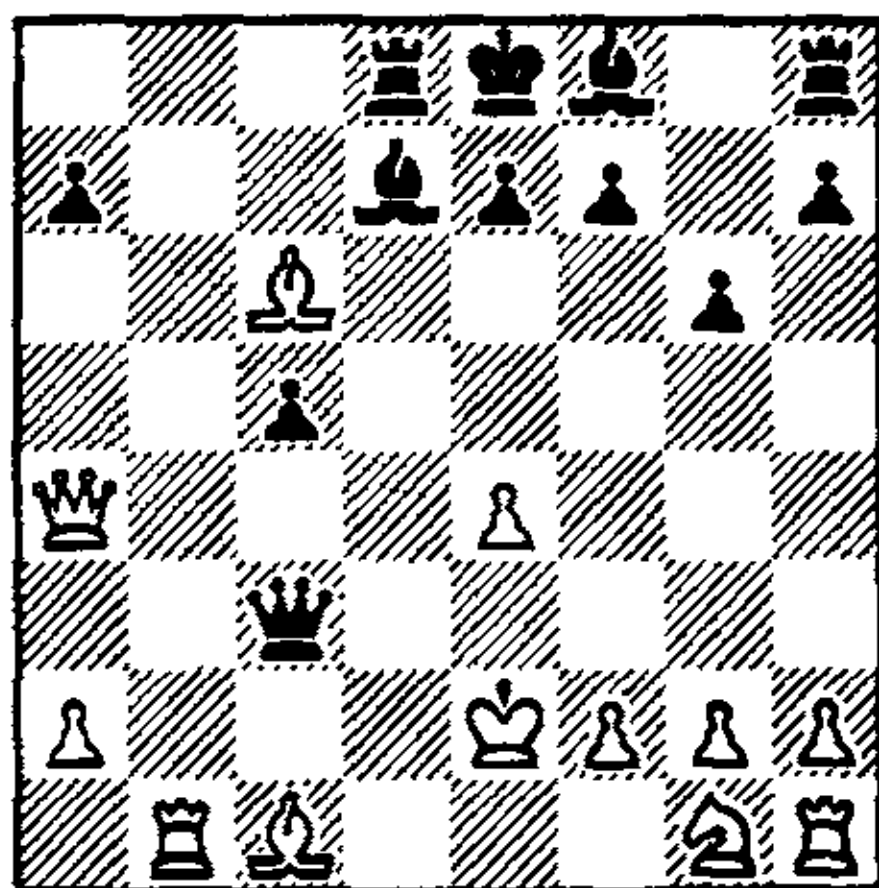


Ход черных

В этой позиции из партии Тышлер—Юрьев (Ленинград, 1927) в ответ на 1...dc белые сыграли 2. ♖:e4, решив полакомиться слоном. Последовало непредусмотренное 2... ♔f5! 3. ♖ae1 ♖ae8 4. ♖c3 ♖:e4! 5. ♖:e4 ♖e8, и черные выиграли.

в. Две фигуры нападают на две фигуры противника

Одним из наиболее изученных случаев подобной атаки является вскрытый шах, когда одна из атакованных фигур — король.

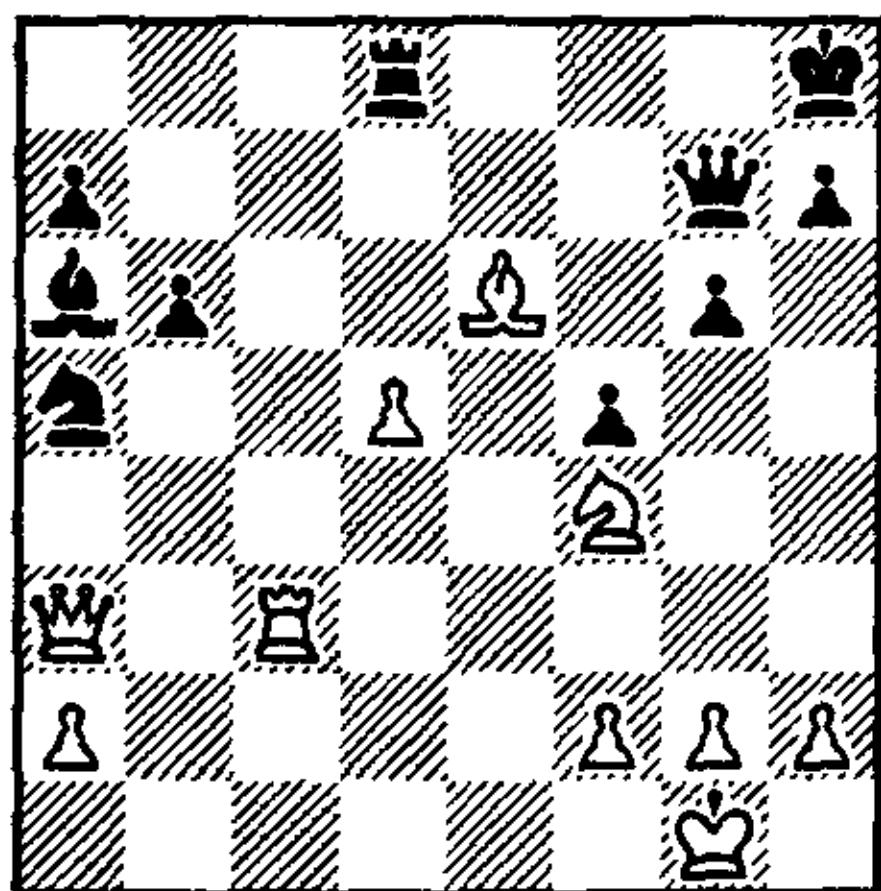


Ход черных

Эта позиция возникла в партии **Исаков—Никитин** (по переписке, 1947). Положение черных выглядит критическим: грозит взятие на d7 с последующим матом ладьей на b8. Однако, используя вскрытый шах, они не только нейтрализуют угрозу, но и склоняют чашу весов в свою пользу.

1... ♖d3+! На мгновение черные отдают ферзя, но при этом привлекают короля противника под вскрытый шах. На **2. ♔:d3** следует **2... ♕:c6+** с одновременным нападением на короля и ферзя. Если же король белых отступит на e1, то черные ответят **2... ♖:b1**, и угрозы мата уже не будет.

Фурман **Смыслов**
Москва, 1949



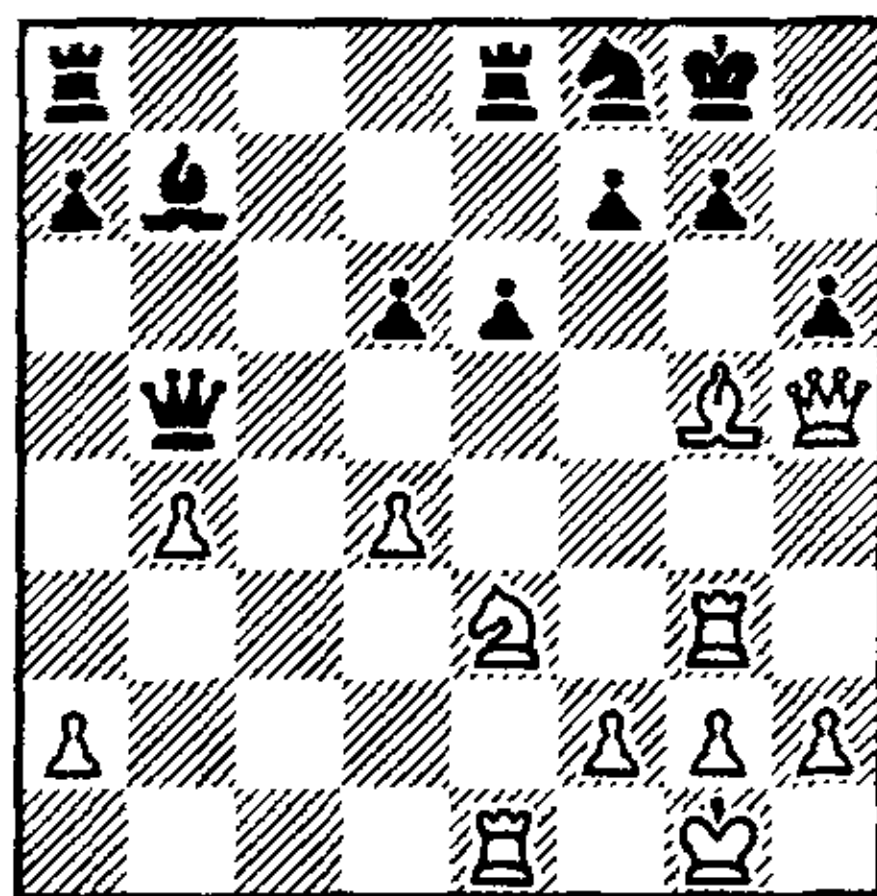
Ход белых

Здесь в распоряжении белых нашелся ядовитый ход **1. ♖b2!** Поставив ферзя в засаду, белые

создали угрозу мата в два хода **2. ♕:g6+ hg 3. ♖h3X**. Если же **2... ♖:g6**, то **3. ♖g3+**, и мат следующим ходом.

Выяснилось, что удовлетворительной защиты от этой угрозы не видно. Так, например, если **1... h6**, то не **2. ♕:g6+ ♖h7**, и черные еще держатся, а **2. ♖c7 ♖:b2 3. ♕g6X**. В партии было **1... ♕c4 2. ♕:g6+ ♖:g6 3. ♖:c4+ ♖g7 4. ♖:g7+ ♔:g7 5. ♖c7+**, и белые выиграли.

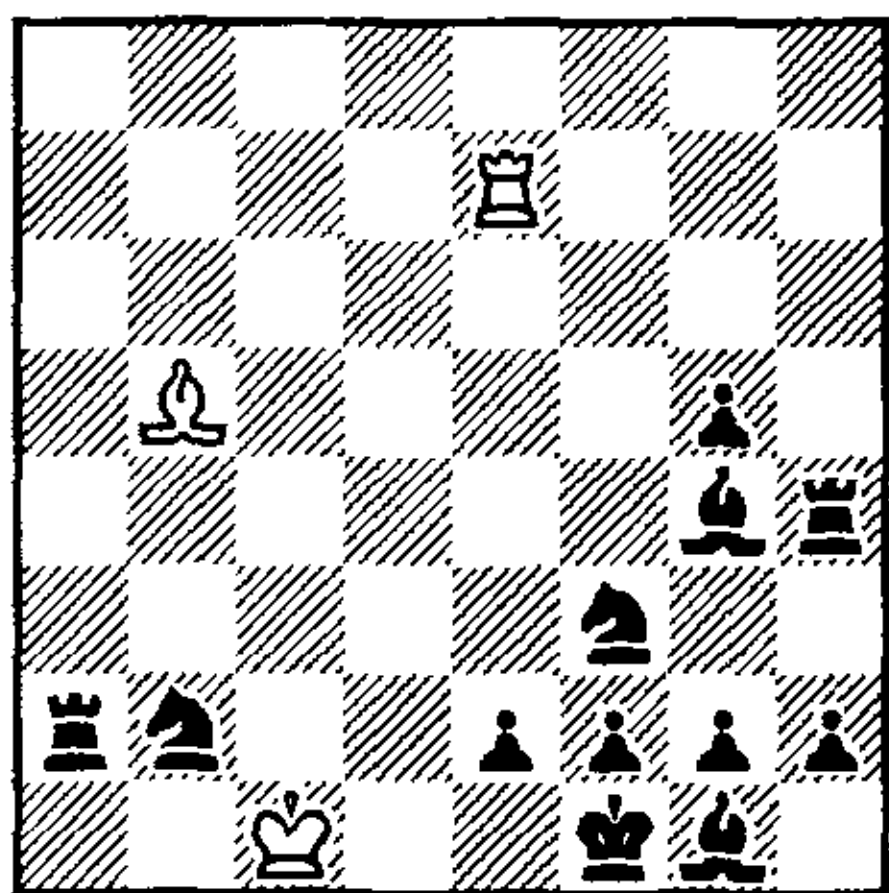
Вскрытый шах — приводной механизм такой сложной тактической операции, как «мельница». Классический пример — окончание партии **К.Торре—Эм.Ласкер** (Москва, 1925).



Ход белых

Сыграв **1. ♕f6!!**, белые пожертвовали ферзя, но после **1... ♖:h5 2. ♖:g7+** заработала «мельница» — **2... ♔h8 3. ♖:f7+ ♔g8 4. ♖g7+ ♔h8 5. ♖:b7+ ♔g8 6. ♖g7+ ♔h8 7. ♖g5+**, и белые выиграли.

Этюд В.Мееса (1973) показывает иную конструкцию «мельницы», которую правильнее было бы назвать «камнедробилкой».

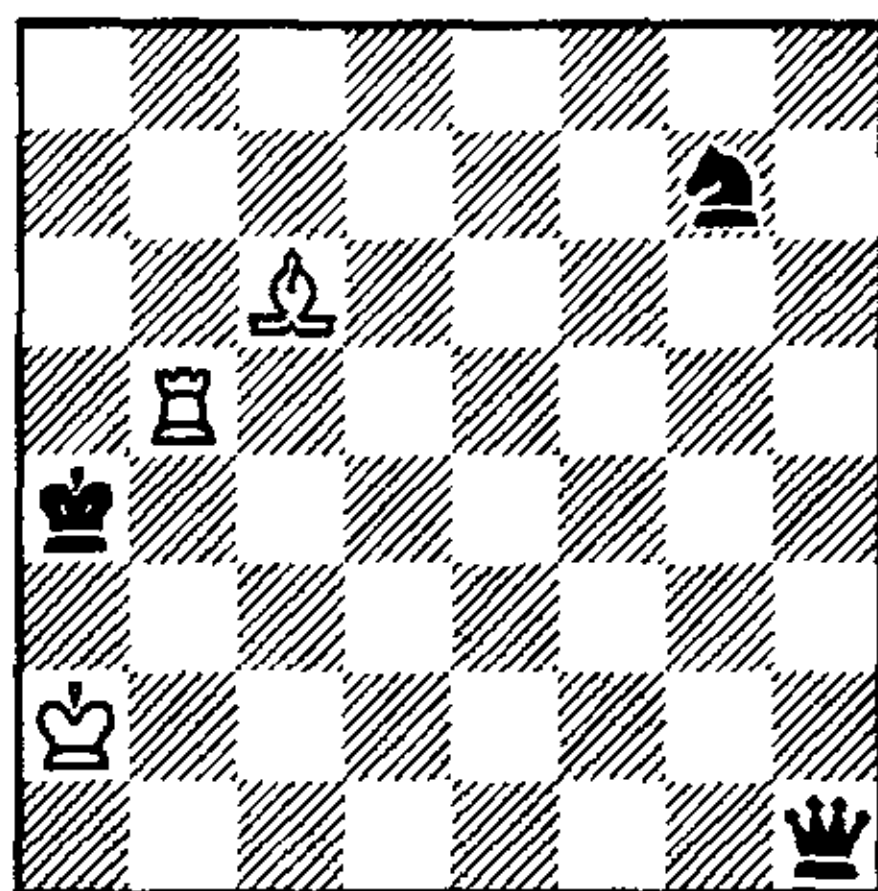


Выигрыш

У черных на доске в четыре раза больше фигур, чем у белых, но «камнедробилка» начинает работать: 1. ♖:e2+ ♔e1 2. ♖b5+ ♖e5 3. ♜:e5 ♖e2 4. ♜:e2+ ♔f1 5. ♜e4+ ♖d3 6. ♖:d3+ ♜e2 7. ♖:e2+ ♔e1 8. ♖g4+ ♔f1 9. ♖d2.

Серией вскрытых шахов «перемолов» изрядное число неприятельских фигур, белые начинают решающую матовую атаку. Хотя финал этюда к нашей теме не относится, мы его все-таки приведем — 9... ♜:g4 10. ♜:g4 h1 ♚ 11. ♜c4 с неизбежным матом.

Демонстрацию всей мощи Вскрытого шаха мы закончим исключительно эффектным финалом этюда И.Хоха (1973).

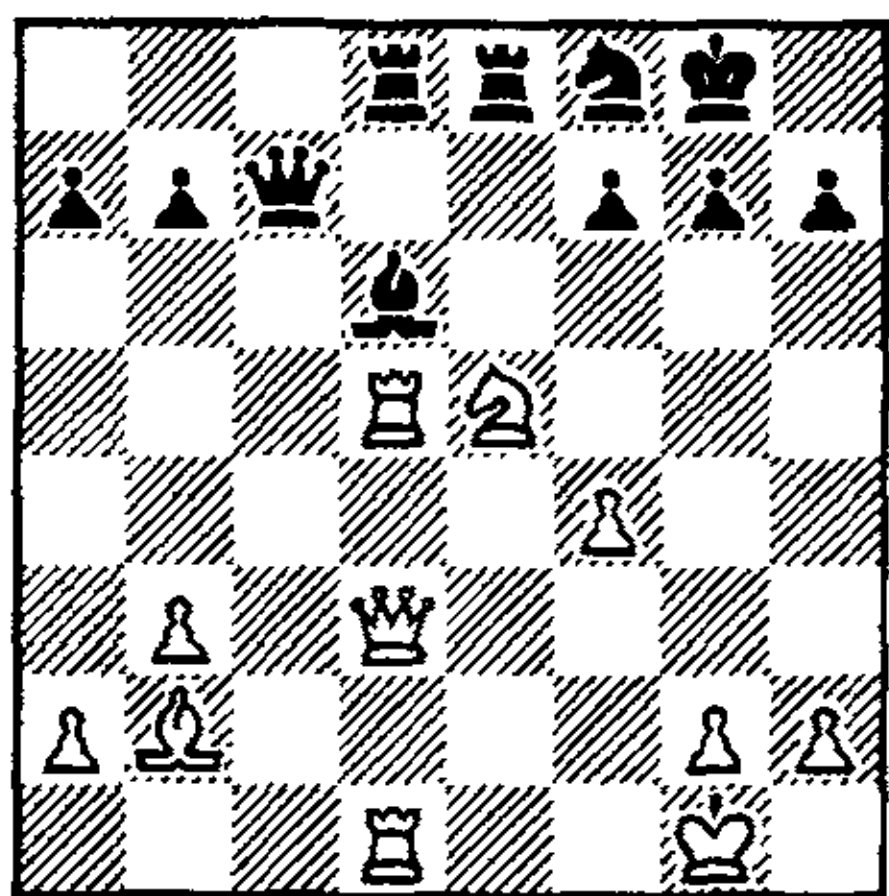


Выигрыш

Задание может вызвать удивление: у черных материальный перевес (ферзь за ладью), и кажется, что максимум на что могут рассчитывать белые — это на ничью. Однако в распоряжении белых есть парадоксальный ход 1. ♖d7!!, уклоняясь от размена, они намерены при помощи вскрытого шаха забрать целого ферзя. У черных нет лучшего ответа, чем снова подставить ферзя под бой — 1... ♚h3. Однако тогда оказывается возможным 2. ♜f5+! ♔b4 3. ♜f4+, выигрывая сильнейшую фигуру противника. Занятная позиция, не правда ли? Кстати, обратите внимание на то, что конь у черных играл отрицательную роль. Если бы его не было, у них находился спасающий ответ 1... ♚h7! Как мы уже отмечали, двойное нападение может возникнуть и в том случае, если в ответ на на-

падение, выходя из-под обстрела, атакованная фигура, в свою очередь, нападает на какую-нибудь фигуру противника.

Окончание партии Томас—Эйве (Ноттингем, 1936) показывает, что и сильнейшие шахматисты мира иногда просматривают возможность подобной атаки.



Ход черных

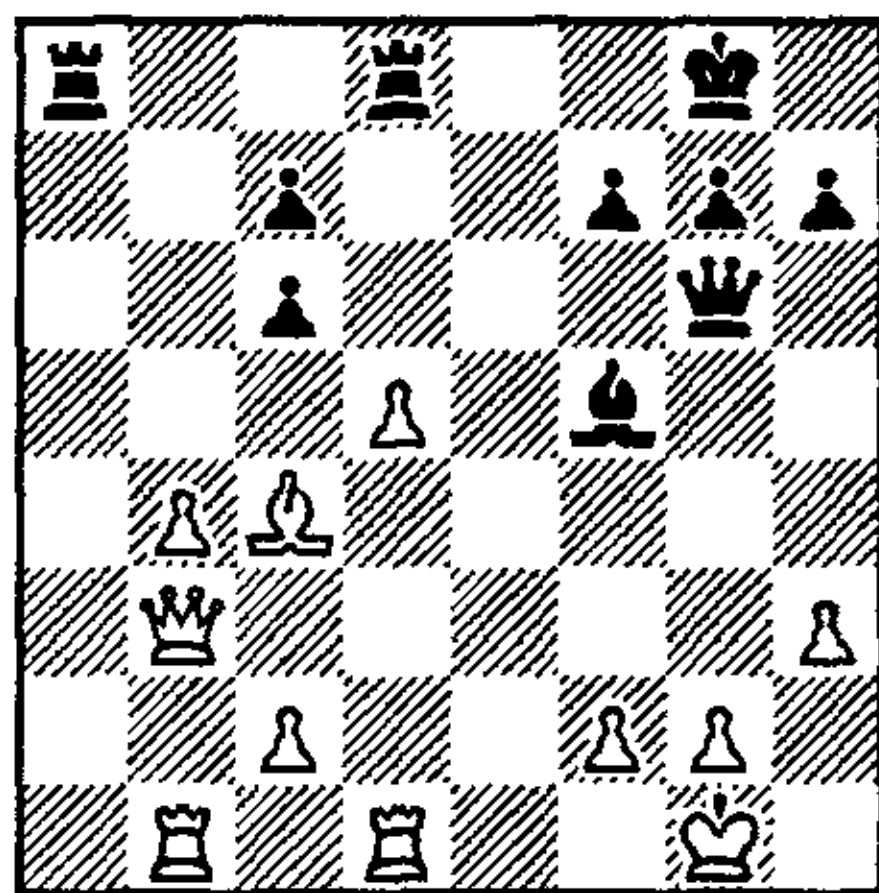
Сыграв в этом положении 1...♘c5+ 2.♙h1 ♘e6, черные получали вполне приемлемую позицию. Они однако продолжали 1...♘e6, полагая, что слона взять нельзя из-за 2...♖:d6 3.♙:d6 ♖d8. В предварительных расчетах они не учли, что у белых есть ход 4.♘d7! и в ответ на 4...♙:d6 5.♖:d6 ♘f8 — 7.♘f6+. Не спасает и 5...♙h8 из-за 6.♘e5. Самым интересным оказалось то, что белые поверили противнику и не взяли

фигуру, ограничившись скромным 2.g3.

Мароци

Боголюбов

Дрезден, 1936



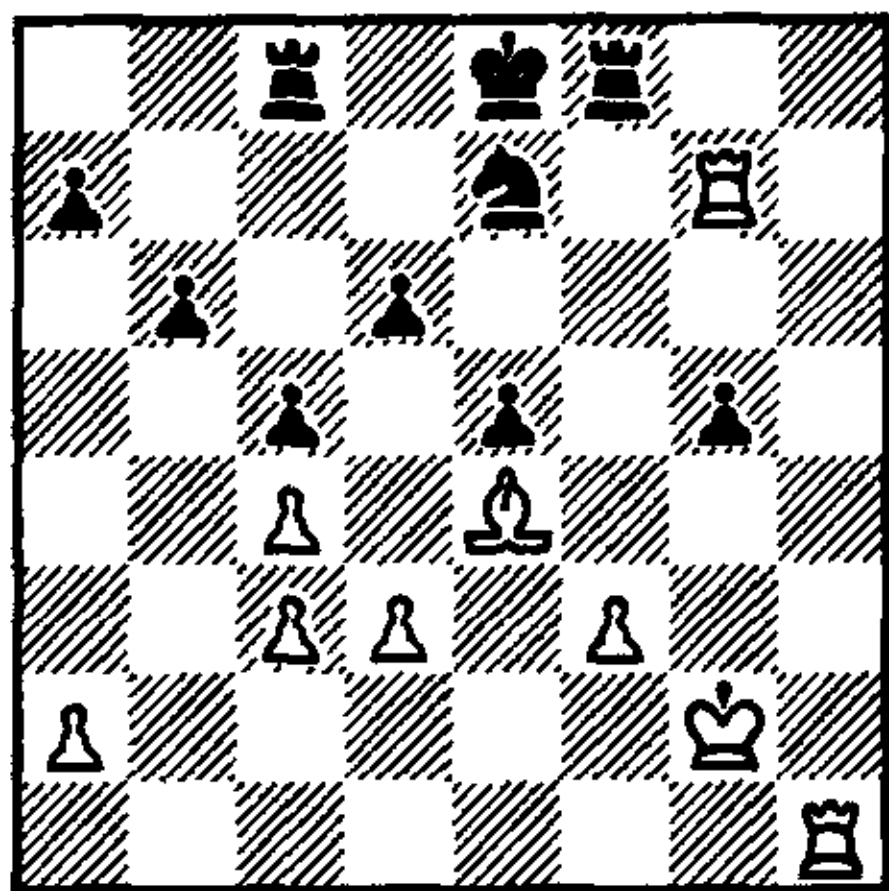
Ход белых

В позиции на диаграмме белые сыграли 1.dс, точно рассчитав возможные последствия. Черные ответили 1...♘:c2, атаковав сразу три тяжелых фигуры противника. Однако последовало 2.♖:d8+ ♖:d8, и здесь, в свою очередь, белые ходом 3.♘:f7+ совершили двойное нападение. После 3...♙:f7 4.♙:c2 они остались с лишней пешкой. Заметим, что если бы черные сначала сыграли 1...♖:d1+ 2.♖:d1 и только теперь 2...♘:c2, то у белых был эффектный ответ 3.♙a2! и после 3...♖f8 (3...♖:a2 4.♖d8X) — 4.♘:f7+ ♙:f7 (4...♖:f7 5.♖d8X) 5.♙:c2. Наконец, на 1...♘:h3 могло последовать 2.♘:f7+ ♙:f7 3. ♙:f7 и 4.gh.

8. Взаимное двойное нападение

Уже в предыдущем примере мы видели, какой острый характер приобретает ситуация, если двойное нападение оказывается взаимным.

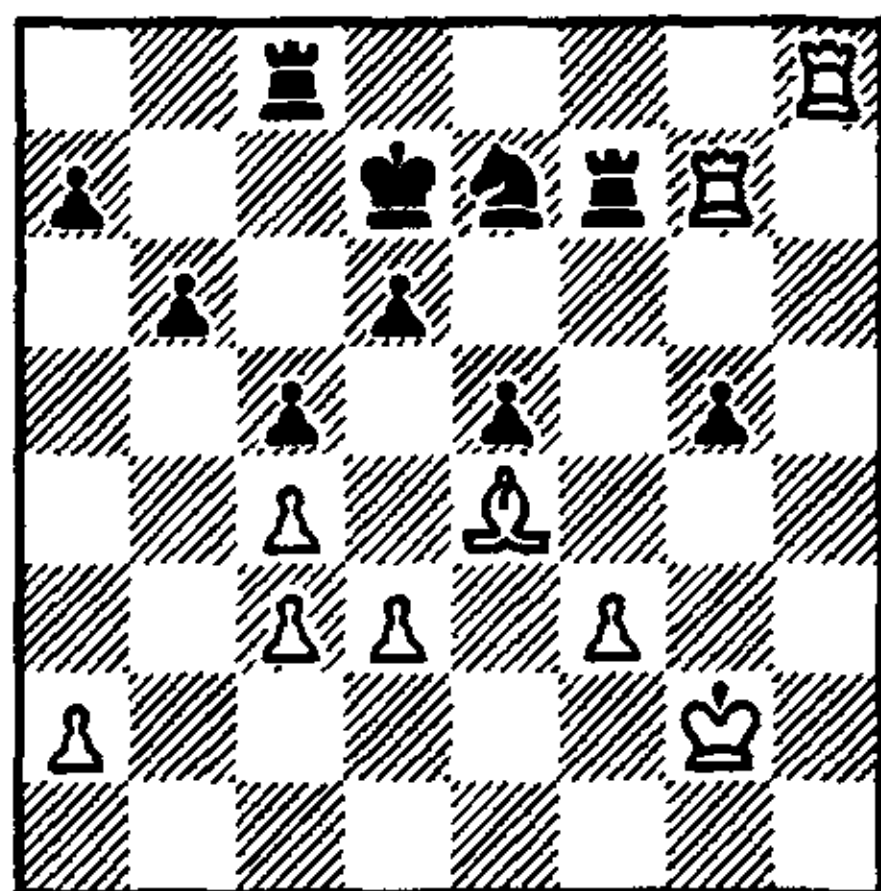
Рассмотрим еще один пример того же рода.



Ход черных

Эта позиция возникла в партии **Симагин—Загорянский** (Иваново, 1944). Положение черных выглядит трудным: грозит вторжение второй белой ладьи на седьмую горизонталь. Однако они замыслили оригинальную защиту, основанную на встречном нападении.

1... Rf7 2. Rh8+ Qd7!



Возникло взаимное двойное нападение — все четыре ладьи находятся под боем. Взятия ведут только к разменам, но белые нашли остроумный выход из создавшейся ситуации: **3. Qc6+!**

Парадоксальный ход! Оказывается, слона невыгодно брать ни одной из фигур: на **3... R:c6** следует **4. R:f7**, на **3... Q:c6** **4. R:c8+ Q:c8** **5. R:f7**, наконец, на **3... Q:c6** решает **4. R:f7+**. Приходится уходить королем.

3... Qe6 4. Rh6+ Rf6 5. Qd7+!

Заключительный удар, основанный также на двойном нападении. Белые выигрывают качество. Взаимное двойное нападение требует особой внимательности, тактической зоркости и точного расчета. В противном случае оно мгновенно

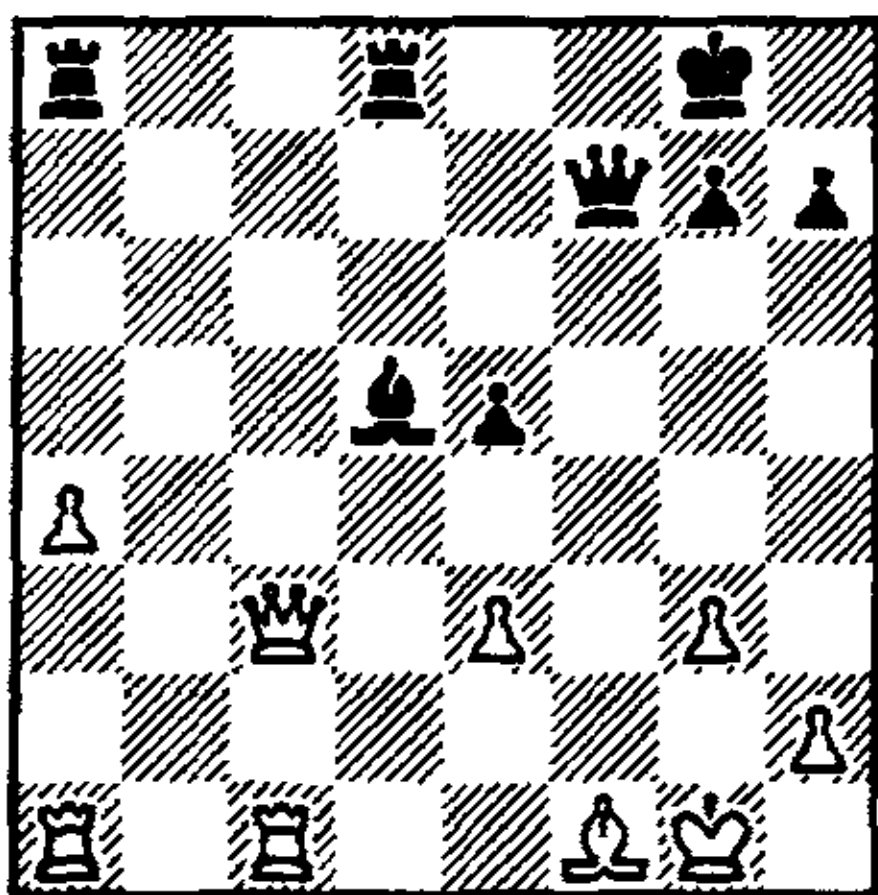
может привести к материальным потерям.

Приведем два поучительных примера из практики мастеров.

Алаторцев

Константинопольский

Тбилиси, 1937



Ход белых

У белых здесь лишняя пешка, но ослаблен королевский фланг и грозит 1... ♖f3. Эту угрозу отражал ход 1. ♖c2!, чтобы на 1... ♖f3 ответить 2. ♘g2. Белым же хотелось немедленно решить все проблемы разменом опасного слона. И вот к чему это привело:

1. ♘c4? ♘:c4 2. ♖:c4 ♖d1+!

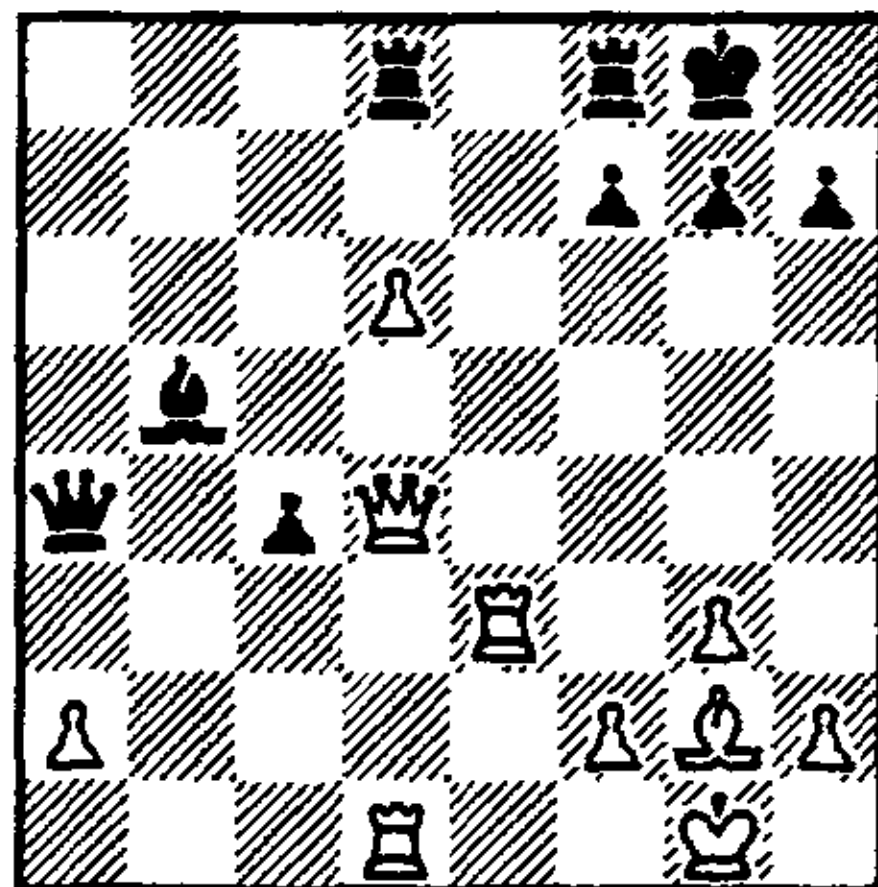
Пользуясь тем, что ладья белых привязана к ферзю, черные завязывают узел взаимного двойного нападения, а затем с выгодой его развязывают.

3. ♘g2 ♖:c4 4. ♖:c4 ♖:a1, и у черных лишняя ладья.

Чеховер

Кан

Ленинград, 1938



Ход черных

В позиции на диаграмме черные соблазнились пешкой a2 — 1... ♖:a2 и на 2. ♖a1 ответили 2... ♖:d6, полагаясь на возможность встречного двойного нападения. Заметим, что после 2... ♖c2 3. ♘e4 ферзь черных оказывается в западне. Однако они не учли тонкого хода белых 3. ♖e5! Обратите внимание на то, что, выйдя из-под удара, ферзь не только сохранил ситуацию двойного нападения, но еще и атаковал и слона. Черные надеялись на новое нападение 3... f6, но только теперь заметили, что встречным двойным нападением 4. ♖d5+! ♖:d5 5. ♘:d5+ с последующим 6. ♖:a2 противник добивается решающего перевеса. Пришлось ответить 3... ♖d2, и после 4. ♖:b5 белые выиграли.

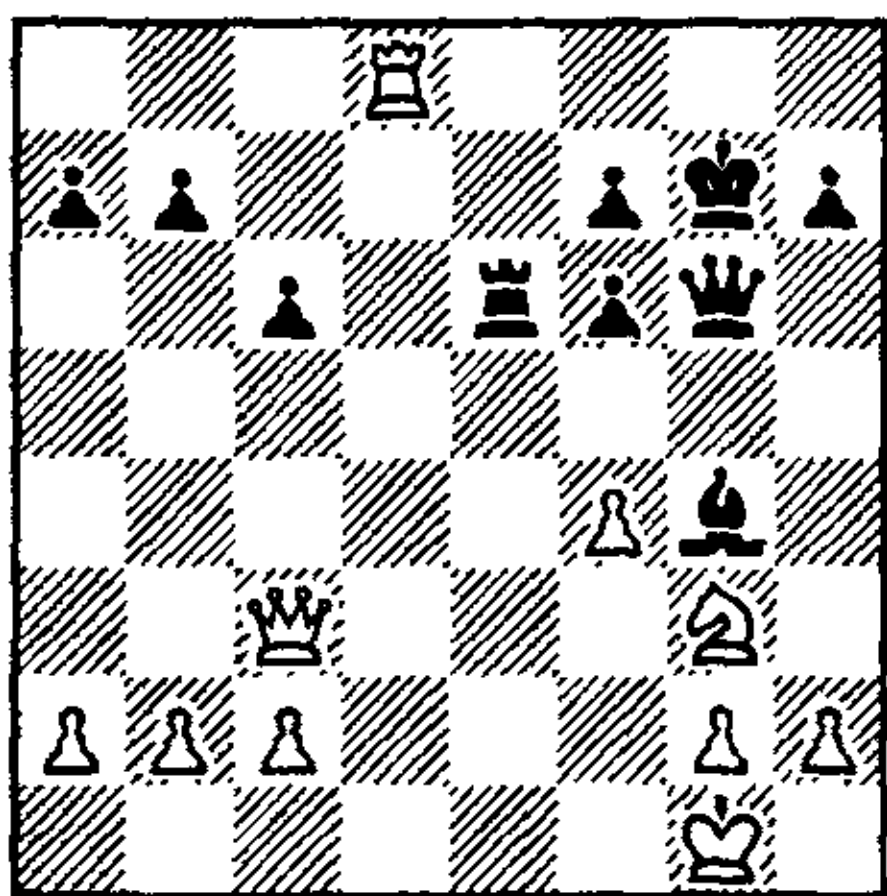
9.

Двойной удар

«Позвольте, — вправе спросить дотошный читатель, внимательно прочитавший предыдущие страницы. — Разве двойное нападение, о котором было так подробно рассказано, не является двойным ударом?»

Да, является. Однако двойное нападение — лишь частный случай более широкого понятия — двойного удара. Мы полагаем, что двойным ударом следует считать не только двойное нападение, но и сочетание любых двух нападений и угроз. В этой главе мы и рассмотрим подобные ситуации.

Чигорин Яновский
Париж, 1900

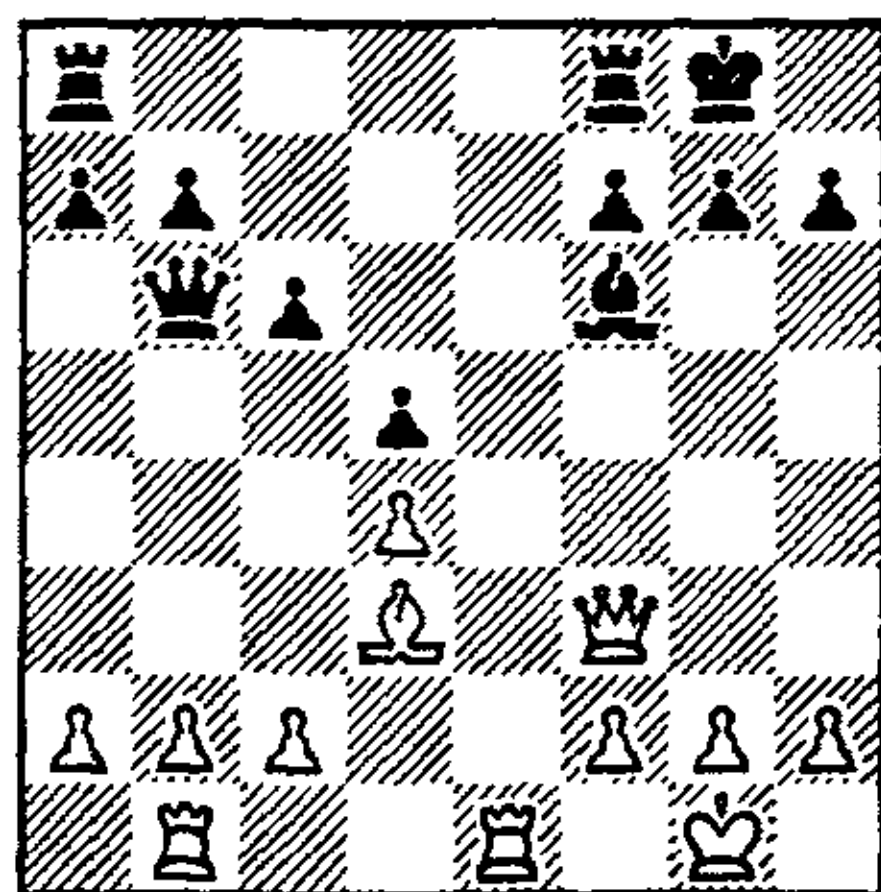


Ход белых

После 1.f5! ♠:f5 ходом 2.♝c5 белые осуществили двойной

удар: атакован слон f5 и одновременно грозит мат на f8. Черным ничего другого не осталось, как признать свое поражение.

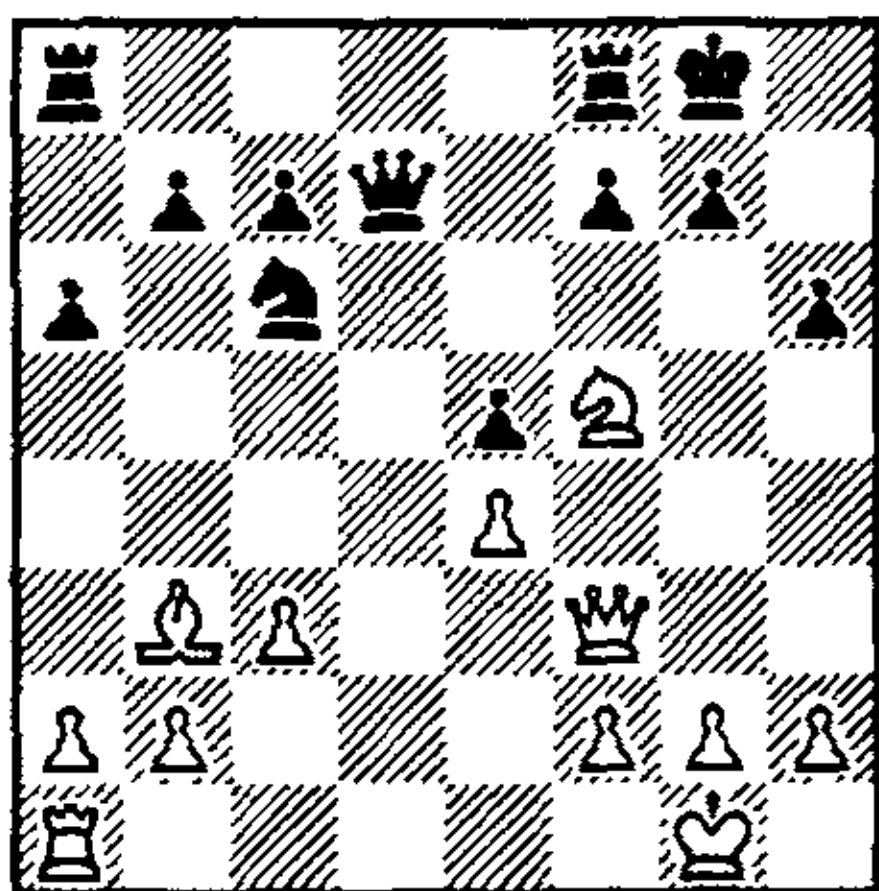
Приведенный двойной удар состоит из нападения на фигуру в сочетании с угрозой мата. А угроза дать мат даже сильнее, чем нападение на фигуру. Похожая, хотя и несколько отличная ситуация представлена в следующем примере.



Ход белых

Сыграв 1.♝f5, белые создали угрозу мата на h7. Одновременно они держат под ударом, то есть нападают ферзем на слона f6, хотя пока он защищен пешкой. Но вот беда! Чтобы защититься от мата, приходится играть 1...g6, тем самым лишая слона защиты. Таким образом мы убеждаемся,

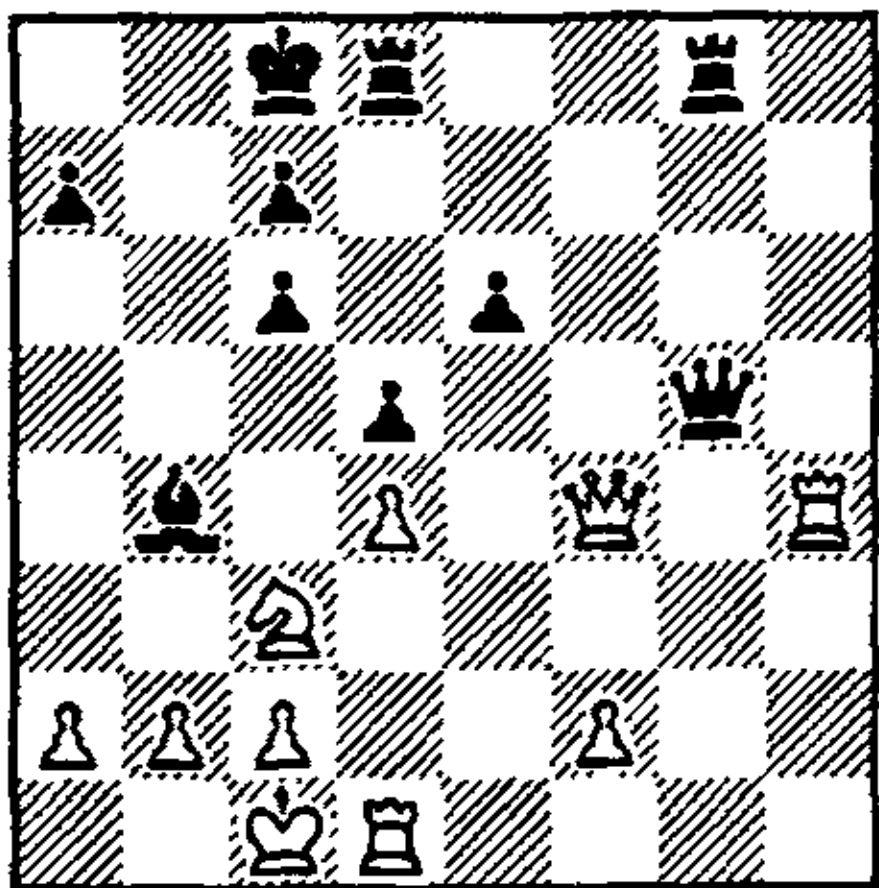
что и здесь представлен двойной удар, состоящий из нападения на фигуру и угрозы мата.



Ход белых

В этом положении (Балашов—Байасас, Манила, 1977) белые сыграли 1. ♔g4, угрожая матом на g7. И в то же время они грозят дать шах конем на h6, одновременно атаковав ферзя противника. Нетрудно догадаться, что перед нами двойной удар, состоящий из двух угроз — угрозы мата и угрозы двойного нападения.

Кляцкин Юдович
Москва, 1937

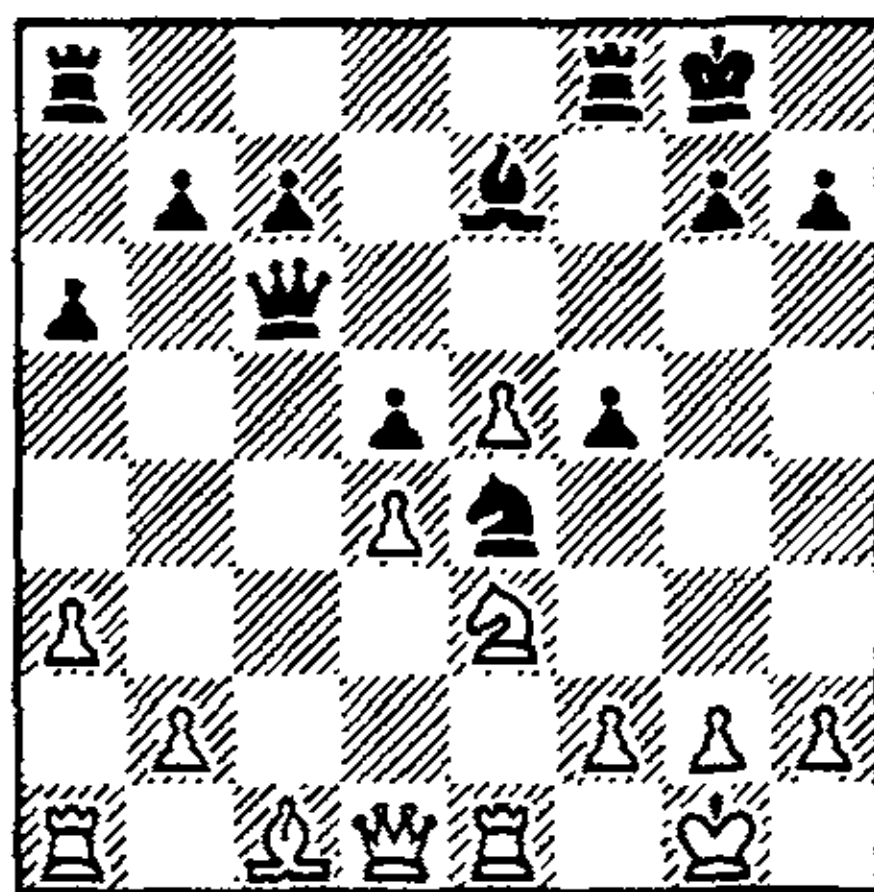


Ход черных

1... ♕e7. Черные напали на белую ладью. Уйти она не может, ферзя взять нельзя. Единственный ответ 2. ♖dh1, на что черные осуществили свою вторую угрозу — двойного нападения — 2... ♔:f4 3. ♖:f4 ♕g5 4. ♕e2 ♖df8, и белым пришлось сдаться. Здесь двойной удар состоял из нападения и угрозы двойного нападения.

Интересный случай представлен на следующей диаграмме:

Керес Слива
Гетеборг, 1955



Ход белых

Сыграв 1. ♔b3, белые напали на пешку d5. Одновременно они создали угрозу путем 2. ♕:f5 ♖:f5 3. ♖:e4 выиграть пешку, используя связку пешки d5. Здесь мы видим пример двойного удара, состоящего из нападения и угрозы второго порядка выиграть пешку.

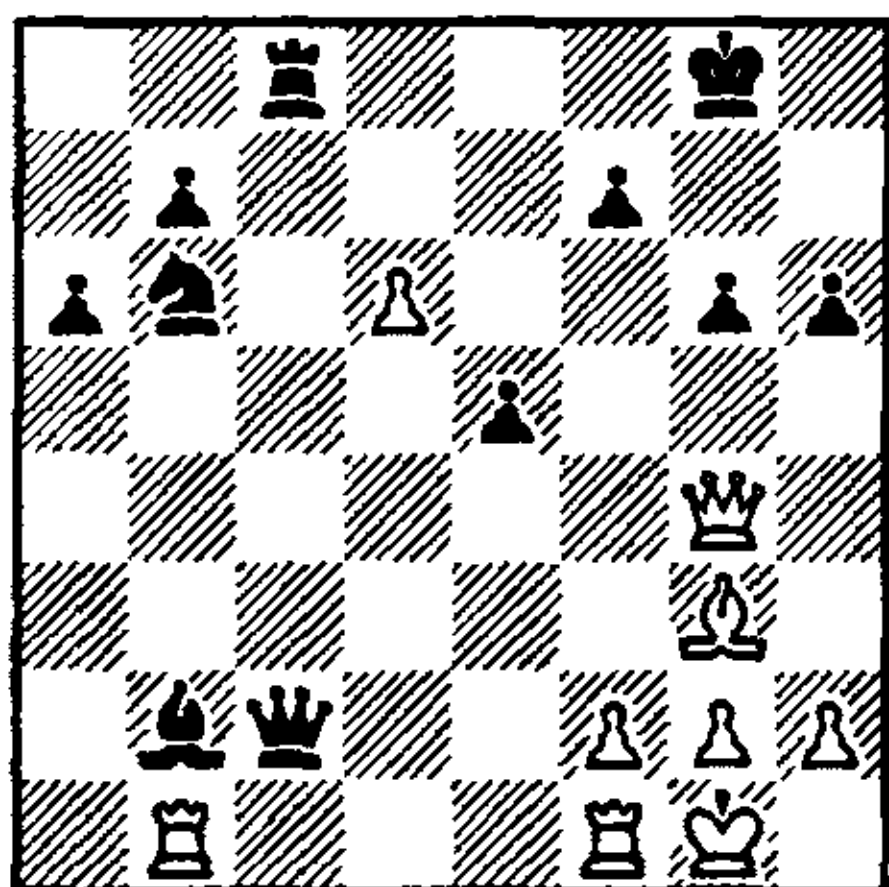
Ясно, что угроза провести пешку в ферзи не менее опасна, чем нападение на сильнейшую фигуру противника. Обе они ставят цель достигнуть материального перевеса.

Хотя пешку в ферзи чаще всего превращают в эндшпилье, мы познакомим вас с редким примером из миттельшпиля.

Энгельс

Мароци

Дрезден, 1936



Ход белых

В этой позиции неожиданно последовало 1. $\text{E}:b2!$ $\text{C}:b2$ 2. $\text{C}:c8+$! $\text{K}:c8$ 3. d7.

И снова перед нами типичный случай двойного удара. С одной стороны белые грозят ходом 4. d8 $\text{C}+$, с другой — 4. dc $\text{C}+$. Нетрудно убедиться, что против двух угроз превратить пешку в ферзя защиты у черных не видно.

Подведем некоторые итоги. Расширенное понятие двойного удара позволяет ввести следующую, чрезвычайно емкую его классификацию, охватывающую самые различные случаи атаки.

1. Двойное нападение.
2. Сочетание нападения и двойного нападения.
3. Сочетание нападения и какой-то угрозы.
4. Сочетание двойного нападения и какой-то угрозы.
5. Сочетание двух угроз, причем угрозы могут быть различных порядков, в зависимости от того, сколько ходов требуется на их осуществление.

Подобное представление двойного удара позволяет разобраться в сущности большинства тактических операций, иногда очень сложных, выявить действующий в них механизм.

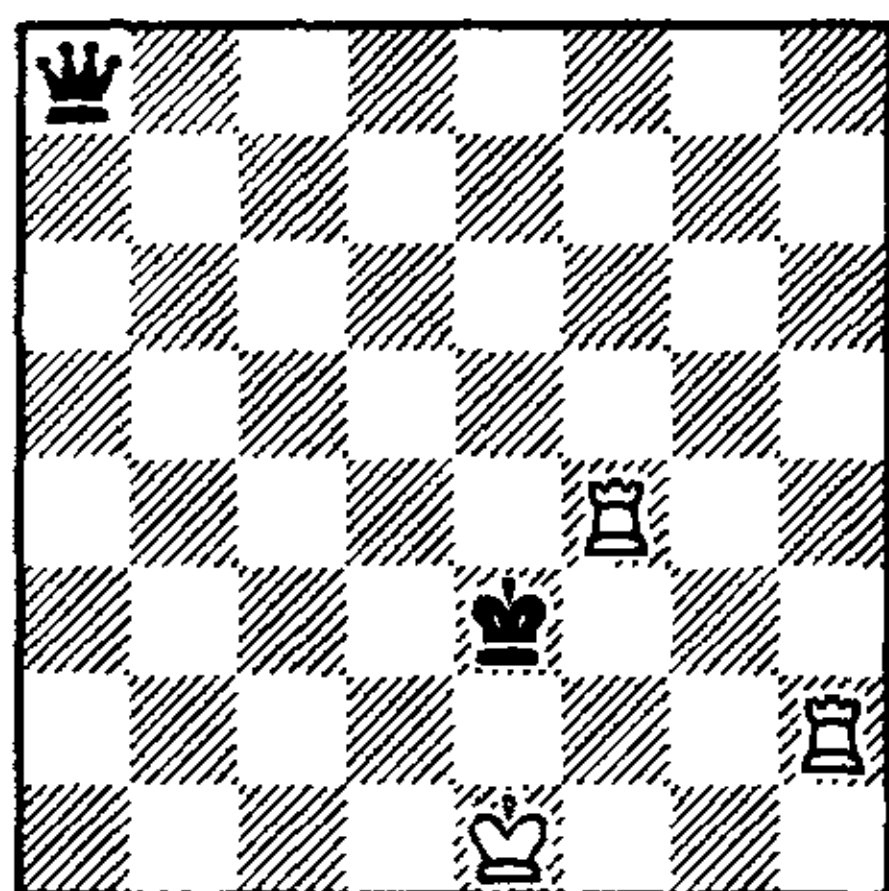
Заметим, что у угроз могут быть самые различные цели — занять фигурой стратегически важный пункт, или, наоборот, не пустить на него фигуру неприятеля. Можно угрожать сделать пат или дать вечный шах, можно угрожать постройкой крепости и т.п. И все такие или подобные им угрозы вполне сочетаемы в двойном ударе.

Надеюсь, вы поняли, что в шахматах двойной удар — эффективный и поистине универсальный прием и атаки, и защиты. И нужно четко различать двойное нападение, представляющее лишь один, частный его случай, и сам двойной удар во всей его сложности. Дело в том, что при двойном нападении все ясно, все открыто — сами нападения видны даже невооруженному глазу. А при двойном ударе, особенно если в нем сочетаются угрозы высших порядков, ситуация напоминает айсберг, — угрозы оказываются скрыты как бы «под водой», их еще нужно уметь искать и находить. Следует также понимать,

что двойной удар не возникает внезапно и из ничего. Сначала должна возникнуть угроза, а потом уж сам двойной удар. Способность предвидеть двойной удар, почувствовать возможность его возникновения, умение подготовить, сначала, исподволь, создав его угрозу — большое искусство, оно является важным слагаемым в так называемом комбинационном зрении шахматиста. Но не боги горшки обжигают, и этому искусству вполне можно научиться. И главная задача, которую поставил перед собой автор, — развить у читателя это самое комбинационное зрение.

10. Защита от двойного удара

Как мы установили, двойной удар — весьма эффективный и универсальный прием. Однако, хотя он и силен и опасен, в исключительных случаях от него удастся защититься. К рассмотрению таких ситуаций мы и перейдем.



Ход белых

Перед вами старинный этюд **И.Клинга** (1849), в котором представлена типичная ситуация двойного удара — король черных атаковал ладью противника, одновременно создав угрозу мата ферзем на a1. Положение белых выглядит катастрофическим. На первый взгляд не видно, как спастись, поэтому задание — белые выигрывают, вызывает удивление. И,

тем не менее, путь к цели есть! **1. ♖a4!** Ход этот вполне можно назвать многоцелевым: уводя ладью из-под атаки, белые одновременно прикрывают поле a1, защищаясь от угрозы мата, и нападают на ферзя. Правда, ладья не защищена, но ее взятие ведет к потере ферзя. На 1... ♛:a4 следует 2. ♖h3+ ♔e4 3. ♖h4+. И самое главное в том, что белые, в свою очередь, грозят матом путем 2. ♖h3. На единственный ответ черных 1... ♛c8 все равно следует 2. ♖h3+! ♛:h3 3. ♖a3+, при помощи двойного удара выигрывая ферзя.

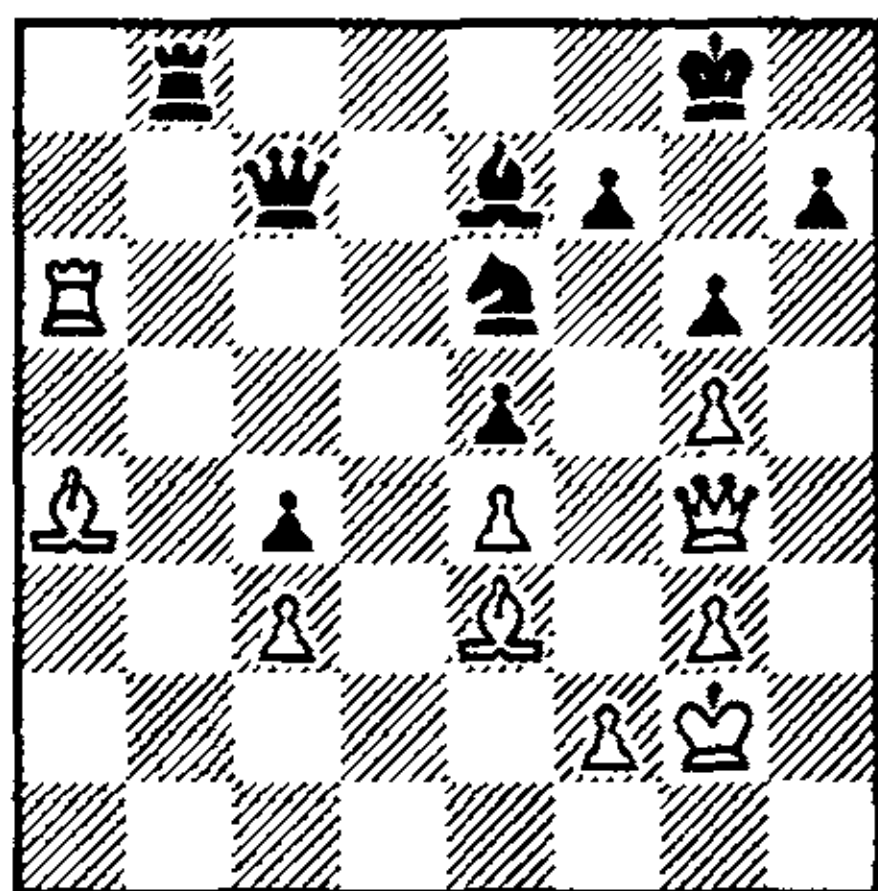
Рассмотренный пример позволяет установить следующее простое правило — двойной удар может оказаться неэффективным, если, выходя из-под удара, одна из атакованных фигур способна сама создать какую-либо сильную угрозу, в нашем случае это была угроза мата.

Достаточной защитой против двойного удара может оказаться ответный двойной удар, что как раз и произошло в следующей позиции.

Фишер

Шокрон

Мар-дель-Плата, 1959



Ход белых

В ответ на 1. ♖с6, как указал в свое время Фишер, черным следовало ответить 1... ♛d7!, и опасно 2. ♖:c4 из-за 2... ♛d3 с угрозой 3... ♖b1. Вместо этого черные сыграли 1... ♛d8, провоцируя противника взять на е6. Белые пошли навстречу противнику —

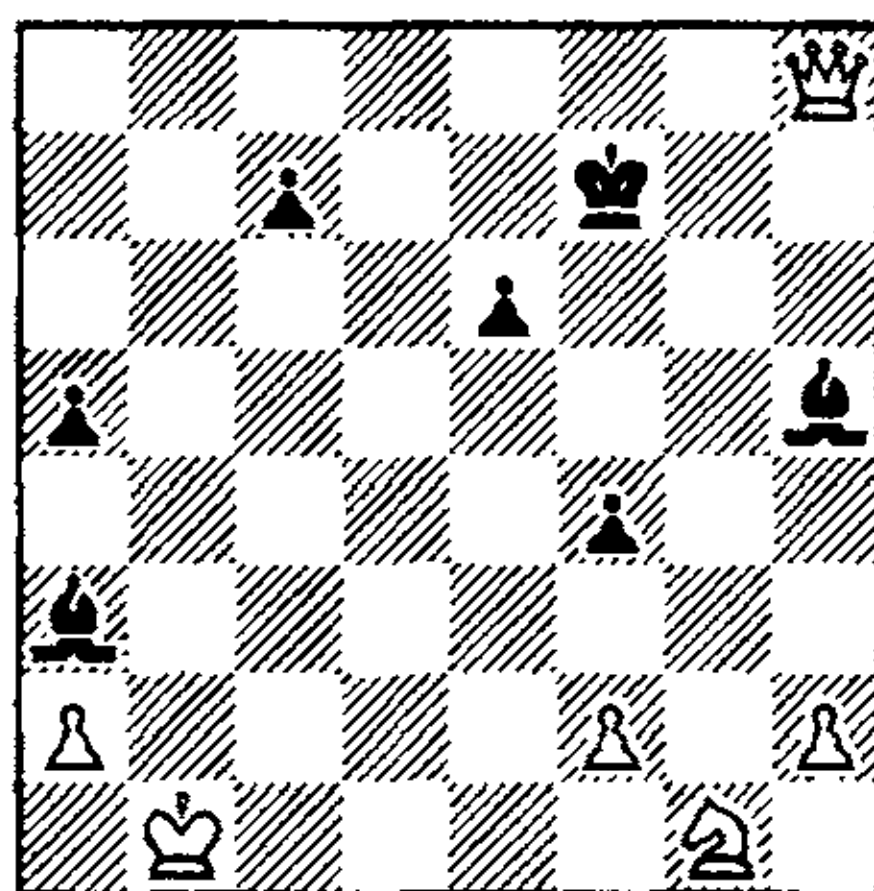
2. ♖:e6 ♛с8.

Защита черных основана на этой связке, но белые рассчитали на ход дальше — 3. ♘d7!, и выяснилось, что черные пали жертвой собственного замысла: на 3... ♛:d7 решает двойной удар 4. ♖:g6+. Поэтому им пришлось сдаться.

И еще один пример, в котором защита от двойного удара осуществляется встречным двойным ударом.

Окончание этюда С.Каминера

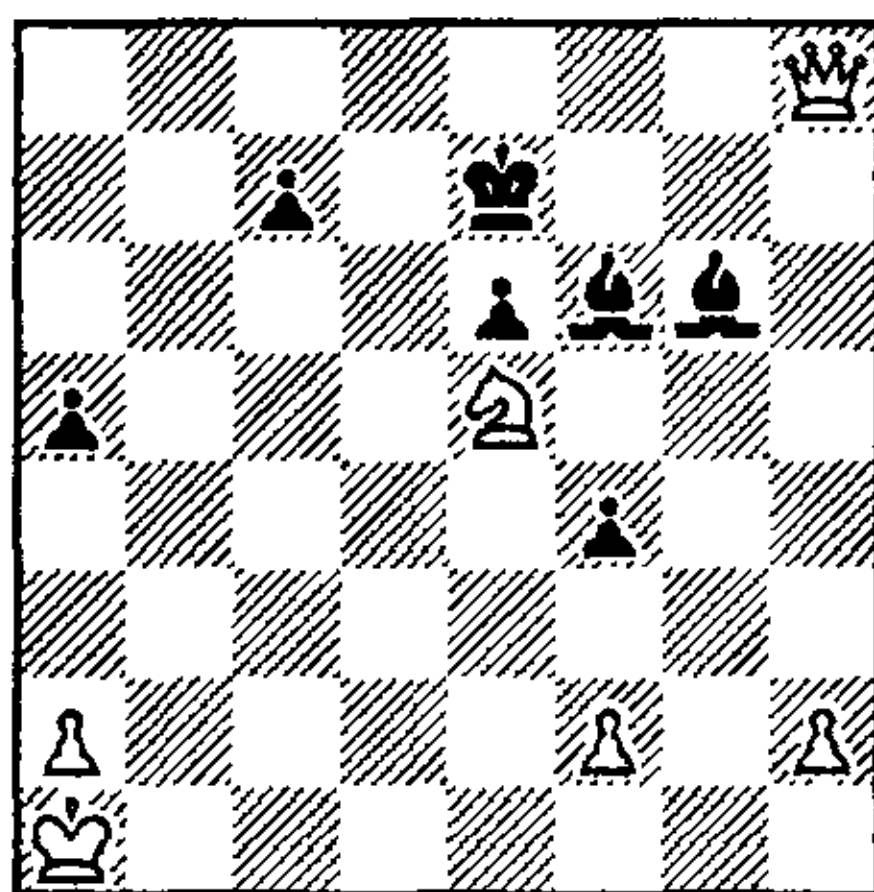
1935



Выигрыш

У черных здесь всего лишь слон за ферзя, но белый король загоняется в угол; и черные начинают опасную атаку.

1... ♘g6+ 2. ♖a1 ♘e7! Грозит смертельное 3... ♘f6+. У белых единственная защита 3. ♘f3 ♘f6+ 4. ♘e5+ ♖e7.

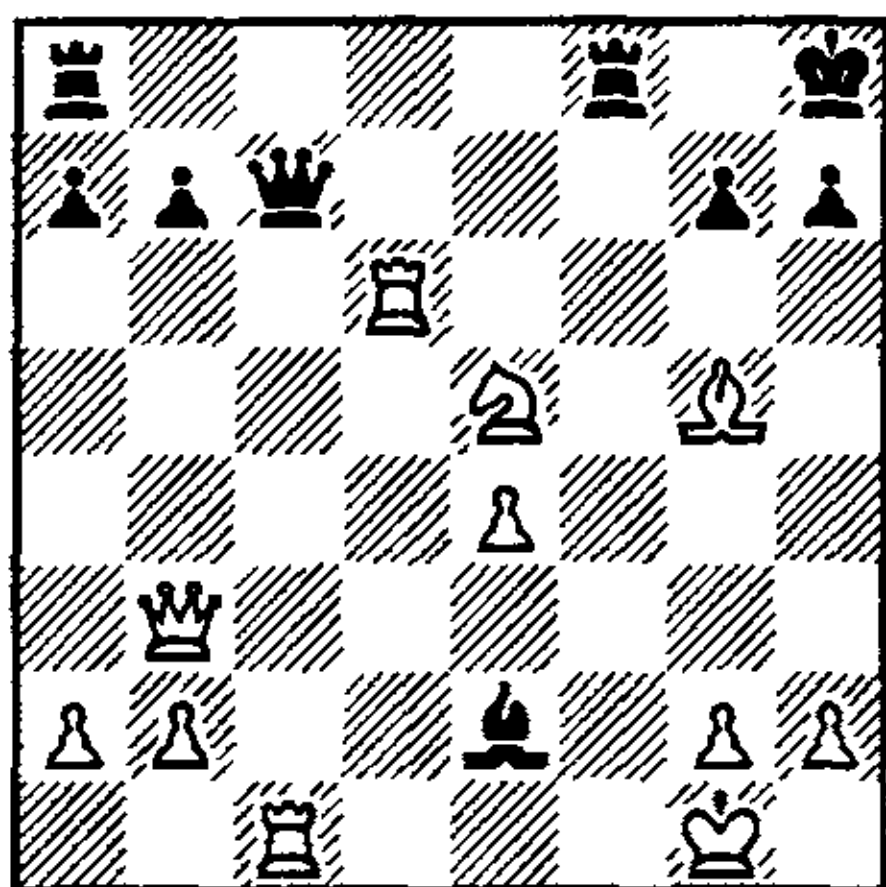


Пока неясно, чего добились белые. Конь связан, ферзь под ударом. И тем не менее в распоряжении белых есть фантастический ход 5. ♛h4!! На 5... ♘:h4

решает игру 6 ♖:g6+ и 7. ♖:h4, а белые своим ходом не только отразили угрозу взятия на e5, но, в свою очередь, грозят взять пешку f4, защищая коня.

В данном случае, чтобы предотвратить двойной удар, белые использовали связку, но победу им принесла финальная «вилка», т.е. тот же двойной удар.

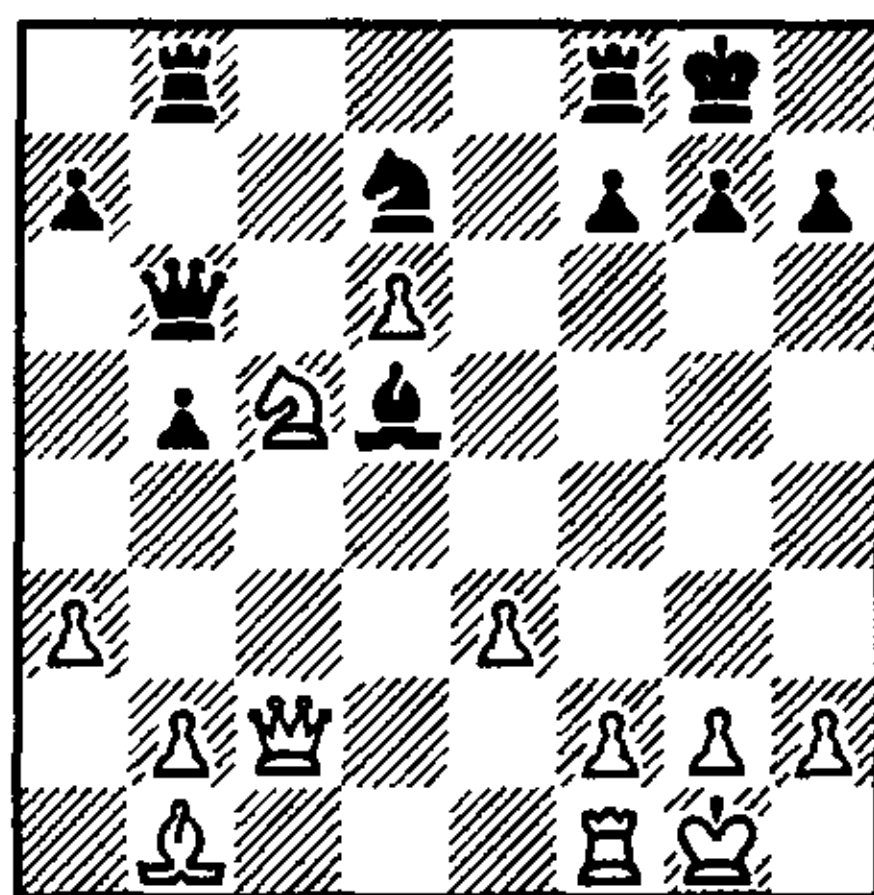
В подобных ситуациях, богатых тактическими возможностями, находятся иногда самые невероятные ходы



Ход белых

В этой позиции из партии **Алехин—Верлинский** (Одесса, 1918) черные атаковали ферзем обе ладьи противника, а взять его нельзя из-за мата в один ход. Что делать? На 1 ♖cd1 все равно возможно 1... ♖:d6, а на 1.. ♖dd1 следует 2.. ♖:e5. Не помогает и 1. ♖c4 из-за 1... ♖:c4

Однако Алехин заранее предусмотрел блестящий ответ, который сразу же решил все проблемы. Сыграв 1. ♖d1!!, он сохранил материальный перевес. Если 1.. ♖:d1, то 2. ♖:c7. В партии было 1... ♖a5 2. ♖:e2 ♖:e5 3. ♖d5, и черные сдались.



Ход черных

Позиция на диаграмме могла случиться в партии **Решевский—Эйве** (Гаага, 1948). Перед нами типичная ситуация двойного удара — белые грозят матом на h7 и одновременно напали на коня d7. Кажется, что простейший способ защиты — 1... ♖f6, но он опровергается вторым двойным ударом 2. ♖d7!. Единственный ответ, действительно отражающий атаку, — 1... ♖e4! На 2. ♖:e4 становится возможным 2. ♖fc8, а на 2. ♖:e4 черные с темпом играют 2... ♖f6, нападая на ферзя и одновременно защищая пункт h7.

11.

Как рождается двойной удар

В подавляющем большинстве рассмотренных ранее примеров мы изучали ситуацию, связанную с двойным ударом, после того, как она возникла. Двойной удар особенно опасен, если он проявляется внезапно, как гром среди ясного неба, когда на угрозу его возникновения не было обращено необходимого внимания, и уже нет времени для принятия контрмер. В этой главе нам предстоит разобрать, как, какими средствами создается ситуация двойного удара.

позволило белым с помощью двойного удара ее выиграть

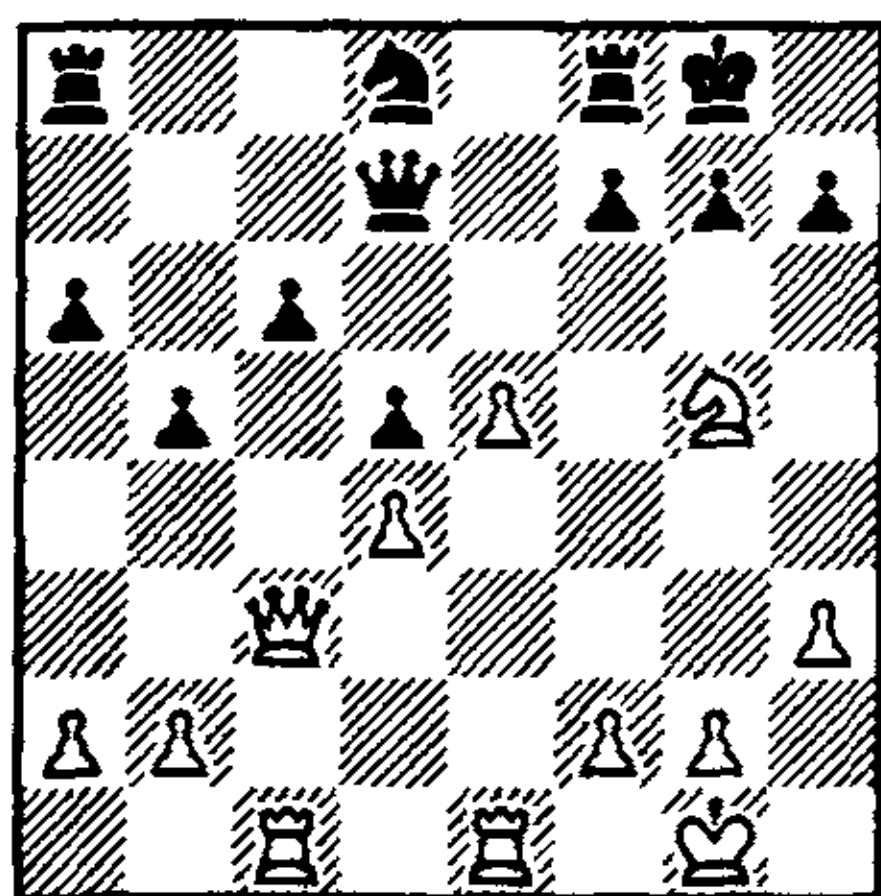
2. ♖d3! Точный ход. Сначала нужно заставить противника сделать ход **2...g6**, ослабляющий пункт **f6**. Немедленное **2 ♖a3** не достигало цели из-за **2... h6**

2...g6 3. ♖a3 А теперь возникла ситуация двойного удара. Белые создали две угрозы — взять на **a6** и на **h7**. Сейчас **3. h6** ведет к потере качества после **4. ♕h7**. В партии далее было **3... ♖e6 4. ♕:e6 fe 5 ♖ a6** с лишней пешкой у белых.

Болеславский

Флор

Будапешт, 1950



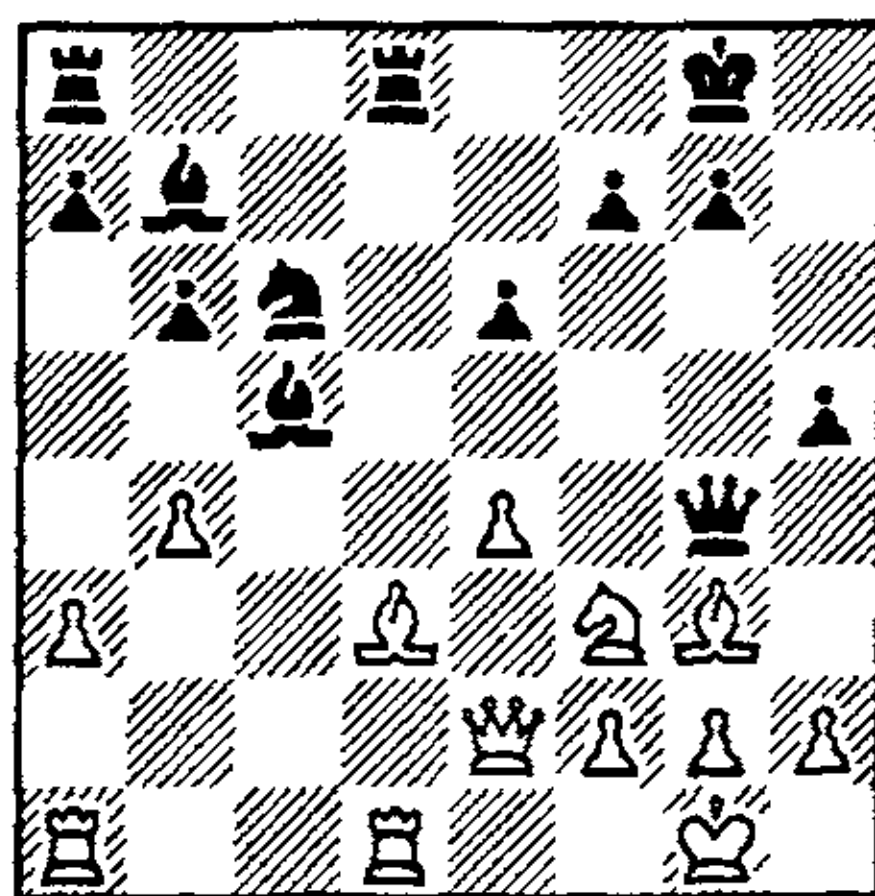
Ход черных

Черные сыграли здесь **1... Ес8**, чтобы освободить коня от защиты пешки **с6**, но оставили незащищенной пешку **а6**. Это

Кан

Левенфиш

Тбилиси, 1937



Ход черных

Здесь черные все надежды возлагали на ход **1. ♕d4**, явно недооценив следующий ответ противника.

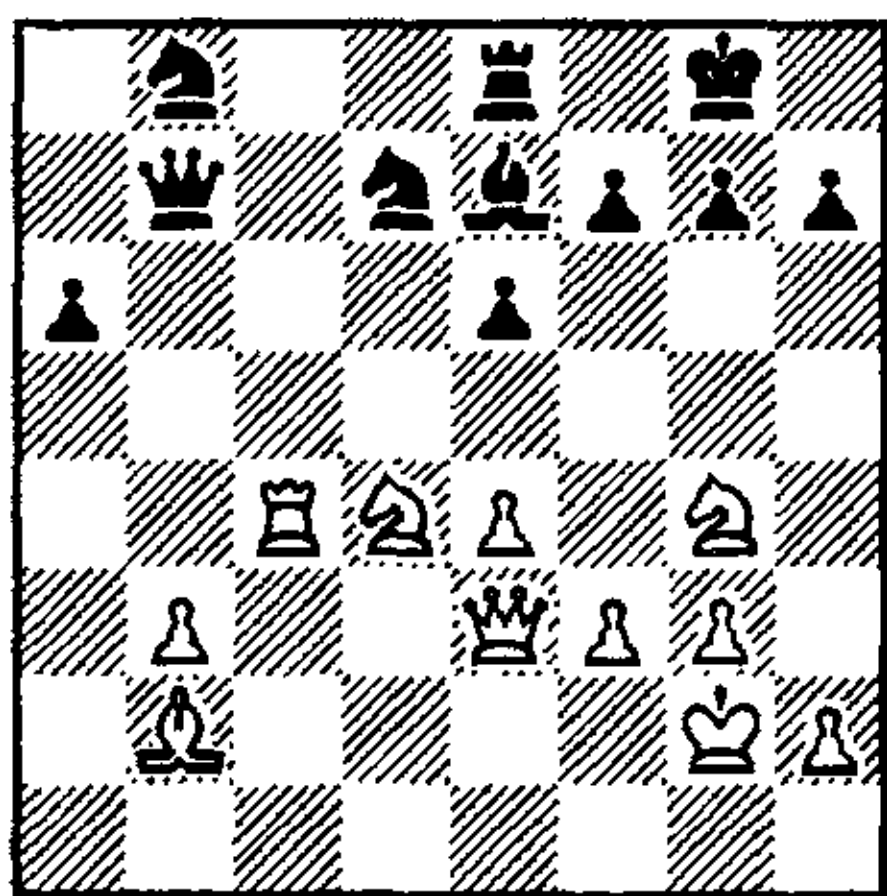
2. ♖f1! Теперь слону приходится отступать: 2... ♘:f3+ 3. gf ведет к ситуации двойного удара и потере фигуры. 2... ♗e7? Как выяснится немного позже, этот ход — ошибка, ведущая к потере материала. Правильно было 2... ♗f8, и после 3. ♘e5 ♖g5 4. f4 ферзь может уйти на e7. Теперь же события развиваются форсированно.

3. ♘:d4 ♖:d4 4. ♗e2! Отличный ход! Выясняется, что из-за ответа 5. ♗f3 черные не могут взять ферзем на e4.

4... ♖:d1 5. ♖:d1 ♖g5 6. h4 ♖f6 7. e5 ♖g6 8. ♖d7. Финальный двойной удар — белые выигрывают фигуру.

Очень часто возникновение двойного удара связано с жертвами, требующими точного, а иногда и глубокого расчета.

Ларсен **Матанович**
Загреб, 1965



Ход черных

В этой позиции белые намереваются ходом ферзя на c3 за-

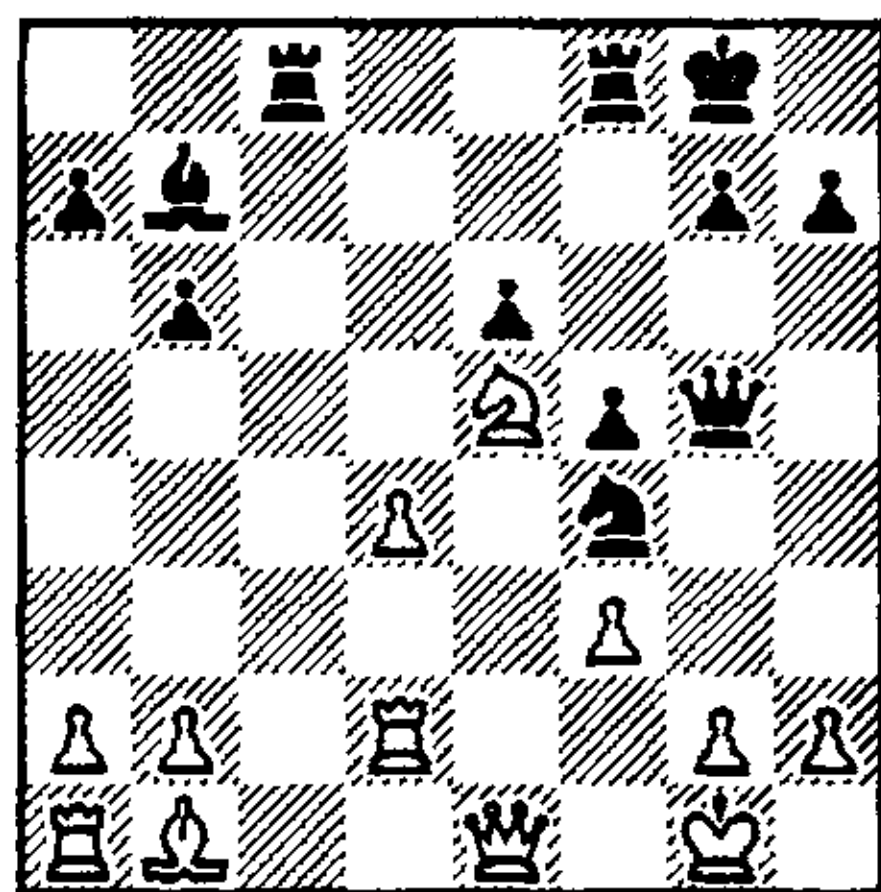
хватить линию «с», поэтому черные сделали естественный ход 1... ♖c8. Однако на самом деле он является решающей ошибкой.

2. ♘:e6! Ясно, что коня взять нельзя из-за 2. ♖c3 с двойным ударом, но ведь черные могут взять ладью: 2... ♖:c4 3. ♘h6+! Вот, где зарыта собака! Этот удар белые должны были предусмотреть заранее. На 3... gh следует 4. ♖:h6 с неизбежным матом, а на 3... ♖h8 — 4. ♗:g7X. Поэтому черные сдались.

Жертвы, приводящие к возникновению двойного удара, могут быть самыми различными. Например, путем жертвы фигуры противника могут быть привлечены на нужные для возникновения двойного удара поля.

Следующий пример демонстрирует подобный случай.

Хорберг **Авербах**
Стокгольм, 1954



Ход черных

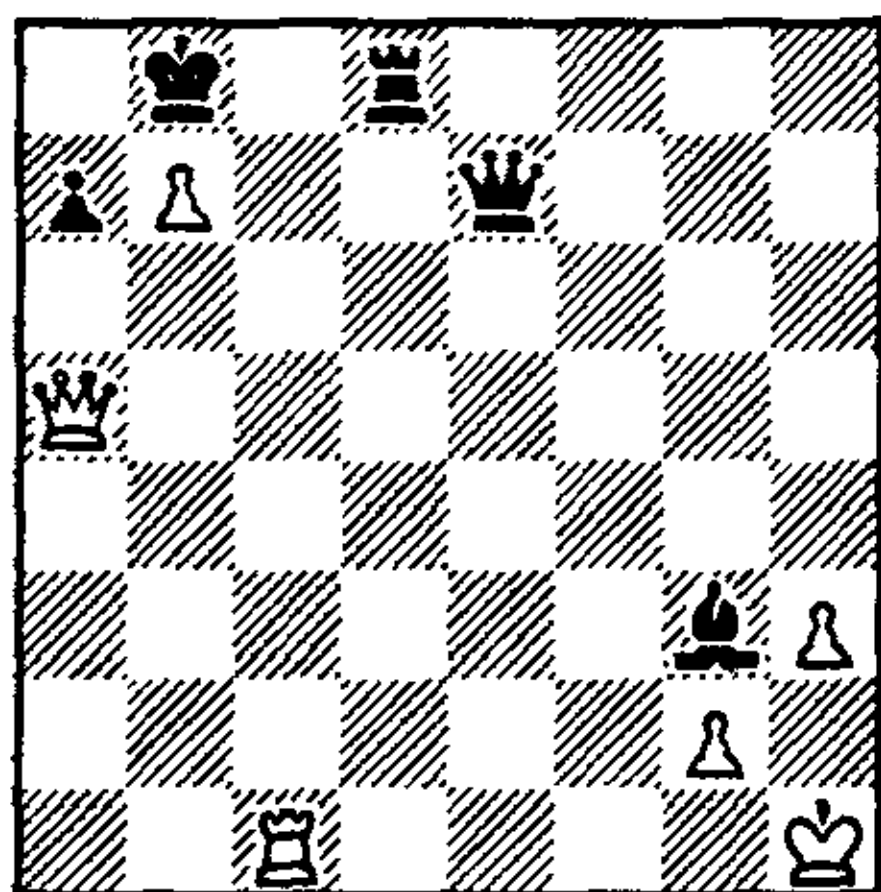
Неудачное положение неприятельских фигур позволяет черным жертвой ладьи создать ситуацию двойного удара.

1... ♖c1! Таким путем черные привлекают ферзя белых на поле c1 для того, чтобы после

2. ♕:c1 ходом 2... ♔e2+ его выиграть. Остальное просто — 4. ♖f2 ♗a6 5. ♗d3 ♕:a1 6. ♗:a6 ♕d1, и белые сдались.

Такие жертвы, ведущие к двойному удару, представляют собой стандартные приемы, с которыми должен быть хорошо знаком каждый сильный шахматист.

Классический пример жертв с целью привлечения фигур противника под двойной удар — позиция Эм.Ласкера.

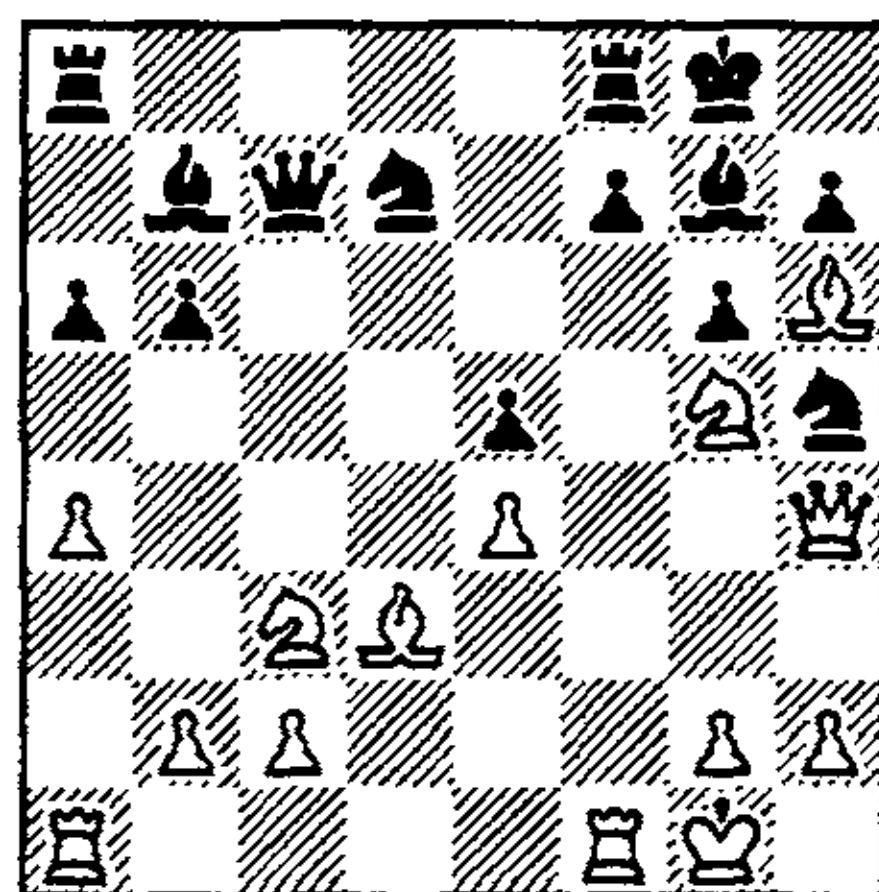


Ход белых

Сначала для привлечения черной ладьи на поле c8 здесь отдается ладья — 1. ♖c8+! ♖:c8

(1... ♖:b7 2. ♖:d8, и поле e1 защищено). Затем, чтобы привлечь короля противника на a7, жертвуется ферзь: 2. ♕:a7+! ♖:a7. И теперь одним ходом 3. bc ♔+!! белые с выгодой возвращают пожертвованный материал.

Часто двойному удару предшествует жертва с целью устранения защищающей фигуры.

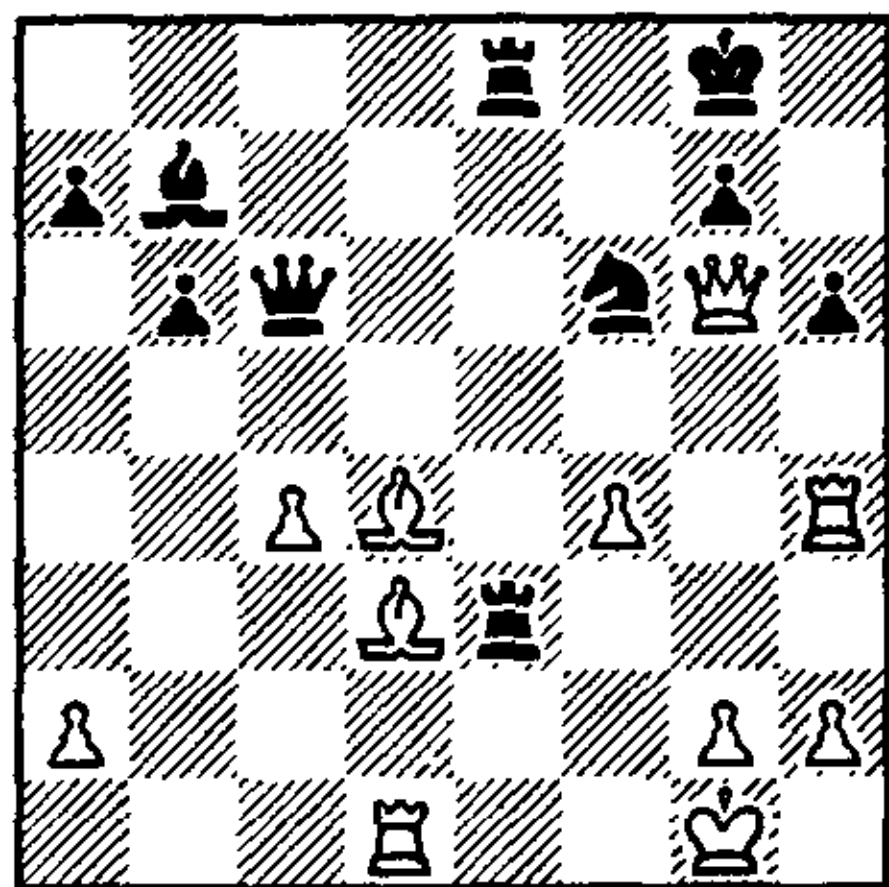


Ход белых

В этом положении (Купер—Олафссон, Цюрих, 1959) после предварительного размена 1. ♗:g7 ♖:g7 белые использовали неудачное расположение короля и ферзя противника, сыграв 2. ♖:f7+!. Устранив пешку на 2... ♖:f7, они сразу же наносят двойной удар путем

3. ♔e6+. Не помогает и 2... ♖g8 из-за 3. ♖g7+! ♖h8 4. ♖:h7+ ♖g8 5. ♖g7+ ♖h8 6. ♖:g6.

Толуш **Антошин**
Ленинград, 1956



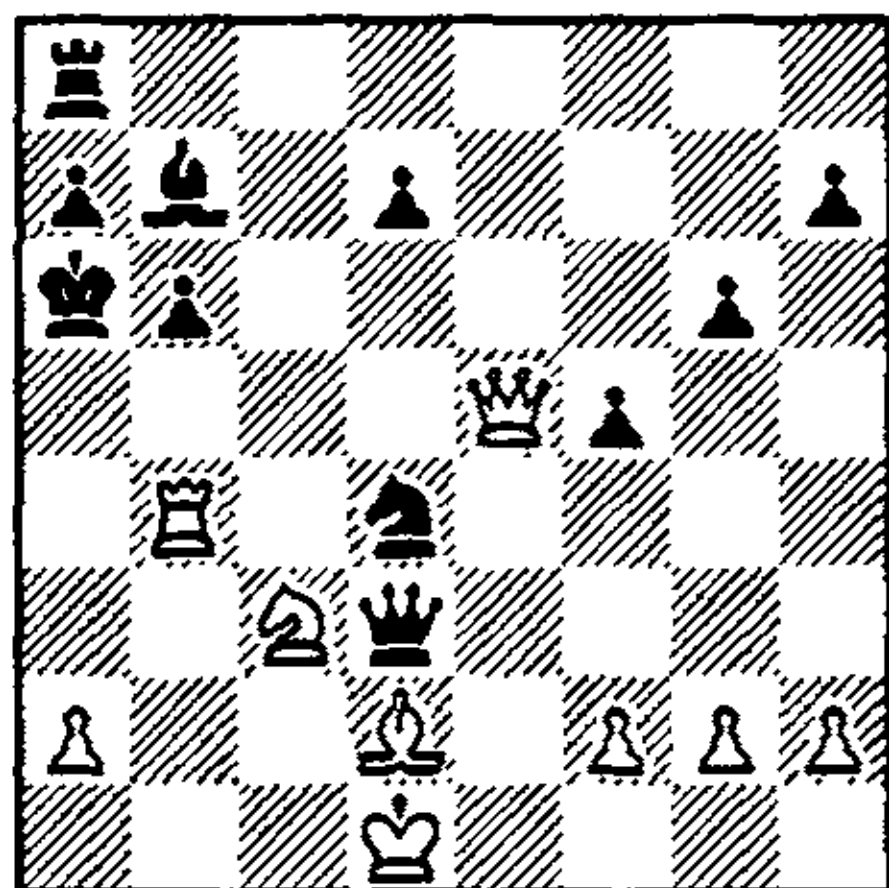
Ход черных

Фигуры белых опасно нависли над черным королем, однако противостояние ферзей позволило черным, устранив слона, защищавшего белого ферзя, нанести двойной удар.

1... ♖:d3! 2. ♖:d3. Ферзь белых должен защищать пункт g2, поэтому приходится брать ладью.

2... ♖e1+ 3. ♔f2 ♕e4+ 4. ♔:e1 ♖:g6, и черные выиграли.

Любенский **Щепанец**
Польша, 1955

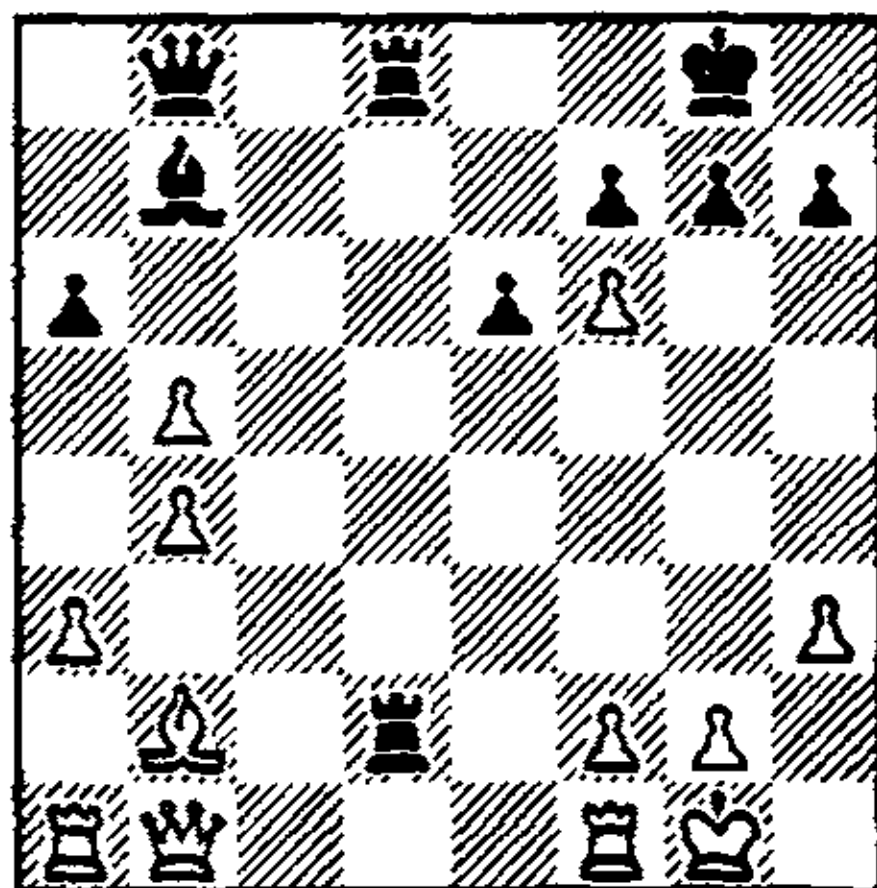


Ход черных

Эта позиция выглядит исключительно богатой комбинационными возможностями. Белые только что нанесли двойной удар — ладья атаковала коня d4 и создала угрозу мата на a4. Конечно, можно было отступить конем, чтобы на 2. ♖a4+ им закрыться. Однако черные нашли лучший выход. Попробуем найти его и мы. Если, например, сыграть 1... ♖c2+, то после 2. ♔e1 нельзя дать шах конем на f3 из-за того, что это поле держит под контролем пешка g2. Однако нельзя ли попытаться эту пешку устранить?

Рассуждая подобным образом, вы должны найти жертву, немедленно решающую партию в пользу черных — 1... ♕f3+!. Уйти королем нельзя из-за мата — 2. ♔c1 ♖c2X, 2. ♔e1 ♕c2X. А на 2. gf решает 2... ♖c2+ 3. ♔e1 ♕:f3+.

И. Рабинович **Чеховер**
Ленинград, 1932

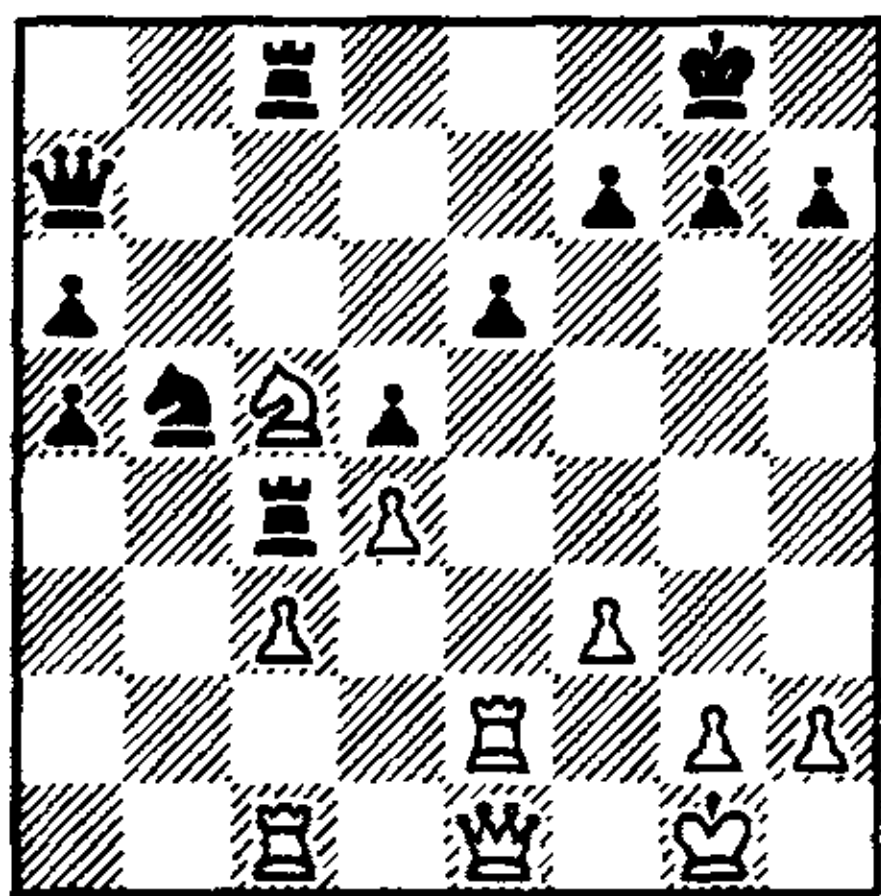


Ход черных

От двойного удара на пункт g2 белых защищает только пешка f2. А нельзя ли ее устранить? И мы находим эффектное комбинационное решение —

1... ♛g3!! 2.fg ♖:g2+ 3. ♔h1 ♜8d2 с неизбежным матом.

Целью жертвы может быть открытие линий, позволяющее нанести двойной удар. Классический пример — окончание Боголюбов—Капабланка (Нью-Йорк, 1924).



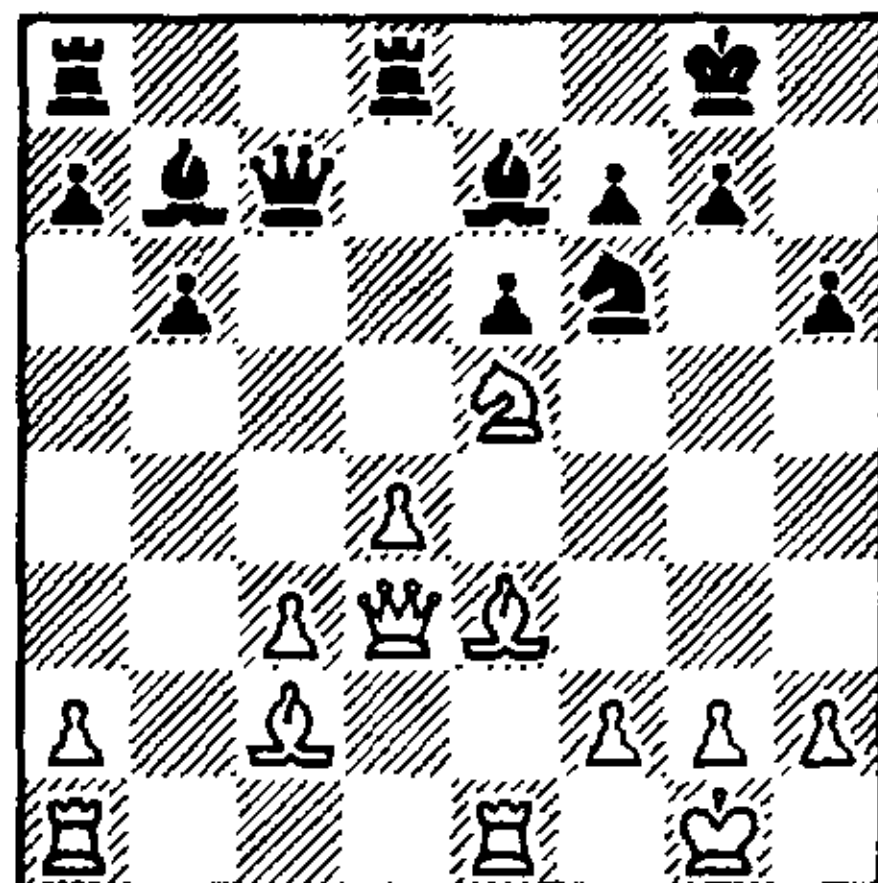
Ход черных

Сначала черные пожертвовали коня — 1... ♞:d4! cd, затем ладью — 2... ♜8:c5!, и выяснилось, что на 3.dc следует двойной удар 3... ♛:c5+, немедленно заканчивающий игру.

Альстер

Бетак

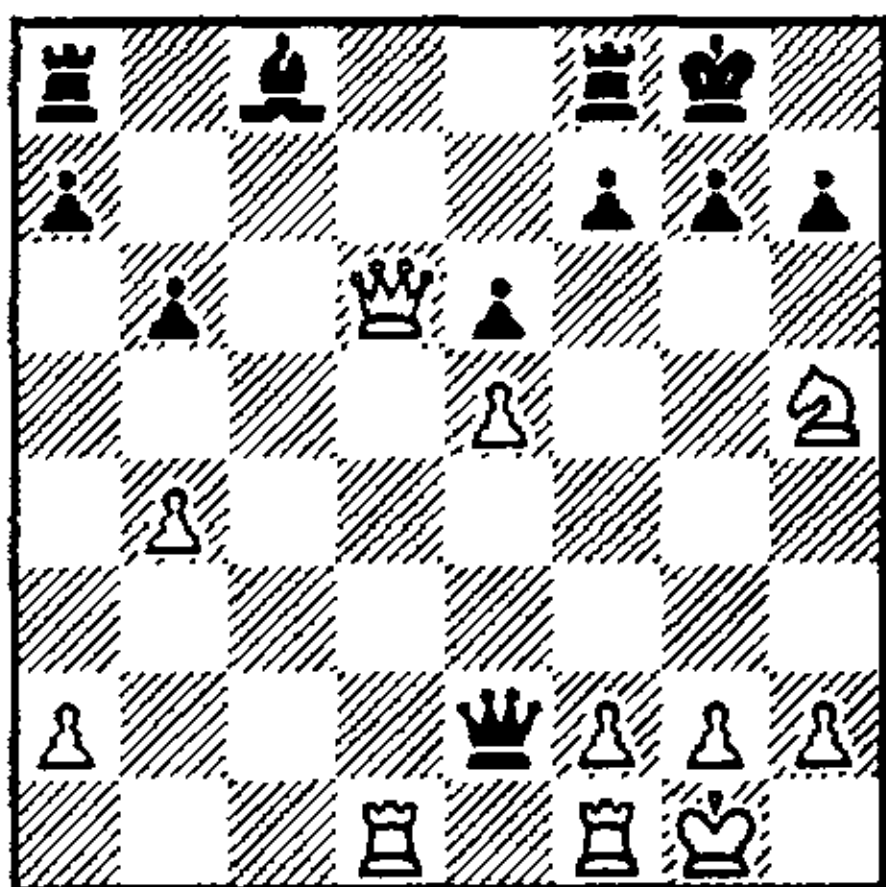
Прага, 1956



Ход белых

На первый взгляд позиция черных выглядит достаточно прочной. Не правда ли? А между тем белые разглядели в ней возможность выиграть пешку путем 1. ♕:h6!. Дело в том, что на 1...gh, играя 2. ♛g3+ они с темпом перебрасывают ферзя на одну диагональ с незащищенным ферзем противника и на любой ход короля путем 3. ♕g6 его выигрывают.

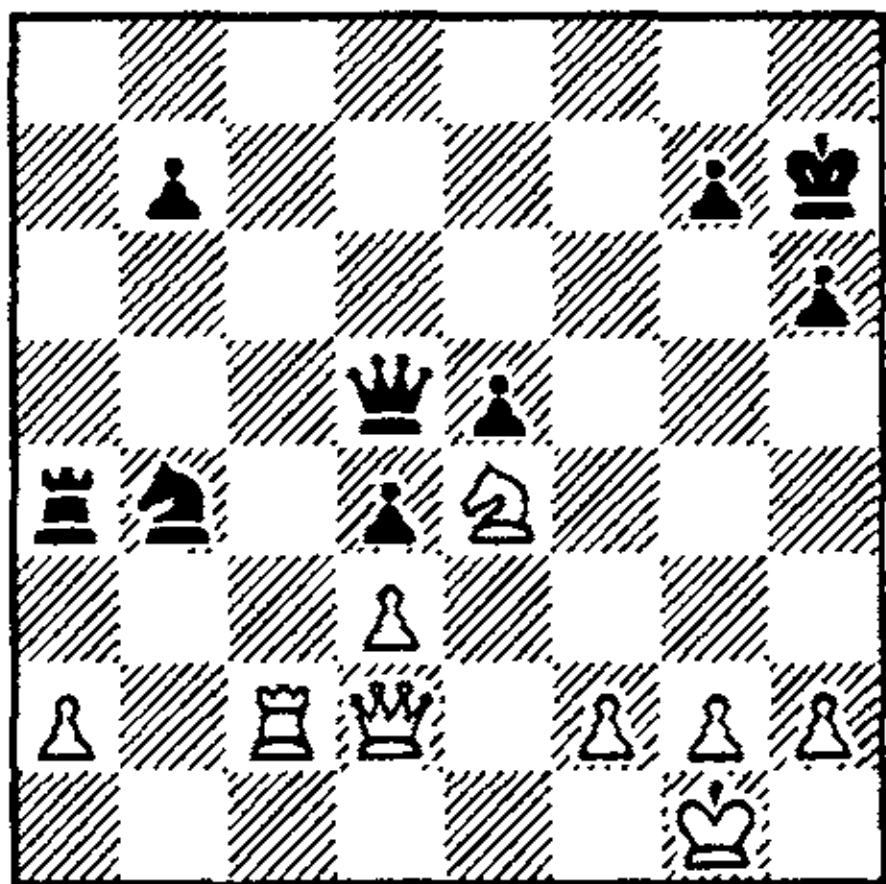
Подобные возможности нанести двойной удар легко не заметить, и нередко даже мастера проходят мимо их.



Ход белых

Позиция на диаграмме возникла в партии **Левенфиш—Рюмин** (Москва, 1936). Черные атаковали коня белых, и он отступил на g3. А между тем у белых была возможность осуществить двойной удар и немедленно решить судьбу встречи путем 1. ♖f6+! gf 2. gf. В этом положении у белых две угрозы второго порядка. Одна — 1. ♕g3+ и 2. ♕g7X, другая — 1. ♕:f8+ и 2. ♖d8X. И защиты от них не видно.

Рихтер **Каспер**
Бенсхаузен, 1975

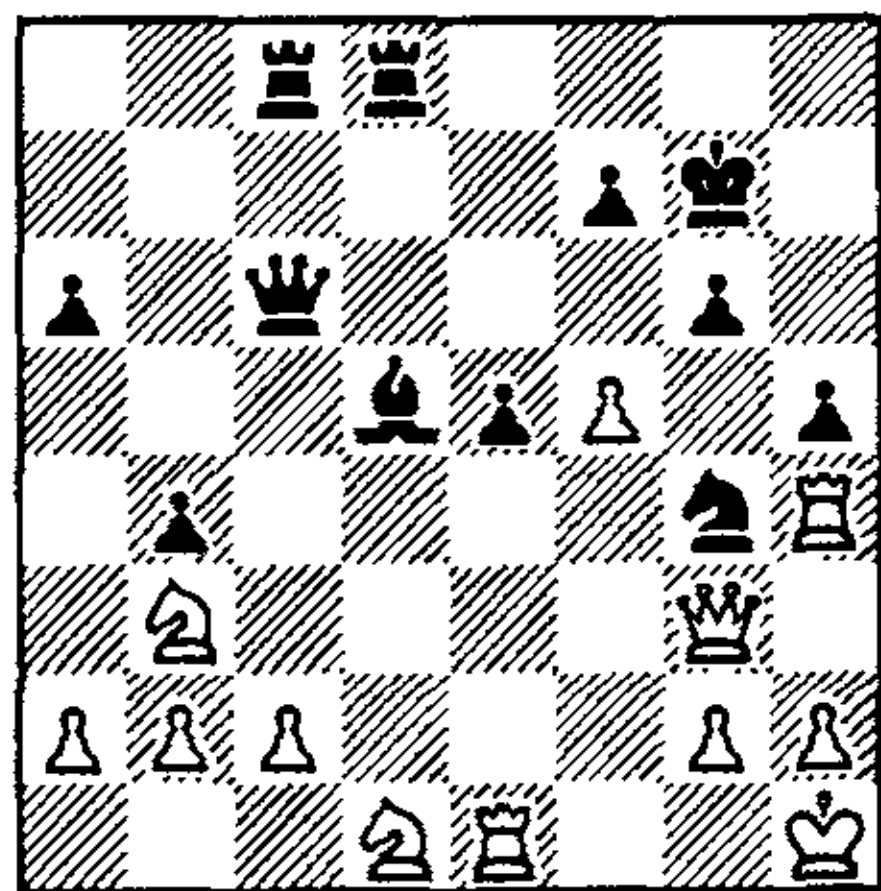


Ход белых

Черные только что сыграли конем с c6 на b4, атаковав пешку a2. На 1. ♖c7 они собирались ответить 1... ♕:a2 и, если 2. ♖f6+, то 2... ♗g6. Однако последовало непредусмотренное 1. ♖f6+! gf. Коня приходится брать, но теперь раскрытая позиция черного короля создает почву для последующей атаки.

2. ♖c7+ ♗g6 3. ♕d1! Перед нами ситуация двойного удара — белые грозят матом с поля g4 и одновременно атакована ладья a4.

Столяр **Авербах**
Ленинград, 1938



Ход черных

В этом примере, жертвуя слона, а затем качество, черные создают ситуацию двойного удара и добиваются материального перевеса.

1... ♖:g2+! Таким путем черные открывают линию для последующей жертвы качества. А взявший слона ферзь окажется

связанным и не сможет защитить поле f2 от шаха конем.

2. ♖:g2 ♔:d1. На мгновение возникла ситуация взаимного двойного удара. Белые не успевают взять на c6 из-за промежуточного 3... ♔:e1+.

3. ♔:d1 ♕f2+ 4. ♘g1 ♖:g2+ 5. ♘:g2 ♕:d1 6. ♔:b4 ♔:c2+ 7. ♘g1

♔:b2. Здесь игра была прервана, и черным присудили победу.

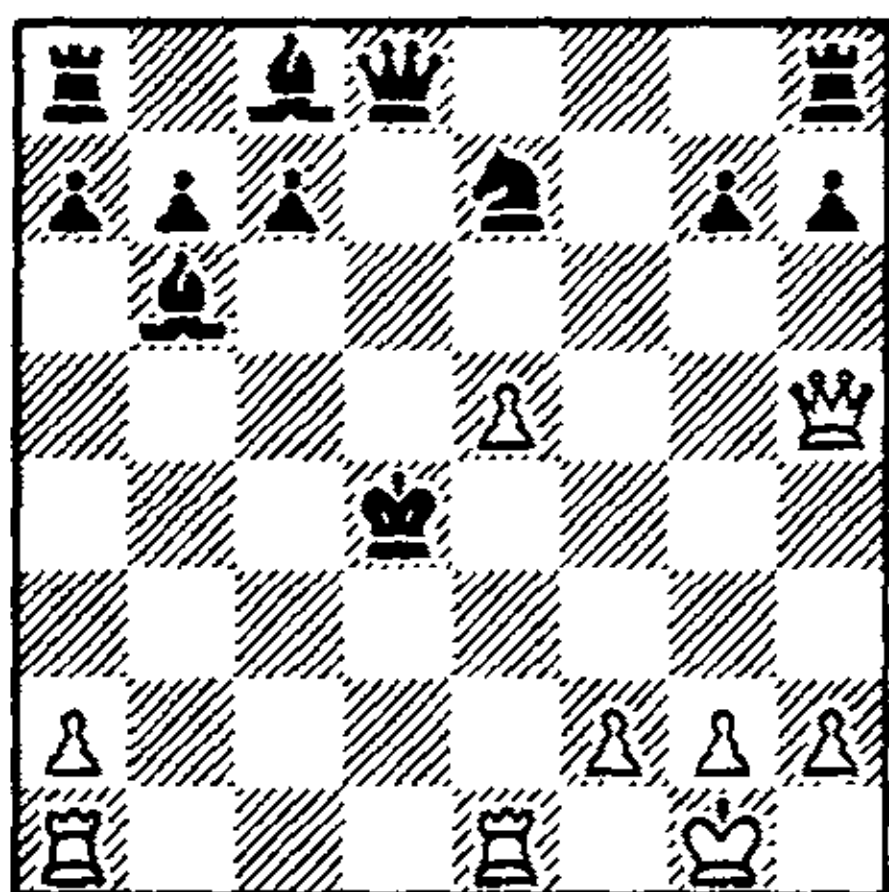
Нами были рассмотрены различные типы жертв, ведущие к созданию двойного удара. В дальнейшем мы рассмотрим вопрос о жертвах более подробно.

12.

Атака на короля

В начальном положении король прикрыт шеренгой пешек. Но как только вперед выдвигаются центральные пешки, король оказывается лишенным прикрытия. Когда на доске полно неприятельских фигур, это чревато опасностями. И уж, конечно, королю нет никакого смысла выходить вперед пехоты — на него немедленно обрушатся силы противника.

Расправиться с неприкрытым королем, оказавшимся в центре доски, — задача не из трудных. Вот только один, но очень характерный пример:



Ход белых

Одинокий, без свиты, король вышел прямо в центр доски, дивясь своей храбрости. Правда, он оказался смелым не по своей

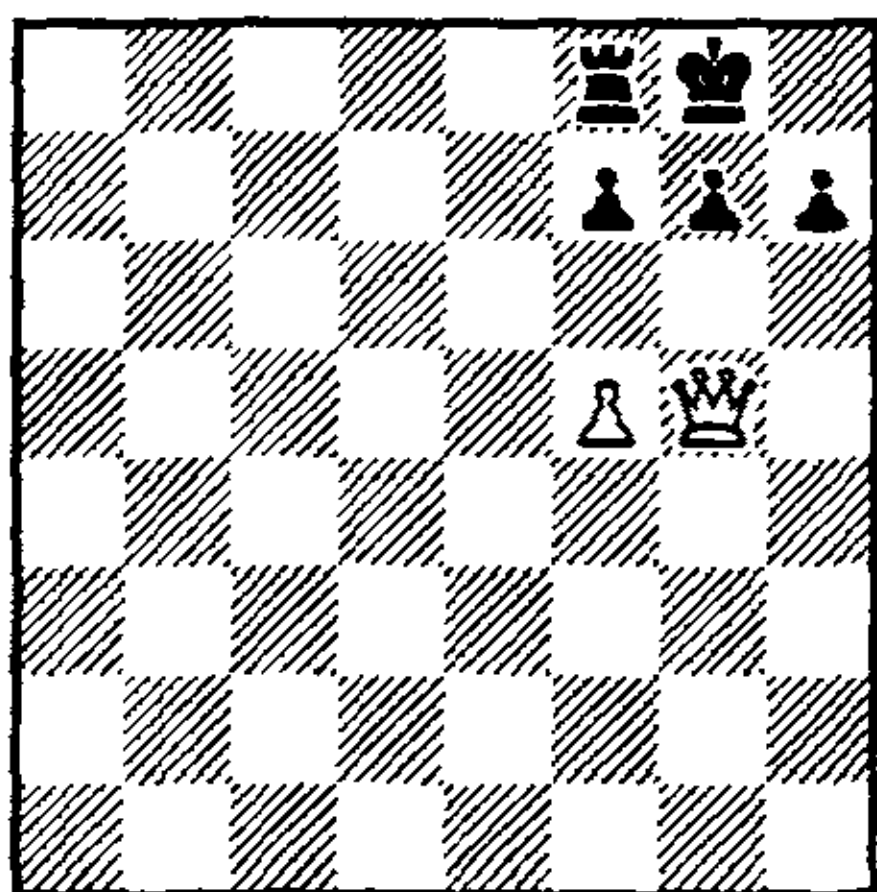
воле. Белые пожертвовали три фигуры, чтобы вывести монарха черных «на чистую воду», и теперь начинают матовую атаку.

1. ♖ac1! Несомненно самый сильный ход, ограничивающий жизненное пространство вокруг черного короля. В его распоряжении лишь узкая полоска доски, которая и становится королевской могилой. Грозит немедленный мат — **2. ♕d1**. Если король попытается спастись бегством путем **1... ♔d5**, то следует **2.e6+ ♕f5** (**2... ♔d6 3. ♕c5+**) **3. ♕:f5+ ♔d6 4. ♖ed1+ ♔e7 5. ♕f7X**. Не помогает и **1... ♕f5** из-за **2. ♕h4+ ♔d5 3. ♕c4X**.

Для того, чтобы избежать подобных казусов, пока не разменено большинство фигур на доске, короля стараются спрятать за надежным пешечным заслоном, где-нибудь в стороне от главных событий. Для этого пользуются правилом рокировки. Однако даже в случае рокировки безопасность короля отнюдь не гарантирована. Даже прикрытый пешками, он может подвергнуться нападению.

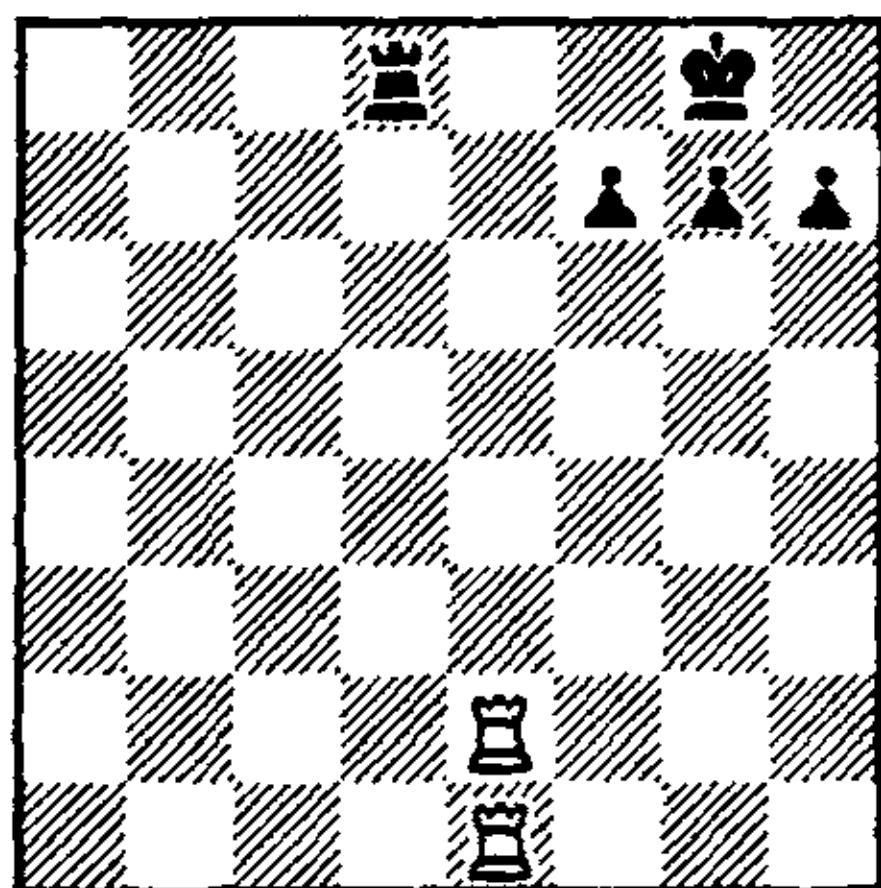
Рассмотрим несколько типичных схем массовой атаки на по-

зицию рокировки. Не удивляйтесь, что на этих диаграммах нет короля белых. Это не позиции партий, а схемы. На них показаны только фигуры, наносящие последний, разящий удар.



Ход белых

Здесь белые играют 1.f6, нападая на пешку g7 ферзем и пешкой и угрожая дать мат. У черных нет другого выбора, как ответить 1...g6, но после 2.♕h6 королевская крепость превращается в тюрьму, из которой нет выхода, и на следующем ходу король получает мат путем 3.♕g7X.

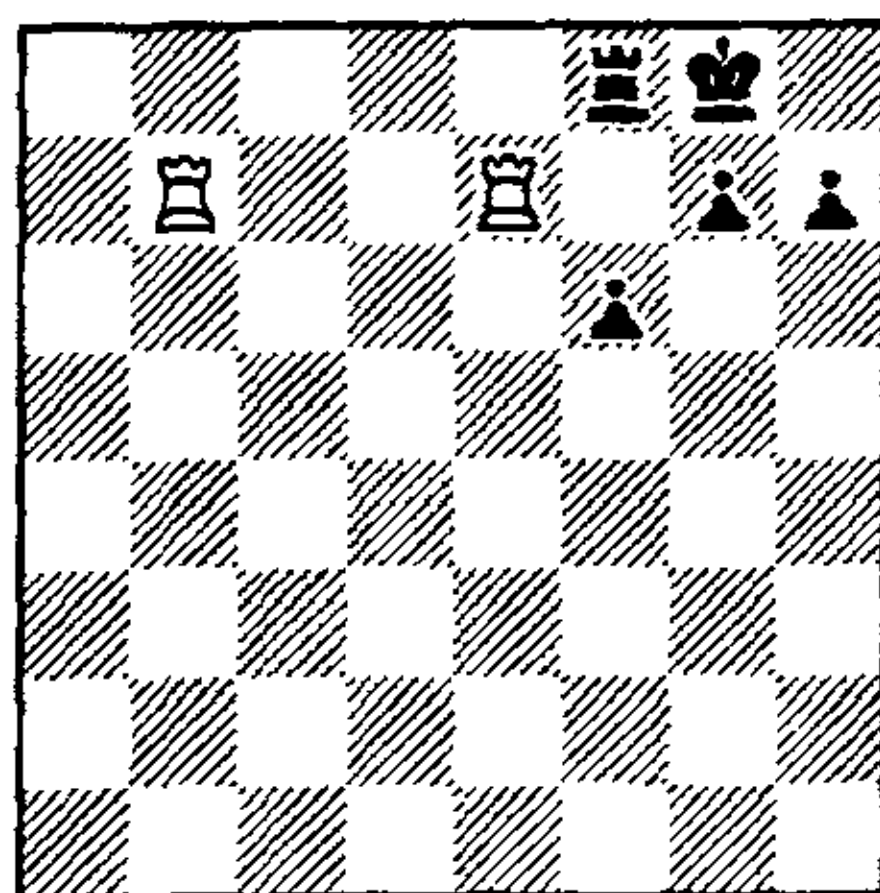


Ход белых

Эта схема показывает атаку королевской крепости с фланга.

1.♕e8+ ♖:e8 2.♕:e8X. И здесь мы увидели знакомую ситуацию — собственные пешки мешают королю спастись бегством. Если бы хоть одна из них была продвинута, мата бы не было.

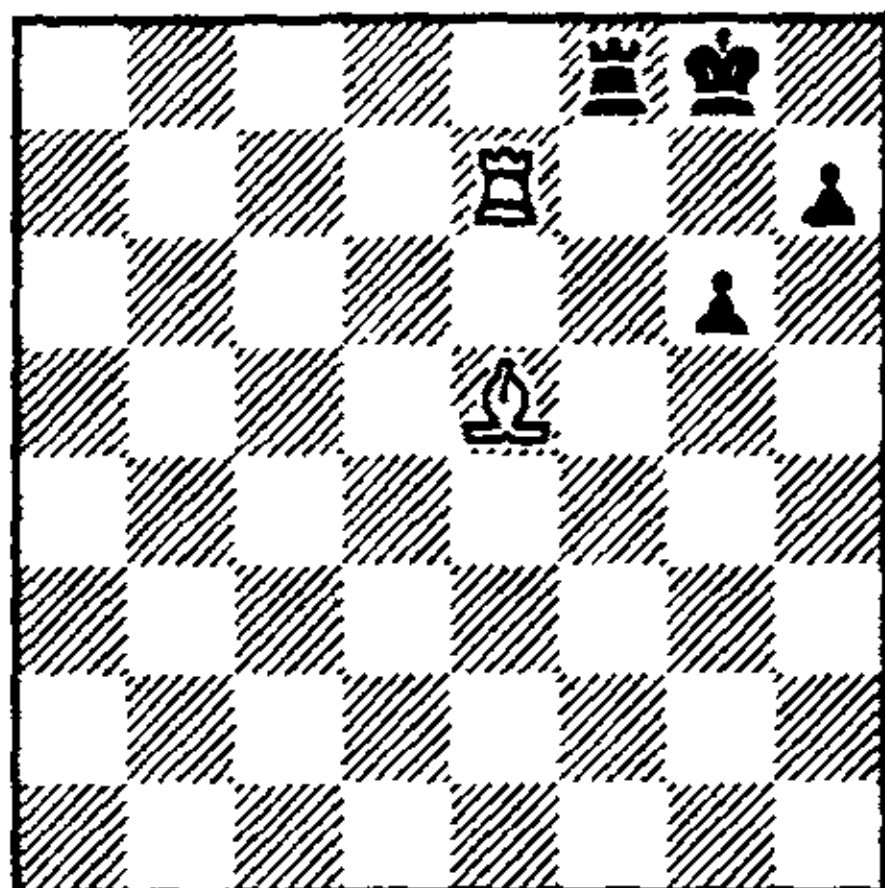
Тогда, естественно, возникает вопрос: почему бы заранее не выдвигать какую-то пешку королевской крепости, чтобы предупредить угрозу на последней горизонтали? Однако, оказывается, что любое такое продвижение ослабляет королевскую крепость и может позволить неприятельским фигурам атаковать спрятавшегося за пешечным забором короля.



Ход белых

Сыграв f7—f6, черные открыли крепость для атаки с фланга, которую белые проводят своими ладьями — 1.♖:g7+ ♔h8 2.♖:h7+ ♔g8 3.♖bg7X.

Когда две ладьи проникают на предпоследнюю горизонталь (ее, кстати, иногда называют «обжорный ряд»), они могут оказаться чрезвычайно опасными.

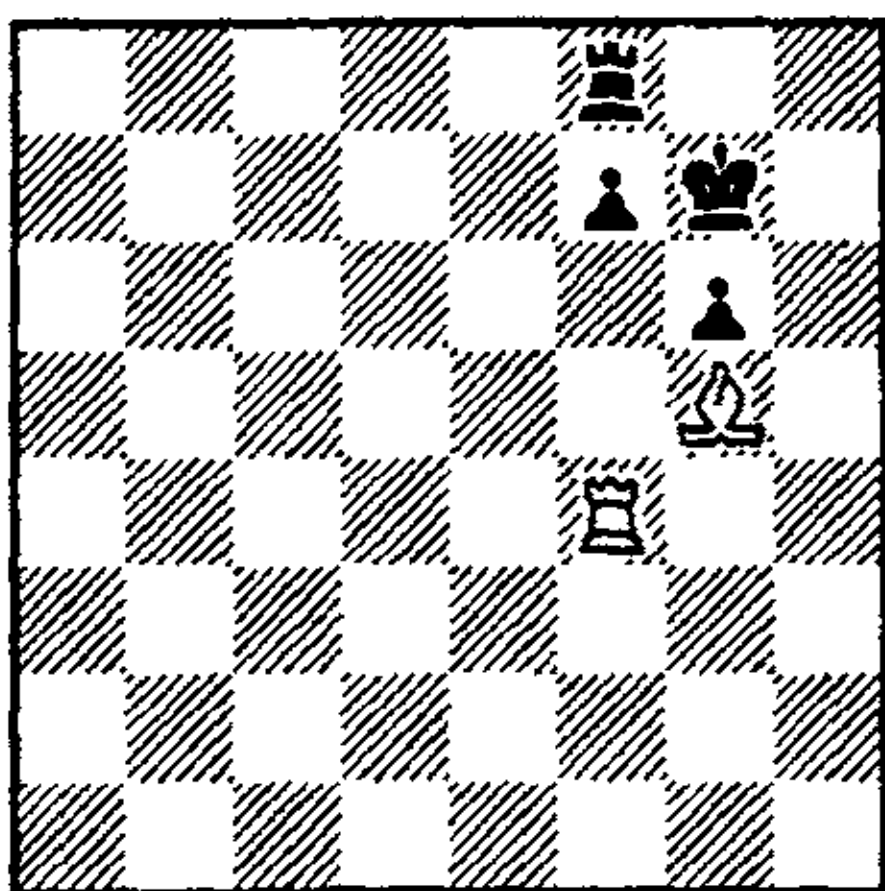


Ход белых

Перед нами пример комбинированной матовой атаки ладьей и слоном.

1. ♖g7+ ♔h8 2. ♖:g6+ ♖f6 3. ♗:f6X.

И еще один такой пример:

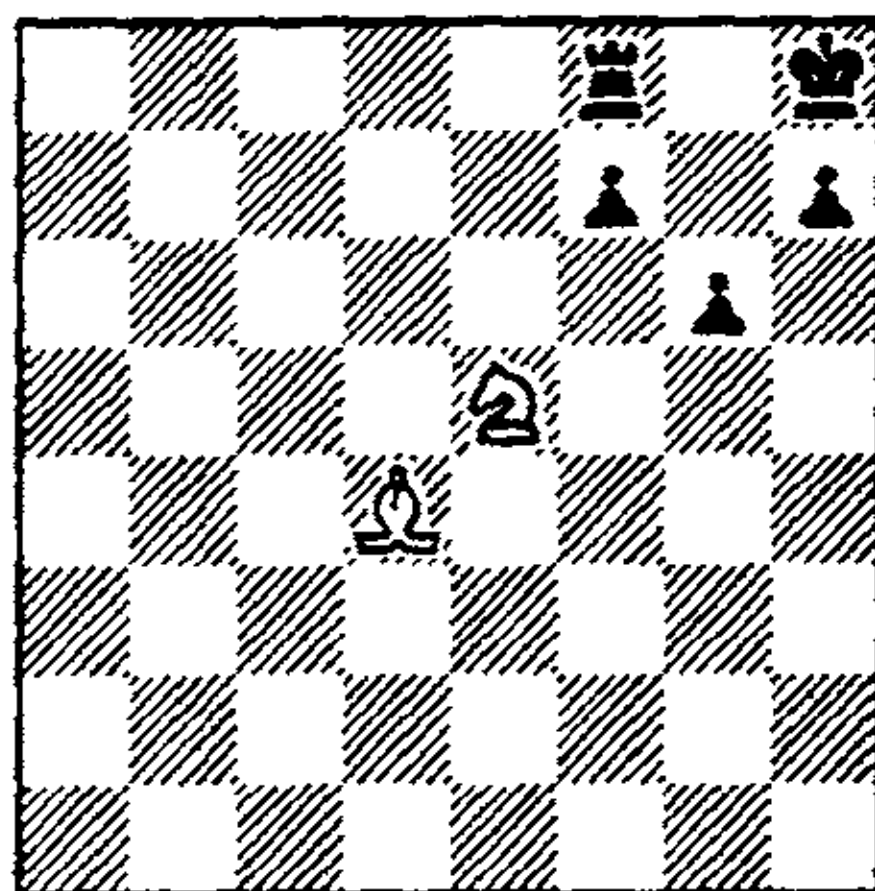


Ход белых

1. ♗f6+ ♔g8. Королю здесь никак не удастся избежать мата.

На 1... ♔h6 следует немедленное 2. ♖h4X.

2. ♖h4, и от мата путем 3. ♖h8 защиты не видно.

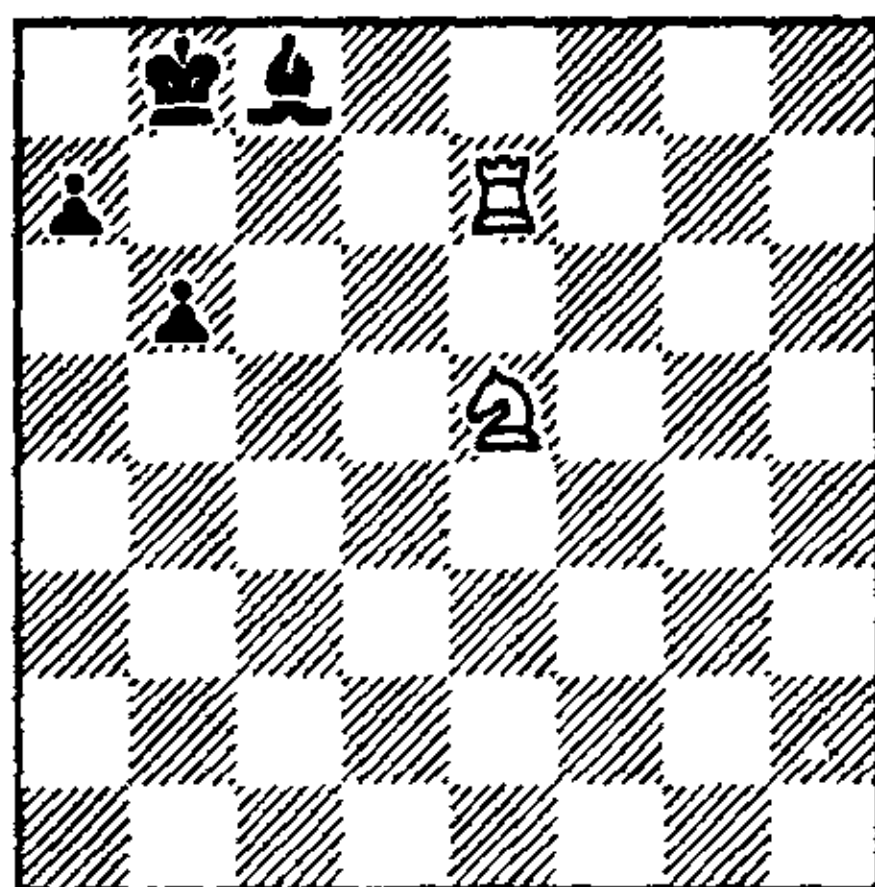


Ход белых

А это пример матовой атаки слоном и конем.

1. ♗:g6++ ♔g8 2. ♗e7X. Возможно было также 1. ♗:f7++ ♔g8 2. ♗h6X.

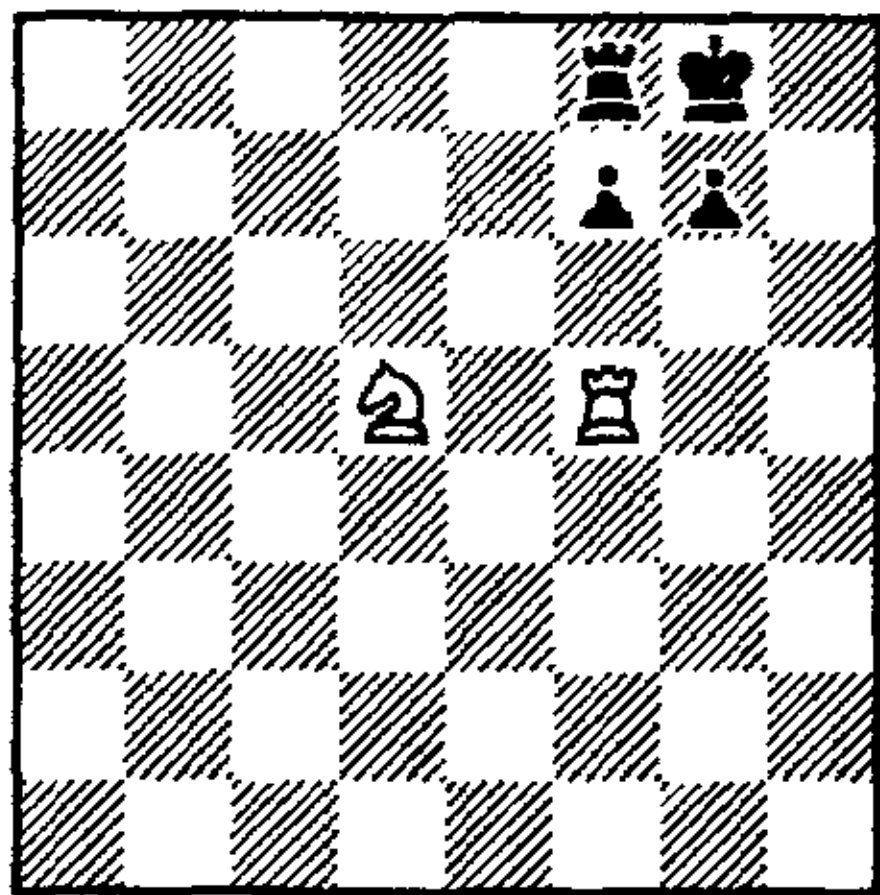
И в заключение три примера матовой атаки ладьей и конем.



Ход белых

Здесь белые наносят двойной удар, который одновременно

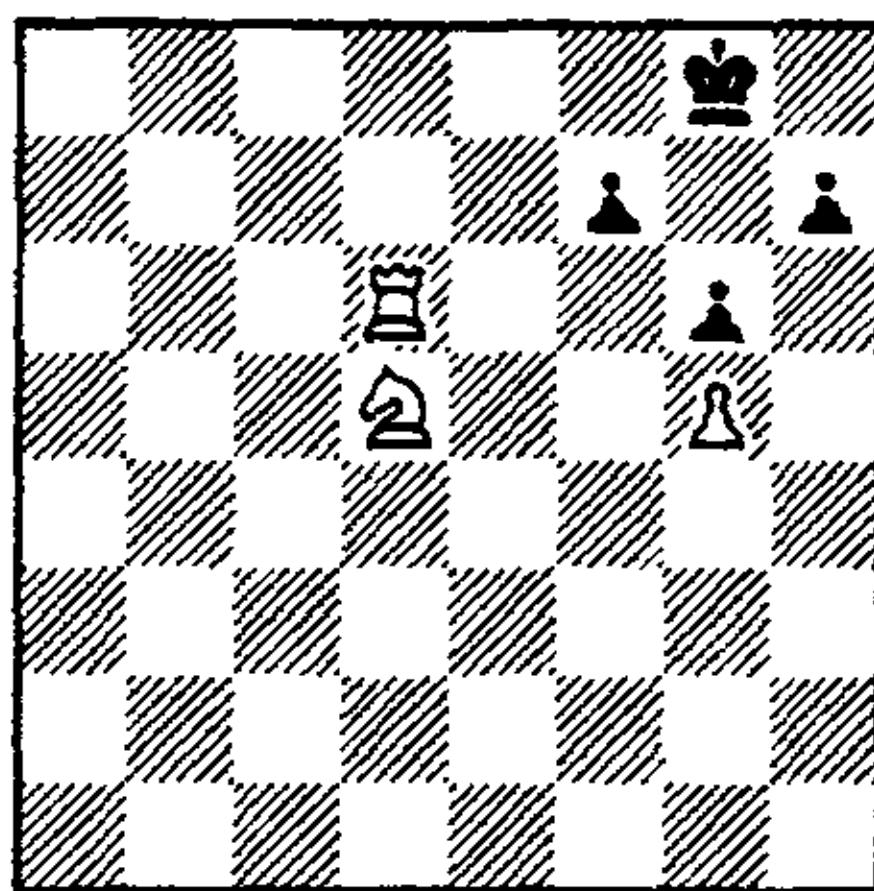
является матующим — 1. ♖с6+
 ♘а8 2. ♖а7X.



Ход белых

1. ♖e7+ ♘h8 2. ♖h5X.

В последней позиции белые сначала атакуют вражеского короля путем 1. ♖d8+, затем на вынужденное 1... ♘g7 подводят коня — 2. ♖f6, после чего мат путем 3. ♖g8 становится неизбежным.



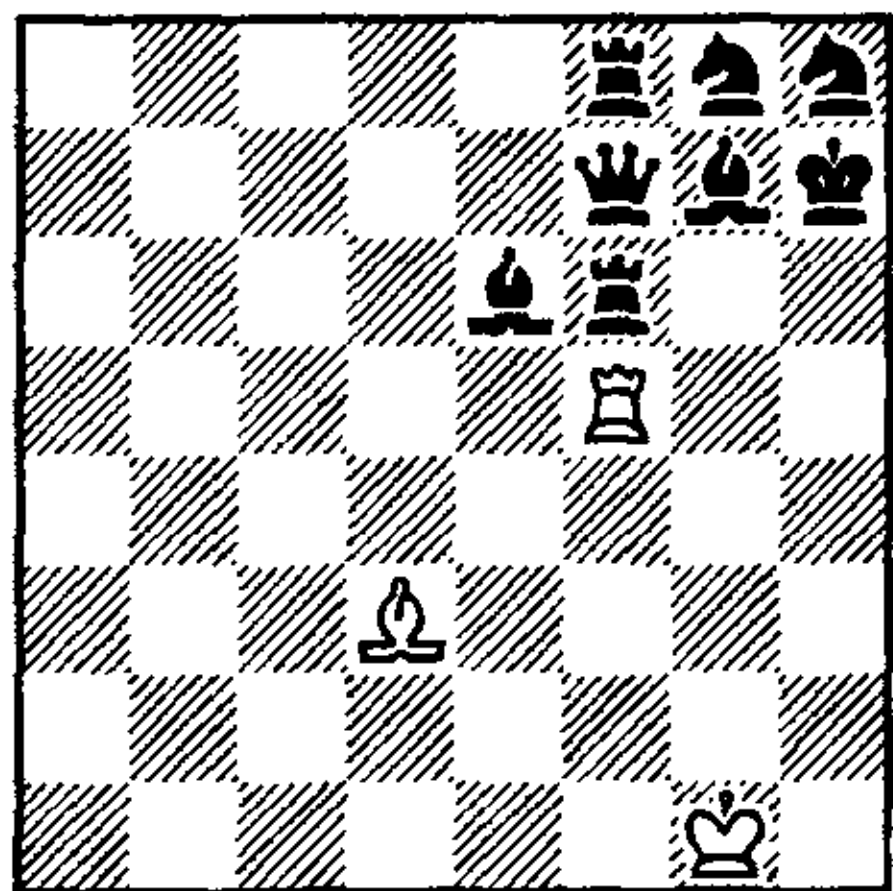
Ход белых

Конечно, число матовых финалов в шахматах неизмеримо больше. Мы здесь представили только наиболее типичные, наиболее элементарные, которые полезно помнить. Они много раз еще встретятся в ваших партиях и будут служить своеобразными маяками при проведении матовых атак на неприятельского короля.

13. Механизмы матовой атаки

При матовой атаке взаимодействие сил проявляется особенно наглядно, поэтому попробуем установить, как образуются матующие механизмы и как они работают.

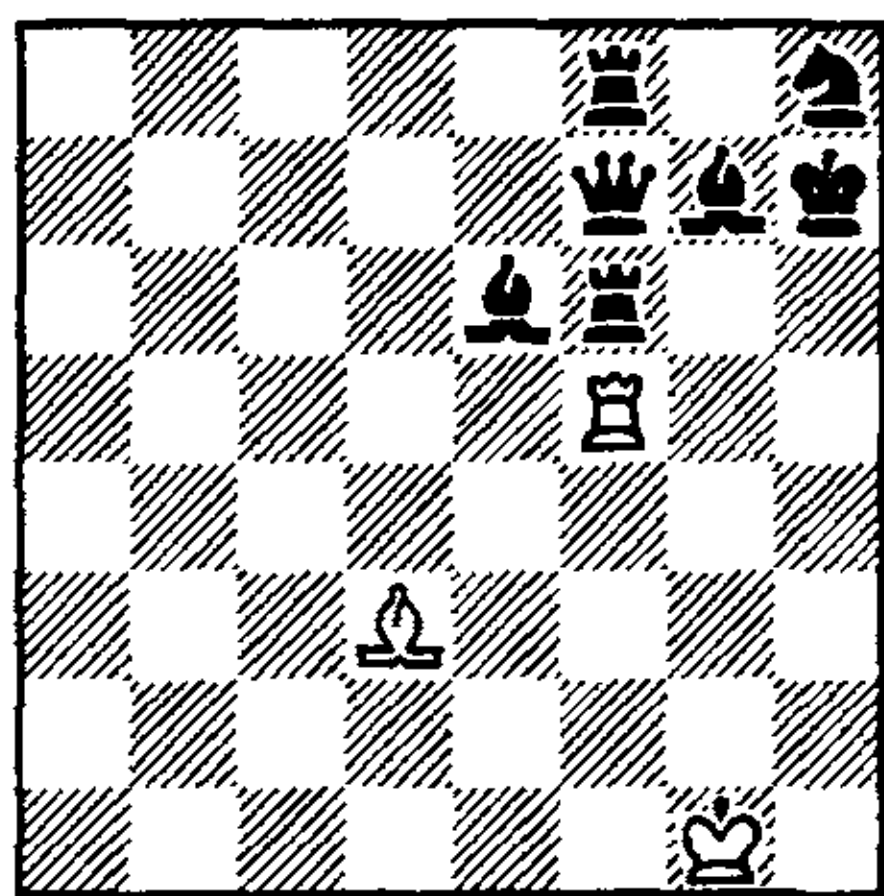
Начнем со следующей позиции-схемы:



Фигуры черных сгрудились вокруг своего повелителя и, казалось бы, готовы отразить любое нападение на него. На шах по диагонали есть защита путем $1... \text{Bg6}$, $1... \text{Bg6}$, $1... \text{Bg6}$ или $1... \text{Bf5}$, на шах по вертикали — $1... \text{Kh6}$, $1... \text{Kh6}$ или $1... \text{Rh6}$. Однако белые наносят двойной удар королю противника путем $1. \text{Bh5}++$, и выясняется, что многочисленные королевские подданные никак не способны спасти его от мата. Более того,

занимая поля g7 и g8, они не дают ему отступить. В то время, как две фигуры белых координируют свои действия в двойном нападении на черного монарха, вся армия фигур черных, а их, ни много, ни мало, восемь (!) действуют несогласованно и не только не помогают, а мешают ему защититься от нападения.

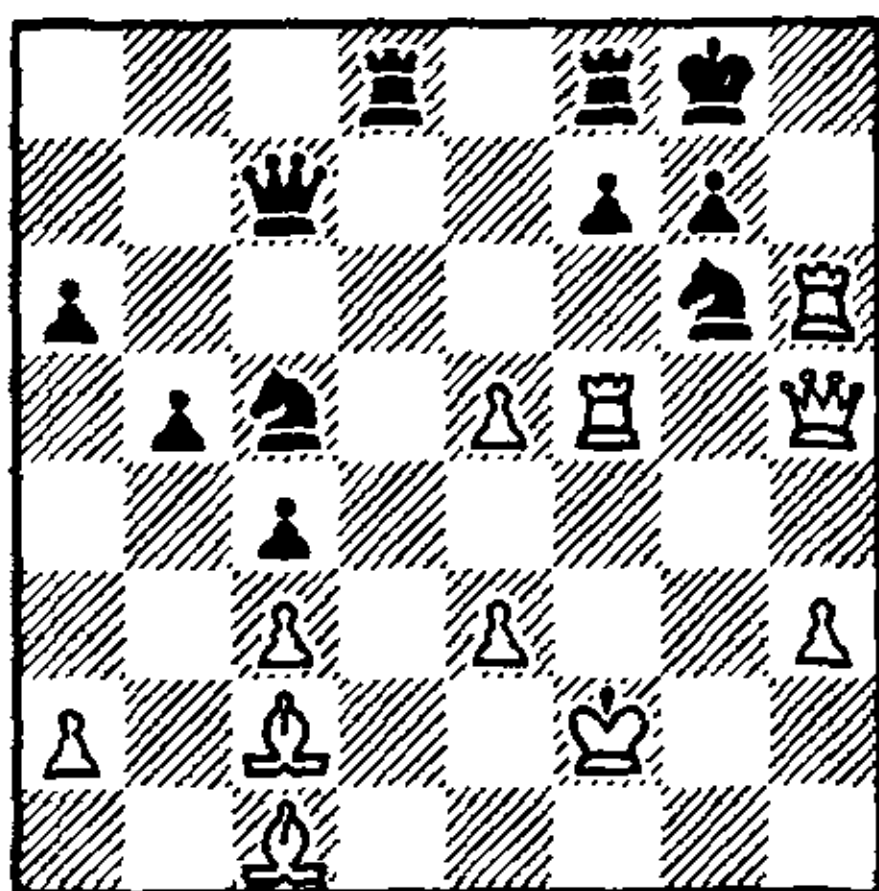
А что, если бы в этой позиции отсутствовал конь на g8?



Ход белых

Оказывается, это не улучшало положения черных. После $1. \text{Bh5}++ \text{Kg8}$ они получали мат ходом $2. \text{Ah7}$.

После этого краткого вступления давайте взглянем на позицию, случившуюся в партии Чудиновских—Журавлев (СССР, 1990).



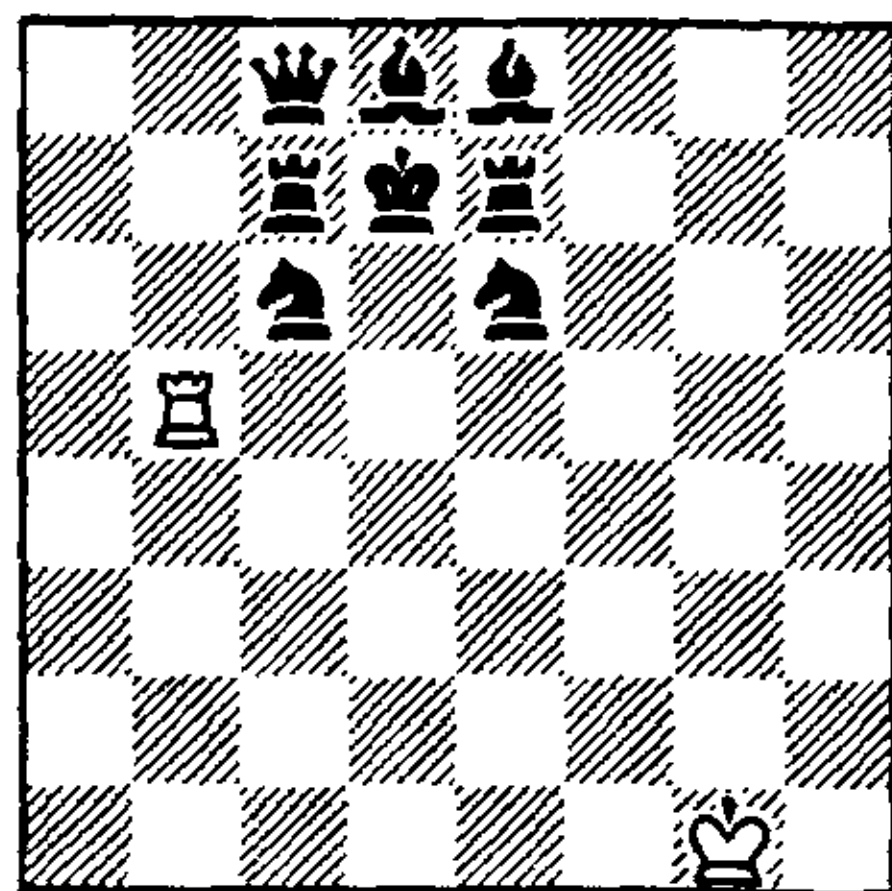
Ход белых

Тяжелые фигуры белых нависли над королевской крепостью, но им предстоит решить последнюю задачу — как нанести решающий удар.

Если вы как следует проникните в эту позицию, сравнив ее с предыдущей, то несомненно найдете правильный путь к цели. Белые здесь дают эффектный мат в четыре хода — Вh8+! К:h8 2. Фh7+! К:h7 , и дальше, как в предыдущем примере 3. Вh5++ Кg8 4. Лh7X .

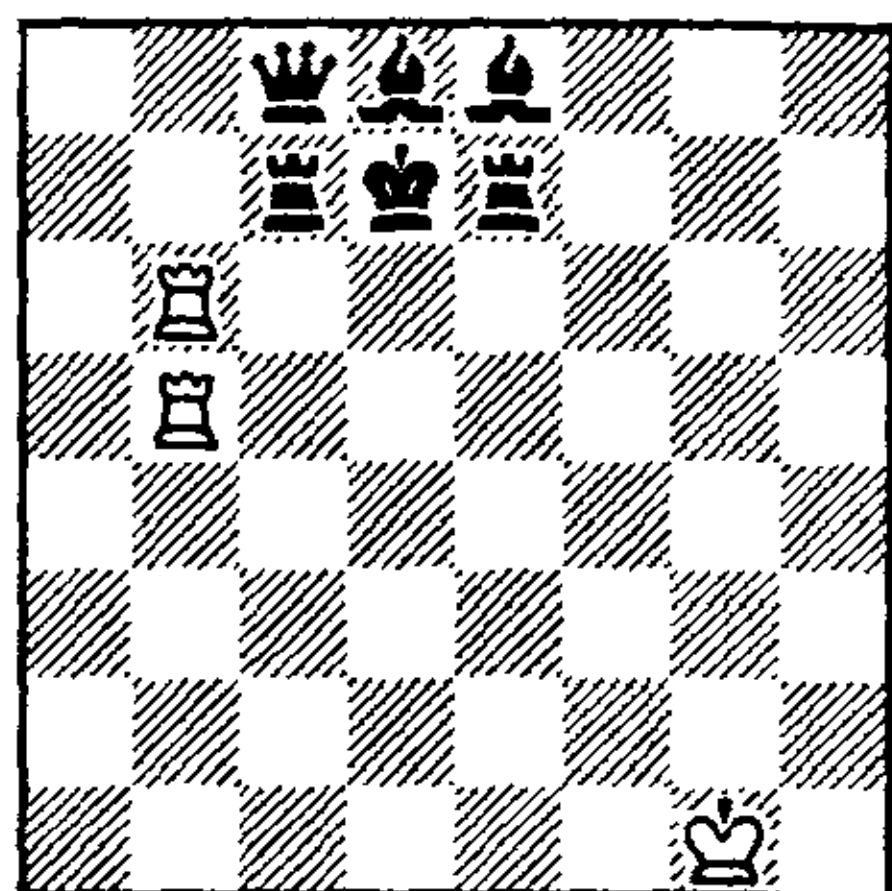
Ладью белые отдали, чтобы заставить коня черных отступить на поле h8, отняв его у своего короля и в то же время освободить диагональ b1—h7 для нападения слона, ферзя же пожертвовали для того, чтобы привлечь короля противника на поле h7, после чего заработал матующий механизм двойного удара.

Рассмотрим другую позицию-схему:



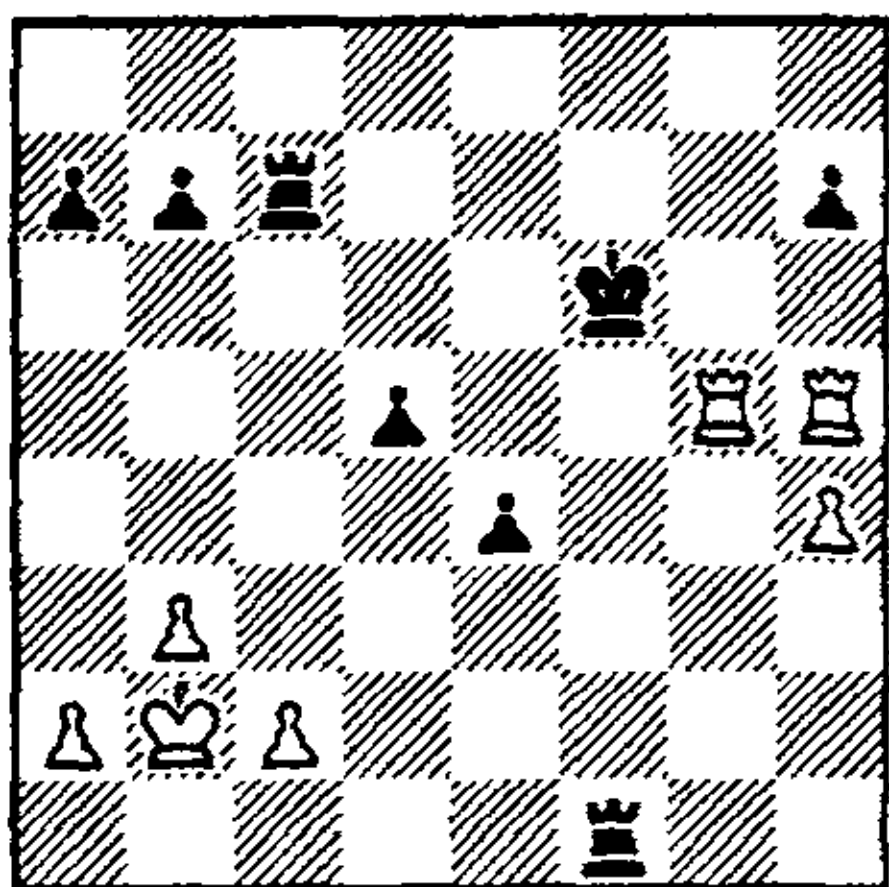
Ход белых

Фигуры черных прикрывают своего короля с трех сторон, но вертикаль «d» не прикрыта, и ходом 1. Вd5 белые дают мат.



Ход белых

И в этой позиции-схеме, где вторая белая ладья контролирует пути отхода короля черных на c6 и e6, белые также дают мат ходом 1. Вd5 . Подобный мат двумя ладьями довольно часто встречается в турнирной практике. Классическим примером такого линейного мата является финал партии Шмид—Гофман (Германия, 1958).



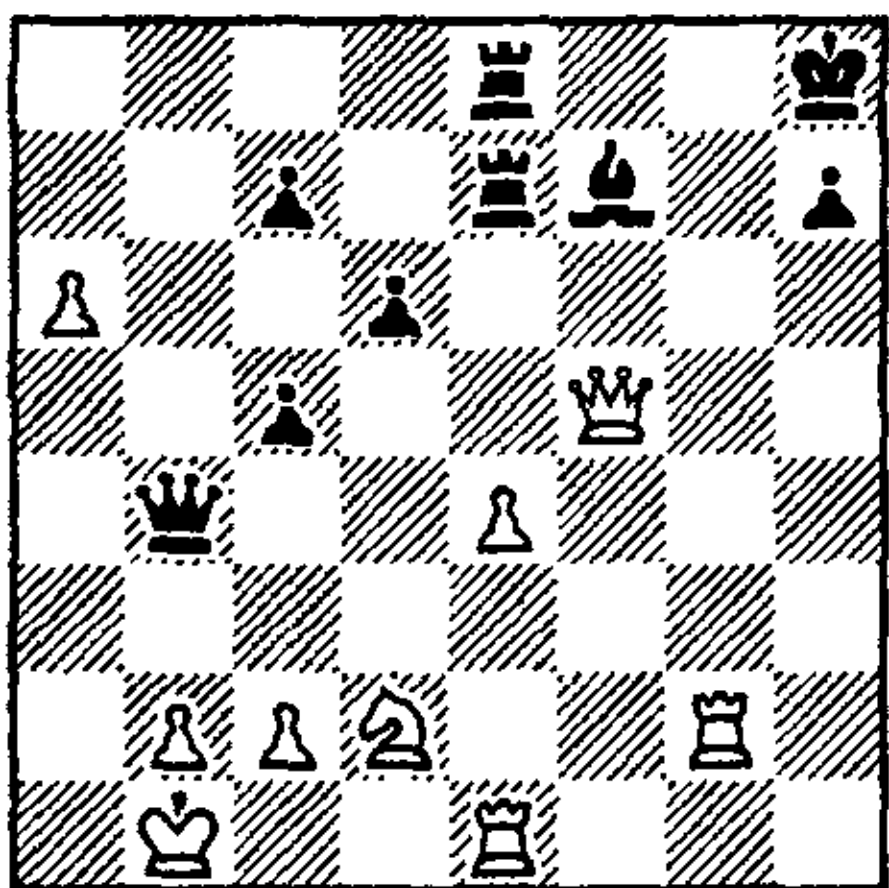
Ход белых

В ответ на 1. Eh6+ , чтобы не потерять ладью, черным приходится бежать к ней, а это приводит к знакомому нам финалу.

1... Qe7 2. Eg7+ Qd8 (2... Ef7 3. E:f7+ Q:f7 4. E:h7 , выигрывая ладью) 3. Ed6+ Qc8 4. Eg8+ , и мат следующим ходом.

И еще несколько примеров матовой атаки двумя ладьями, связанной с нанесением двойных ударов.

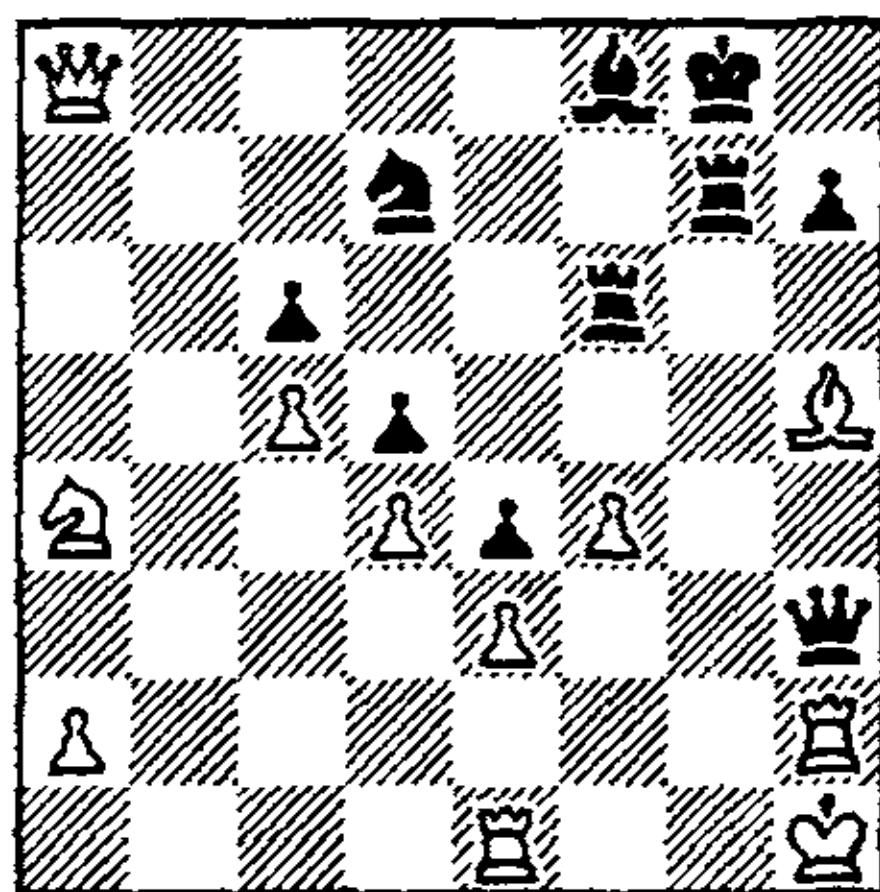
И.Иванов А.Петросян
Спартакиада народов СССР
1978



Ход черных

Защищаясь от мата на f6, черные сыграли 1... Qd4 , но тогда белые привели в действие вторую угрозу — 2. Q:h7+! Q:h7 3. Eh1X . Заметим, что не спасало и 1... Ag6 2. E:g6 hg 3. Q:g6 , и удовлетворительной защиты от 4. Eh1X не видно.

Майлс Ульман
Гастингс, 19275/76

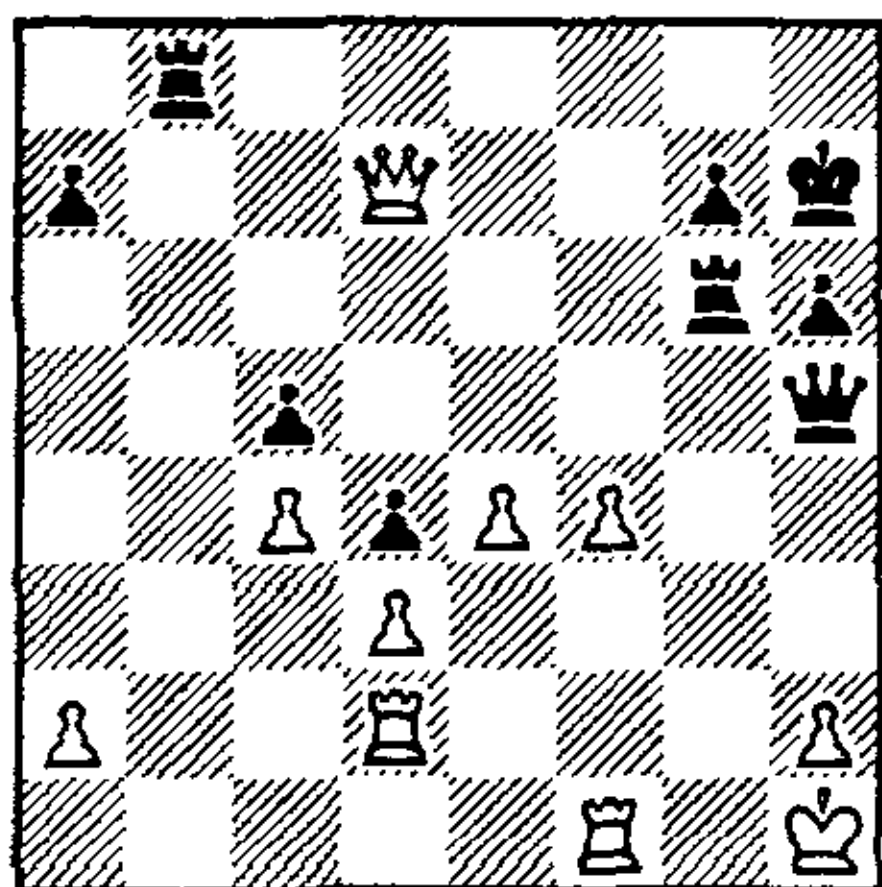


Ход черных

После 1... Q:h2+! 2. Q:h2 Eh6 у белых единственный ответ 3. Qe8 , но 3... Af6 заканчивает игру.

Партия **Барца—Тарновский** (Щавно-Здруй, 1950) демонстрирует случай обоюдной шахматной слепоты (см. диагр. на стр. 57).

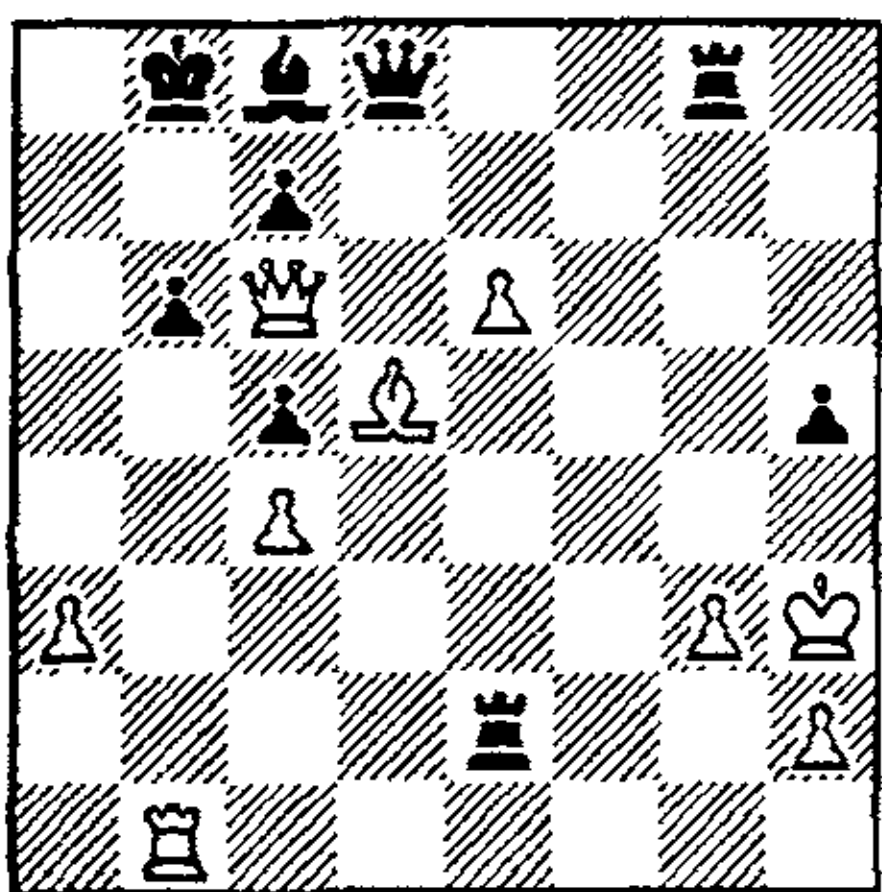
Белые сыграли здесь 1. f5? , в цейтноте не заметив, что ходом 1... Qf3+! противник может дать мат в два хода. Однако и черные прошли мимо своего шанса, ответив 1... Eg3? и в конце концов даже потерпели поражение.



Ход белых

Эффектный линейный мат был осуществлен в следующей позиции.

Ослоухов **Недобора**
СССР, 1990



Ход черных

Белые грозят матом в один ход и защиты от него не видно. Однако, благодаря тому, что очередь хода за черными, они сами форсированно дают мат в четыре хода. Происходит это следующим образом:

1... ♖h4+!! Неожиданно, не правда ли? **2. gh.** На взятие

королем последовало бы **2... ♖:h2X.**

2... ♖e3+ 3. ♗f3 ♗:e6+ 4. ♕:e6 ♖:f3X.

В заключительной позиции белые пешки h2 и h4 играют отрицательную роль, стесняя своего повелителя и тем самым заставляя его заматовать. Использование неприятельских фигур и пешек в матовых финалах — очень частое явление. В конце концов королю совершенно безразлично, какие фигуры ему мешают, свои или чужие; важно, что они ограничивают его жизненное пространство. При умелом использовании неприятельских сил число нападающих фигур в матовой атаке может быть сведено до минимума.

Подведем некоторые итоги. Рассмотрев ряд матовых механизмов, мы установили, что в них есть фигуры, выполняющие главную, активную роль, а есть второстепенные, пассивные. Можно сказать иначе — есть актеры-солисты, а есть статисты. Однако распределение ролей между актерами определяется играющими. Активные фигуры, образно говоря, могут быть названы движущими деталями матового механизма, пассивные — неподвижными. Роль последних могут вы-

полнять фигуры и пешки противника.

Значит, при матовой атаке, кроме координации действия своих фигур, важно суметь использовать и неприятельс-

кие. Задача состоит в том, чтобы «перевербовать» их, перетянуть на свою сторону, чтобы они не помогали, а мешали своему королю защищаться от нападения.

14. Комбинации и жертвы

Наверное, вы не раз замечали, как в процессе игры нередко возникали такие ситуации, когда в ответ на ходы одного из партнеров, ходы другого оказывались вынужденными. По существу, последний был вынужден следовать замыслу партнера и ничем не мог изменить неумолимый ход событий. А фигуры и пешки обеих сторон оказывались как бы связанными друг с другом невидимыми нитями и, повинаясь воле одной из них, как марионетки, кружились в хороводе этого своеобразного танца смерти.

Подобные ситуации обычно называют комбинационными, а сами операции — комбинациями.

Цели комбинаций могут быть самыми разными — мат королю или выигрыш материала, получение позиционного перевеса, уравнивание шансов сторон и, наконец, достижение ничьей.

Существует несколько определений комбинации, и мы не намерены вдаваться во все эти теоретические тонкости. Нам

важно отметить, что комбинация, как правило, носит форсированный характер и ведет к определенной цели. Стоит добавить, что часто, особенно в середине игры, сопутствующим, хотя и не обязательным признаком комбинации является жертва. Нам уже хорошо известно, что в тактической игре можно заставить фигуры и пешки противника помогать нашим замыслам. Это достигается самыми различными способами, но наиболее сильным, наиболее эффективным является жертва. Обычно она проявляется внезапно, часто неожиданно для противника, и оказывается для него неприятным сюрпризом. Неожиданность и внезапность жертвы связаны с тем, что обычно мы оперируем со сравнительными оценками силы фигур, которые действительны в спокойных, нормальных ситуациях. Ведь еще только овладевая азами шахмат, мы узнаем, что ферзь намного сильнее ладьи, а та сильнее как слона, так и коня, а самая слабая единица шахматной армии — пешка.

Подобные истины прочно сидят у вас в голове. Мы знаем, конечно, что эти соотношения не являются чем-то неизменным, но на практике нередко об этом забываем.

Однако в тактических, богатых нападениями и угрозами позициях соотношения эти в значительной мере становятся условными. Очень часто сила той или иной фигуры в данный момент определяется степенью ее участия в проводимой тактической операции. Если, например, для успеха матовой атаки нужно разрушить укрепления вокруг короля противника, то за это не жалко отдать любой материал, ведь в итоге все вернется сторицей. То же самое с двойным ударом. Если он принесет материальную выгоду, для успешного его проведения не жалко что-то отдать.

Проблема только в том, что сначала мы отдаем, а потом с лихвой возвращаем. Таким образом, в жертвах всегда присутствует элемент риска — вдруг противник как-нибудь извернется, и жертва не достигнет желаемой цели. Иначе говоря, она требует, как правило, точного, а иногда и далекого расчета. В итоге все должно быть сбалансировано.

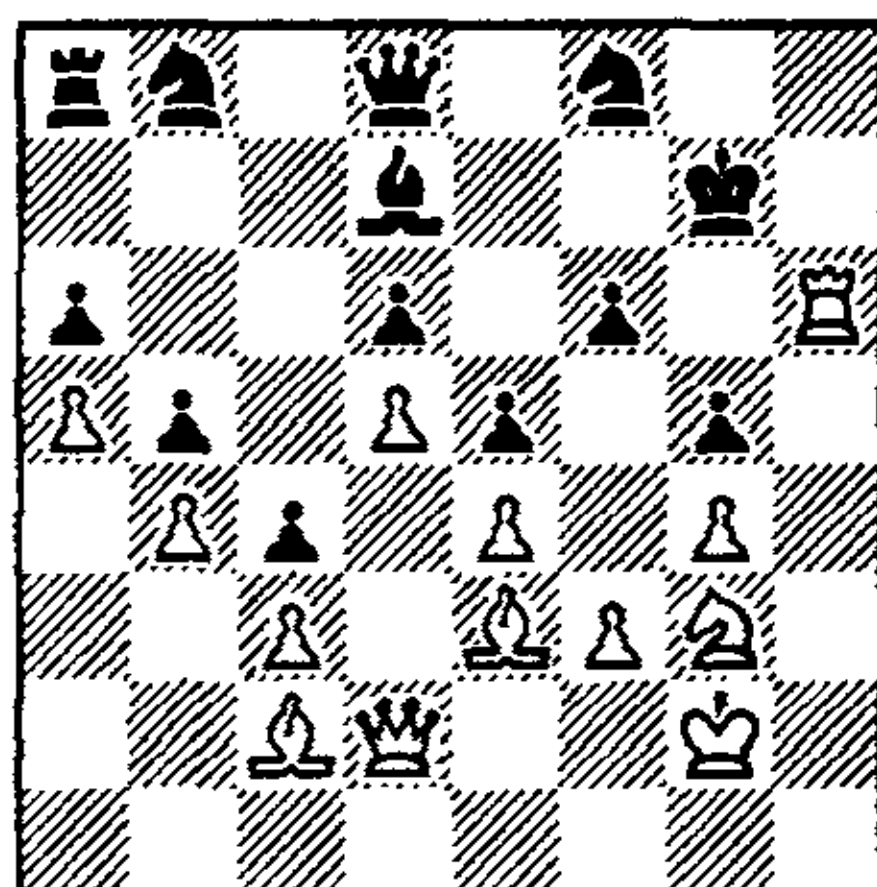
При помощи жертв можно добиваться самых различных целей, но, в первую очередь, они служат средством дезорганизации защиты противника или даже полного ее устранения.

Следующие примеры помогут нам познакомиться с различными типами жертв.

Фишер

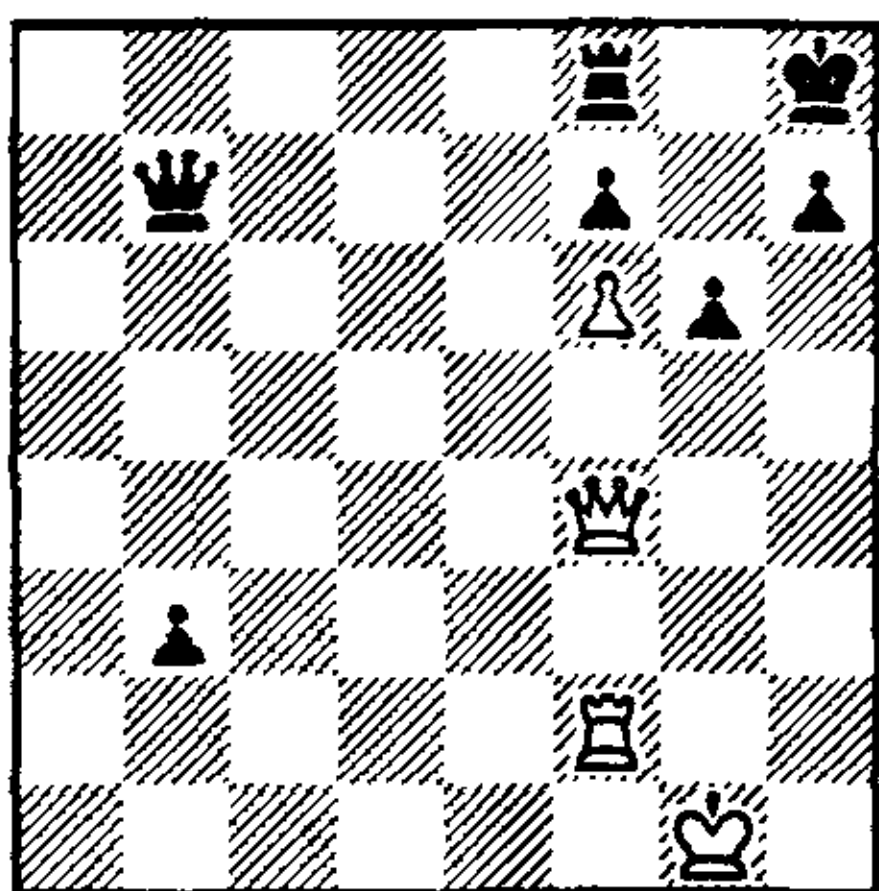
Глигорич

Загреб, 1970



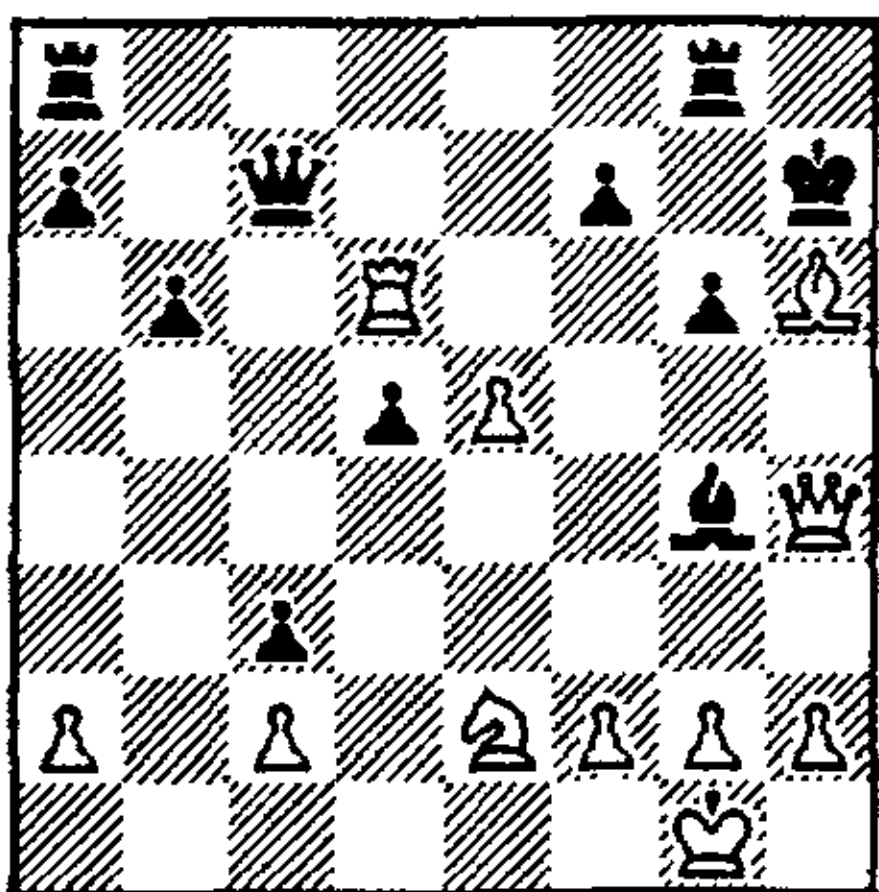
Ход белых

Путем 1. ♖:f6! белые разрушают укрепления вокруг черного короля: на 1... ♔:f6 последует 2. ♗:g5+, а на 1... ♚:f6 — 2. ♘h5+, каждый раз с двойным ударом. С одной стороны, эта жертва разрушающая, с другой — завлекающая или привлекающая, так как, отдавая ладью, белые привлекают либо короля, либо ферзя противника под двойной удар.



Ход белых

Здесь, сыграв **1. ♖h6** и угрожая матом, белые сначала вынуждают ответ **1... ♜g8**, ограничивающий короля черных, затем путем **2. ♖:h7!+** взрывают укрепления вокруг черного короля и на **2... ♘:h7** дают мат — **3. ♜h3X**. Это — типичный пример разрушающей жертвы.



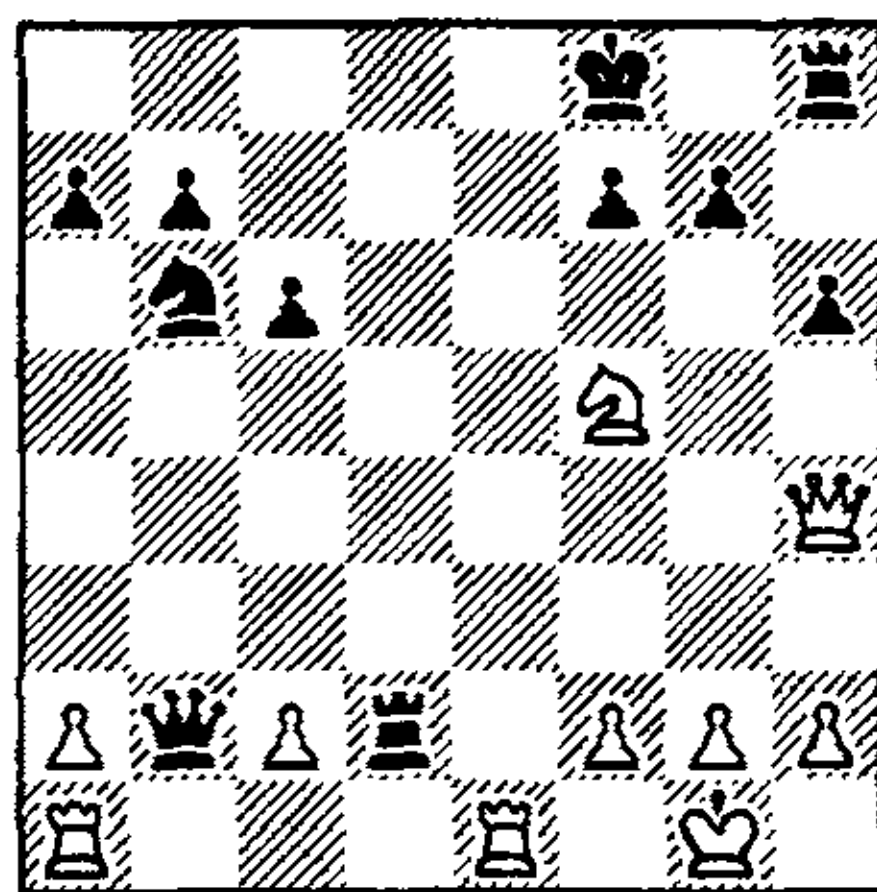
Ход белых

В этом положении белые также дают мат в три хода. **1. ♘f8+ ♘h5** **2. ♖:h5+ gh** **3. ♜h6X**. Перед нами пример отвлекающей жер-

твы. Взяв ферзем слона h5, белые дезорганизуют защиту противника, отвлекая пешку g6 от прикрытия поля h6, в результате чего и становится возможным матовый финал.

Итак, устранения защиты или ее дезорганизации можно добиться тремя типами жертв — привлекающей, разрушающей и отвлекающей.

Однако жертвы могут выполнять не только разрушительную роль, но и созидательную, способствовать необходимой координации между нападающими фигурами и объектом атаки.



Ход белых

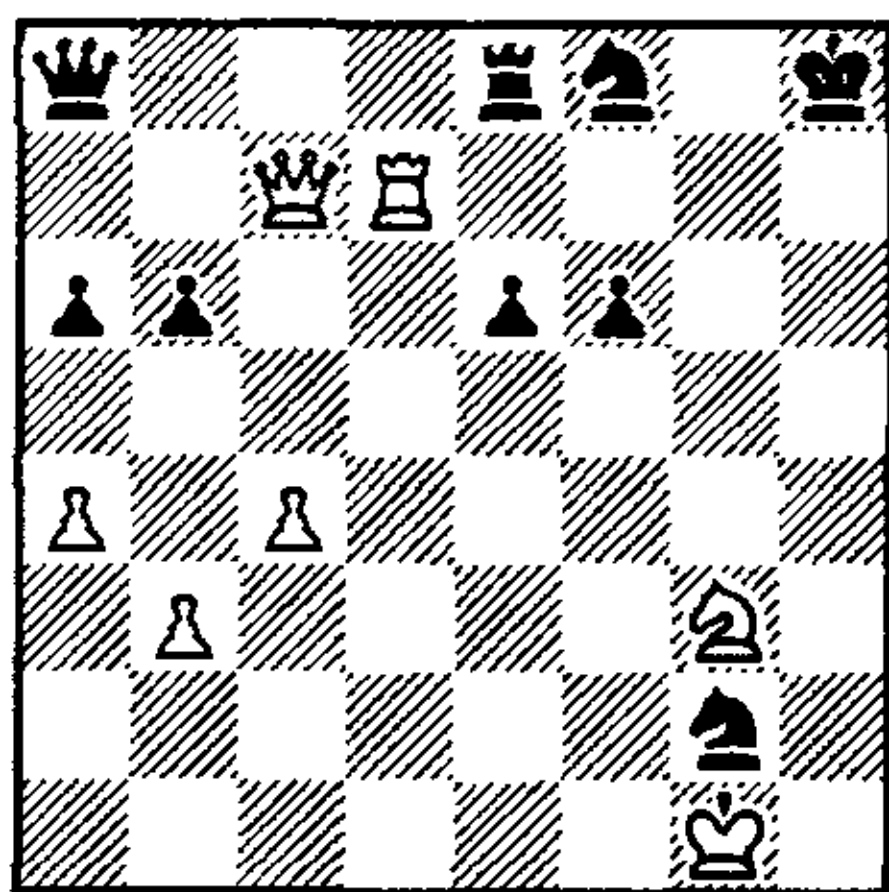
Белые дают мат в два хода — **1. ♜e8+ ♘:e8** **2. ♖e7X**. Жертвой ладьи белые привлекают короля противника на поле e8 и тем самым координируют действия своих фигур (ферзя и коня) с объектом атаки — черным королем, создавая нужный матовый механизм.

Иногда бывает, что свои же фигуры мешают осуществлению комбинации, мешают созданию нужной координации сил. Естественно, что такими, мешающими фигурами вполне можно поступиться, принести их в жертву.

Карпов

Чом

Бад-Лаутеберг, 1977



Ход белых

Собственный конь на g3 мешает белым осуществить нападение на короля противника путем 1. ♖h2+ ♜g8 2. ♖g3+ с последующим матом. Поэтому они сыграли 1. ♘f5!, принудив противника к немедленной сдаче. На 1... ♜:d7 возможно 2. ♖h2+ ♜g8 3. ♖g3+ и 4. ♖g7X, а на 1... ♜h4 — 2. ♖h7+! ♜:h7 3. ♖g7X. Обратите внимание на то, что конь, принося себя в жертву, одновременно выполнял и активную роль, создавая ситуацию двойного

удара — наряду с угрозой 2. ♖h2+ и 3. ♖g3+ с матом, появилась и вторая — 2. ♖h7+ и 3. ♖g7X.

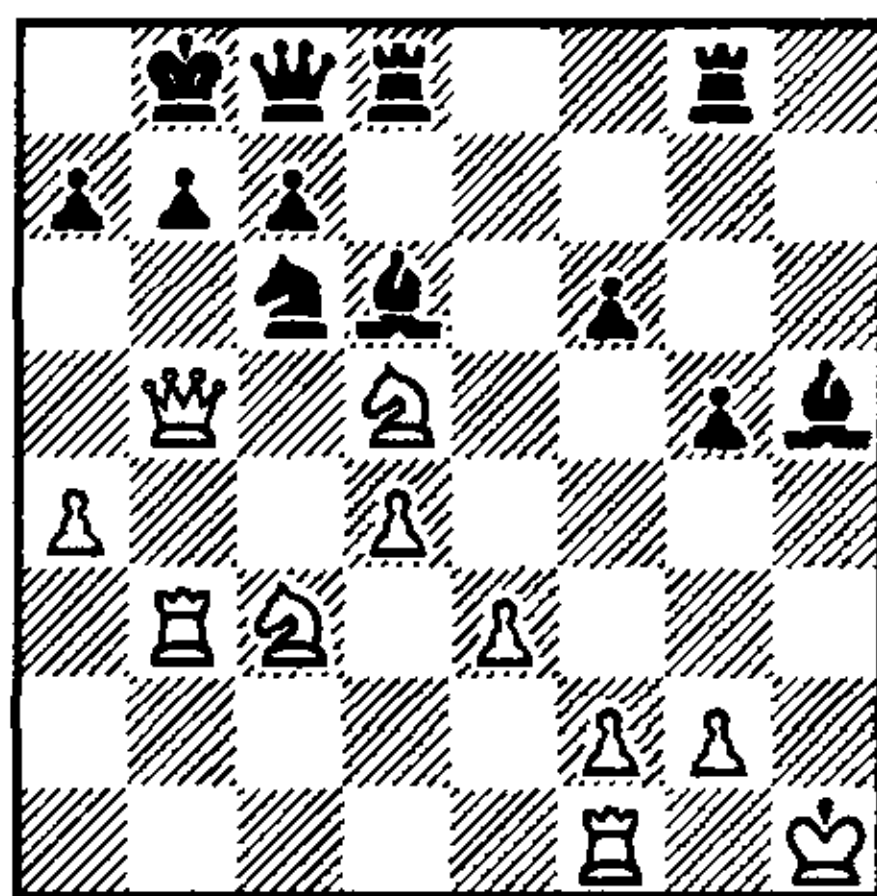
Таким образом мы познакомились с еще одним типом жертвы — для освобождения поля. Жертва может приноситься и для освобождения линии, если какая-то фигура будет мешать другим выполнять на этой линии особо важные функции.

В следующем примере представлена подобная ситуация.

Манов

Хайрабедян

Болгария, 1962



Ход черных

Если в этом положении снять с доски слона h5, а также обе черных ладьи, то, попав ферзем на h8, черные могли бы дать мат в два хода.

Приходим к выводу, что эти фигуры нужно ликвидировать — 1... ♘e2! 2. ♖:e2 ♖h8+ 3. ♜g1 ♖h1+! 4. ♜:h1 ♖h8+

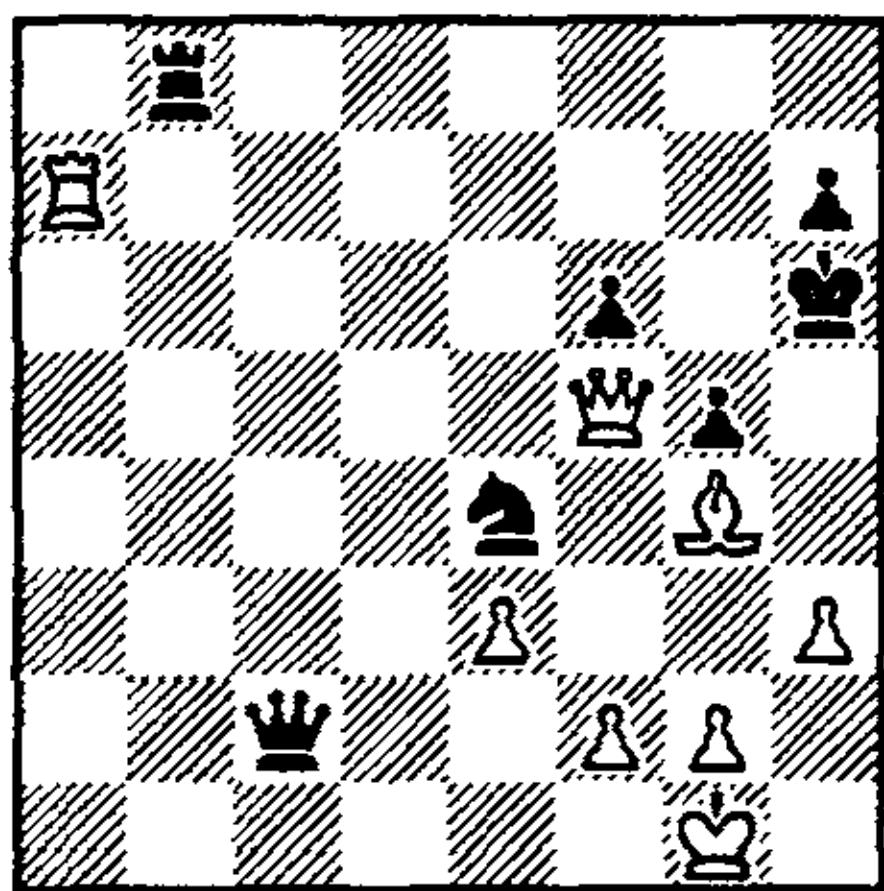
5. ♖g1 ♔h1+ 6. ♖:h1 ♔h8+
7. ♖g1 ♔h2X.

Подобные жертвы, имеющие целью освобождение поля или линии, могут быть названы освобождающими.

Ормош

Бетацки

Будапешт, 1951



Ход черных

Позиция черных выглядит критической: грозит мат, а на 1... ♔h8 решает 2. ♔e7. Однако, если мы заметим, что король черных не имеет ходов, то легко найдем серию жертв, ведущую к пату и ничьей.

1... ♔b1+ 2. ♖h2 ♔h1+!
3. ♖:h1 ♔g3+! 4. fg. Белые вынуждены взять коня, иначе теряется ферзь.

4... ♔g2+! Последняя жертва, все ставящая на свои места. После 5. ♖:g2 черным пат!

Подобные жертвы вполне могут быть названы самоуничтожающимися.

Пора подвести некоторые итоги. Мы установили, что жертвы могут служить как целям дезорганизации или устранения защиты противника, так и, наоборот, способствовать согласованию действий и координации атакующих сил. Типы жертв могут быть самыми различными. Нами были рассмотрены пять основных их типов:

1. Привлекающая жертва: фигуры или пешки противника привлекаются на нужное поле.

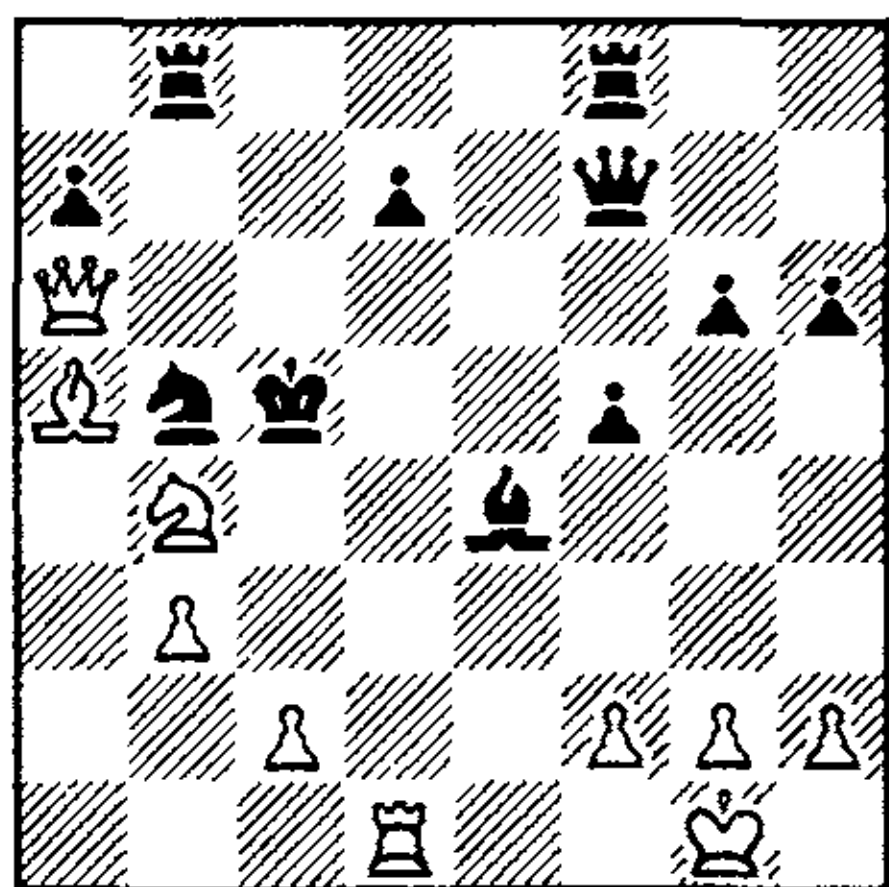
2. Отвлекающая жертва: фигуры и пешки противника отвлекаются от выполнения каких-то важных защитительных функций.

3. Разрушительная жертва: жертвуя собой, фигуры или пешки разрушают оборонительные укрепления противника.

4. Освобождающая жертва: фигуры или пешки жертвуются для освобождения полей или линий, необходимых для действий атакующих фигур.

5. Самоуничтожающая жертва: фигуры или пешки мешают достижению определенной цели, и их необходимо убрать с доски.

Все эти жертвы можно встретить на практике в чистом виде, но чаще случается, что жертва преследует сразу несколько целей.



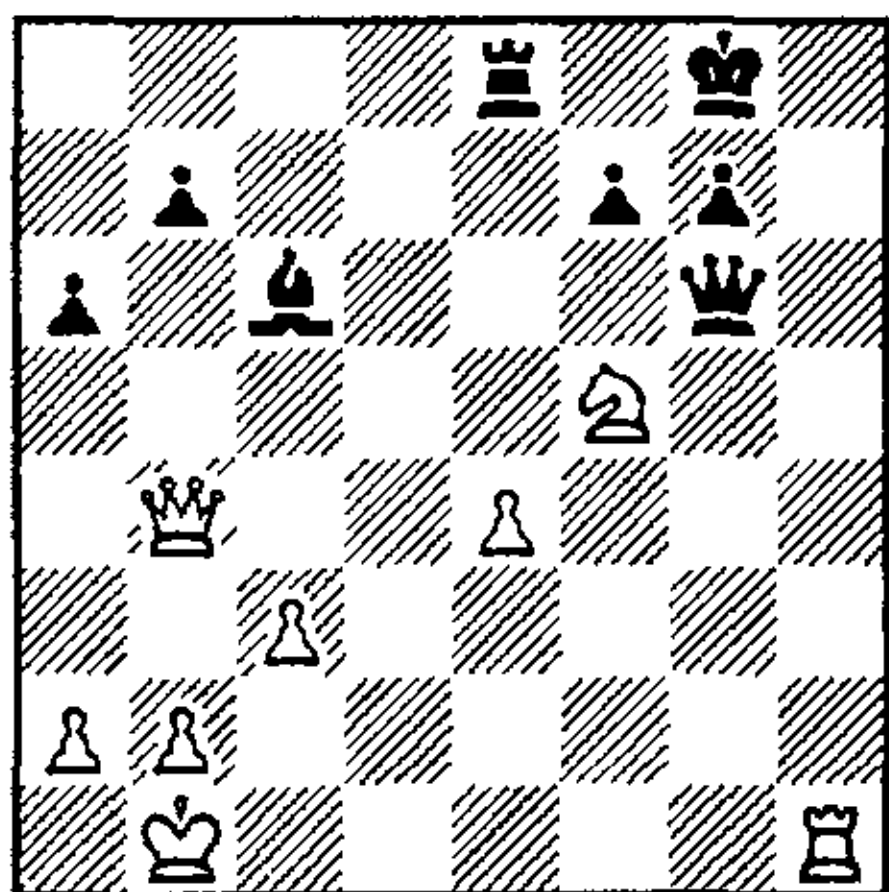
Ход белых

Белые дают здесь мат в два хода

1. ♔с6+ dc 2. ♖а6X Жертвой ферзя они, во-первых, привлекают пешку на поле с6, отнимая тем самым это поле у короля, во-вторых, одновременно освобождают поле а6 для нанесения матующего удара конем.

Ясно, что это пример сочетания привлекающей и освобождающей жертв

П. Романовский
1950



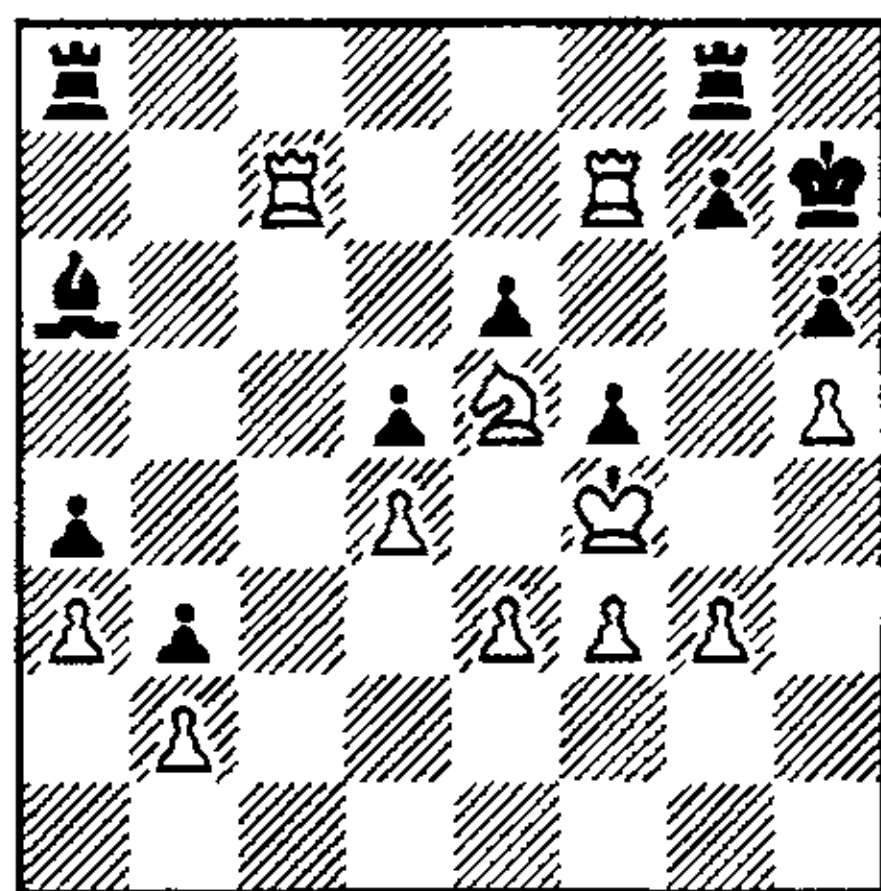
Ход белых

И здесь игра заканчивается в два хода — 1. ♔f8+! ♔:f8 2. ♖e7X, или 1... ♔:f8 2. ♖h8X. Жертвуя ферзя, белые либо привлекают ладью на поле f8, где она, ограничивая короля, отвлекается от защиты поля e7, либо привлекают короля на то же поле, отвлекая его от контроля за полем h8. Значит, перед нами пример сочетания привлекающей и отвлекающей жертв.

Алехин

Бйтс

Лондон, 1922



Ход белых

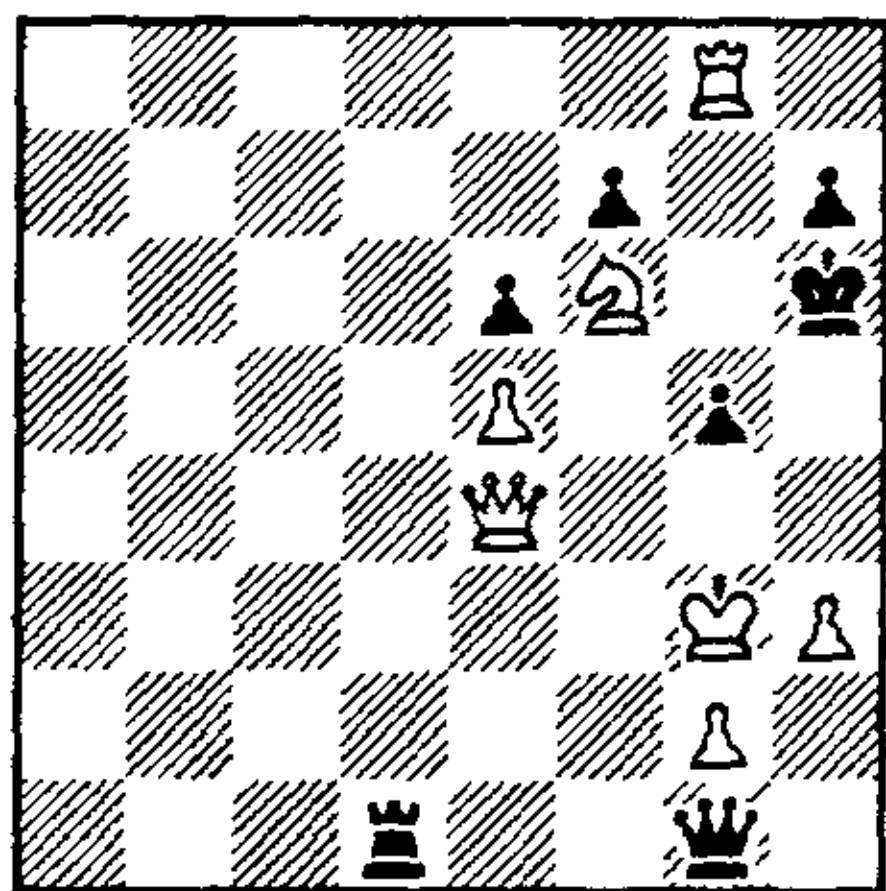
После форсированного 1. ♖d7 ♔h8 2. ♖f6 ♖gf8 белые сыграли 3. ♖:g7. Отдавая коня, белые разрушают оборонительные укрепления соперника, одновременно привлекая ладью черных на поле f6. И на 3... ♖:f6 король белых со страшной силой входит в игру.

3. ♔e5! Этот ход венчает дело: на 4... ♖f8 или 4... ♖af8 дается

мат в два хода — 5 ♖h7+ ♔g8
6. ♖cg7X.

Нетрудно заключить, что ход 3. ♖:g7 представляет собой сочетание привлекающей и разрушающей жертв.

Гоголев **Варшавский**
Алуксне, 1967



Ход белых

Дела черных выглядят, прямо скажем, неважными, но им удастся спастись.

1... ♖d3+! 2. ♔:d3. Принятие жертвы вынуждено: 2. ♔g4 ♖d1+ вело даже к проигрышу.

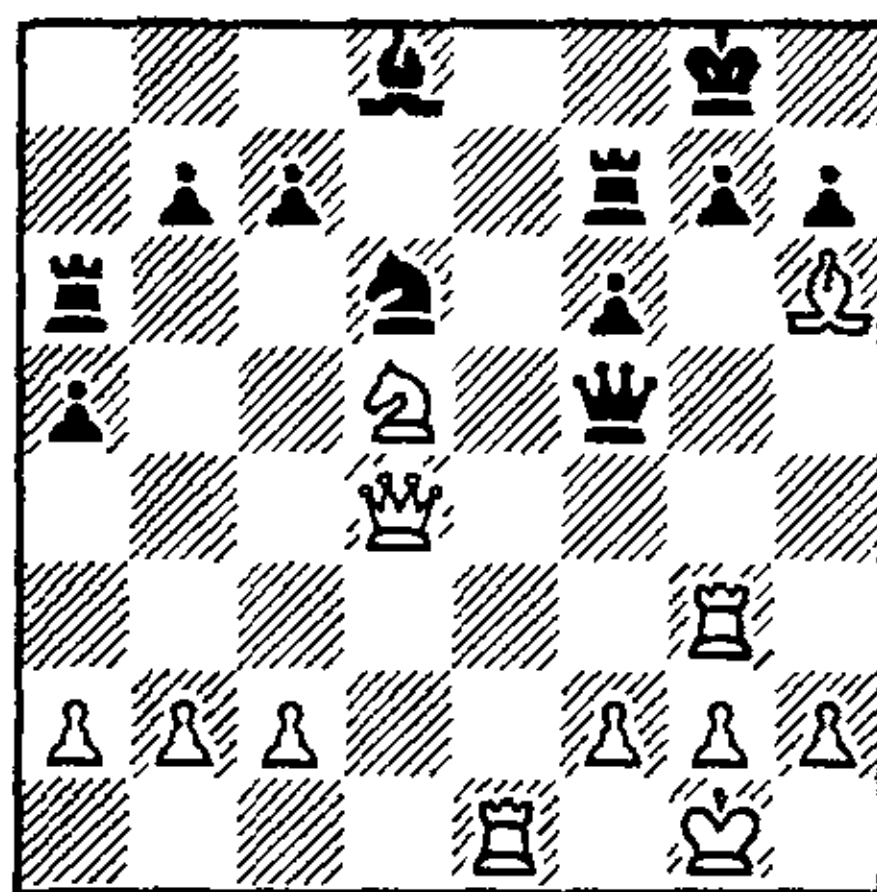
2... ♖e3+! 3. ♔:e3. Пат!

Попробуем установить, к какому типу относятся эти жертвы. Первая, ладья на d3, была, конечно, самоуничтожающей, но одновременно она привлекала ферзя черных в третий ряд, а значит, была и привлекающей. Особенно интересна вторая жертва. Жертвуя ферзя черные не только его самоуничтожают, но

одновременно, привлекая ферзя противника на поле e3, они тем самым связывают пешку g5, лишают ее возможности двинуться и создают счастливую возможность пата.

Таким образом, мы видим здесь пример сочетания привлекающих и самоуничтожающих жертв. Заметим, что в острых позициях в одной, но недостаточно сложной комбинации можно встретить чуть ли не все возможные типы жертв

Корчмар **Поляк**
Киев, 1937

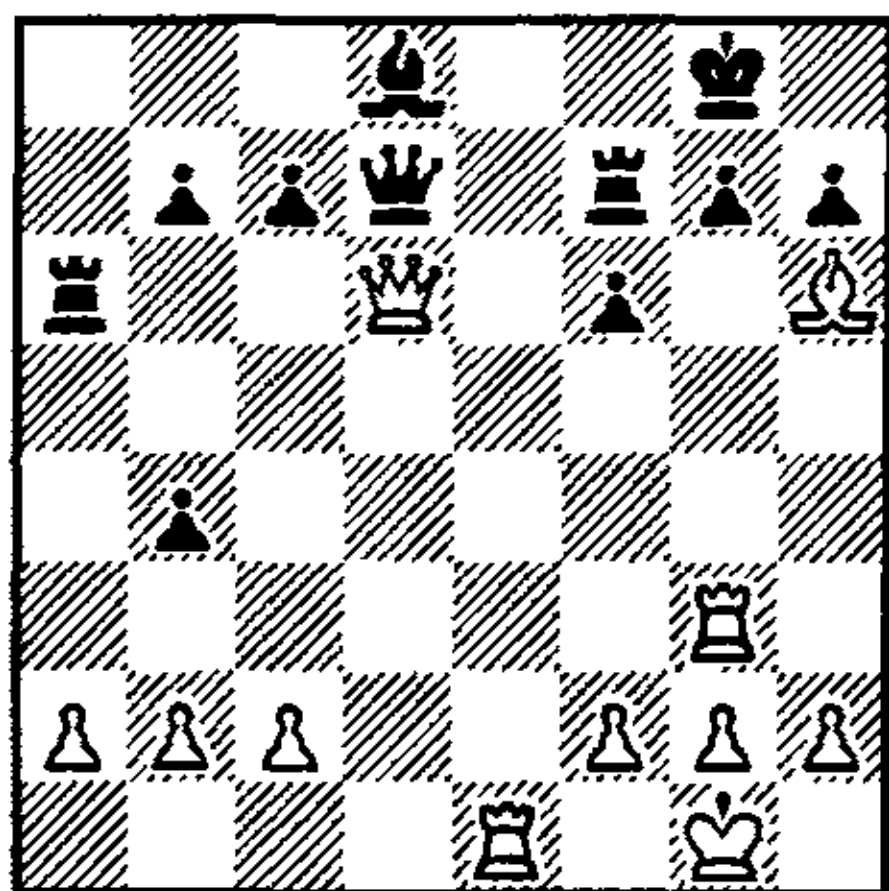


Ход белых

Глядя на эту позицию, нетрудно заключить, что она должна быть богата тактическими возможностями. Фигуры у белых угрожающе нависли над неприятельским королем. У черных все висит на волоске. Неудивительно, что у белых находится эффектная комбина-

ция, доказывающая справедливость старинной поговорки: там, где тонко, там и рвется!

Попробуем сами найти эту комбинацию. Нетрудно заметить, что центральным защитником черных здесь является конь d6. Если бы его не было, то белые давали мат в три хода путем 1. ♖e8+ ♜f8 2. ♖:g7+ и 3. ♖:f8X. С другой стороны, если бы отсутствовал белый конь на d5, то возможен был удар 1. ♜:d6, уничтожающий центрального защитника противника. Поэтому первые ходы комбинации находятся легко — 1. ♖b4! ab 2. ♜:d6! ♜d7.



Ход белых

Последний ход черных представляет собой единственную защиту, и перед белыми встает вопрос, как продолжать атаку дальше. Если мы обратим внимание на то, что ферзь черных должен защищать поле e8 и ограничен в своих действиях, то

найдем вторую жертву ферзя — 3. ♜d5!! Поскольку из-за 4. ♖e8+ ферзь неприкасаем, он связывает ладью f7 и создает угрозу взятия на g7. От этой угрозы не спасает 3...g6: на это решает 4. ♖ge3 с неизбежным проникновением ладьи на e8.

У черных не видно лучшего ответа, чем 3...♜f8, но и теперь оказывается возможным 4. ♖:g7!, снова оставляя ферзя под боем. В ответ на 4...♜:d5 белые все-таки дают мат — 5. ♖g8+! ♜:g8 6. ♖e8+ ♜f8 7. ♖:f8X.

Попробуем разобраться в том, что произошло. Ходом 1. ♖b4 белые открыли линию для нападения ферзя на коня d6. Это — освобождающая жертва. Ход 2. ♜:d6 — разрушающая жертва, устраняющая важного защитника черного короля.

В комбинации белых самым красивым является ход 3. ♜d5. Это отвлекающая жертва. Следующий ход белых — 4. ♖:g7 — сочетание разрушающей и привлекающей жертв: на 4... ♖:g7 ладья связывается, и оказывается возможным ход 5. ♜:d7.

Наконец, последняя жертва — 5. ♖g8+ — привлекающая-отвлекающая жертва: привлеченный на поле g8 король отвлекается от защиты поля e8.

Таким образом мы установили, что в этой комбинации

присутствуют четыре типа жертв — освобождающая, разрушающая, отвлекающая и привлекающая. Изучая различные типы жертв, мы рассмотрели только такие, которые входили составными частями в различные комбинации. Подобные жертвы, по существу носят временный характер. Некоторые авторы вообще считают их «мнимыми», ведь в конце эти жертвы полностью окупаются. Однако бывают жертвы, которые носят совершенно иной характер и окупаются далеко не сразу. В первую очередь, это жертвы за инициативу, за перевес в развитии фигур, за то, чтобы затруднить мобилизацию фигур противника и т.п. Такие

жертвы принято называть «реальными». Все, что они дают, это некоторые выгоды, которые в дальнейшем и совсем не форсированно, могут принести ощутимые результаты.

Реальные жертвы чаще всего носят стратегический характер: они, как правило, связаны с планом дальнейшей игры, хотя могут вести и к тактическим осложнениям. Реальные жертвы нередко встречаются в начале игры, особенно в гамбитах. Например, в гамбите Муцио и некоторых других вариантах королевского гамбита, в гамбите Эванса, в сицилианском гамбите, шотландском гамбите, а также в других обоюдоострых дебютных системах.

15. Классификация комбинаций

Нет нужды доказывать, что комбинация — одно из самых интересных явлений шахматной партии. Ее иногда даже называют душой шахмат. Без комбинаций шахматная игра значительно потеряла бы в своей привлекательности, попросту стала бы скучной.

Однако комбинация — явление сложное, и может быть характеризуется самыми различными признаками. Подостигаемой цели комбинации легко разделить на две группы — на те из них, в которых одна из сторон добивается победы, и на те, в которых достигается ничья. Их принято называть *комбинации на выигрыш* и *комбинации на ничью*.

Такое деление выглядит вполне логичным. Во-первых, оно определяет цель комбинации, во-вторых, позволяет включить в эту классификацию этюды, которые, как известно, разграничиваются именно по этому признаку. А вот дальнейшее разделение комбинаций мы считаем целесообразным производить в зависимости от объектов атаки,

на которые они направлены, и возникающей в финале координации сил.

В зависимости от объекта атаки, комбинации на выигрыш четко делятся на три группы. В первую включены те, в которых объектом атаки является король, во вторую — комбинации против всех остальных фигур и пешек, наконец, в третью — комбинации, лейтмотивом которых является превращение пешки в ферзя. Поскольку последние, как правило, встречаются только в эндшпиле, мы их касаться почти не будем.

Комбинации против короля, в свою очередь, могут быть разбиты на три подгруппы, в зависимости от типа атаки. В первой подгруппе окажутся комбинации, оканчивающиеся матом, и те, в которых мат отражается, но ценой больших материальных потерь. Главное здесь в схеме атаки, в том, что король подвергается комбинированному нападению, когда одна из фигур прямо атакует короля, а другие, в том числе и свои и чужие, его ограничи-

вают, не позволяют ему спастись бегством.

Ко второй подгруппе отнесем комбинации, связанные с двойным ударом, когда угроза мата сочетается с нападением на другие фигуры или с какой-нибудь угрозой. Подобные комбинации к мату не ведут, но обычно заканчиваются тем, что защищающаяся сторона несет невосполнимые материальные потери.

Наконец, в третьей группе окажутся комбинации на двойной удар, в которых король будет только одним объектом из двух. В этом случае угрозы мата нет, а есть только нападение на короля.

Комбинации на выигрыш любой из фигур логично разбить на две подгруппы. К первой относятся те из них, в которых выигрыш фигуры осуществляется комбинированной атакой, когда фигура оказывается атакованной и не способна ни закрыться, ни уйти.

Ко второй подгруппе мы отнесем комбинации на двойной удар, в которых атака фигуры совмещается с нападением на другую фигуру или с какими-то угрозами, кроме, конечно, нападений или угроз королю.

Подобным же образом можно делить комбинации на превращение пешки. В первой подгруппе будут комбинации, в которых угроза превращения пешки ведет либо к появлению нового ферзя, либо к решающим материальным потерям противника, в случае, если ему удастся остановить пешку.

Во второй подгруппе будут комбинации на двойной удар, в которых угроза превращения пешки сочетается с другими угрозами или нападениями.

Ничейные комбинации целесообразно разделить на шесть групп, в зависимости от их финала. В первую включаются комбинации, ведущие к вечному шаху (нападение на короля) или к вечному преследованию (нападение на другие фигуры). Эти комбинации типичны для середины игры. В то же время комбинации, заканчивающиеся патом, блокадой какой-то фигуры, построением крепости или ничейным соотношением сил, скорее типичны для эндшпиля, хотя их, конечно, полезно знать.

На следующей таблице представлены все рассмотренные типы комбинаций.

**КОМБИНАЦИИ
НА ВЫИГРЫШ****Комбинации
против короля****Матующие
комбинации
(комбинированная
атака на короля)****Двойной удар,
включающий угрозу
мата****Двойной удар,
включающий атаку
на короля****Комбинации
на выигрыш
материала****Комбинированная
атака на фигуру
или пешку****Двойной удар****Комбинации
на проведение
пешки****Простое
превращение пешки****Двойной удар,
включающий угрозу
превращения пешки****КОМБИНАЦИИ
НА НИЧЬЮ****Вечный шах****Пат****Блокада****Вечное
преследование****Крепость****Выравнивание сил**

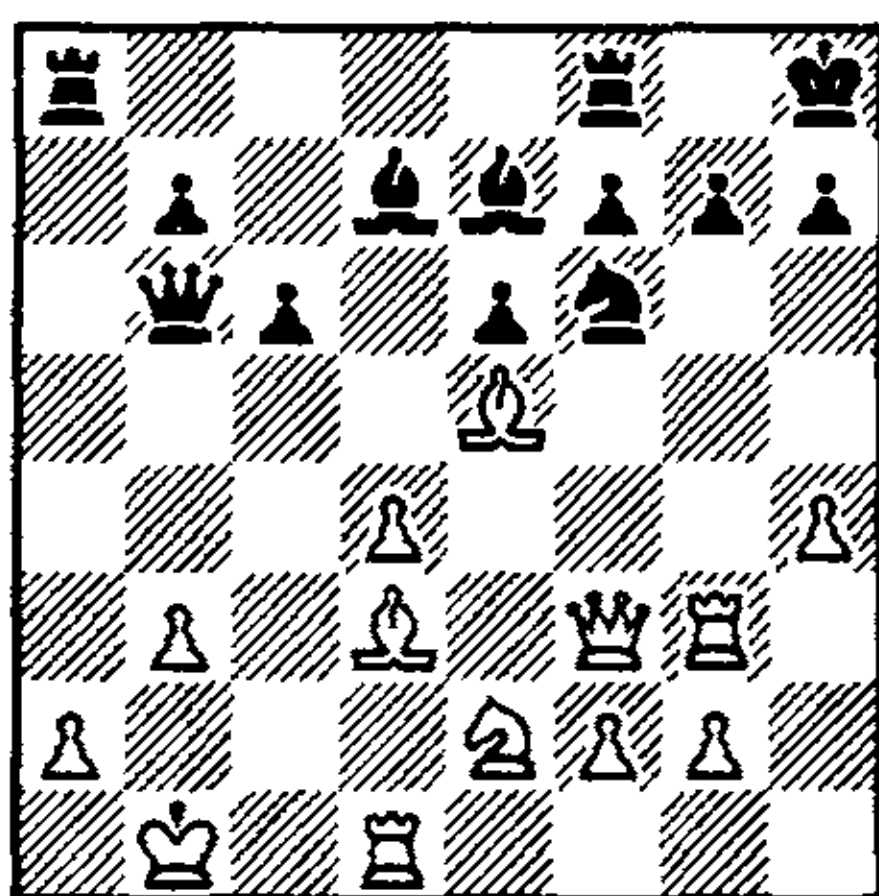
16. Комбинации на выигрыш

Итак, в зависимости от того, что является объектом атаки, комбинации на выигрыш мы разделили на три группы. В первую вошли комбинации, направленные против короля, во вторую —

а. Комбинации против короля

Мы разбили их на три подгруппы. В первую из них включены комбинации, заканчивающиеся матом, а также те, в которых мата удастся избежать, но ценой больших материальных потерь.

Радулов **Седерборг**
Хельсинки, 1961



Ход белых

Четыре фигуры белых — ферзь, ладья и два слона — угрожающе нацелены на королевский фланг противника. Для

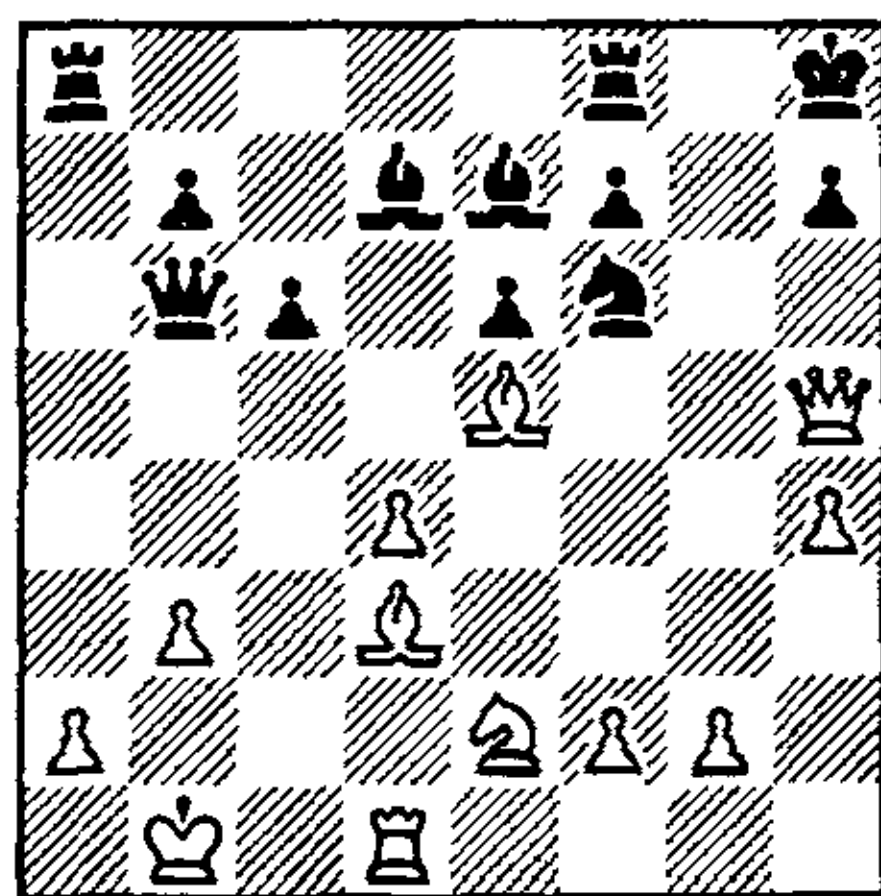
комбинации против фигур и пешек, в третью — комбинации на превращение пешки в ферзя.

Теперь рассмотрим комбинации в каждой из этих групп в отдельности.

того, чтобы добраться до черного короля, необходимо лишить его пешечного прикрытия. Это достигается жертвой ладьи. Заметьте, что, отдавая ладью, белые не только разрушают крепость противника, но и привлекают их повелителя под связку.

1. В:g7! К:g7 . Взятие ладьи вынуждено: грозило как 2 В:h7+ , так и 2. Л:f6 .

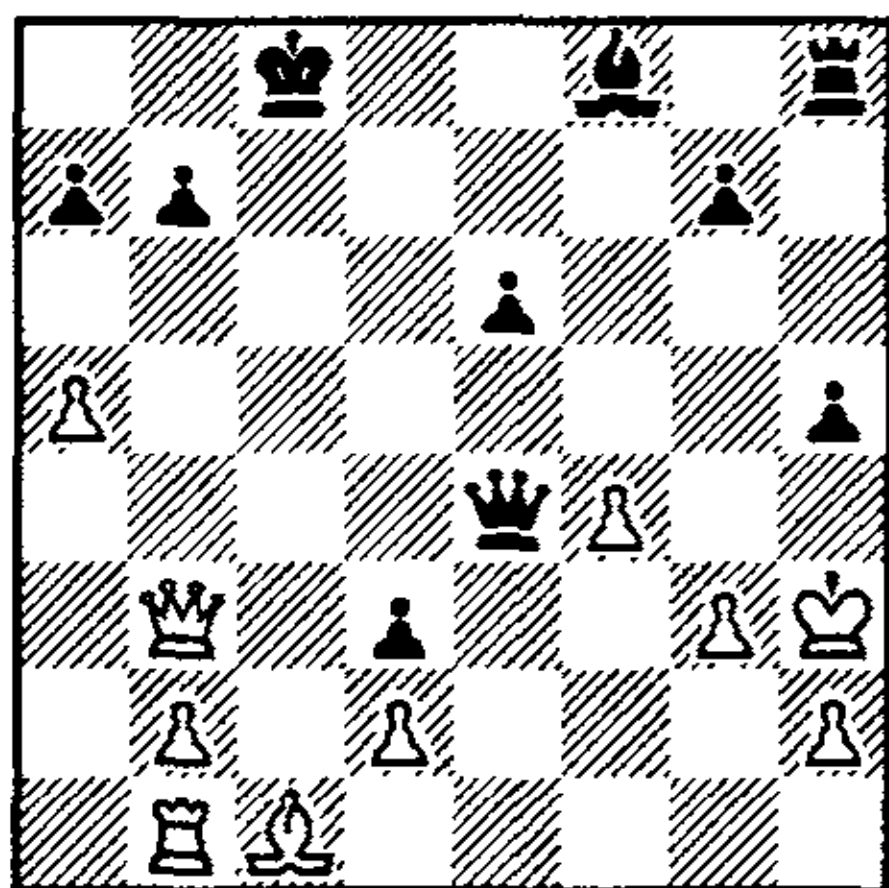
2. Фg4+ Кh8 3. Фh5 .



Обратите внимание на то, что ходы ферзем на g4 и h5 стали возможны только потому, что

конь черных связан. Матовый механизм — ферзь, поддержанный слоном, уже создан. В нем косвенно участвует и слон е5, парализующий действия коня. Мат предотвратить нельзя: на 3...♔g8 следует 4.♕:f6 ♖fd8 5.♕:h7+ и 6.♕h8X.

Копаев **Авербах**
Ленинград, 1946



Ход черных

Король белых здесь вышел за пешечное прикрытие, а все его придворные находятся на другом фланге. Неудивительно, что он сразу же попадает под сильнейшую атаку, так как черные немедленно вскрывают линию «h».

1...h4 2.♕c3+ ♔d7 3.♕e5. Ферзь на всех парах спешит на помощь своему повелителю, но уже поздно.

3...hg+ 4.♕:g3 ♖h3+! Ладья приносится в жертву ради построения матового механизма. Она привлекает короля на опас-

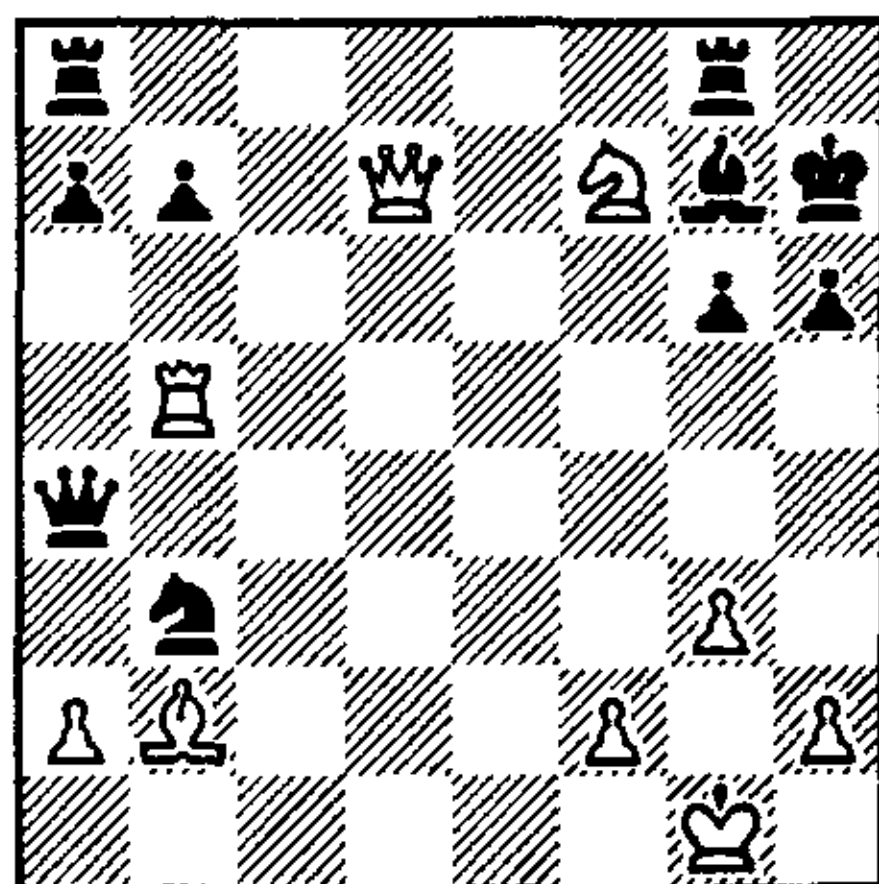
ное поле h3, отвлекая от защиты поля f3, куда стремится попасть ферзь черных.

5.♕:h3 ♕f3+ 6.♕h4 ♖e7+. Вот оно, матующее сочетание ферзя и слона; причем ферзь в нем выполняет ограничивающую роль, в то время как слону выпала честь нанести решающий удар. У белых нет другого ответа, кроме 7.♕g5, но после 7...♕:f4+ игра кончается. Как видите, ценой тяжелых материальных потерь белым удалось предотвратить мат, но не изменить результат партии.

Ко второй подгруппе относятся комбинации, связанные с двойным ударом; угроза мата совмещается с нападением или с какой-то не менее сильной угрозой. Подобные комбинации обычно ведут к выигрышу материала.

Вот типичный пример подобной комбинации.

Парр **Уайткрофт**
Лондон, 1938



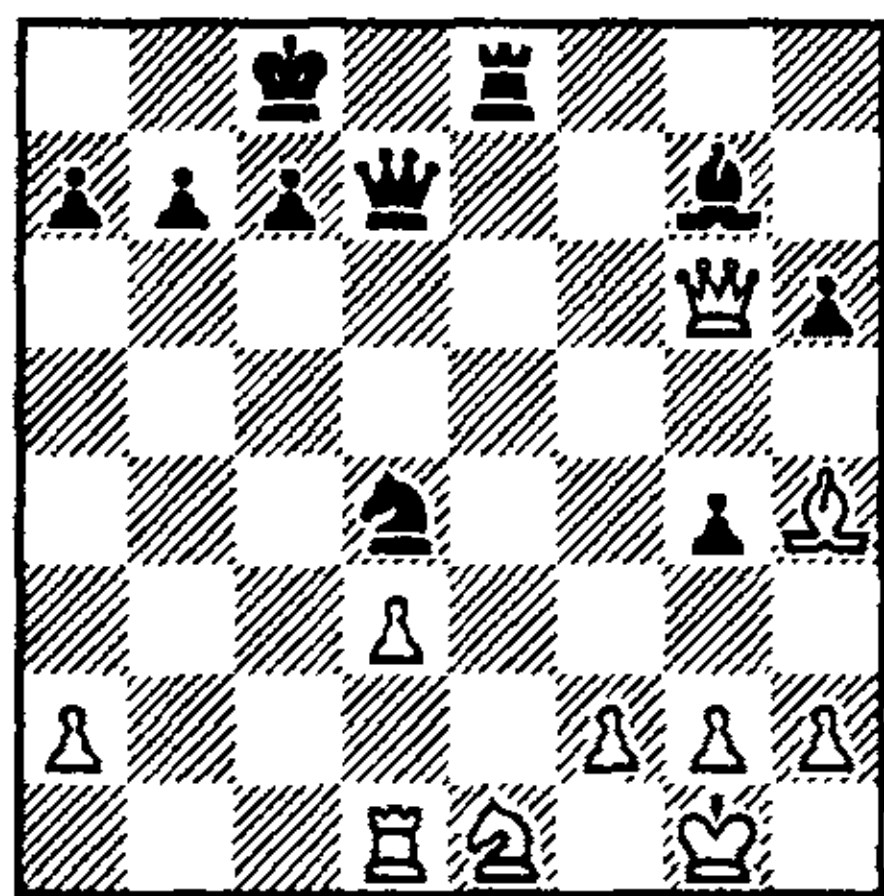
Ход белых

Путем 1. ♖h5! белые нанесли эффектный двойной удар. Атакован ферзь, а на 1... ♛:d7 следует мат в два хода — 2. ♖g5+ ♜h8 3. ♖:h6X.

Стоит заметить, что подобные комбинации, связанные с двойным ударом, нередко возникают внезапно и неожиданно. По крайней мере, для одного из партнеров!

Характерен следующий пример.

Соловьев **Авербах**
Москва, 1945



Ход черных

Фигуры черных расположены здесь несколько активнее, чем у противника, и ничто, на первый взгляд, не предвещает близкого конца. На самом деле положение белых критическое: их ферзь сильно ограничен в своей подвижности, и черным уда-

ется использовать это обстоятельство.

1... ♖e2+ 2. ♜f1 ♖f4 3. ♛h7. Кажется, что черные здесь сразу же выигрывают ходом 3... ♛e6, создавая угрозу мата (4... ♛e2+ 5. ♜g1 ♛:e1+), но белые парируют эту угрозу путем 4. ♛e4, и после 4. ♛:e4 de взять на e4 нельзя из-за 5. ♖d8X.

Правильный ответ черных 3... ♛f7!

Ферзь белых в западне, у него нет ходов. А черные угрожают путем 4... ♖g6 закрыть дверь в темницу, чтобы потом ходом ладьи на h8 его выиграть.

Белым приходится прибегнуть к чрезвычайным мерам.

4. ♖c1 ♖g6 5. ♖g3 c6. На 5... ♖h8 белые намеревались ответить 6. ♖:c7+ ♛:c7, что, правда, тоже не спасало.

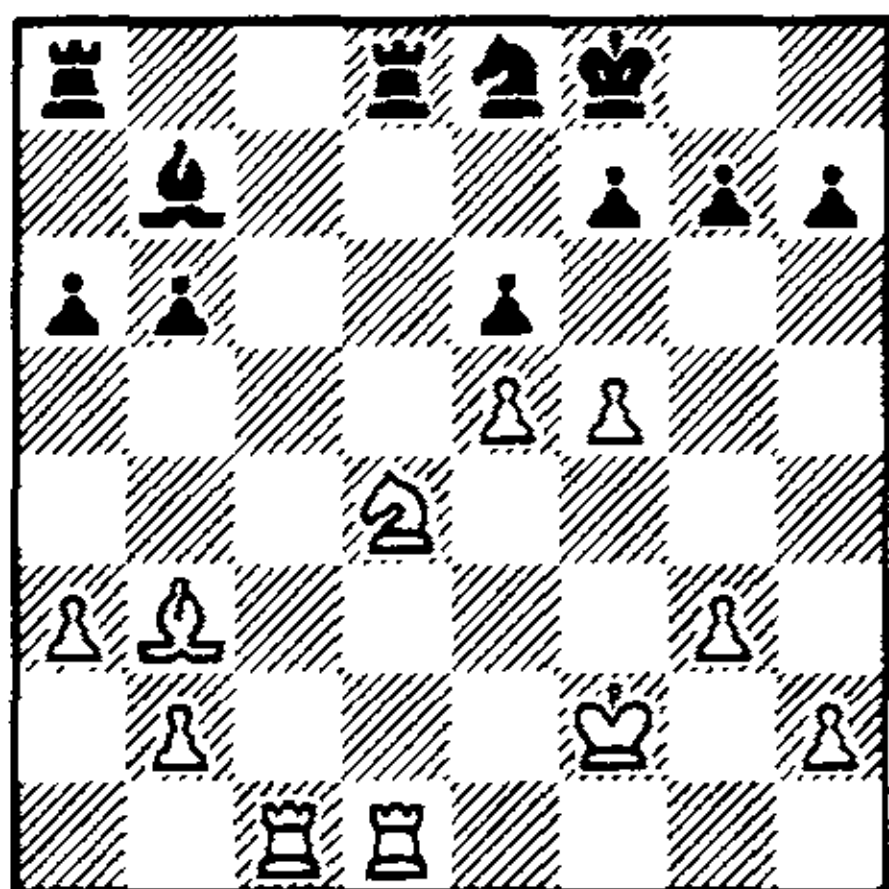
6. ♖c5. На 6... ♖h8 белые запланировали ответ 7. ♖f5, но в распоряжении черных есть давно заготовленный двойной удар, сразу же заканчивающий игру.

6... ♖c3! С одной стороны, грозит мат на e1, с другой — атакован ферзь. Поэтому белые сдались.

В третьей подгруппе у нас комбинации на двойной удар, в которых король — один из двух объектов нападения.

Ботвинник**Менчик**

Гастингс, 1935



Ход черных

Позиция черных трудная: на 1...e6 неприятно 2.e6! Пытаясь разменять сильного слона белых, нацеленного на пункты e6 и f7, они сыграли 1...♘d5. И вот, что произошло: 2.fe ♘:b3 3.e7+!

Маленькая, но весьма эффективная комбинация. Жертвой пешки черный король привлекается под двойной удар. После 3...♙:e7 4.♘c6+ материальный перевес белых достаточен для победы. Поэтому черные сдались.

6. Комбинации на выигрыш фигур или пешек

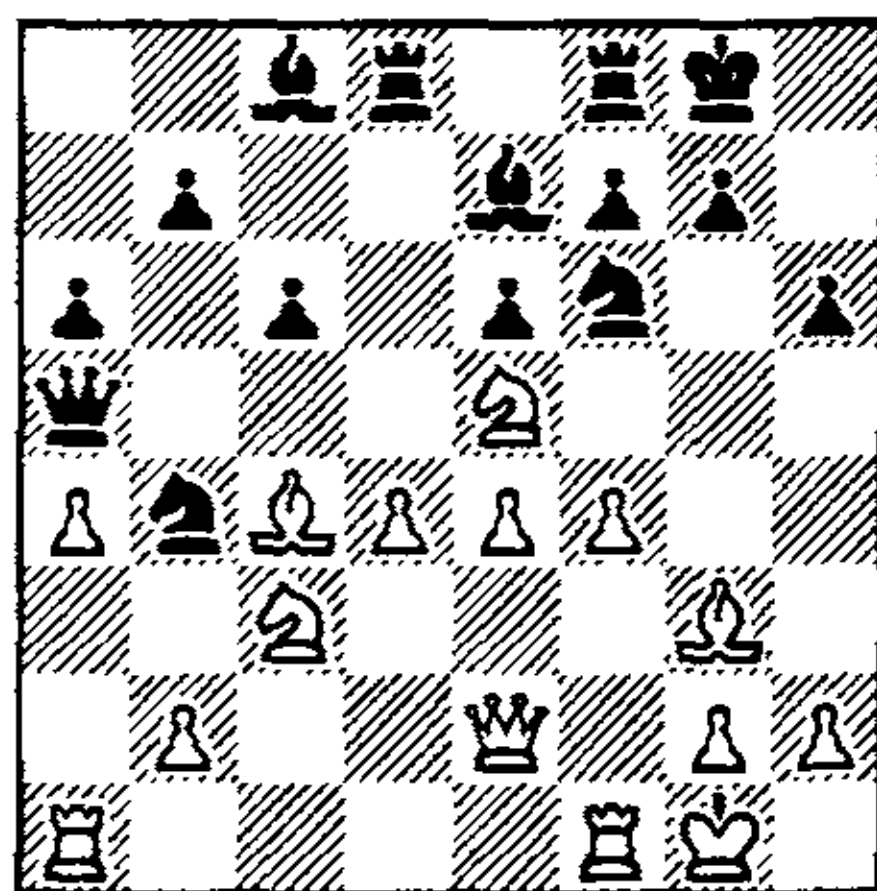
Как вы, вероятно, уже запомнили, комбинации этого типа делятся на две подгруппы. К первой относятся комбинации, в которых выигрыш фигуры достигается комбинированным на-

падением, то есть, когда эта фигура атакована, и у нее нет возможности ни уйти, ни защититься.

Типичный пример — позиция на диаграмме.

Ботвинник**Степанов**

Ленинград, 1934

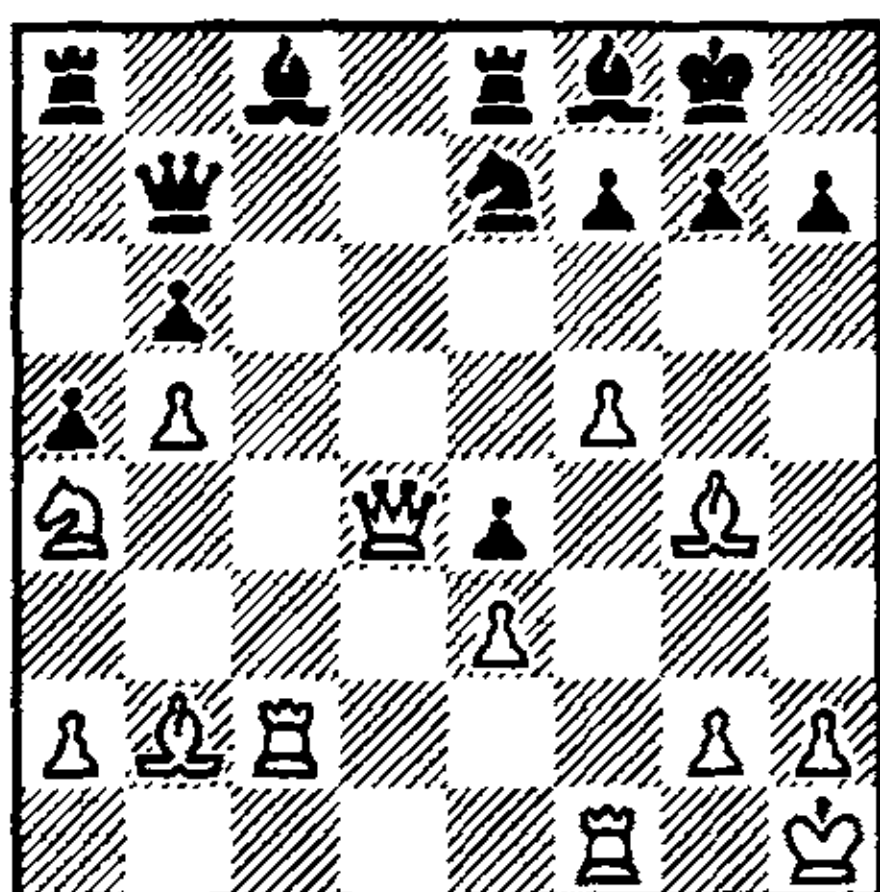


Ход белых

Белые сыграли здесь 1.f5. На 1...♙:d4 они замыслили ответить 2.fe ♘:e6 3.♘:e6 fe 4.♘g6 ♙e8 5.e5 ♘d5 6.♙f2 с двойным ударом — нападением на ладью и угрозой шаха на f7. Поэтому черные ответили 1...e6, полагая, что пешка от них не уйдет. Однако их ход — ошибка, позволяющая белым провести комбинированную атаку на ферзя противника. Последовало: 2. ♘:f7+! ♙:f7 3. ♘c4, и ферзь черных в западне.

А теперь пример комбинации на выигрыш фигуры при помощи двойного удара.

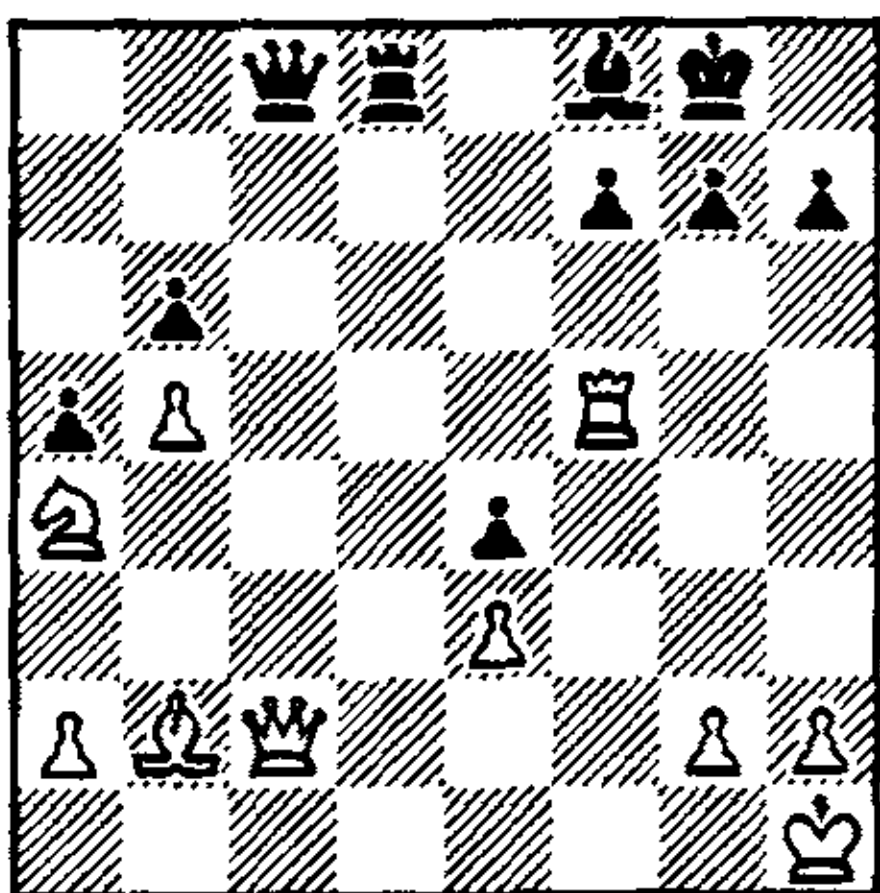
Новотельнов Ровнер
Москва, 1946



Ход черных

Видимо, белые были удовлетворены своим положением: они напали на пешку b6 и грозят ходом 1.f6. Однако очередь хода за черными, и, уловив существенный дефект в лагере соперника (слабо защищенный первый ряд), они неожиданно пожертвовали фигуру: 1...♘:f5! 2.♘:f5 ♘:f5 3. ♖:f5 ♖ed8. Важное звено в замысле черных: теперь ферзю приходится отступать так, чтобы одновременно охранять первый ряд.

4.♚c4 ♖ac8 5.♚e2 ♖:c2 6. ♚:c2 ♚c8!



Попробуем разобраться в том, что произошло. Сначала жертвой фигуры белые завлекли ладью на поле f5, отвлекая ее от защиты первого ряда. Затем ферзь белых был привлечен на поле c2. А в итоге последовал двойной удар — последним ходом ферзь черных напал одновременно на ферзя и ладью соперника. Белые беспомощны: они не могут ни взять ферзя противника, ни защитить ладью, а на 7. ♖f2 следует 7...♚:c2 8. ♖:c2 ♖d1X.

в. Комбинации на проведение пешки в ферзи

Не нужно доказывать, что проведение пешки в ферзи один из способов достижения материального перевеса. Например, элементарной комбинацией на эту тему будет пешечный прорыв. В середине игры пешки в ферзи проходят крайне редко. Мы приведем исключительный случай, когда пешка оказалась ферзем сразу же по выходе из дебюта.

Ларсен Спасский
Белград, 1970

- | | |
|-----------|--------|
| 1. b2—b3 | e7—e5 |
| 2. ♘c1—b2 | ♘b8—c6 |
| 3. c2—c4 | ♘g8—f6 |
| 4. ♘g1—f3 | e5—e4 |

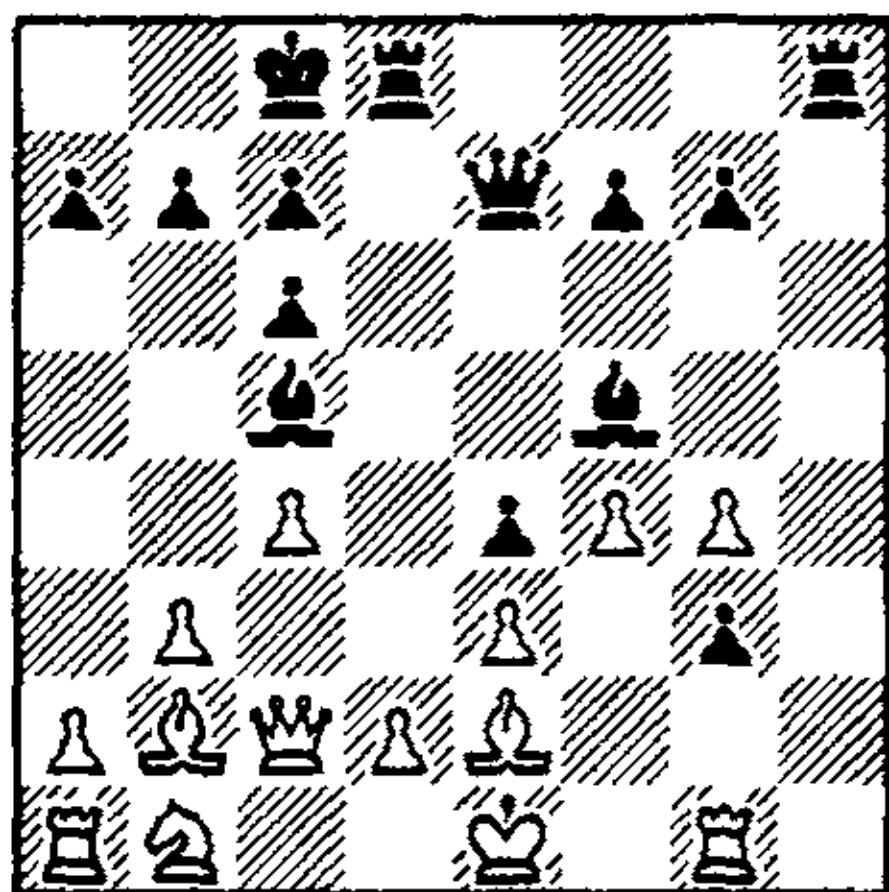
5. ♖f3-d4 ♗f8-c5
 6. ♖d4:c6 d7:c6
 7. e2-e3 ♗c8-f5
 8. ♔d1-c2 ♔d8-e7
 9. ♗f1-e2 0-0-0
 10. f2-f4 ...

Белые оригинально разыграли дебют, но это не принесло им ничего хорошего. Черные успешно закончили мобилизацию своих сил и готовы приступить к активным действиям. А последний ход белых — серьезная ошибка, льющая воду на мельницу противника.

10. ... ♖f6-g4!
 11. g2-g3 h7-h5
 12. h2-h3 h5-h4!

Жертвуя фигуру, черные начинают опасную атаку на короля противника, тем более, что он не успел рокироваться.

13. h3:g4 h4:g3
 14. ♖h1-g1 ...



Теперь следует еще одна жертва, способствующая движению пешки и проникновению ферзя

черных на королевский фланг противника.

14. ... ♖h8-h1!
 15. ♖g1:h1 g3-g2
 16. ♖h1-f1 ...

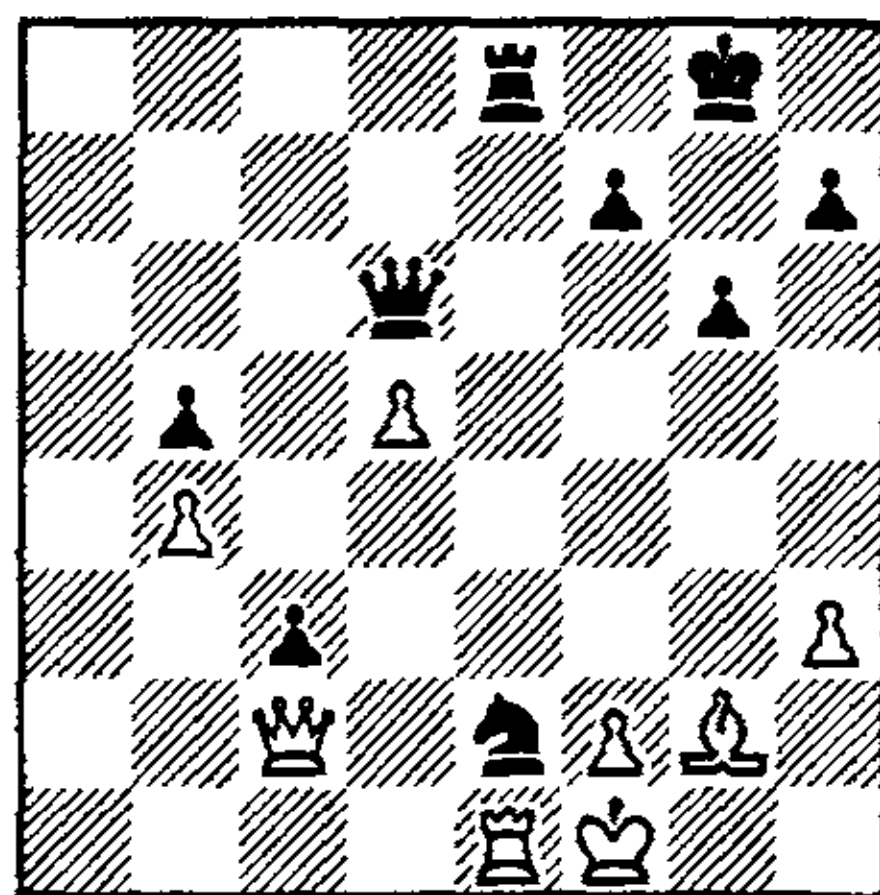
Лучшего не видно. На 16. ♖g1 последовало бы 16... ♔h4+ 17. ♔d1 ♔h1! 18. ♔c3 ♔g1+ 19. ♔c2 ♔f2, и белые могут сдаться.

16. ... ♔e7-h4+
 17. ♔e1-d1 g2:f1 ♔+
 18. ♗e2:f1 ♗f5:g4+

Белые сдались: следующим ходом они получали мат.

Конечно, возможны комбинации на превращение пешки, связанные с двойным ударом.

Вельтмандер Полугаевский
 Сочи, 1958



Ход черных

Первое впечатление — черным плохо: их конь гибнет. Однако они пошли на эту позицию, полагая, что внешне безобидная пешка c3 позволяет им пожертвовать этого коня, но

провести выигрывающую комбинацию

1... ♖g3+! Таким путем черные открывают линию «f» для последующего нанесения двойного удара.

2.fg ♜f6+ 3.♜f2. Другого ответа не видно: иначе теряется ладья.

3... ♗:e1+ 4.♗:e1 ♜:f2+ 5. ♗:f2 c2, и пешку не остановить

В механизме этого двойного удара полезно разобраться. Ход 2 ♜f6 представляет собой двойное нападение (на короля и ладью) в сочетании со скрытой угрозой превратить пешку в ферзя

17. Комбинации на ничью

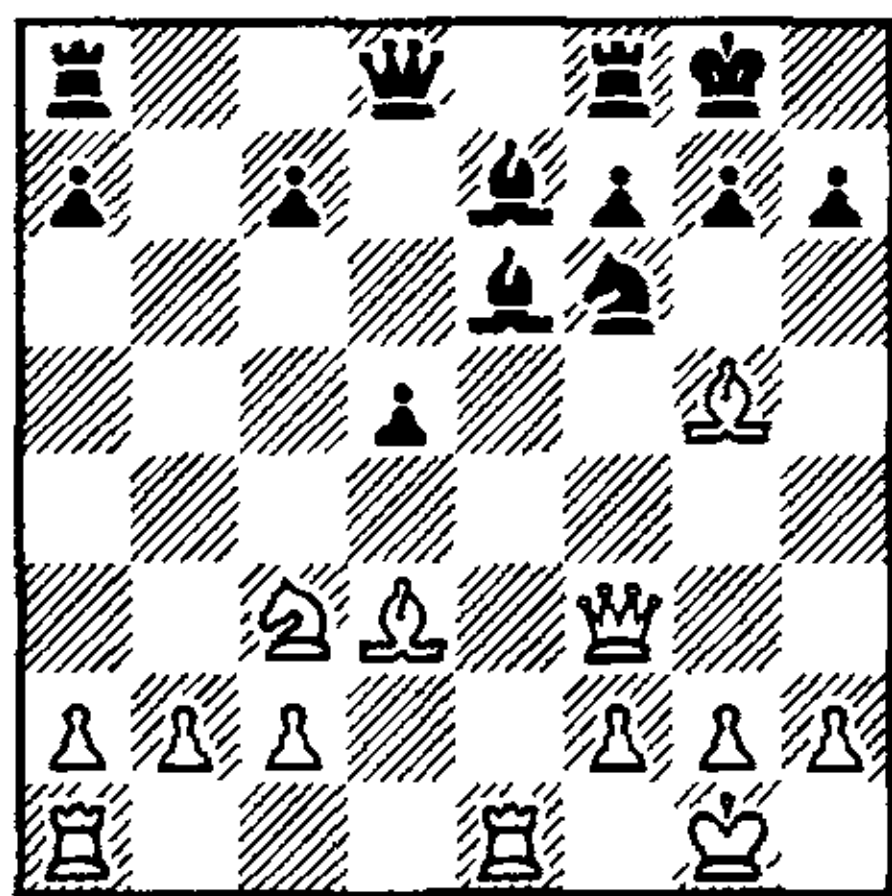
Начнем рассмотрение комбинаций на ничью с таких, в которых объектом атаки становится король, однако эта атака ведет не к мату, а только к вечному шаху

а. Вечный шах

Чаше всего подобная ситуация возникает тогда, когда удастся разрушить укрепления вокруг неприятельского короля, но для того, чтобы дать мат, не хватает боевых сил. В большинстве случаев ведущую к вечному шаху атаку осуществляет ферзь.

Тому примером следующий классический образец

Алехин Эм. Ласкер
Петербург, 1914



Ход черных

Ласкер сыграл здесь **1...h6**, стремясь определить позицию чернопольного слона белых. Однако продвижение пешки серьезно ослабило королевскую крепость черных, и двумя разрушающими жертвами Алехин использовал это обстоятельство.

2.♘:h6 gh 3.♖:e6 fe 4.♔g3+ ♕h8 5.♔g6. Ферзь белых, поддержанный слоном, оказался в опасной близости к королю противника. Однако конь черных надежно прикрывает пункт h7, и белым не удастся создать матовые угрозы. После **5...♔e8** все, что у них есть, — это вечный шах.

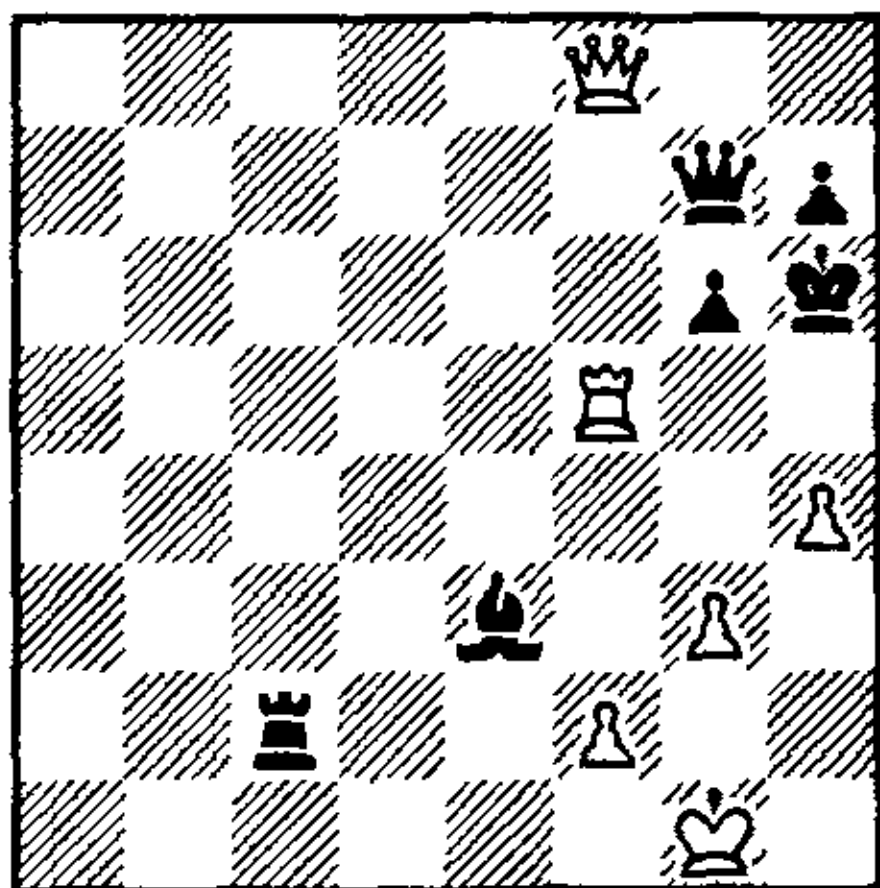
6.♔:h6+ ♕g8 7.♔g5+ ♕h8 (конечно, не **7...♕f7 8.♔g6X**), и партнеры согласились на ничью.

Но когда атака выдыхается, вечный шах может явиться путем к спасению (см. диагр. на стр. 79).

Первое впечатление от позиции — атака белых захлебнулась, и им не избежать материальных потерь. Однако спасенье все же есть — **1.♖h5+!** Эта разрушающая жертва раскрывает короля черных, что оказывается

достаточным для вечного шаха — 1...gh 2. ♖d6+ ♔g6 3. ♖f8+ с ничьей

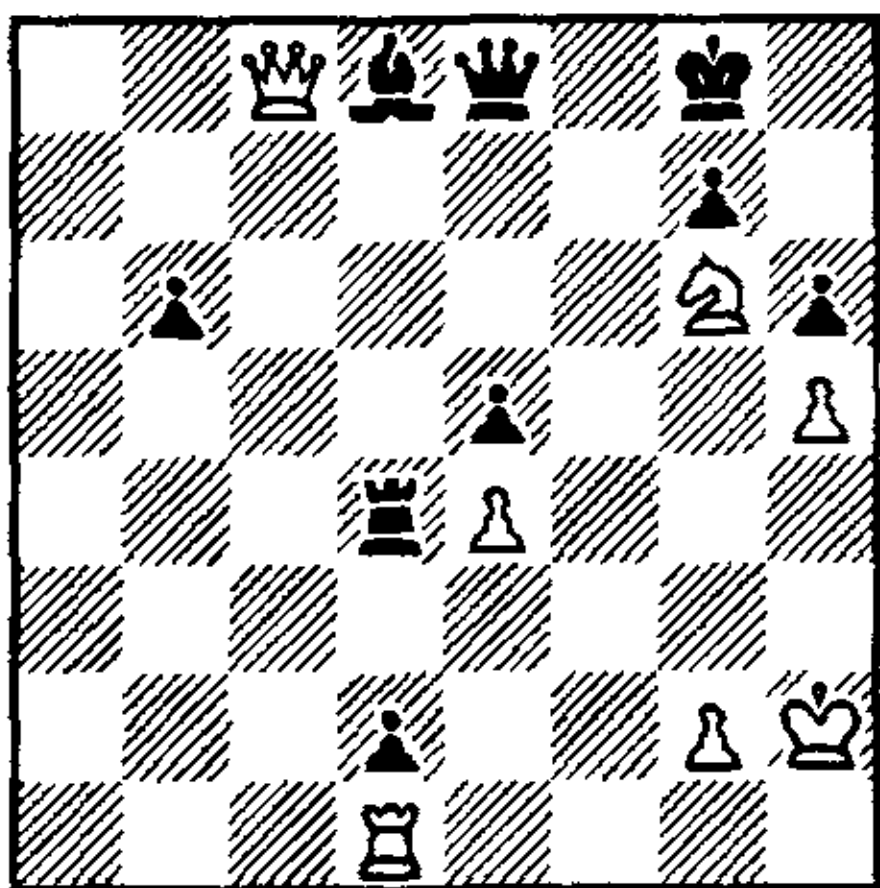
Смыслов **Васюков**
Москва, 1961



Ход белых

Угроза вечного шаха может быть совмещена в двойном ударе с какой-нибудь другой сильной угрозой, например, с угрозой мата.

Рюмин **Верлинский**
Ленинград, 1933



Ход белых

Преимущество черных здесь неоспоримо, тем не менее белым

удается спастись при помощи вечного шаха

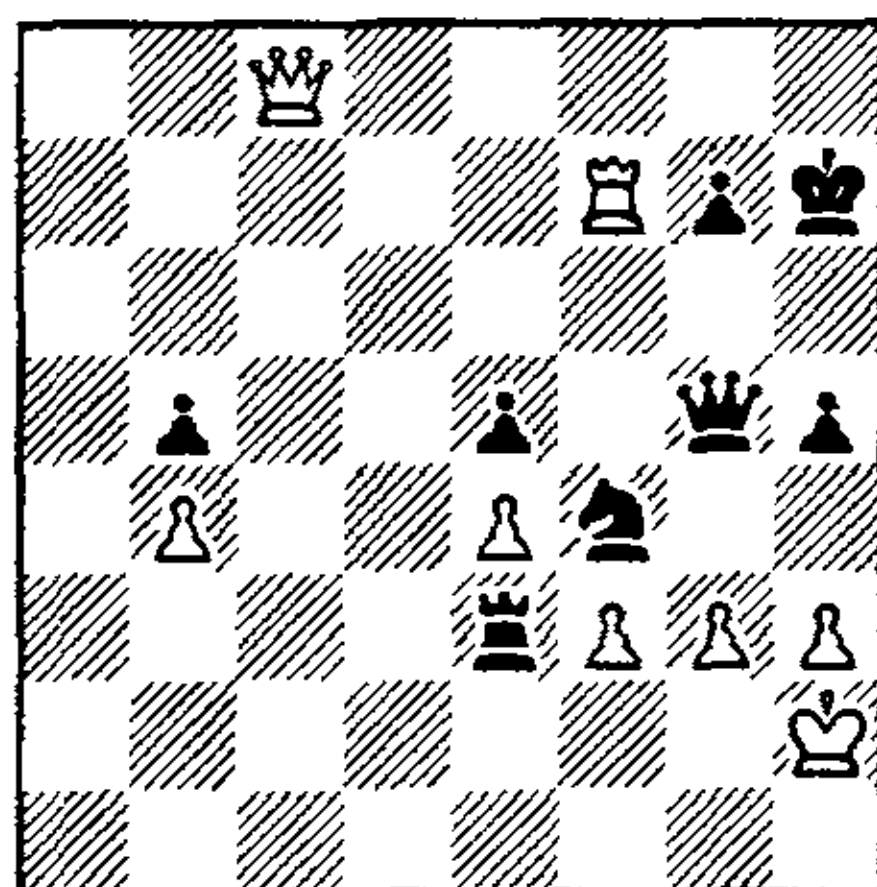
1. ♖f1! d1 ♖ 2. ♖e6+! ♔h7!
(2 .. ♖:e6 3 ♖f8+ ♔h7 4 ♖h8X)
3. ♔f8+ ♔h8 (3 ♖f8 4. ♖g6+ ♔g8 5 ♖e6+) 4. ♔g6+ с ничьей

6. Пат

Пат в середине игры встречается крайне редко и в большинстве случаев возникает из-за того, что сторона, обладающая материальным перевесом, когда до победы рукой подать, не обращает достаточного внимания на защитительные ресурсы соперника.

Вот один из наиболее известных примеров

Эванс **Решевский**
Нью-Йорк, 1963



Ход белых

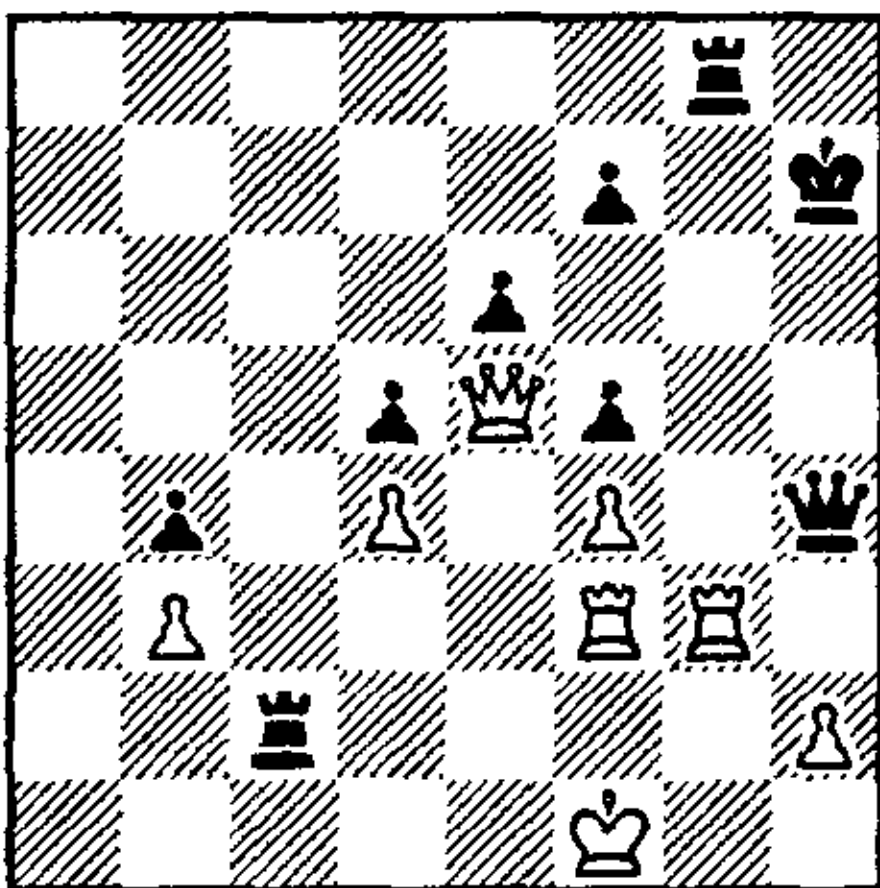
Невооруженным глазом видно, что дела белых плохи. У них не хватает фигуры, в смертельной опасности король. Кажется, самое время сложить оружие. Но белые не сдаются и делают

ход, который противник, видимо, посчитал жестом отчаяния.

1.h4! ♖e2+ 2.♔h1 ♕:g3? Ожидая немедленной капитуляции, черные не утруждали себя выяснением замысла партнера и взяли пешку. Однако то, что у короля белых нет ходов, создало почву для комбинации. Нужно только суметь освободиться от ненужных ферзя и ладьи. Следуют самоуничтожающие жертвы — 3.♕g8! ♕:g8 4.♖:g7+! Взятие ладьи ведет к пату, а если ее не брать, то «бешеная» ладья дает вечный шах.

Обычно считается, что пат — последний шанс на спасенье. Однако это отнюдь не соломинка, за которую хватается утопающий. Угроза пата — вполне реальный прием защиты, который никогда не следует упускать из вида.

Тайманов Геллер
Москва, 1951



Ход черных

Позиция белых проиграна: от многочисленных угроз защиты не видно. Партия продолжалась всего три хода — 1...♖:h2 2.♕e3 ♖a8 3.♖g7+. Жертва отчаяния, которую черные просто игнорируют — 3...♔h6, и белые сдались. Впоследствии было установлено, что этот финал представляет собой комедию ошибок. Первым же ходом черные упустили победу, которая достигалась путем 1...♖g4! Например, 2.♖h3 ♖c1+ 3.♔e2 ♖e1+ и 4...♖:e5. А ход в партии позволял белым провести изящную патовую комбинацию — 2.♖:g8 ♕:g8 3.♖g3+!

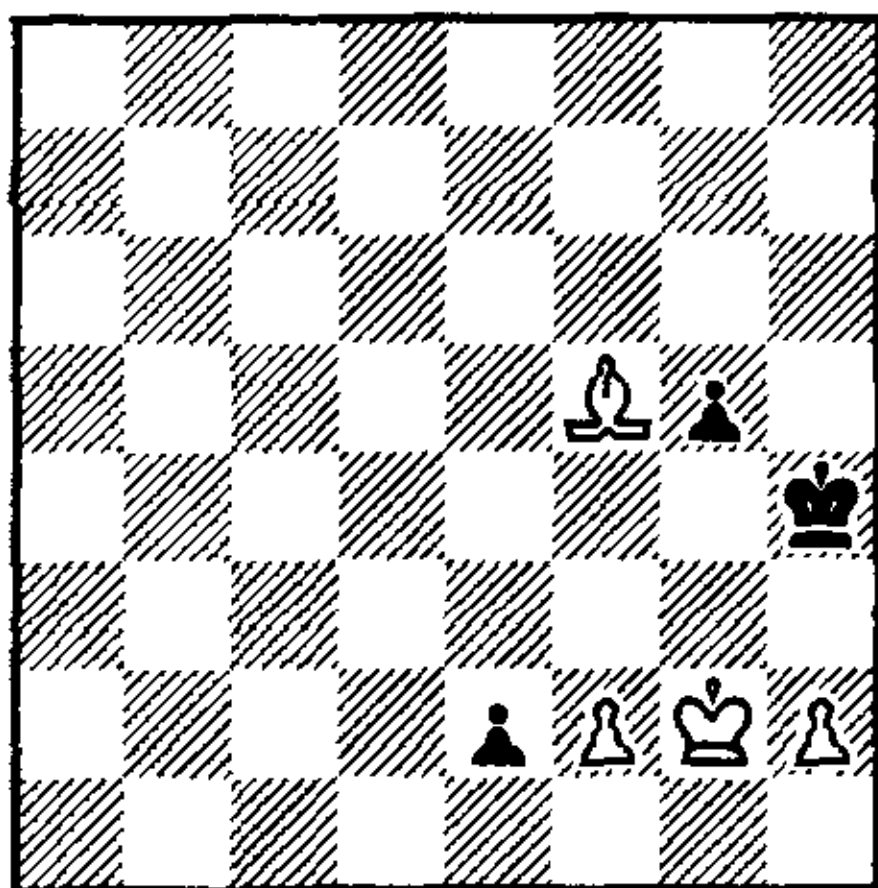
Эта привлекающая и одновременно самоуничтожающая жертва приводит к тому, что белый король оказывается лишен хода. После вынужденного 3...♕:g3 белым остается только освободиться от ферзя — 4.♕b8+ ♕g7 5.♕g8+! с ничьей.

в. Блокада

Мы уже не раз подчеркивали, как важно, чтобы фигуры поддерживали друг друга и их действия против неприятельских фигур были скоординированы. Поэтому, при малом числе нападающих фигур, чаще всего в эндшпиле, возможна система

защиты, основанная на выключении хотя бы одной из этих фигур из игры.

В.Чеховер, 1954
(Окончание этюда)



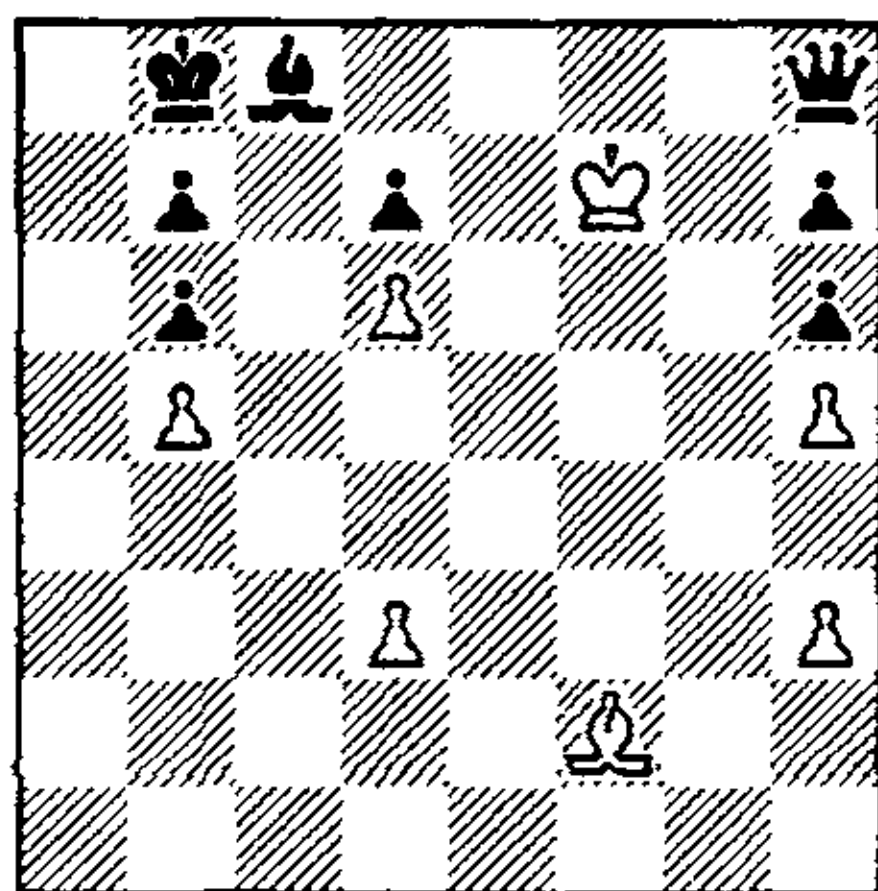
Ход белых. Ничья

Пешку черных не остановить. Однако оказывается, что даже в такой с виду совершенно безнадежной позиции у белых есть возможность спасти партию. Они играют **1. ♖g4!** Ход этот представляет собой типичный двойной удар. С одной стороны белые нападают на пешку, а, если черные возьмут слона **1... ♗:g4**, то после **2. f3+** и **3. ♗f2** пешка задерживается, и ничья становится совершенно очевидной. А в ответ на **1... e1 ♕** белые реализуют вторую угрозу — путем **2. h3!** они полностью изолируют черного короля, запирая его в клетку. Ясно, что ферзь в одиночку ничего сделать не в состоянии.

Заметим, что не вело к цели **1. h3** из-за **1... g4!**, и король черных освобождается из плена.

Блокировать можно не только короля, но и любую другую фигуру, включая ферзя. В следующей позиции король и слон черных заперты в углу, но их ферзь грозит вырваться на свободу, после чего белые пешки посыпятся с доски, как спелые яблоки.

По Ф.Симховичу, 1924



Ход белых. Ничья

Белым удастся заблокировать ферзя противника.

1. d4! ♕d8 2. h4, и, несмотря на лишнего ферзя, у черных не видно путей к победе.

Подобный прием защиты встречается крайне редко, тем не менее его полезно знать.

г. Вечное преследование

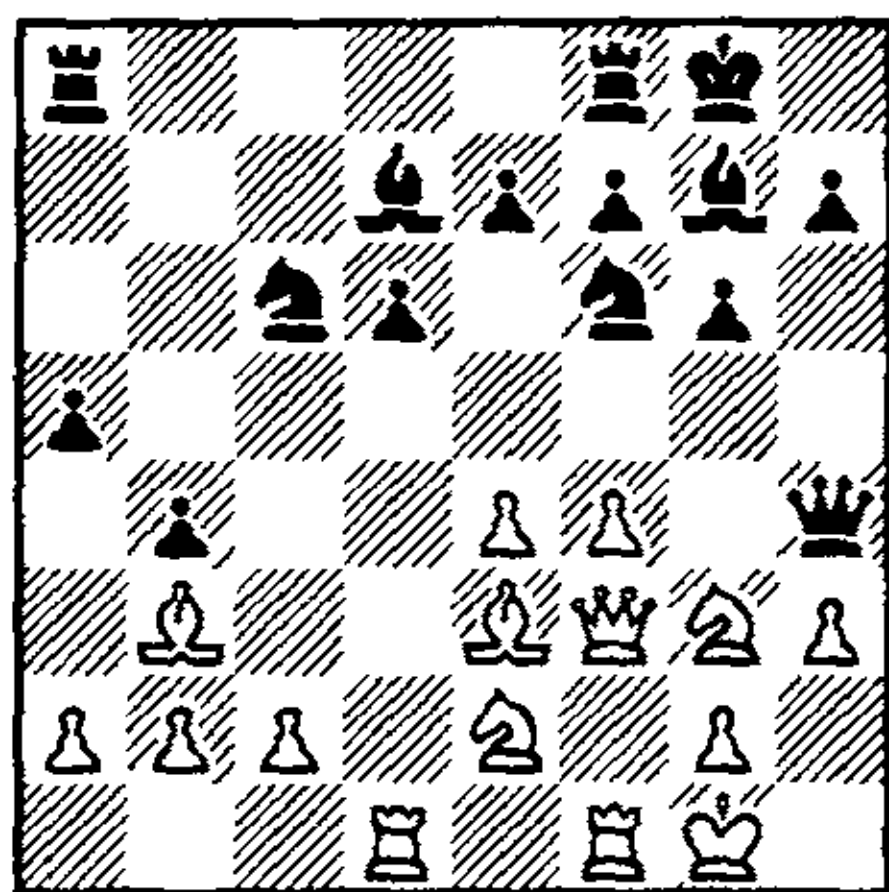
При вечном шахе преследованию подвергается король, но

подобному непрерывному нападению могут быть подвергнуты и другие фигуры. Эта тема весьма основательно разработана этюдистами, но иногда встречается и на практике. На следующей диаграмме представлен один такой пример.

Зурахов

Бухман

Киев, 1967



Ход черных

Фигуры черных разобщены, а их ферзь практически выключен из игры. К тому же грозит 1. e5. Однако скученность белых фигур на королевском фланге позволяет черным провести комбинацию на тему вечного преследования.

1... ♖g4 2. hg После 2. ♔f2 ♖e2 3. ♖e2 ♔f2 черным нечего опасаться.

2... ♖:g4 3. ♔fe1 Поле h1 защищено конем, поэтому нападение ферзя и коня черных на белого короля не столь опасно,

но здесь важный момент заключается в том, что ферзь белых имеет весьма ограниченную свободу передвижения, и черные начинают его преследовать.

3... ♖h2! 4. ♔f2 ♖g4 5. ♔f3 Единственный ход после 5. ♔f1 белые получали мат 5... ♖h2 с ничьей.

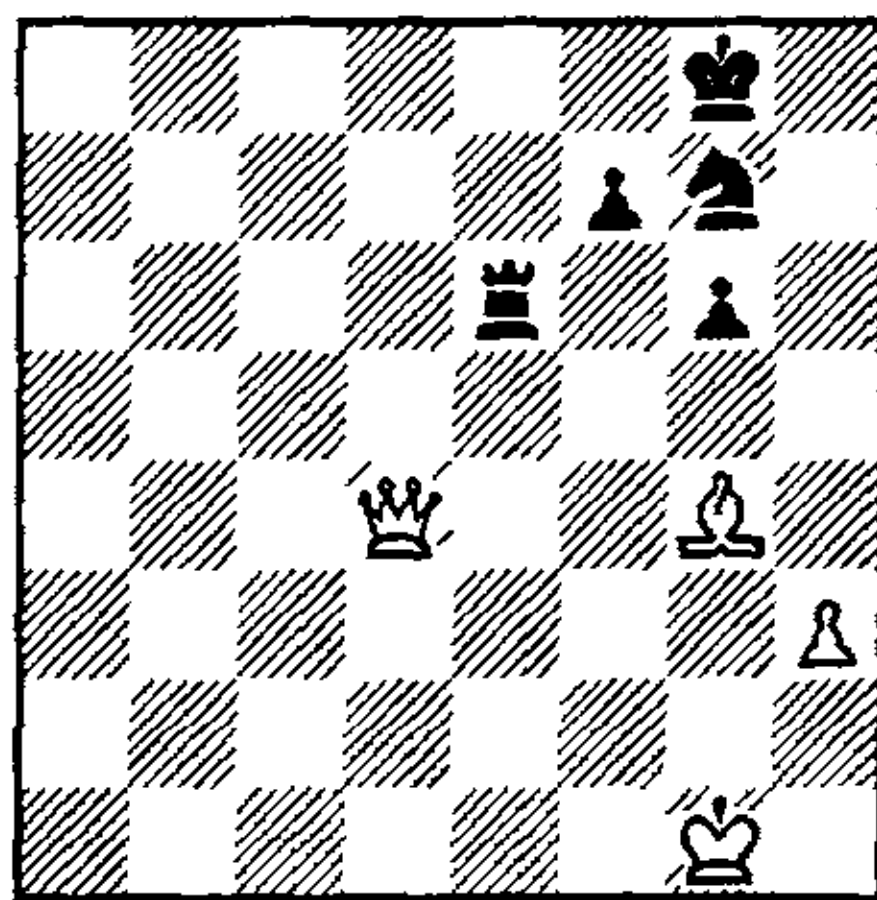
д. Крепость

Построение крепости, куда не могут проникнуть фигуры противника — важный тактический прием защиты.

Флор

Лиликталь

Будапешт, 1950



Ход черных

У белых ферзь за ладью и пешку, но игра ведется на одном фланге, и результат зависит от того, смогут ли они взять штурмом крепость противника.

Последовало 1... ♖f5! 2. ♖:f5 Белые, видимо, полагали, что

после размена, с помощью проходной пешки они легко добьются успеха, но, на самом деле, возникшая позиция представляет собой неприступную крепость. Сильнее было 2 ♖f4, чтобы затем движением пешки «h» попытаться расшатать укрепления черных.

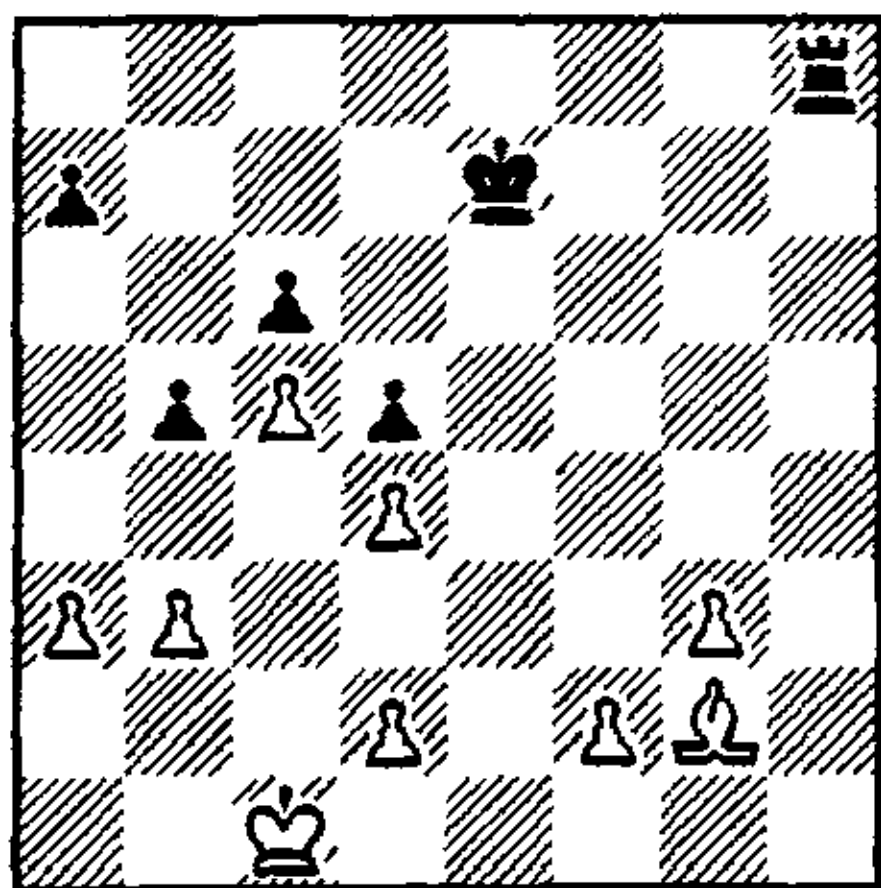
2...g4 3. ♖g2 f4 4. h4 ♖h7 5. ♖f3 ♖e3+ 6. ♖:f4 ♖e6 7. ♖f5 ♖g6 8. h5 ♖h6 9. ♖g5. Фигуры белых вплотную подошли к укреплениям противника, но проникнуть внутрь крепости им не удастся.

9...♖e6 10. ♖d8 ♖g7. Ферзя на f8 пропустить никак нельзя.

11. ♖d4+ ♖h7 12. ♖h4 ♖h6 13. ♖b4 ♖g7 14. ♖b8 ♖e6. Ничья.

Идея построения крепости не всегда лежит на поверхности. Иногда она бывает очень завуалированной.

В. Чеховер, 1947



Ничья

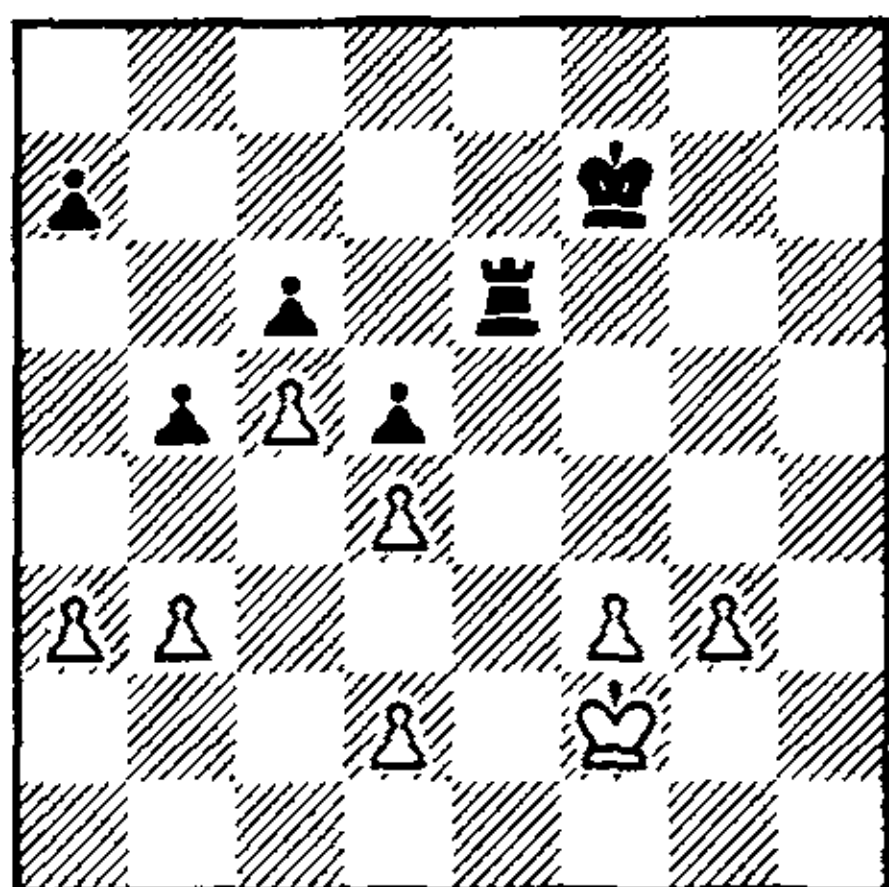
У белых три пешки за качество, и задание, на первый взгляд, не выглядит трудным. Однако внешнее впечатление часто бывает обманчивым. Черные грозят вторгнуться ладьей в лагерь противника и выиграть пару пешек, после чего им будет нетрудно добиться победы. Например 1 ♖c2 ♖h2 2 ♖f1 ♖f2 3 ♖d3 ♖g2. Или 1 ♖f3 ♖f8 2 ♖d1 ♖f2 3 g4 ♖g2 4 ♖c3 ♖g3+, и, отправившись королем на поле e4, черные выигрывают партию.

Итак, приходим к выводу, что потеря хотя бы одной пешки на королевском фланге ведет к проигрышу.

Что же тогда делать, разве у белых есть возможность не отдать ни одной пешки? Оказывается, есть, и весьма необычная — нужно поступиться слоном!

Сначала этот замысел выглядит бессмысленным, но в том-то и заключается парадокс, что, благодаря этой, с виду совершенно непонятной жертвы, белые успевают выкурить ладью из своего лагеря и построить неприступную крепость.

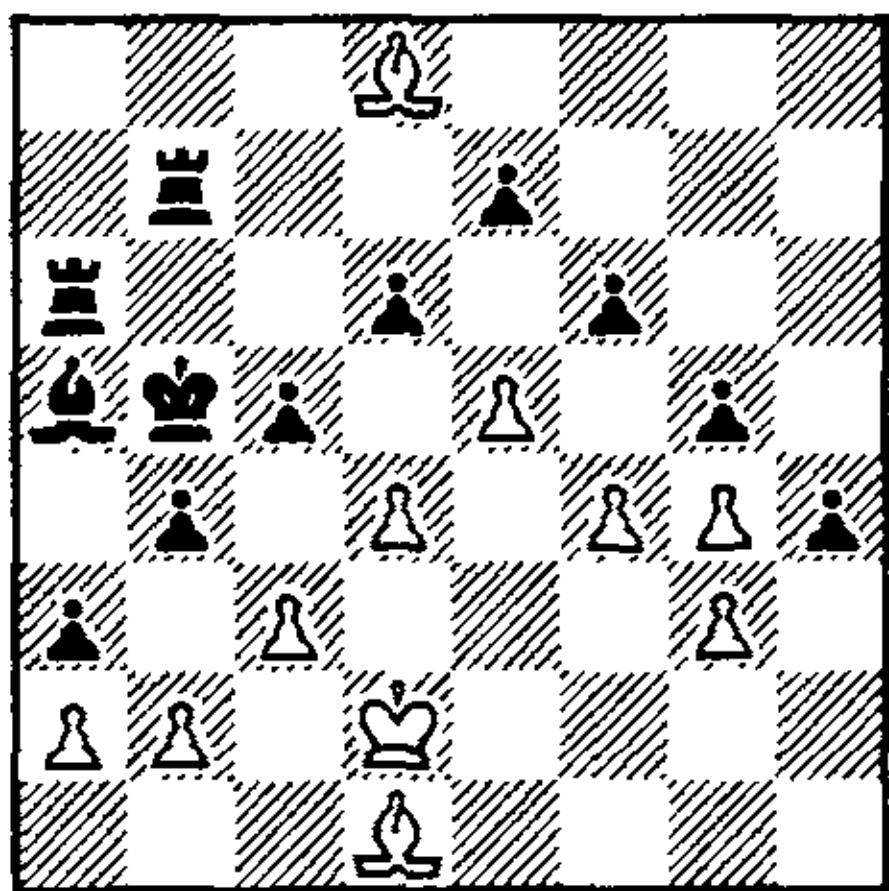
1. ♖d1! ♖h2 2. ♖e1 (e2)! ♖:g2 3. ♖f1 ♖h2 4. ♖g1 ♖h6 5. f3! ♖e6 6. ♖f1 ♖f7 7. ♖f2



Возникла уникальная позиция. У черных лишняя ладья, но здесь использовать такое большое преимущество не представляется возможным. Белые построили пешечные бастионы, а король надежно стережет все входы и выходы.

В заключение, чтобы покончить с этой темой — юмористический этюд.

А.Рудольф, 1912



Ничья

Задание может вызвать недоумение: положение белых выглядит совершенно безна-

дежным. Однако они не унывают.

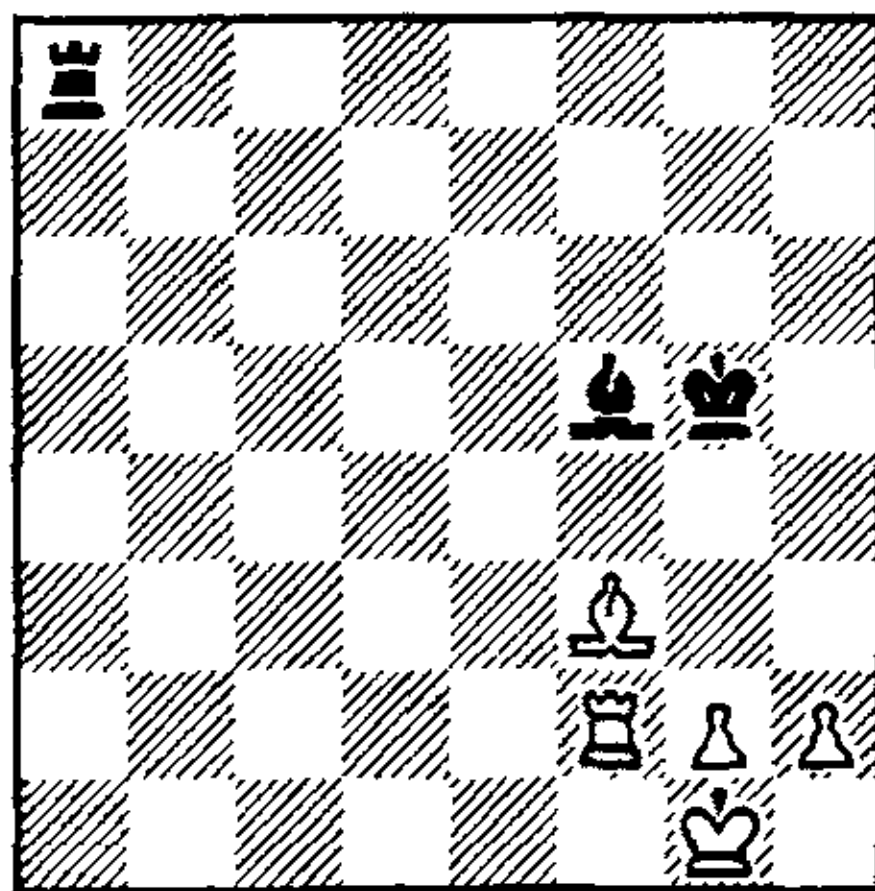
1. ♖a4+!! Что за чепуха? У белых и так мало сил, а они отдают задаром еще одну фигуру.

2... ♜:a4 3.b3+ ♜b5 4.c4+ ♜c6 5.d5+ ♜d7 6.e6+ ♜:d8. Кроме пешек у белого короля не осталось никого из придворных, но после **7.f5**, наглухо запирающего крепость, черные бессильны вторгнуться в лагерь неприятеля, а значит, не могут реализовать свой огромный материальный перевес. Ничья!

е. Выравнивание сил

Комбинации с подобным финалом чаще всего встречаются в эндшпиле. Следующий пример типичен.

Д.Греко, 1623



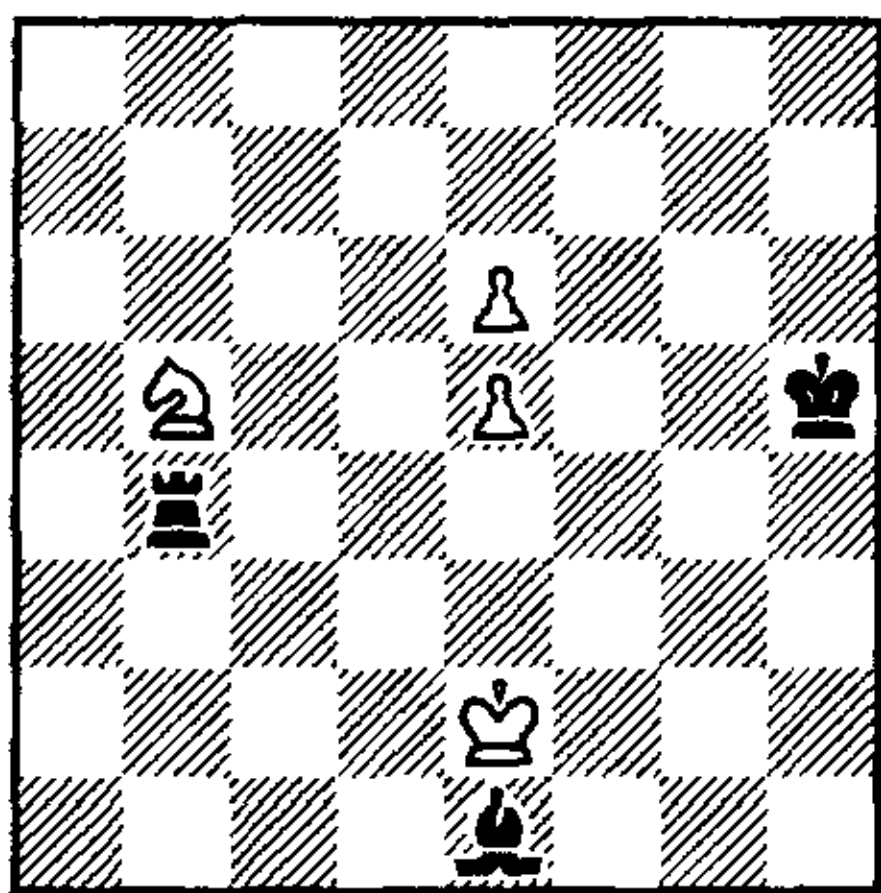
Ход черных. Ничья

У черных не хватает двух пешек, но тем не менее они спаса-

ют партию разменной комбинацией:

1... ♖a1+ 2. ♖f1 ♖:f1+ 3. ♘:f1 ♗h3! 4. ♘f2 ♗:g2! Таким путем, отдавая слона за пешку, черные получают известную теоретическую позицию, в которой лишний слон не приносит белым успеха.

М.Перельман, 1955



Ничья

Здесь белые достигают ничейного соотношения сил нашим излюбленным приемом — двойным ударом. У черных —

лишняя ладья, а пешки белых легко подвергаются атаке ладьи, тем не менее им удастся выиграть слона противника.

1.e7 ♖e4+ 2. ♘f1! ♖:e5 3. ♗c7! ♖:e7 4. ♗d5! А вот и искомый двойной удар! Белые напали на ладью, но одновременно сохраняют угрозу «вилки» на короля и ладью. Поэтому ладья не может ступить на e8, e6 и e4.

4... ♖e5. Единственный ход. Однако теперь белые осуществляют угрозу второго порядка.

5. ♗f4+ ♘g4 6. ♗d3 с двойной атакой на ладью и слона.

Подчеркнем, что хотя пат, блокада, крепость да и ничейное соотношение сил — все эти приемы характерны скорее для эндшпиля, их полезно знать. Это позволит вам точнее оценивать позицию при переходе из середины игры в эндшпиль, а также расширит ваше понимание шахмат.

Для человека, не знакомого с шахматами, маленькие фигурки — просто деревянные безделушки. Трудно поверить, что они способны жить сложной, насыщенной опасностями жизнью. Однако мысль и фантазия человека одухотворяют эти фигурки, и они, как заправские актеры, начинают разыгрывать чудесные представления: трагедии, драмы, даже комедии или водевили.

И вот что самое удивительное — человек, который передвигает эти фигурки, как и присутствующий при игре зритель, оба они становятся непосредственными участниками представления. Они не всегда знают, какова будет развязка этого спектакля, волнуются, удивляются, восторгаются, расстраиваются и даже впадают в отчаяние, ибо незатейливые на вид фигурки, оказывается, способны задеть самые сокровенные и чувствительные стороны человеческой души. И шахматная партия превращается в произведение

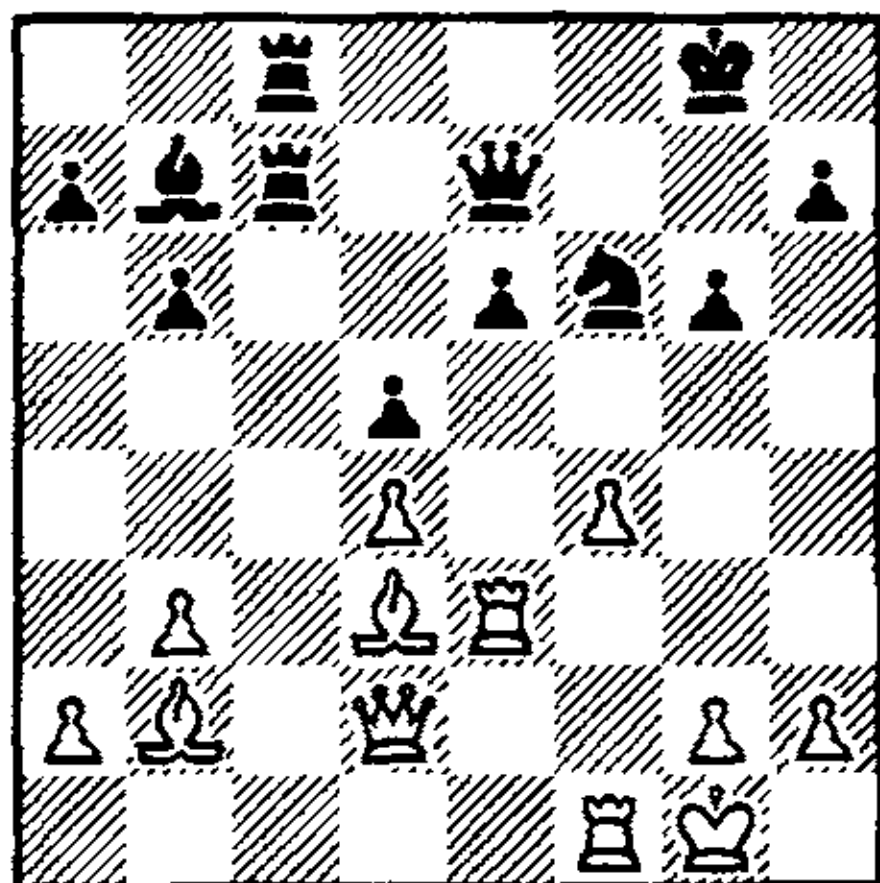
искусства, которое не только радует ум, но и согревает душу.

Среди чувств, сопутствующих событиям на шахматной доске, несомненно самое сильное и глубокое — это чувство красоты, красоты замысла, красоты идеи, красоты человеческой мысли. Все это необычайно сильно действует на наше воображение. И никого не удивляют восторженные аплодисменты зрителей, когда какая-нибудь партия заканчивается эффектной комбинацией. Становится понятным также, почему на шахматных соревнованиях устанавливаются специальные призы за красоту, а красивые партии и комбинации обходят печать всего мира.

Однако что это такое — красивая комбинация?

Для того, чтобы ответить на этот вопрос, мы познакомим вас с несколькими комбинациями из сокровищницы шахматного искусства, с наиболее яркими жемчужинами шахматного творчества.

Цукерторт Блэкберн
Лондон, 1883



Ход белых

У черных ослаблен королевский фланг, но они все свои надежды возлагают на ход конем на e4. Вникнув глубоко в позицию, белые попросту пренебрегают этой угрозой, усмотрев, что в дальнейшем у них появляются отличные возможности атаки.

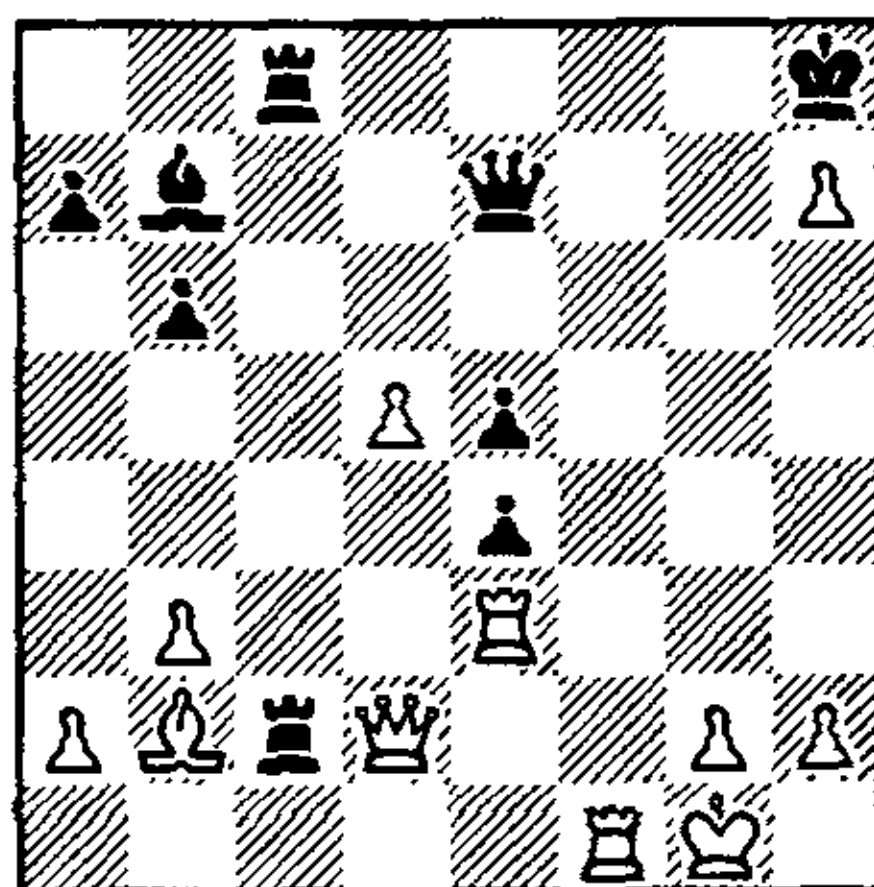
1.f5!

Еще раз повторим, что, делая этот обоюдоострый ход, белые должны были точно рассчитать последующее развитие событий.

1... ♖e4 2. ♗:e4 de 3.fg!

Сыграно с олимпийским спокойствием: вторжение ладьи черных на c2 белых не пугает.

3... ♖c2 4.gh+ ♔h8 5.d5+ e5.



Кажется, атака белых зашла в тупик, во всяком случае так, видимо, считал предводитель черных фигур, но именно здесь раскрывается вся глубина и красота замысла Цукерторта. Он жертвует свою самую сильную фигуру — ферзя!

6. ♕b4!! ♖8c5.

Увы, черные вынуждены отклонить жертву: ее принятие форсированно приводит к гибели их монарха — 6... ♕:b4 7. ♗:e5+ ♔:h7 8. ♖h3+ ♔g6 9. ♖g3+, и вы сами можете установить, что, ведя в бой вторую ладью, белые дают мат в несколько ходов. Однако и ход в партии не спасает. Следует новая жертва:

7. ♖f8+! ♔:h7.

На 7... ♕:f8 последовало бы 8. ♗:e5+ ♔:h7 9. ♕:e4+ ♔h6 10. ♖h3+ с быстрым матом.

8. ♕:e4+ ♔g7 9. ♗:e5+!

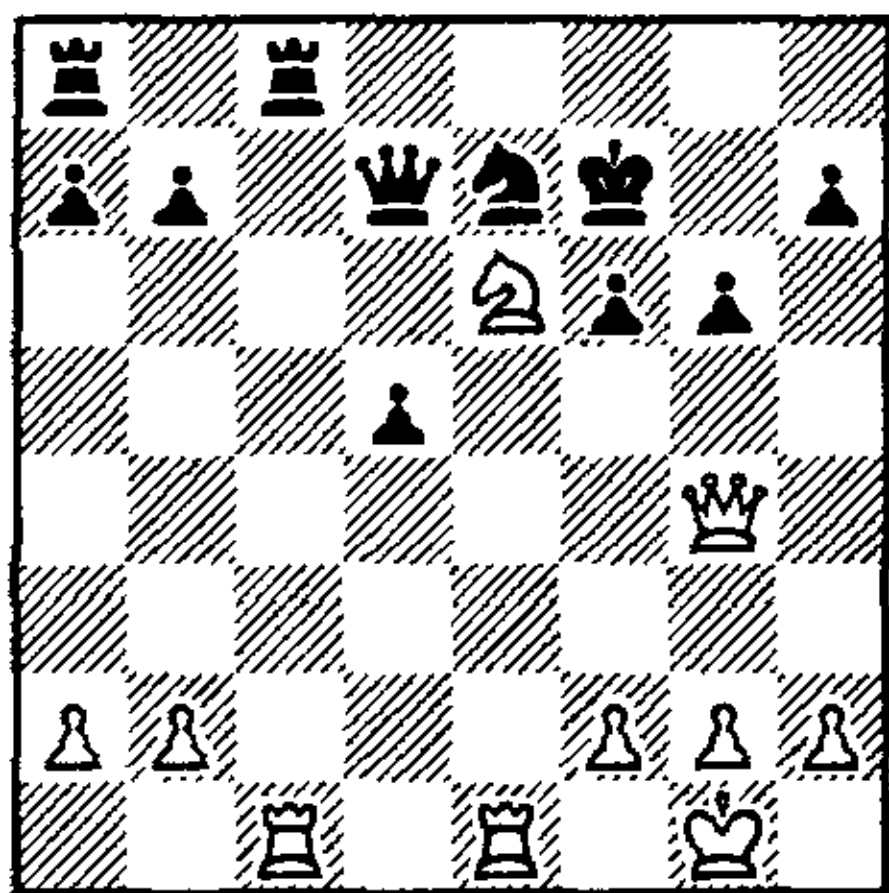
Еще одна жертва — 9... ♔:f8 10. ♗g7+!! Эффектный завершающий удар! На 10... ♕:g7 следует

11. ♖e8X, а на 10... ♘:g7 — 11. ♖:e7+. Поэтому черные сдались.

Красота комбинации Цукер-торта состоит, в первую очередь, в ряде эффектных жертв — ферзя, дважды ладьи и слона, но наиболее красив, конечно, вступительный и неожиданный выпад ферзя на b4.

Однако красота этой комбинации определяется не только количеством и качеством пожертвованных фигур. Важное значение имеют глубина и оригинальность замысла белых, сумевших найти опровержение очевидной угрозы противника.

Стейниц **Барделебен**
Гастингс, 1895



Ход белых

Ситуация выглядит достаточно сложной и неопределенной: у черных лишняя пешка, и они грозят, разменяв ладью, выиграть коня. Правда, в распоряже-

нии белых есть двойной удар, ход 1. ♖g5+, но не совсем ясно, к чему он ведет, после 1... ♘e8.

1. ♖g5+ ♘e8 2. ♖:e7+!

Началось! Выясняется, что взять ладью ферзем плохо из-за очевидного 3. ♖:c8+ ♖:c8 4. ♖:c8+. Если же взять ее королем, то последует 3. ♖e1+ ♘d6 4. ♖b4 ♘c7 5. ♖e6+ ♘b8 6. ♖f4 ♖c7 7. ♖:c7 и на 7... ♖:c7 — 8. ♖e8X.

Подобную комбинацию рассчитать совсем нетрудно, и, если только в ней было дело, то она вряд ли заслуживала отличия. Однако то обстоятельство, что ладья на c1 осталась без защиты, позволяет черным сделать парадоксальный ход, который, как полагали они, опровергает замысел противника.

2... ♘f8!!

Вот это да! Пожалуйста, как бы говорит черный король, иронически улыбаясь, — берите моего ферзя, чем хотите, и получите мат! Неужели белые уподобились охотнику из старинной сказки, который поймал медведя, но, вот беда — медведь его не отпускает!

3. ♖f7+! Замечательный обмен ударами: ладья по-прежнему неуязвима.

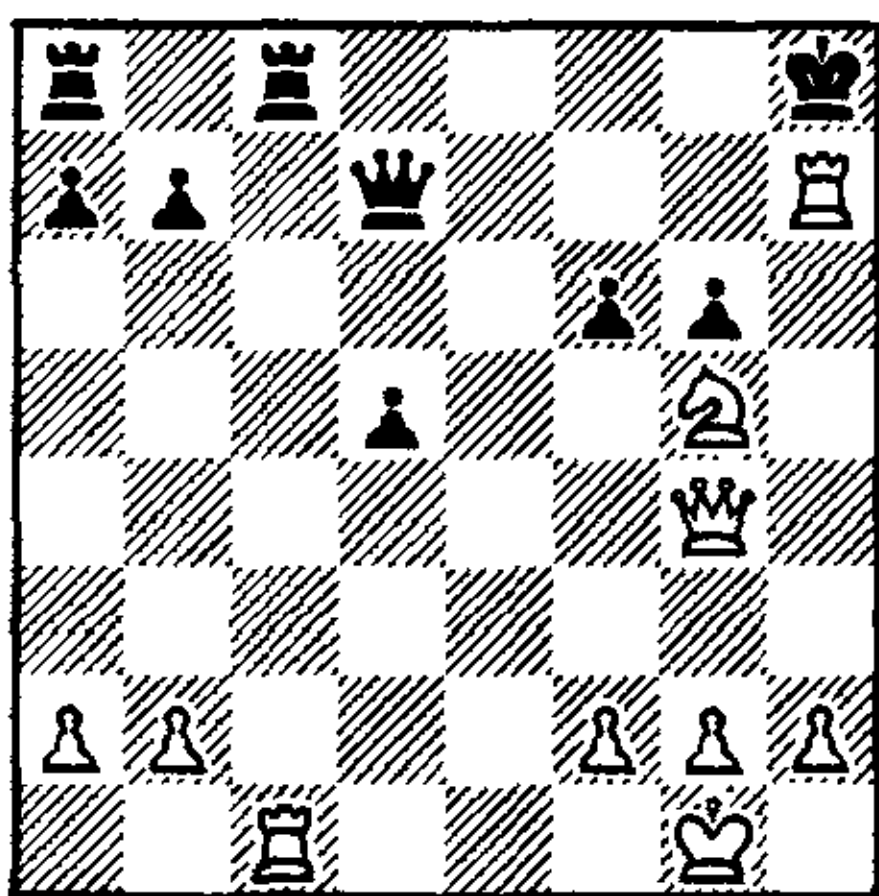
3... ♘g8 4. ♖g7+!

Чудеса, да и только! Распоясавшаяся ладья ведет себя в ла-

гере противника, как у себя дома.

4...♔h8. Других ответов не видно. На 4...♔f8 решает 5.♕:h7+.

5.♖:h7+!



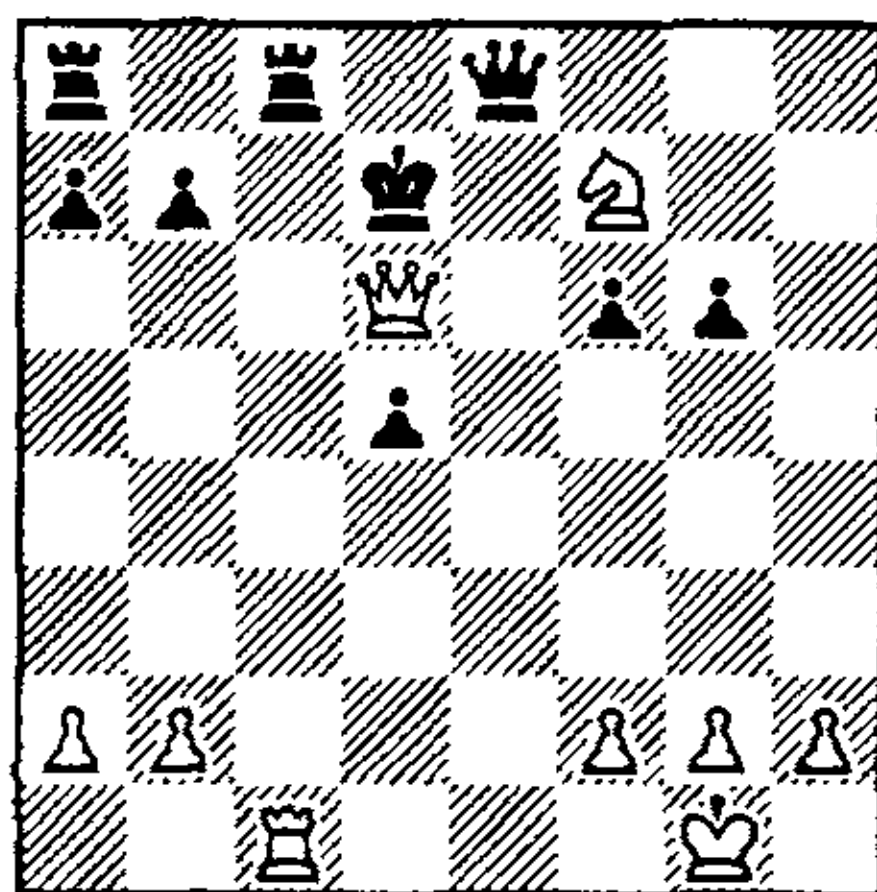
Только здесь Барделебен увидел, что его остроумный замысел опровергается. Он был настолько потрясен, что не смог сдержать своих чувств, встал из-за столика, выбежал из турнирного зала и... не вернулся. Ему, конечно, засчитали поражение. Неспортивное поведение соперника не позволило Стейницу довести до конца эту блестящую комбинацию, финал которой он тотчас же продемонстрировал:

5...♔g8 6.♖g7+ ♔h8 7.♔h4+! ♔:g7. Старания белых увенчались успехом — они вынуждают противника принять жертву. Однако теперь король черных попадает под смертоносные удары фигур белых.

8.♔h7+ ♔f8 9.♔h8+ ♔e7 10.♔g7 ♔e8.

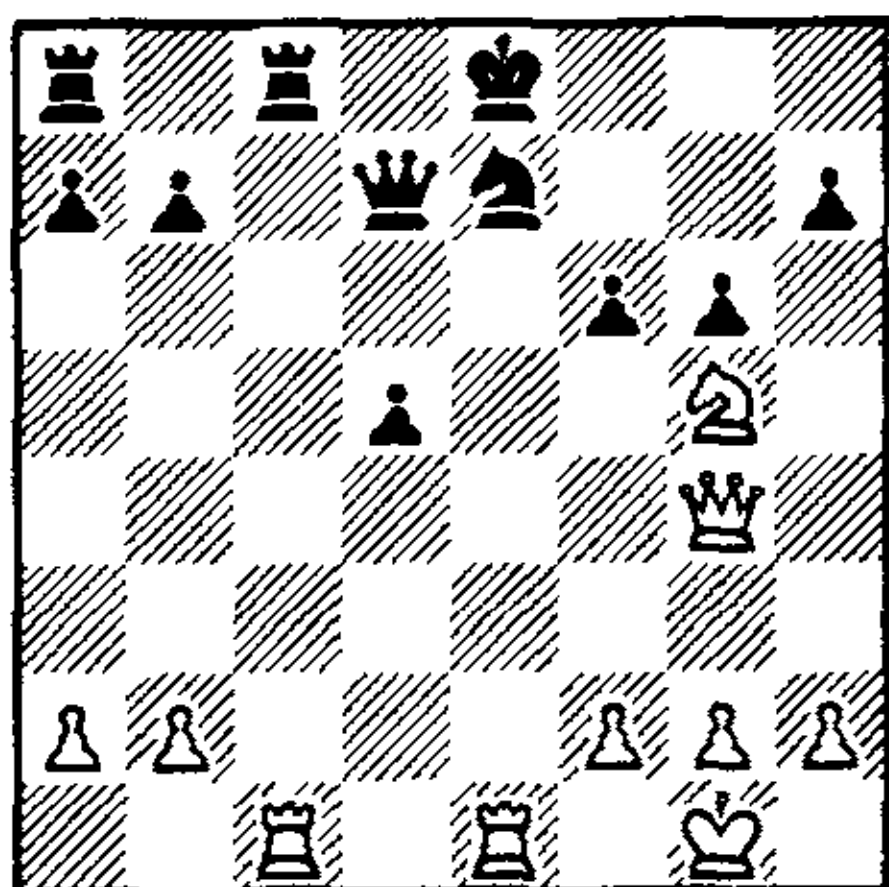
В случае 10... ♔d6 11.♔:f6+ черные получают мат на следующем ходу.

11.♔g8+ ♔e7 12.♔f7+ ♔d8 13.♔f8+ ♔e8 14.♔f7+ ♔d7 15.♔d6X.



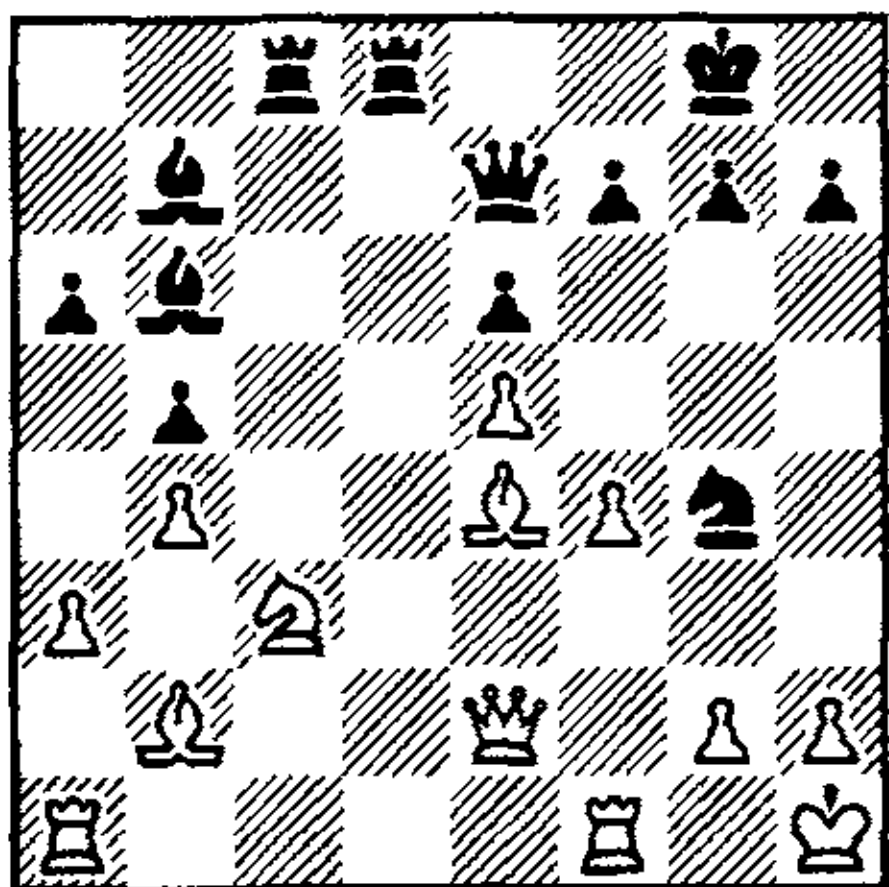
Красота этой поистине грандиозной комбинации не только в том, что она простирается на целых 15 ходов, сопровождается многократной жертвой ладьи и заканчивается эффектным матом. Большое впечатление производит тот факт, что Стейниц заранее предусмотрел парадоксальный ответ, на который все свои надежды возлагал его соперник, и нашел его опровержение.

Однако, к сожалению, у комбинации обнаружился недостаток. Давайте вернемся к положению после первого хода белых и ответа черных.



Уже в наше время было найдено, что у белых здесь есть второй путь к победе, хотя не столь эффектный. Вместо 2 ♖e7+ возможно было сугубо прозаическое 2. ♖:h7. После 2... ♖c1 3 ♖:f6+ ♖f7 4. ♖:c1 ♖:g4 5. ♖.g4 белые оставались с лишней пешкой и должны постепенно выиграть этот эндшпиль.

Ротлеви **Рубинштейн**
Лодзь, 1907



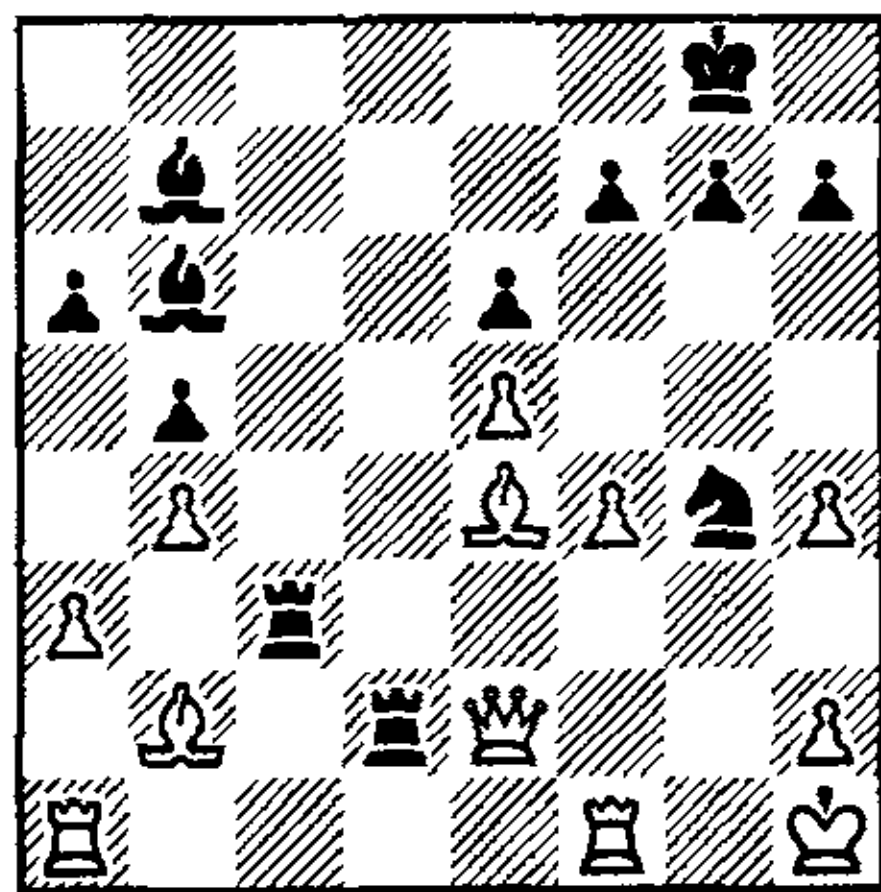
Ход черных

Невооруженным глазом видно, что оборонительные сооружения белых в центре выглядят

неустойчиво. Вопрос только в том, как их взорвать, чтобы добраться до их короля. Вероятно, было возможно даже 1... ♖:h2. Например: 2. ♖:h7+ ♖:h7 3. ♖h5+ ♖g3 4. ♖:h2 ♖d2. Или 2. ♖h5 ♖:e4 3. ♖:e4 ♖:f1. Однако путь, избранный черными, конечно, намного более красив и эффектен.

1... ♖h4 2.g3. Попадаясь на главный вариант комбинации. Теперь фигуры черных, как стая голодных волков, набрасываются на монарха белых.

2... ♖:c3!! 3.gh ♖d2!!



Фантастическая позиция! Черные отдали ферзя за коня, четыре их фигуры под боем, но любое взятие ведет к мату белому королю или к невосполнимым материальным потерям. Если, например, 4. ♖:c3, то 4... ♖:e4+ 5. ♖:e4 ♖:h2X, если 4. ♖:g4, то 4... ♖:e4+ 5. ♖f3 ♖:f3 6. ♖g2 ♖:f1+ 7. ♖:f1 ♖:g2X. Наконец, на 4. ♖:b7 следует 4...

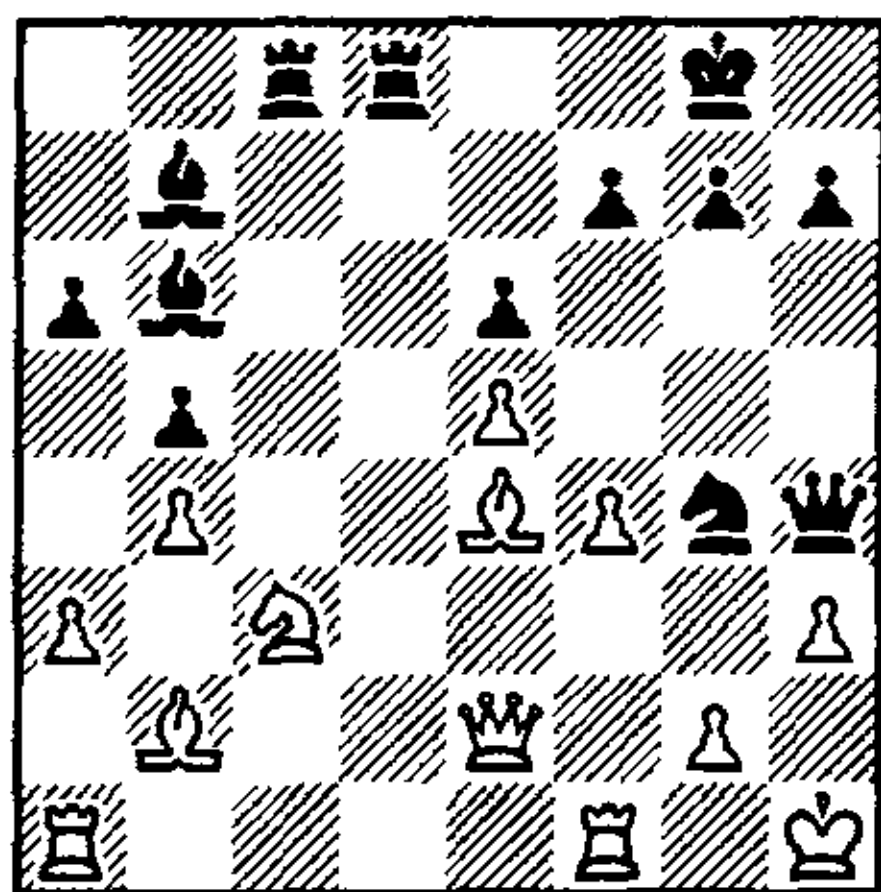
В:e2 5. ♖g2 Вh3! 6. ♖:h3
В:h2X.

Остается последний путь, который избрали белые.

4. ♖:d2 ♖:e4 5. ♖g2 Вh3. Белые сдались. От мата на h2 защиты не видно.

Здесь, конечно же, впечатляет жертва ферзя; чрезвычайно эффектна возникшая после жертвы позиция, но игра идет, говоря футбольным языком, в одни ворота: белым нечего противопоставить мощным ударам противника.

Стоит рассмотреть, как бы развивалась атака черных, если бы белые защищались ходом 2.h3 (вместо 2.g3).



При этом ответе возможны два пути к цели. Один — комбинационный, хотя возникающие здесь варианты не столь эффектны, как после 2.g3, но тоже достаточно убедительны.

2... В:c3! 3. ♖:c3. Лучший ответ. К мату вело 3. ♖:g4 В:h3+!

4. ♖:h3 ♖.h3+ 5. gh ♖:e4+
6. ♖h2 Вd2+.

3... ♖:e4 4. ♖:g4. (4. ♖:e4 ♖g3! 5. hg ♖h4X).

4... ♖:g4 5. hg Вd3! 6. ♖h2. Единственная защита от 6... Вh3X.

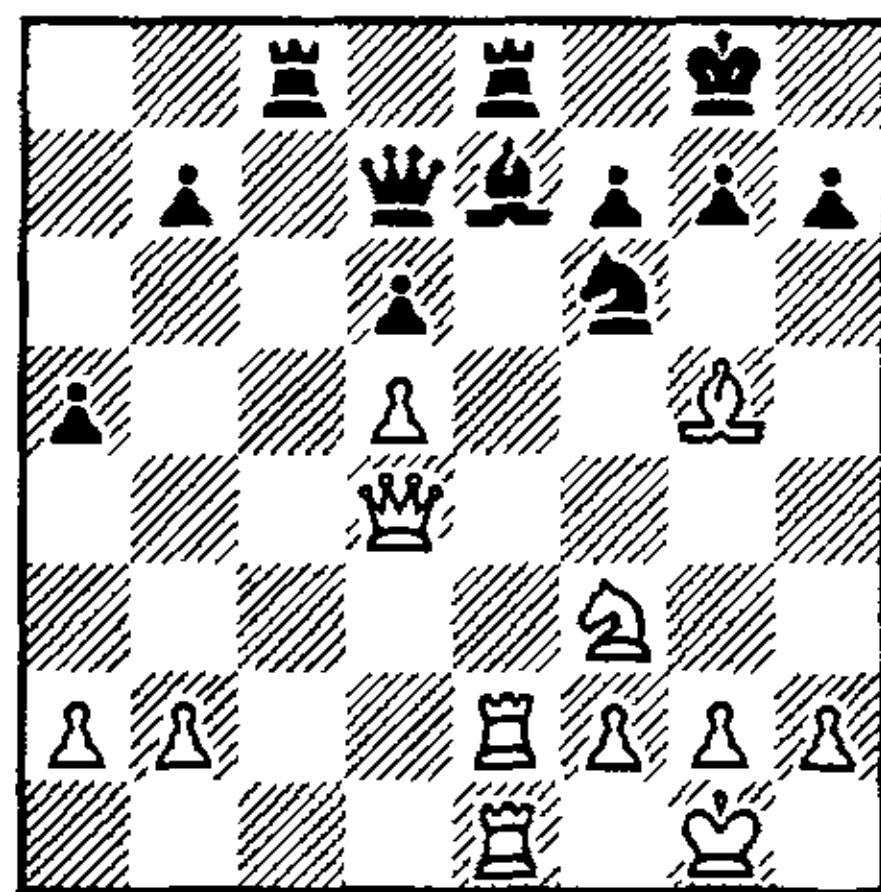
6... В:c3, и черные должны выиграть этот эндшпиль.

Однако, видимо, еще проще второй, совсем прозаический путь — 2... ♖:e4 3. ♖:e4 ♖e3! 4. Вfc1 (другой защиты от 5... Вc2 не видно) 4... ♖f4 с материальным перевесом у черных.

Г.Адамс

К.Торре

Новый Орлеан, 1920



Ход белых

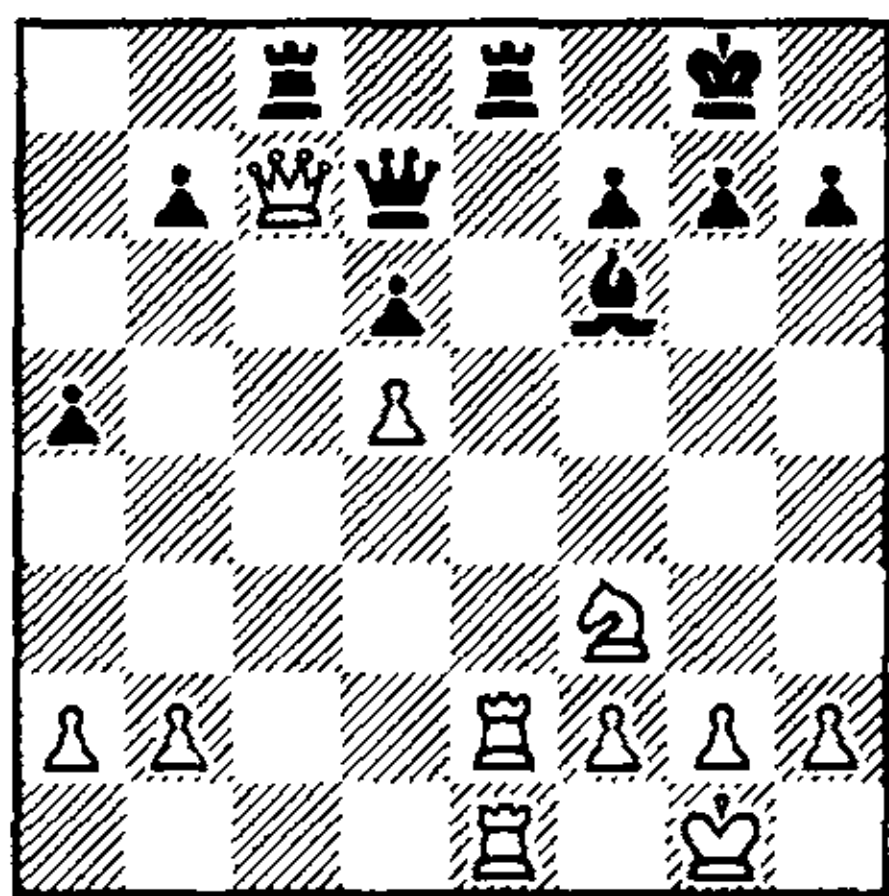
Позиция выглядит внешне довольно спокойной, поэтому в ответ на 1. ♖:f6 черные, без особых раздумий, ответили 1... ♖:f6, хотя заслуживало рассмотрения 1...gf. В этом случае комбинационный удар 2. В:e7 (и,

если 2... ♖:e7, то 3. ♖:e7 ♘:c7 4. ♘g4+ и 5. ♘:c8) опровергался путем 2... ♘:e7! После взятия слоном ферзь черных оказался привязан к ладье e8, что позволило белым осуществить великолепную комбинацию.

2. ♘g4! ♘b5! Оказывается, у черных тоже есть порох в пороховнице. Уходя из-под удара, ферзь одновременно создал угрозу взять на e2. На 2... ♘d8 решало 3. ♘:c8!

3. ♘c4!! Достойный ответ! Ферзь неприкасаем. Он не только защитил ладью, но и снова атаковал ферзя противника. Приходится отступить.

3... ♘d7 4. ♘c7!!



Ну и чудеса! Ферзь снова приносит себя в жертву, но его взятие ведет к мату.

4... ♘b5 5. a4! Этот ход — жертва ничтожного пехотинца — не менее силен, чем все предыдущие жертвы всемогущего ферзя. А в комбинации все одинаково

важно — и жертвы, и нападения, и даже самые простые ходы. Кстати, без этой жертвы комбинация белых оказывалась некорректной: на немедленное 5. ♘:b7 у черных был ответ 5... ♘:e2.

5... ♘:a4 6. ♖e4! Важное звено в комбинации белых. Ладья уходит с поля e2 и отнимает у ферзя поле a4.

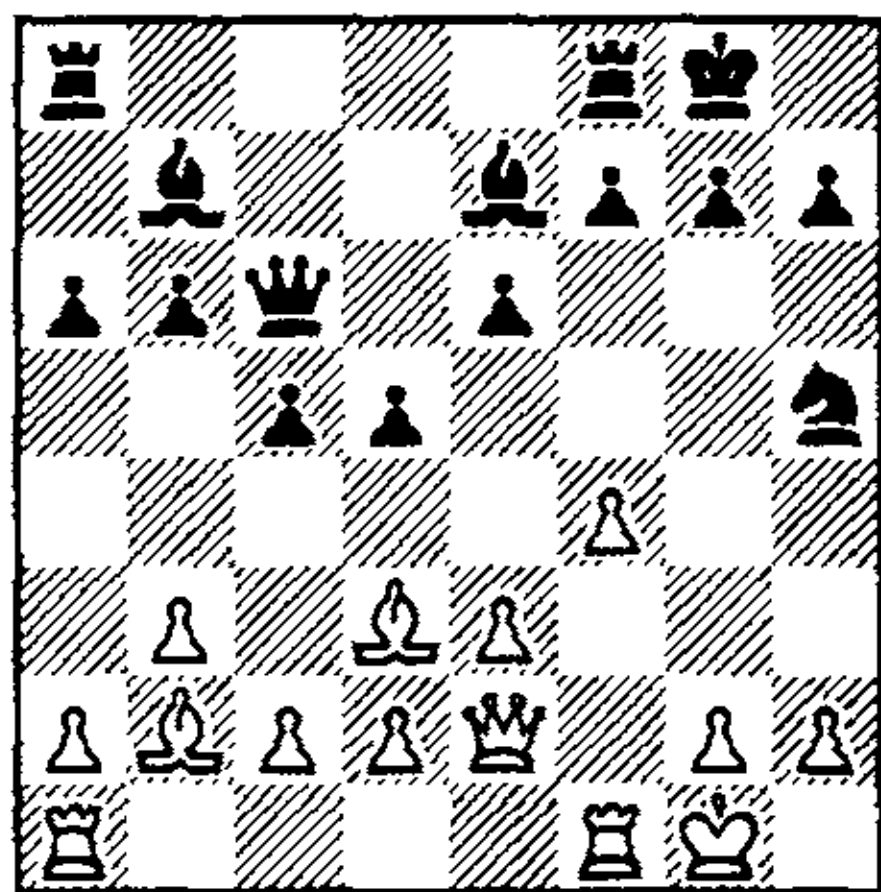
6... ♘b5 7. ♘:b7! Триумф атаки белых! Ферзю черных некуда деться, и он гибнет на поле брани. Черные сдались.

В этой комбинации эффектно, конечно, четыре жертвы ферзя, поражает возникающая ситуация, но, мне кажется, что необходимо отметить и тонкий ход 6. ♖e4. Ведь в сочетании с жертвой пешки a4 только он делает всю комбинацию корректной.

Эм.Ласкер

Бауэр

Амстердам, 1889



Ход белых

Черные только что взяли коня белых на h5, полагая, что после 1. ♖:h5 f5 они успеют построить линию обороны. Однако они не учли, что, не тратя времени на отыгрыш фигуры, белые могут взорвать укрепление вокруг их короля.

1. ♖:h7+! ♘:h7 2. ♖:h5+ ♘g8 3. ♖:g7!! ♘:g7. Вторую жертву тоже приходится принять. Если 3...f6, то 4. ♖f3 ♖e8 5. ♖h8+ ♘f7 6. ♖h7 ♖g8 7. ♖g3, и защиты от атаки не видно.

4. ♖g4+ ♘h7 5. ♖f3 e5. Единственная защита от грозящего мата.

6. ♖h3+ ♖h6 7. ♖:h6+ ♘:h6. У черных пока вполне достаточная компенсация за ферзя — ладья и два слона. Однако следующий ход, который необходимо было предвидеть, заранее, начиная комбинацию, все ставит на свои места: белые выигрывают еще фигуру.

8. ♖d7! ♖f6 9. ♖:b7, и белые выиграли.

Комбинация Ласкера неоднократно встречалась на практике и сейчас стала классическим стандартным приемом, разрушающим королевскую крепость. Жертвы слонов эффектны, но эффективность комбинации определялась заключительным двойным ударом.

Мы показали вам несколько ярких старинных комбинаций из сокровищницы шахматного искусства. Надеюсь, вы получили удовольствие от их разгадывания. На самом деле, в золотом веке шахмат их огромное количество, да и современная практика все время добавляет свежие примеры.

Приведенные комбинации характеризуются оригинальностью замысла, эффектными, далеко рассчитанными жертвами, парадоксальными, труднонаходимыми ходами — всем тем, что в шахматах и составляет красоту.

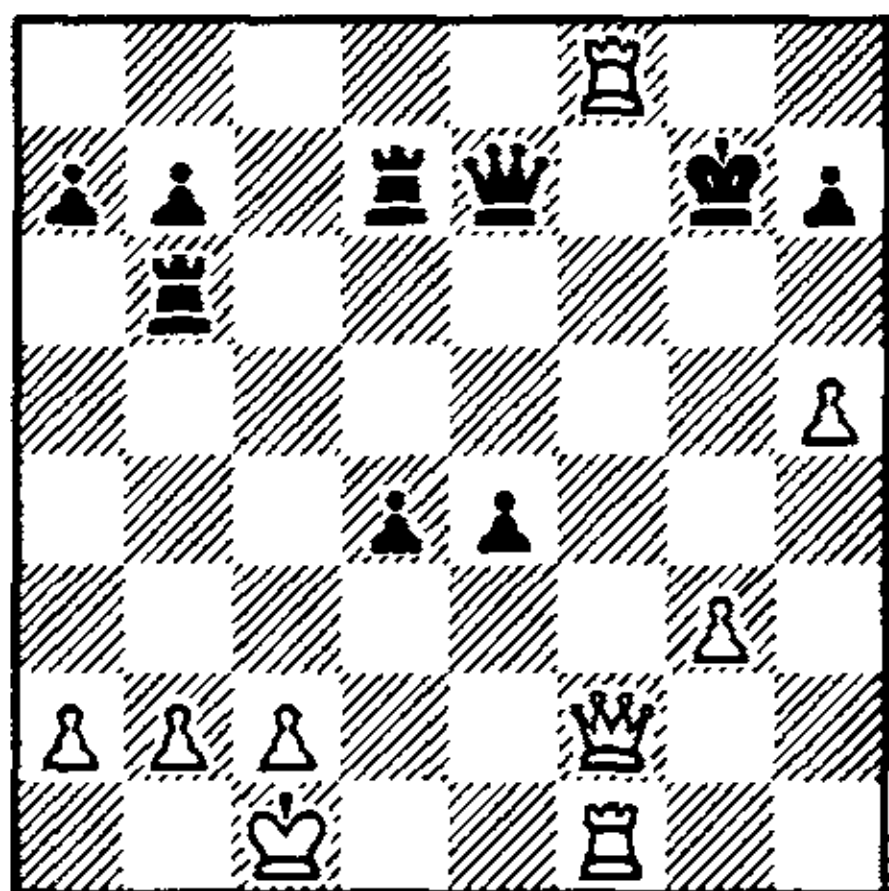
Хочется подчеркнуть еще один важный критерий. Ведь шахматная партия — это столкновение двух личностей, двух интеллектов, двух характеров, и произведение шахматного искусства возникает в процессе этого столкновения, в процессе борьбы за шахматной доской. Поэтому даже внешне эффектная комбинация, где игра шла в одни ворота, где один из партнеров исполняет роль мальчика для битья, по канонам шахматного искусства должна цениться неизмеримо ниже, чем та, где происходит столкновение замыслов, когда оба партнера стремятся к одной и той же позиции, но один видит немного

далее, где один видит оригинальную идею, а другой — ее опровержение.

Если с этих позиций мы подойдем к только что рассмотренным примерам, то комбинации в партиях Цукерторт—Блэкберн, Стейниц—Барделебен, да, пожалуй, и Адамс—Торре следует оценить выше, чем, скажем, комбинации в партиях Ротлеви—Рубинштейн и Ласкер—Бауэр.

В качестве типичного примера такого столкновения замыслов хочу предложить следующее окончание.

Авербах **Зита**
Щавно-Здруй, 1950

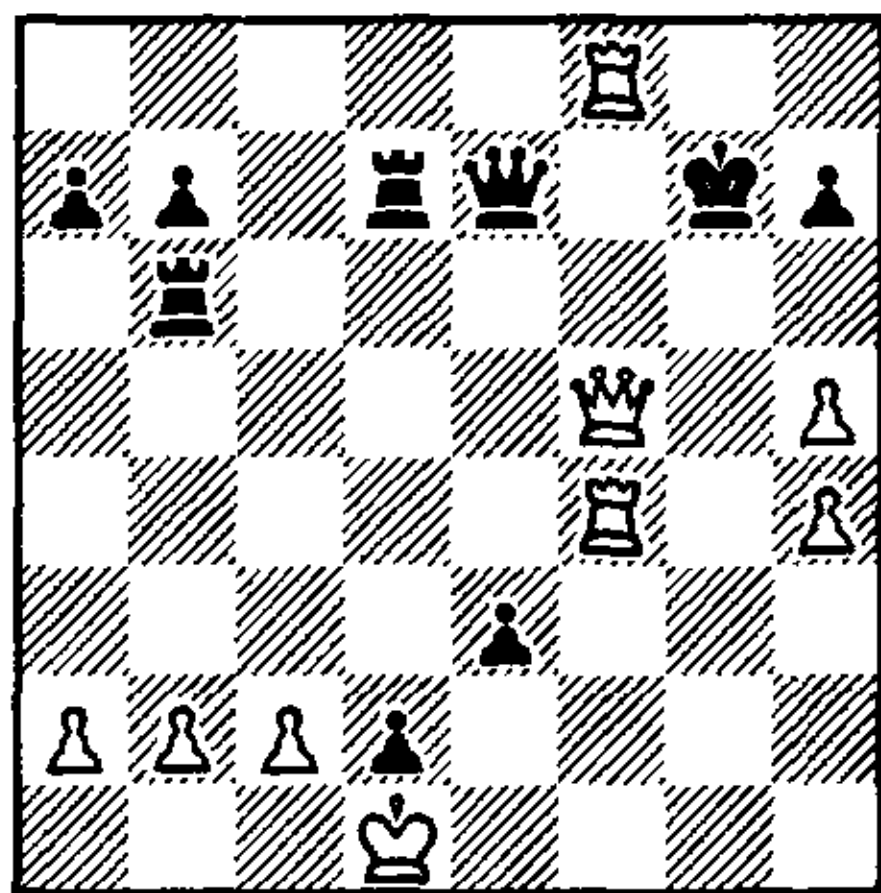


Ход белых

Как видите, положение чрезвычайно острое. Король черных лишен пешечного прикрытия, но пока не видно, как на него напасть. Король белых в относительной безопасности, но над

ним нависли грозные пешки черных. Вопрос в том, кто сможет быстрее создать реальные угрозы.

1. ♔f5 d3 2. ♖f4 d2+ 3. ♚d1 e3.



Прошли три хода, и белый король оказался в смертельной опасности: от 4...e2+ защиты не видно. Так, на 4. ♖e4+ решает игру 4...e2+ 5. ♖:e2 ♔:e2 6. ♚:e2 d1 ♔+. А на 4. ♖g4+ мой противник заготовил эффектный ответ 4... ♖g6, и после 5. ♖:g6+ hg 6. ♔:g6+ ♚:f8 у черных лишняя ладья.

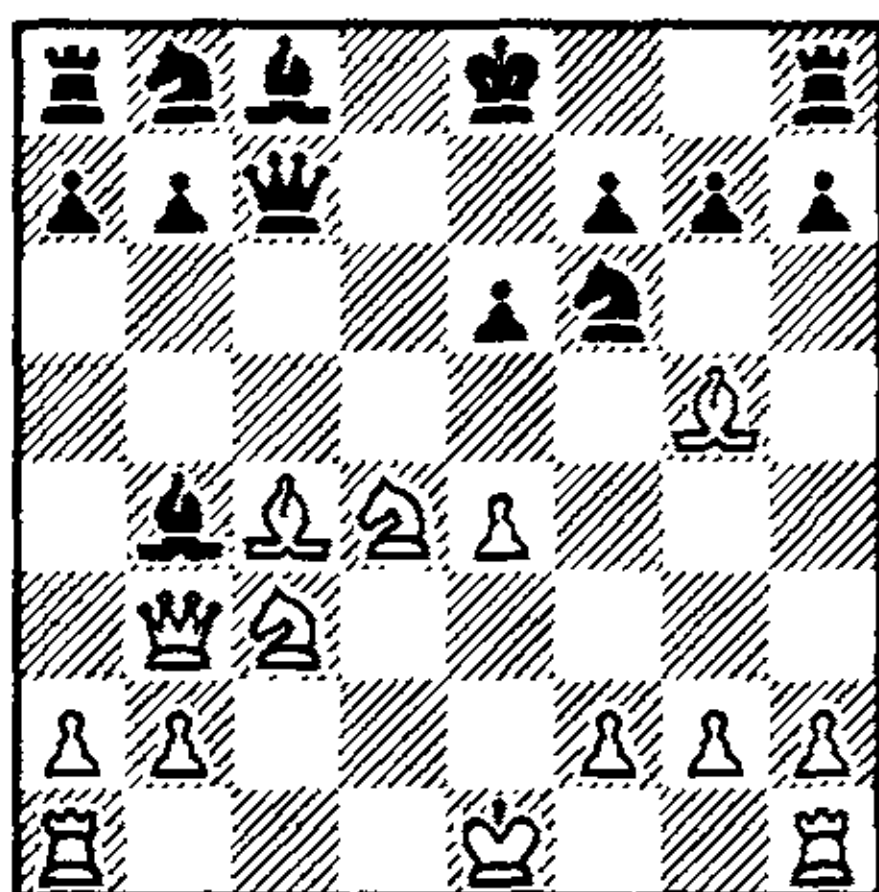
Почему же белые все-таки избрали это продолжение? Потому, что издалека они разглядели опровержение комбинации противника!

Финал партии был таким:

4. ♖g4+ ♖g6 5. h6+! Этот скромный ход пешечкой в корне меняет ситуацию, открывая линию «h» для смертельного удара белого ферзя.

5...♙:h6 6. ♖:g6+ hg 7. ♗h3+!
Теперь все становится ясно.
Как в случае 7...♙g5 8. ♗h4,
так и после 7...♙g7 8. ♗h8 итог
один — черные получают мат.

Авербах **Эстрин**
Москва, 1964



Ход черных

Преимущество белых в развитии здесь видно невооруженным глазом, к тому же король черных еще не рокировался. Тем не менее, польстившись пешкой, черные рискнули начать тактическую игру.

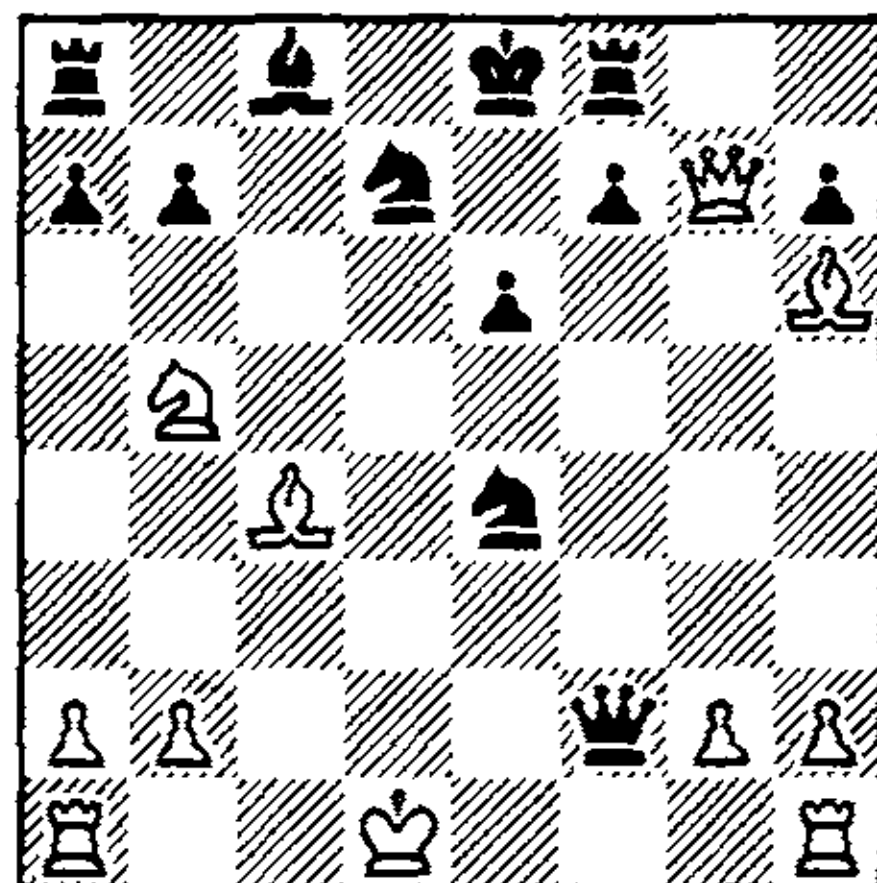
1...♙:c3+ 2. ♗:c3 ♖:e4. Ответа 2. ♙b5+ они не опасаются из-за 3...♙c6.

3. ♙b5! ♗c5. Атакуя пункт f2, черные полагали, что они выигрывают время для защиты.

4. ♗:g7! ♖f8 5. ♙h6 ♗:f2+. Этот естественный ход — решающая ошибка. Следовало играть 5...♙d7, на что белые собира-

лись жертвовать фигуру — 6. 0—0 ♗:c4 7. a4! с угрозой 8. ♖ac1.

6. ♙d1 ♙d7.



Возникла занятная позиция, в которой оба короля оказались в центре доски. Силы белых полностью мобилизованы, и это дает им возможность немедленно обрушиться на черного монарха, не думая о безопасности своего короля, который чувствует себя на d1 в полной безопасности.

7. ♖e1! ♙ef6. Если 7...♙ec5, защищая пункт e6, то 8. ♙e3! ♗h4 9. ♙d6+ и 10. ♙g5+, выигрывая ферзя.

8. ♙:e6! ♗:b2 9. ♖c1. Что теперь делать черным? На 9... ♗:b5 последует 10. ♙c4+, а грозит 10. ♙:d7+ ♙:d7 11. ♖c7+ ♙d8 12. ♗:f8X. Удовлетворительной защиты от этой угрозы не видно, поэтому черные сдались.

До сих пор мы рассматривали такие ситуации на шахматной доске, когда произошло сближение противоборствующих сил, и на авансцену выходила тактика. Сейчас же приступим к изучению позиций, где главное — стратегия, когда силы сторон, если и сблизились, то только в центре, и дальнейшие действия требуют составления правильного плана, в наибольшей степени отвечающего особенностям этих позиций.

Сразу же отметим, что выбор плана в известной мере зависит от пешечной структуры позиции, но еще в большей степени он определяется тем, где расположен главный объект атаки — неприятельский король.

В зависимости от положения королей можно выделить четыре типичных ситуации.

а. Короли обеих сторон (или только одной из них) лишены рокировки или пока не могут рокироваться.

б. Оба короля рокировали в короткую сторону.

в. Короли рокировали в разные стороны.

г. Короли рокировали в одну сторону, а наступление ведется на другой.

Рассмотрим теперь какова будет стратегия атаки в каждом из этих случаев.

а. Атака на нерокировавшегося короля

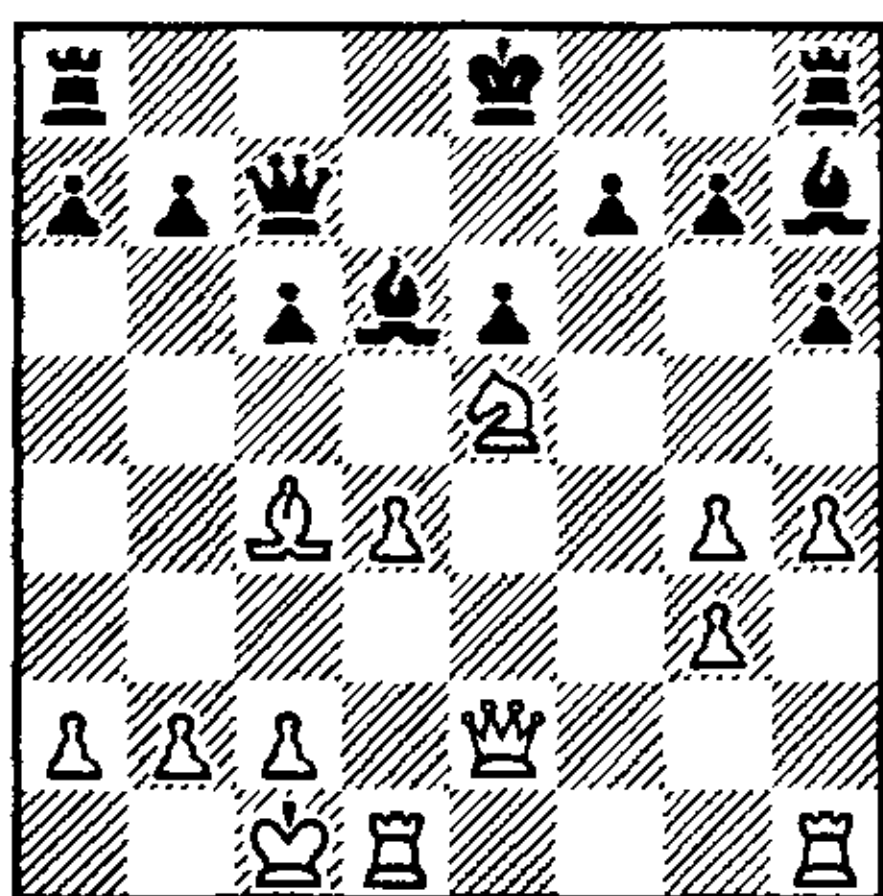
Уже в самом начале игры партнерам приходится решать проблему безопасности своих королей. Поскольку в большинстве дебютов чаще всего игра вскрывается в центре, их стремятся убрать подальше от начавшихся в центре боевых действий и делают рокировку либо в короткую, либо в длинную сторону. Лишь в исключительных случаях, когда центр заперт, а игра ведется на флангах, стремясь выиграть время для развития инициативы, экономят на рокировке и не торопятся эвакуировать короля из центра.

В некоторых дебютах стараются лишить короля противника права рокировки и для этого не останавливаются перед жертвами. Здесь мы рассмотрим не-

сколько примеров, в которых по какой-то причине король одной из сторон застрял в центре и стал объектом нападения. Наша задача установить, как в подобных позициях планируются наступательные действия и как ведется атака.

Как правило, в открытых позициях с neroкировавшимся королем крайне опасно начинать первые активные действия. И следующий пример это убедительно показывает.

Таль **Фюштер**
Порторож, 1958



Ход черных

Черные промедлили с рокировкой. Сейчас на длинную рокировку может последовать 1. ♖:f7, а на короткую 1. g5 с атакой. Поэтому они сыграли 1...f6, решив сначала прогнать коня, а затем уже рокировать в длинную сторону. Потеря пешки e6 их не смущала: взамен

они собирались взять пешку g3. Однако белые не отступили конем, а пожертвовали фигуру, чтобы задержать короля противника в центре.

2. ♖:e6! fe 3. de ♕e7. После 3... ♖:e5 4. ♜he1 атака белых слишком опасна. Так, на 4... ♖:g3 следует 5. ♖d7+ с быстрым матом, а на 4... ♖f6 — 5. ♖c8+ ♜f7 6. ♜e6+ ♜g6 7. h5+ ♜g5 8. ♜e3X.

4. ♜hf1. Грозит 5. ♖f7+ ♜f8 6. ♖g6+ ♜g8 7. ♜c4X.

4... ♜f8 5. ♜:f8+ ♖:f8 6. ♜f3. Черные связаны по рукам и ногам. Нельзя, например, играть 6... ♜d8 из-за простого 7. ♜:d8.

6... ♜e7 7. ♜b3. Белые создали новую угрозу — 8. ♖d7+ ♜:d7 9. ♜:d7 ♜:d7 10. ♜:b7+ и 11. ♜:a8.

7... ♜d8? До сих пор черные парировали все угрозы, но этот ход ведет к проигрышу. После 7...b5 они еще держались. Например: 8. ♖d7+ ♜:d7 9. ♜:d7 ♜:d7 10. ♜f7+ ♖e7 11. e6+ ♜d6 12. ♜:g7 ♖e4 13. ♜:h6 ♖d5.

8. ♖d7+! ♜:d7 9. ♜:d7 ♜:d7 10. ♜f7+ ♖e7 11. e6+ ♜d8. 11... ♜d6 после 12. ♜f4+ вело к потере ладьи.

12. ♜:g7. Черные сдались: 12... ♖e4 13. ♜d4+ ♖d5 14. c4 вело к потере слона.

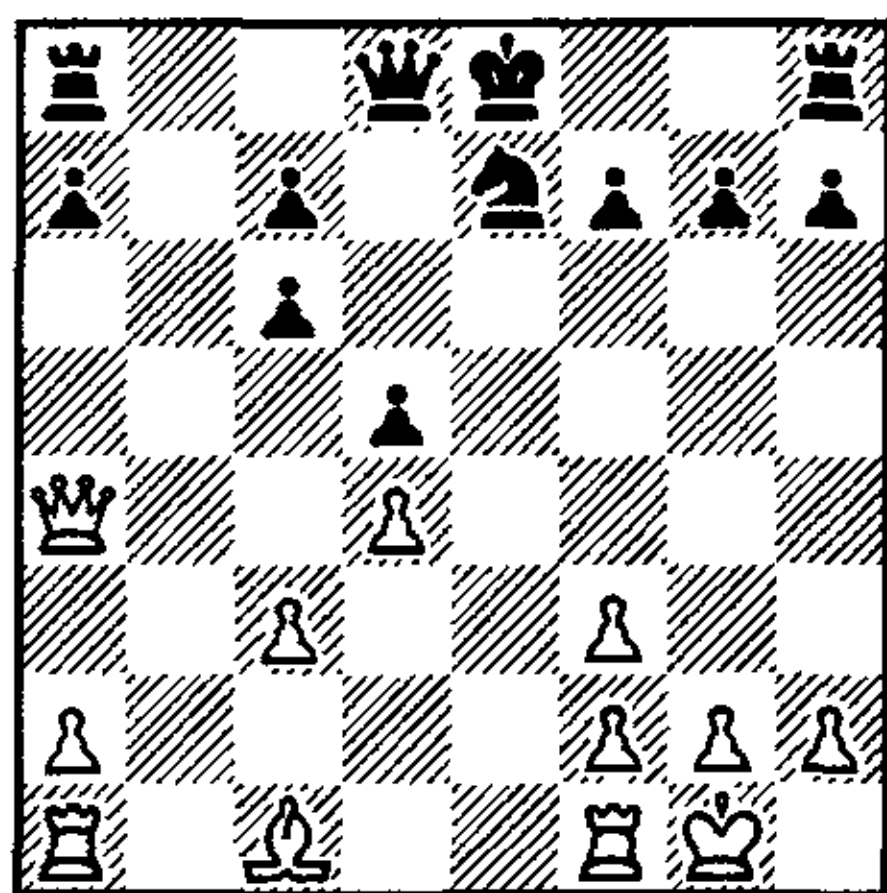
Возможность вскрытия игры — важный фактор при оцен-

ке позиций с neroкировавшим-ся королем.

Флор

Симагин

Москва, 1945



Ход черных

Черным не нравилось, что в ответ на рокировку, играя слоном на а3, а ладьей на е1, противник выигрывал пешку, сохраняя инициативу. Поэтому они сыграли 1...♔d7, полагая, что мощный пешечный кулак в центре защитит короля от нападений. Однако белым удалось двумя ударами разрушить крепость черных.

2.с4 dc 3.d5! Эта вторая жертва пешки, которую приходится принять, полностью раскрывает черного короля.

3...♘:d5 4.♖d1. Позиция изменилась кардинальным образом: от пешечных заслонов черных остались лишь обломки, а грозит 4. ♖:d5+.

Следующий их ответ практически вынужден, но при наличии у противника тяжелых фигур, король, свободно гуляющий в центре доски, немедленно попадает под атаку.

4...♔e6 5.♙:c6+ ♔d6 6.♙:c4 ♖ad8. На 6...с6 решает игру 7.♘f4! ♔d7 (6...♙:f4 7.♙:c6+ ♔d6 8.♖e1+ с матом в несколько ходов).

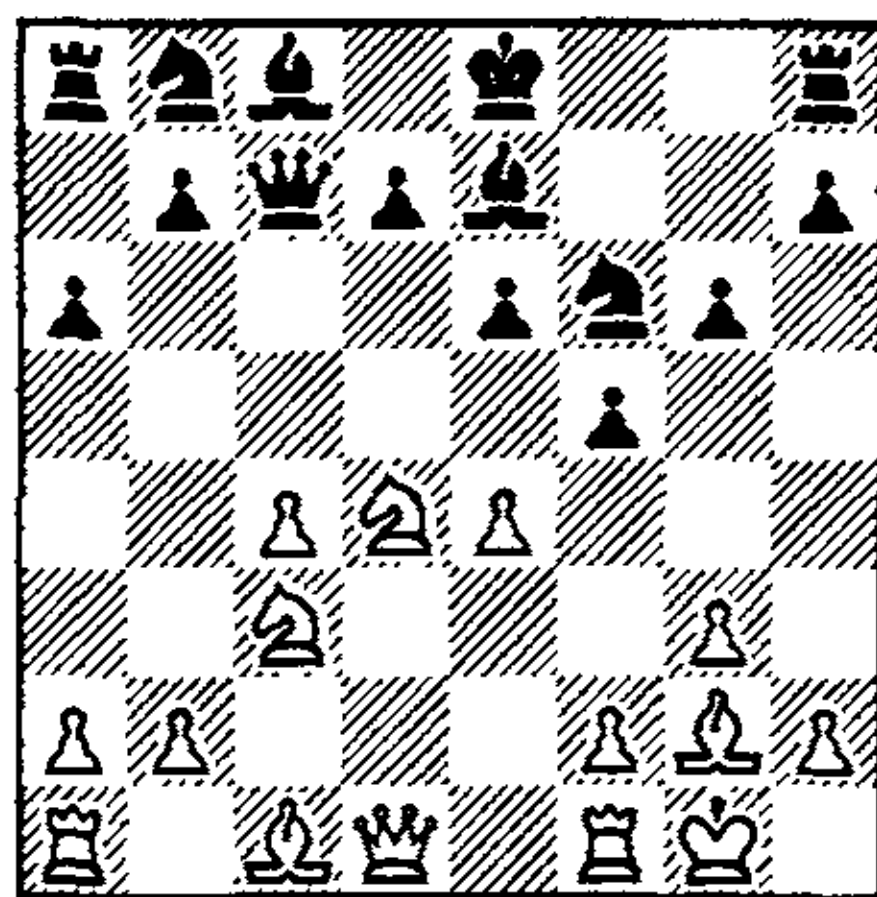
7.♙g4+ ♔e7 8.♙:g7 ♔d7. Король старается убежать от преследователей, но тщетно.

9.♘g5 ♖df8 10.♙d4 c6 11.♘f4 ♙a3 12.♙e5. Черные сдались. На 12... ♖c8 следует 13. ♖:d5+ cd 14.♙:d5+ ♔e8 15. ♖e1+ и т.д.

Авербах

Гольдберг

Тула, 1950



Ход белых

Ослабленная пешечная структура противника позволяет белым жертвой фигуры открыть линии и немедленно начать атаку на короля.

1. ef gf 2. ♙:f5! ef 3. ♖e1! Очень важно здесь не дать королю рокироваться.

3... $d6$. Лучшего не видно. На 3... $h6$, защищаясь от 4. ♙g5 , последовало бы 4. ♙f4 ♚d8 5. ♙d5 ♙:d5 6. ♚h5+ ♚f8 7. ♙:d5 с решающей атакой. Не помогает и 3... ♙c6 из-за 4. ♙f4 ♚a5 5. ♙d5 ♙:d5 6. cd . Наконец, на 3... ♚d8 возможно 4. ♖:e7! ♚:e7 5. ♙g5 с многочисленными угрозами.

4. ♙g5 ♚d8 . На 4... ♚d7 решало 5. ♖:e7 , а на 4... ♚f7 — 5. ♙d5 .

5. ♖:e7! ♚:e7 6. ♙d5 ♙:d5 . Отдавая ферзя, черные ненадолго оттягивают развязку.

7. ♙:e7+ ♙:e7 8. ♚:d6+ ♙d7 9. ♖d1! Любопытная позиция! Черные никак не могут защититься от удара на $b7$, после чего материальные потери для них становятся неизбежными.

9... ♖g8 10. ♙:b7 ♖g6 11. ♚d4 ♙c6 12. ♚b6+ ♚e8 13. ♙:c6 . Черные сдались.

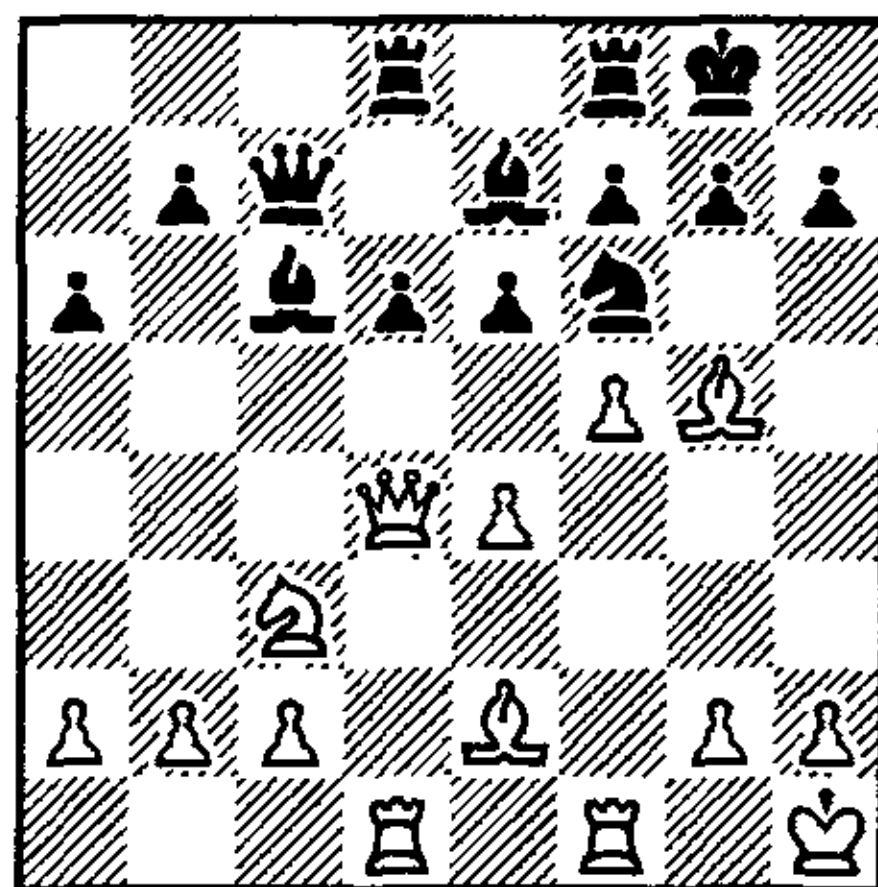
6. Атака на королевском фланге

Рокировав в короткую сторону, король прячется за своими пешками. Однако даже за пешечным заслоном он может подвергнуться нападению, если противнику удастся создать перевес в силах на королевском фланге и разрушить королевскую крепость.

Авербах

Фридштейн

Вильнюс, 1946



Ход белых

Белые сыграли здесь 1. ♖d3 , намереваясь перебросить ладью на $g3$ или $h3$. Черным нужно было воспрепятствовать замыслам противника путем 1... $e5$, вынуждая ферзя отступить на $e3$. Вместо этого они ответили 1... $b5$, в свою очередь начиная атаку на ферзевом фланге, которая однако запаздывает.

Последовало: 2. ♖g3 ♚h8 (грозило 3. ♙:f6) 3. ♖h3! Нацеливаясь на наиболее уязвимый пункт в лагере черных — $h7$. Защищающий его конь атакован слоном, поэтому для успеха атаки достаточно напасть на $h7$ второй раз. Уже грозит 4. $e5$ de 5. ♚h4 .

3... ♚b7 . Двойным нападением на пункт $g2$ черные парируют угрозу: 4. $e5$ опровергается путем 4... ♙:g2+ 5. ♚h1 ♙:h3 . На глаз видно, что положение сильно обострилось, в воздухе витают

комбинации. Белые включают в атаку пункта h7 вторую ладью.

4. ♖f4! Оказывается, ход 4...e5 им не страшен: они отвечают 5. ♖fh4! и на 5...ed — 6. ♗:f6 с неизбежным матом.

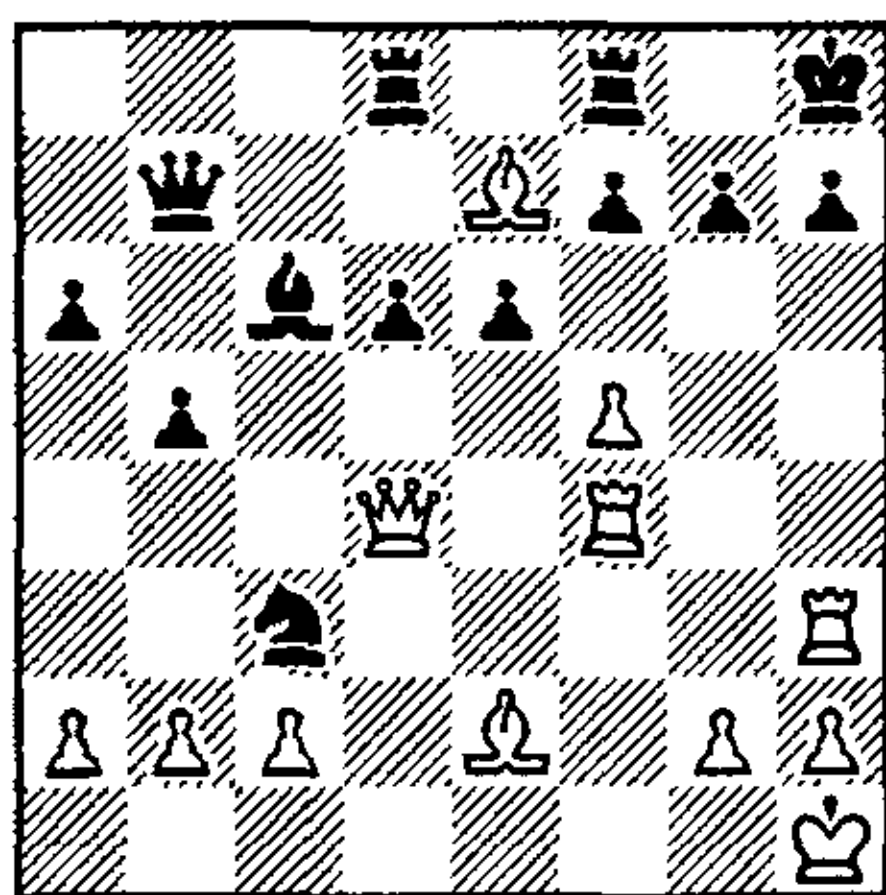
Что теперь делать черным? Висячее положение фигур противника натолкнуло их на идею встречной комбинации.

4... ♗:e4. Это неожиданное продолжение заставляет белых решать трудные задачи. Ведь на 5. ♗:e4 черные намерены ответить 5... ♗:e4, атакуя пункт g2 и выигрывая время для защиты: на 6. ♗:e7 последует 6... ♗:g2+ 7. ♖g1 ♗:h3, угрожая матом.

Если же 5. ♗:e7, то черные рассчитывают сыграть 5... ♗:c3 с угрозой 6... ♗:g2+ 7. ♖g1 ♗:e2+ выиграть ферзя.

И все-таки белые пошли на-встречу замыслу противника! Почему?

5. ♗:e7 ♗:c3.



Потому, что в своих расчетах они увидели эффектную воз-

можность немедленно решить партию в свою пользу.

Взгляните внимательно в позицию на диаграмме. Короля черных прикрывают только пешки, а в атаке у белых четыре фигуры (ферзь, две ладьи и слон). Нужно только суметь взорвать королевский замок, ведь одному королю не под силу справиться с превосходящими силами противника. И роль фугаса выполняет не кто иной, как всемогущий ферзь!

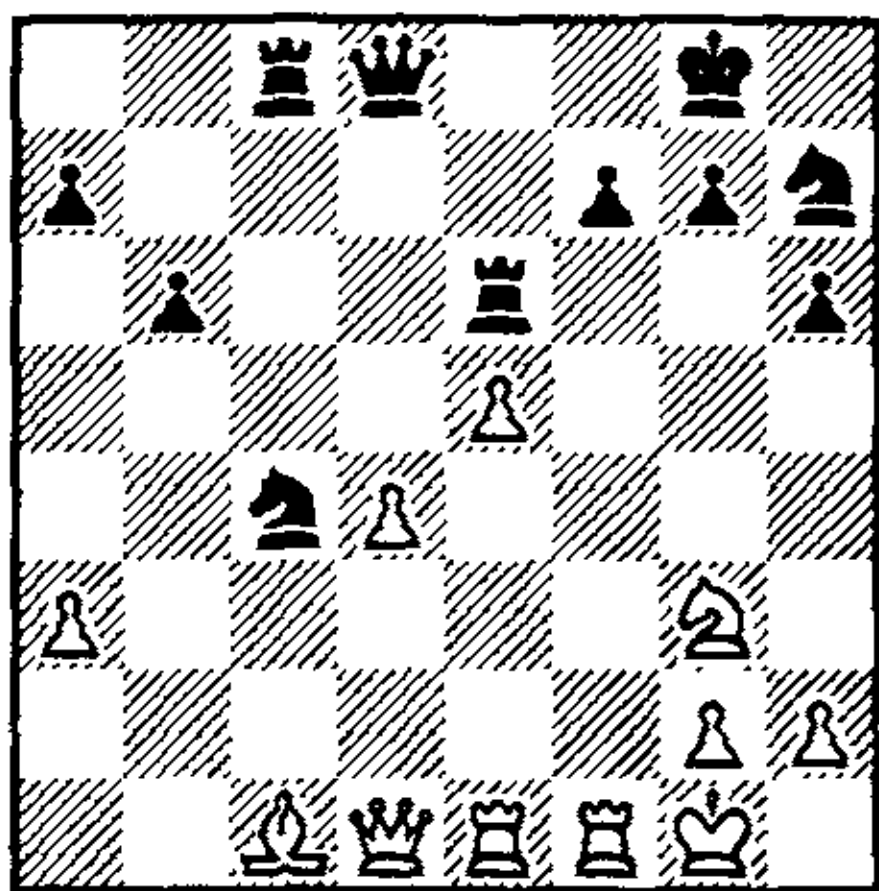
6. ♖:g7+! ♖:g7 7. ♖g4+ ♖h8 8. ♗f6X. Всю мощь атаки белых показывает то, что они вполне могли обойтись и без ладьи f4. В этом случае они давали мат в шесть ходов — 7. ♖g3+ ♖h6 8. ♗g5+ ♖g7 9. ♗:d8+ ♖h6 10. g5+ ♖g7 11. ♗e7+ ♖h6 12. ♗:f8X.

При возможности сконцентрировать фигуры на королевском фланге атака всегда оказывается чрезвычайно опасной.

Следующий классический пример типичен (см. диагр. на стр. 101).

Главный недостаток позиции черных в том, что на королевском фланге у них, говоря фигурально, открыты все двери и окна. Это позволяет белым, перебросив туда свои фигуры, приступить к штурму королевской крепости.

Котов **Унцикер**
Стокгольм, 1952



Ход белых

1. Ee4 Af8 2. Af5 Ah8 3. Wh5 . «Игра белых проста, — писал по поводу этой позиции гроссмейстер А.Котов. — Побольше фигур на королевский фланг. Черные ничего не могут этому противопоставить».

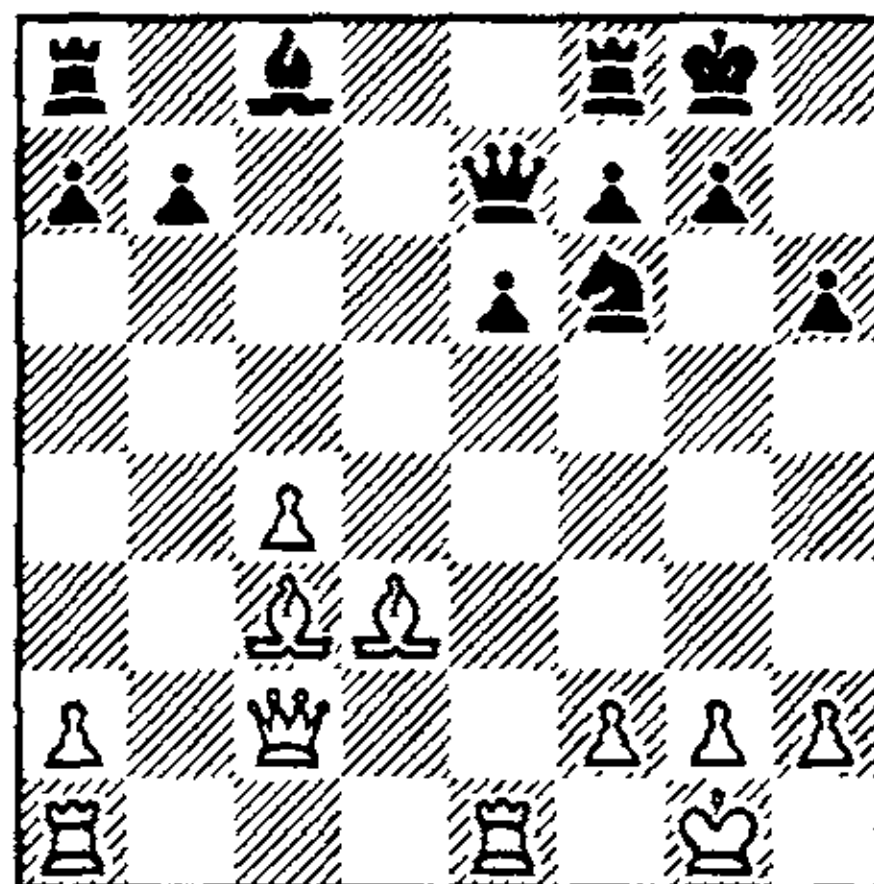
3... Ec7 4. Eh4 . Прошло всего четыре хода, и белые создали на королевском фланге такой перевес в силах, что защиты уже не видно. Нависла угроза жертвы коня на g7 или h6.

4... Ah7 5. Ag7! A:g7 6. A:h6+ Ag8 7. Eg4+ Eg6 8. e6! Черные сдались. На 8... E:g4 следует 9. Wh4+ , а грозит 9. ef .

Конечно, в только что рассмотренном положении у черных не было никакой контригры, и фигуры белых, ни на что не отвлекаясь, шли на штурм. Так бывает далеко не всегда. Чаще оборонительные бастионы

противника приходится расшатывать, что требует значительных усилий.

Алехин **Колле**
Блед, 1931



Ход белых

Слоны белых нацелены на королевский фланг, что создает предпосылки для атаки. Правда, чтобы достичь этой позиции они пожертвовали пешку.

1. Eb1 Ed8 (защищаясь от угрозы 2. Ab4) 2. Ee3 . Ладья готова к переброске на g3.

2... b6 3. We2 . На немедленное 3. Eg3 черные могли ответить 3... Ah5 4. Eg4 Af6 .

3... Ab7 4. Eg3 Ae8 . Не удалась разменная комбинация 4... E:d3 5. W:d3 Ae4 из-за промежуточного 5. A:f6 , но сильнее было 4... Eac8 . Черные напрасно уходят в глухую защиту, заметно облегчая задачу белых.

5. Ee1 Af8 6. Wb2! Благодаря предыдущей ошибке противни-

ка, белым удастся вызвать важное ослабление их пешечной крепости.

6...f6 7.♘b4 ♘d6 8.♞ge3 ♚f7 9.f4. На 8...e5 также могло последовать 9.f4.

9...♞d7 10.♞e2! Одновременно создавая две угрозы — 11.♞:e6 и 11.♞h5 с дальнейшим проникновением ферзя в неприятельский лагерь.

10...♞e8 11.♞h5+ ♚g8 12.♞g6 f5 13.♘:d6 ♞:d6 14.♘:f5 ♞:f4 15.♞h7+ ♚f8 16.♘g6 ♞d4 17.♘:e8 ♞:e8 18.♚h1 ♞f6, и черные сдались.

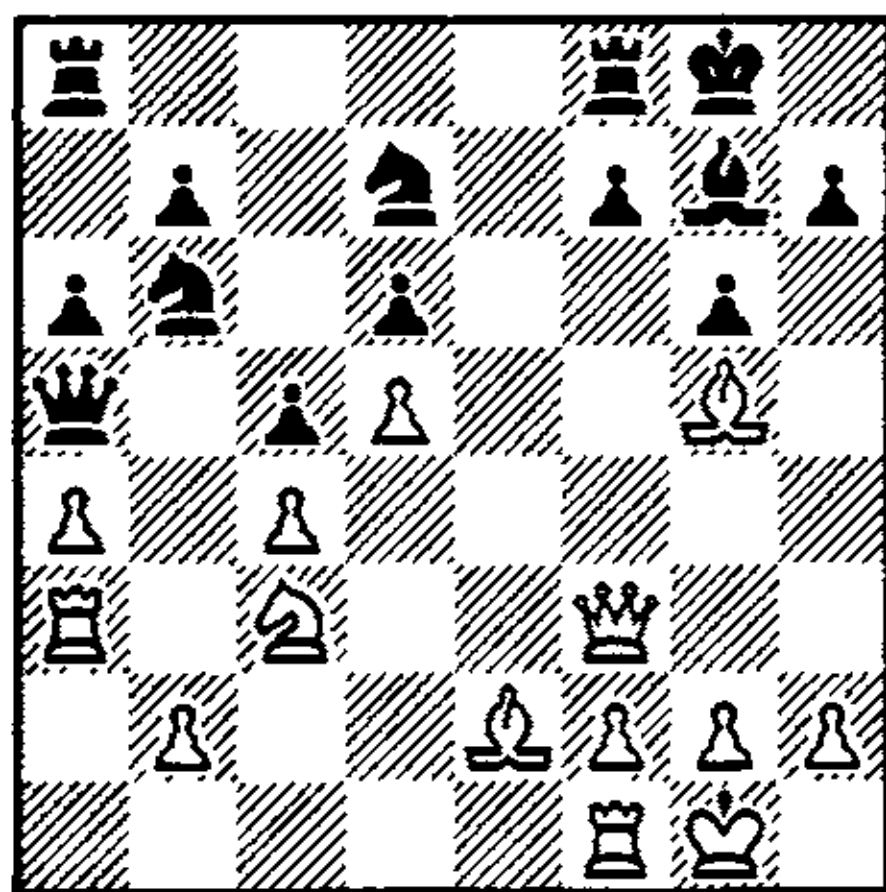
Финал мог быть таким: 19.♞h8+ ♚f7 20.♞:e8+ ♚:e8 21.♞:e6+.

Огонь атаки на королевском фланге может вспыхнуть и внезапно в результате каких-то событий, происходивших в центре или даже на ферзевом фланге.

Авербах

Фукс

Дрезден, 1956



Ход белых

Ладья на а3 занимает исходную позицию для переброски на королевский фланг, правда, пока неясно, как это можно осуществить. В то же время черные собираются путем 1...♘e5 или 1...♞b4 атаковать пешку с4. К тому же они приглашают белых сыграть 1.♘e7, завязывая обоюдострые осложнения. Однако у белых совсем другие планы.

1.♘e4! Неожиданно ферзь черных начинает чувствовать себя неуютно: грозит 2.♘d2. Кроме того атакована пешка d6. На 1...♘e5 белые заготовили комбинацию, в которой решающее слово за ладьей а3 — 2.♞h3! ♘b:c4 3.♘f6+ ♘:f6 4.♘:f6 ♘d7 (иначе от угрозы 5.♞h6 не защититься) 5.♞:h7+! ♚:h7 6.♞h3+, и мат на следующем ходу. Поэтому черные вынуждены бить отбой.

1...♘c8 2.♞h3 ♞c7 3.♞h4 ♞e8. Лучшего не видно. Если 3...f6 4.♞h3 h5, то 5.♘:h5! fg 6.♘:g5 gh 7.♘e6 ♞b6 8.♘:g7 ♚:g7 9.♞:h5 с решающей атакой.

4.♞h3 h5 5.♘g3! Белым некуда торопиться, они спокойно готовят жертву на h5. Немедленное взятие на h5 — 5.♘:h5 не приносило особых выгод из-за 5...♞:e4! 6.♞:e4 gh 7.♞:h5 ♘f8.

5...♘f8 6.♘:h5 ♘:b2. На 6...gh 7.♘:h5 ♘g6 последовало бы 8.

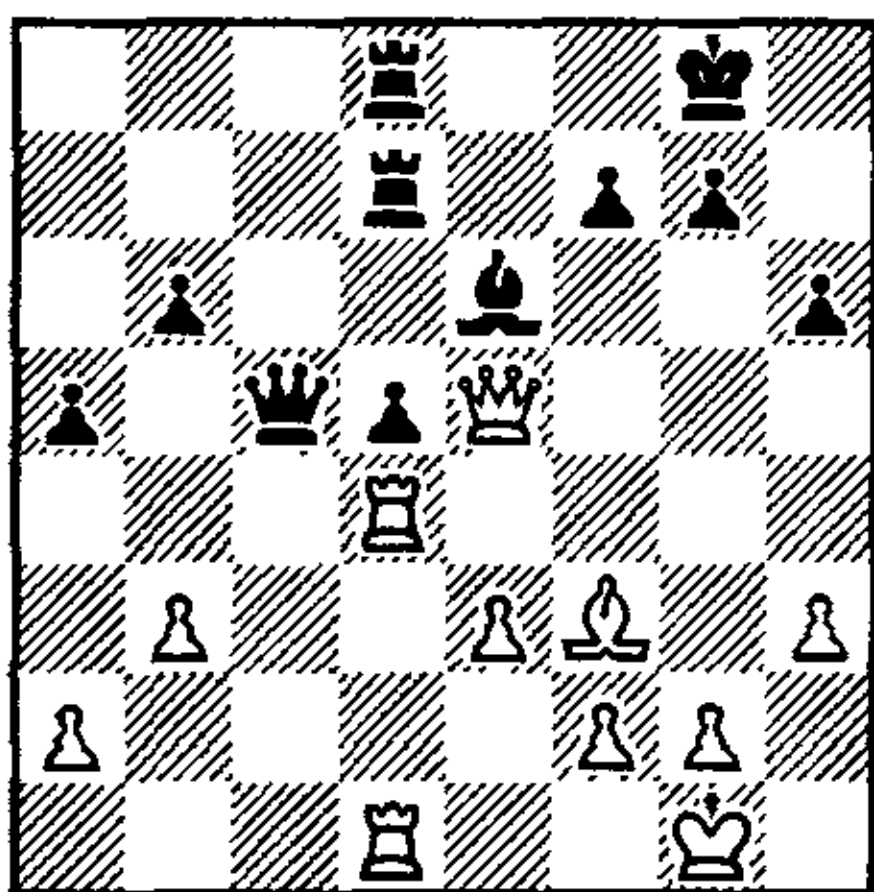
♖f6+ ♕:f6 9. ♕:f6 ♖:h4 10. ♖:h4 с неизбежным матом.

7. ♖f5! gh. Если бы черные взяли коня 7...gf, то было возможно 8. ♖f6 ♕:f6 9. ♖:f6, и на 9...♖e7 — 10. ♕:f7+! ♖:f7 11. ♖h8X. Наиболее упорной защитой было 7...♖h7 8. ♖g4 ♖:g5 9. ♖:g5, и белые сохраняют сильнейшую атаку.

8. ♖f6 ♖g6 9. ♖g5 ♖ce7 10. ♖h6+ ♖f8 11. ♕:b2. Черные сдались.

Нередко при атаке королевского фланга приходится прибегать к пешечному штурму. Его цель — открыть линии для нападения тяжелых фигур.

Ботвинник Загорянский
Свердловск, 1943



Ход белых

Вокруг изолированной пешки черных сгруппировались силы обеих сторон — белые на нее нападают, черные — защищают. Пользуясь тем, что фигуры про-

тивника заметно скованы в своих действиях, белые начинают пешечную атаку на королевском фланге. То, что при этом открывается позиция их короля, не страшно: противник по горло занят защитой пешки d5.

1.g4! ♖c6 2.g5 hg 3. ♖:g5 f6 4. ♖g6 ♖f7. Взятие на h3 выглядело слишком рискованно, так как позволяло белым быстро перебросить ладьи на линию «h».

5. ♖g3 f5 6. ♖g5 ♖e6 7. ♖h1. Ценой создания новой слабости (пешка f5) черным удалось подключить ферзя, и пока они не позволяют белым сдвоить тяжелые фигуры по линии «h». Но для этой цели белые используют линию «g».

7...♖e5 8. ♖g1 ♖f8 9. ♖h6 ♖b8 10. ♖h4. И все-таки белые добились своего! Их ферзь проникает в неприятельский лагерь.

10...♖f8 11. ♖h8+ ♖g8 12. ♖f4! Перенос огня! Ладья помогла ферзю вторгнуться в крепость противника и теперь приступает к осаде пешки f5.

12... ♖b7. Черные заранее прикрывают уязвимый пункт g7.

13. ♖g5 ♖f7 14. ♖h5. Триумф плана белых. Они расшатали укрепления противника, ворвались ферзем в его расположение, заставив фигуры черных

занять неудобные позиции, а затем превосходящими силами обрушились на слабую пешку f5. Она незащитима. Игра продолжалась недолго:

14... ♖a1+ 15. ♔h2 g6 16. ♗:g6 ♕h7 17. ♗d6+ ♜be7 18. ♗d8+. Черные сдались.

Если фигуры противника активны, то пешечная атака, раскрывающая своего короля, может оказаться обоюдоострой: при этом откроются линии для вторжения неприятельских фигур. В таких случаях, прежде чем начать пешечный штурм, стараются заранее эвакуировать короля в наиболее безопасное место, чаще всего на другой фланг.

в. Атака при разносторонних рокировках

Как мы видели, атака при рокировках в одну сторону ведется, в основном, с помощью фигур. Пехотинцы в такой атаке участвуют сравнительно реже, скорее в исключительных случаях.

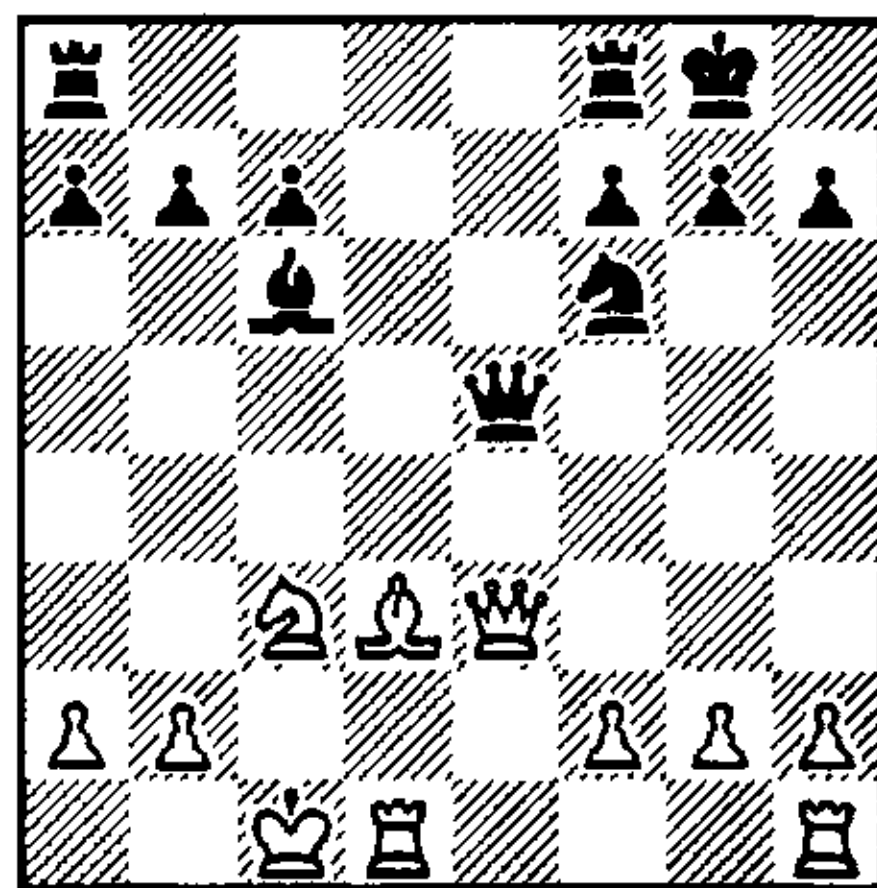
Совсем иное дело при разносторонних рокировках. Здесь наступление, главным образом, ведется пешками. Именно они, как правило, приносятся в жертву ради от-

крытия линий для тяжелых фигур или с целью разрушения неприятельской крепости. Поскольку такой пешечный штурм, как правило, осуществляется обеими сторонами, очень важно суметь опередить противника, чтобы первым добраться до главного объекта нападения — до неприятельского короля.

Следует заметить, что выдвинутое положение пешек, защищающих короля, облегчает штурм и открытие линий. Поэтому, без особой надобности, их стараются сохранять в первоначальном положении. Да и фигуры противника, стоящие на пути штурмующих пешек, облегчают наступление.

Начнем с примера, где белые без всяких затруднений осуществили пешечный штурм.

Алехин Маршалл
Баден-Баден, 1925



Ход белых

1.f4 ♖e6. На 1...♗a5 2.e5 ♘d5 возможно 3.♘:d5 ♙:d5 4.♙:h7+ ♚:h7 5.♗d3+ и 6.♗:d5.

2.e5 ♜fe8 3.♜he1 ♜ad8. Таким путем, хотя бы временно, черные пытаются сдержать наступление.

4.f5 ♗e7 5.♗g5 ♘d5 6.f6. То, что ферзь и конь черных оказались на пути пешек принесло свои плоды — пехотинцы белых уже вступили в соприкосновение с пехотой противника.

6...♗f8 7.♙c4! Позиция заметно обострилась, и Алехин находит комбинационное ее решение.

7...♘:c3 8.♜:d8! ♜:d8 9.fg! ♘:a2+ 10.♙b1! В этом ходе короля смысл комбинации. На 10.♙:a2 у черных появлялся спасительный шах на c5.

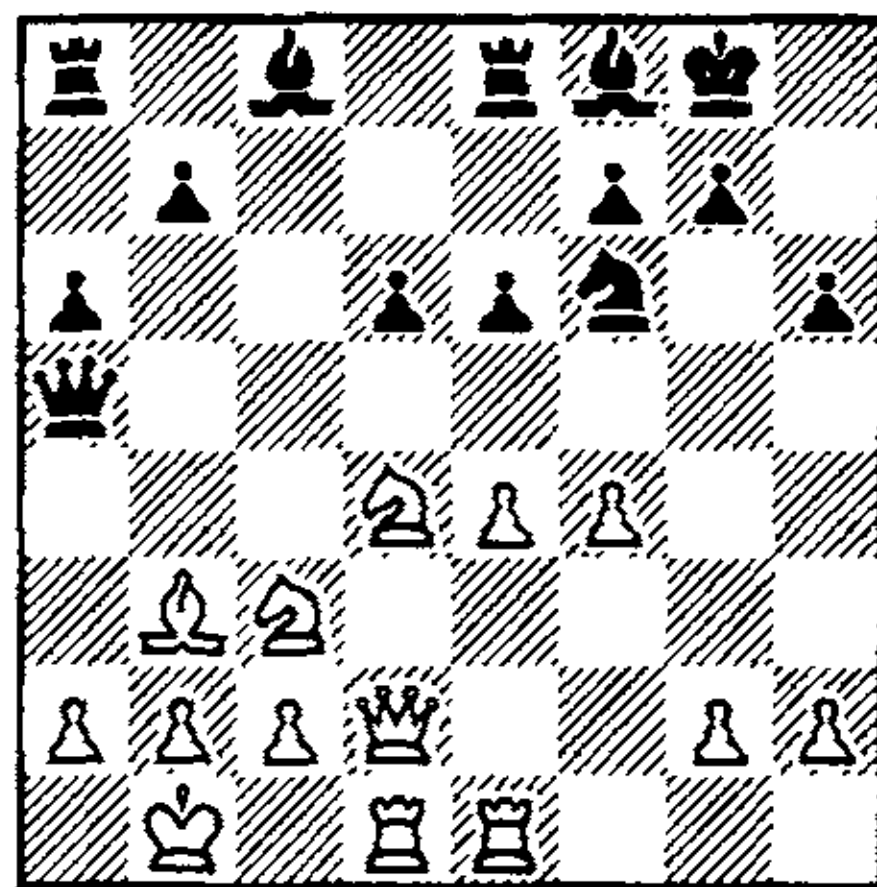
10...♗e8 11.e6! Еще проще, чем 11.♙:f7+, что также вело к победе.

11...♙e4+ 12.♙a1 f5. Спасения нет. На 12...fe решало 13.♙:e6+ ♗:e6 14.♗:d8+ ♚:g7 15.♗d4+ и 16.♜:e4.

13.e7+ ♜d5 14.♗f6 ♗f7 15.e8♗+. Черные сдались.

В позициях с разносторонними рокировками типичный прием атаки — жертва пешки с целью открытия линии.

Спасский Петросян
Москва, 1969



Ход белых

Белые первыми начинают штурм, потеря пешки их не пугает.

1.g4! На 1...b5, в свою очередь начиная игру на ферзевом фланге, могло последовать 2.g5 hg 3.fg ♘h5 4.g6! fg 5.♗g5. Чтобы сохранить пешечное прикрытие, черные решили принять жертву, но при этом инициатива полностью переходит в руки белых.

1...♘:g4 2.♗g2 ♘f6 3.♜g1 ♙d7 4.f5! ♙h8. Допуская вскрытие линии, черные погибают без борьбы. Все же меньшим злом было 4...e5.

5.♜df1 ♗d8. Пытаясь перевести ферзя на защиту короля. Однако упорнее было 5...♗e5. Теперь же атака белых принимает стремительный характер.

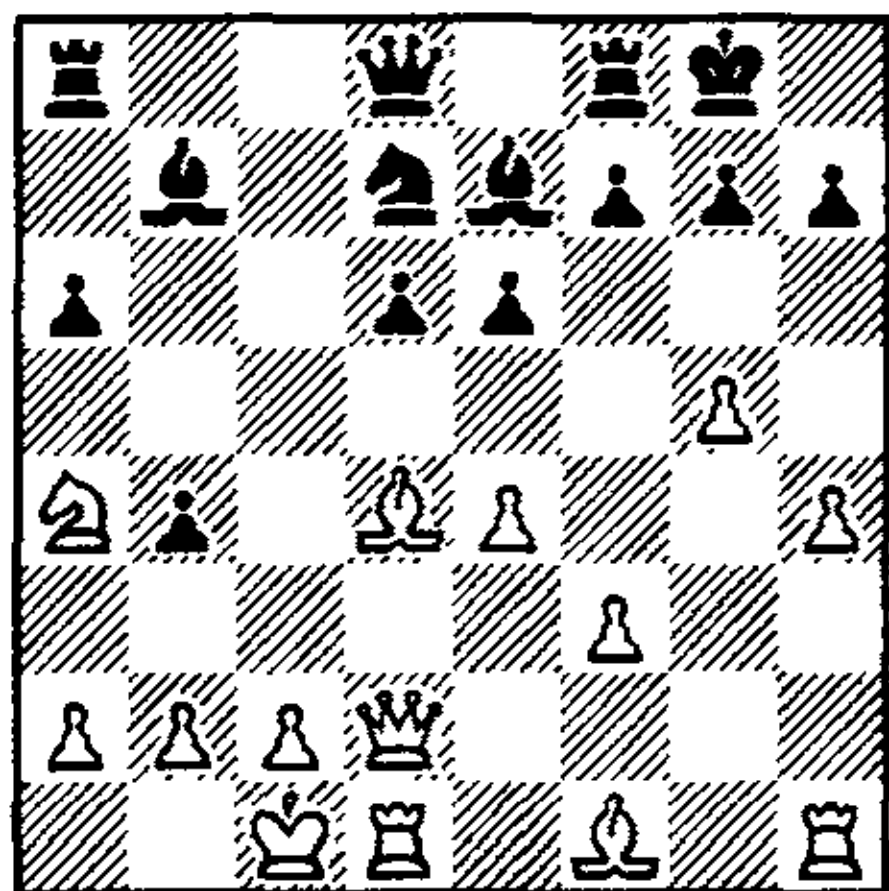
6.fe fe 7.e5! de 8.♙e4 ♘h5. Пожалуй, единственный ответ. На 8...ed возможно 9.♙:f6 g5

10. ♖h3 ♜e7 11. ♜:g5 с решающими угрозами.

9. ♖g6! ed. В ответ на 9... ♖b6 с идеей на 10. ♘f6 отдать ферзя на g1, белым предстояло найти ход 10. ♜g5!

10. ♘g5! Черные сдались. После 9...hg 10. ♖:h5+ ♙g8 11. ♖f7+ ♙h8 12. ♜f3 защиты от мата не видно.

Фишер **Спасский**
Белград, 1992



Ход белых

Чтобы опередить соперника в развитии атаки, черные оставили под боем пешку b4, предполагая на 1. ♖:b4 ответить 1... ♘c6 с дальнейшим 2... ♜b8 и активной игрой на ферзевом фланге. Однако белые нашли «ахиллесову пяту» в замысле черных.

1. ♘b6! Неудачно расположенного коня чрезвычайно важно разменять.

1... ♜b8. На 1... ♘:b6 белые продолжали бы 2. ♖:b4, и если

2...d5, то 3. ♖:b6 ♖:b6 4. ♘:b6 и плохо 4...de из-за 5. ♜d7 с выигрышем фигуры.

2. ♘:d7 ♖:d7 3. ♙b1 ♖c7 4. ♘d3 ♘c8 5.h5. Закончив развитие и расставив фигуры на надлежащие места, белые начинают пешечный штурм.

5...e5 6. ♘e3 ♘e6 7. ♜dg1 a5 8.g6! ♘f6. На 8...f6 решает 9.h6! Например: 9...hg 10. ♜:g6 ♜f7 11.hg ♜:g7 12. ♖h2! ♘f8 13. ♜:f6 и т.д. Если же 8...fg 9.hg hg, то после 10. ♖h2 ♙f7 11. ♖h7 у белых сильнейшая атака.

9.gh+ ♙h8 10. ♘g5. Естественно, что белые стремятся разменять главного защитника королевской крепости черных.

10... ♖e7. Ферзь спешит на помощь, но, может быть, упорнее было 10... ♘:g5 11. ♜:g5 f6.

11. ♜g3 ♘:g5 12. ♜:g5 ♖f6 13. ♜hg1 ♖:f3. В поисках контршансов. Иначе, после 14. ♖g2, пешку g7 все равно не защитить.

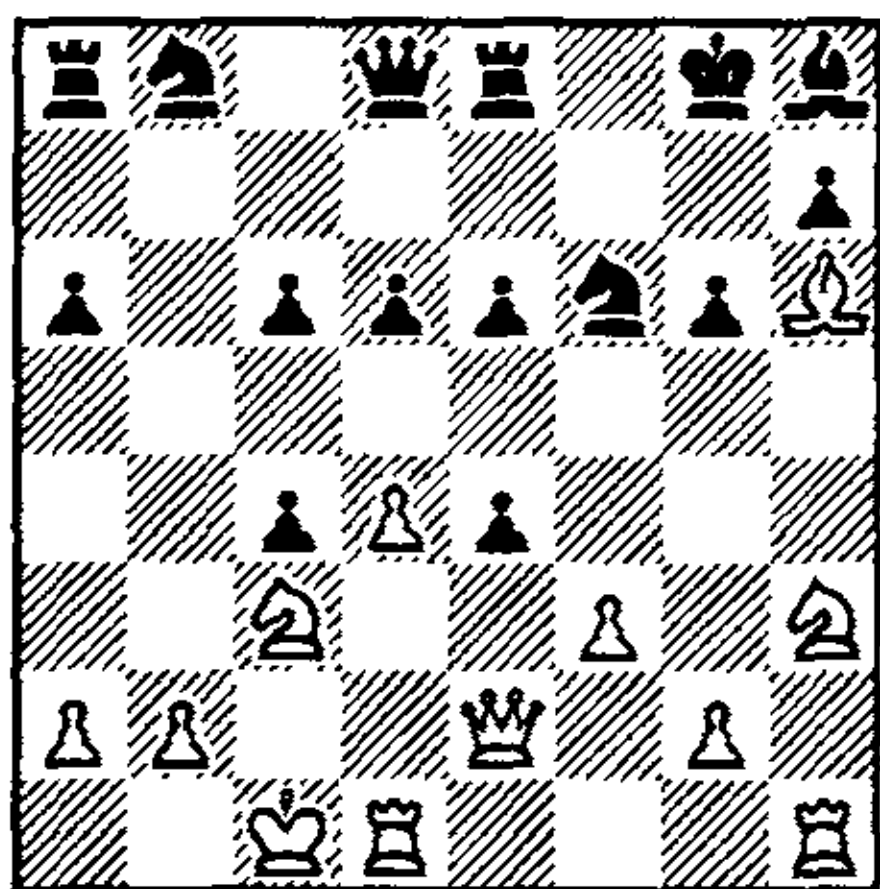
14. ♜:g7 ♖f6 15.h6 a4 16.b3. Предотвращающая возможные попытки контригры.

16...ab 17.ab ♜fd8 18. ♖g2 ♜f8 19. ♜g8+! Задача белых проста — им нужно ликвидировать свои пешки «h», прикрывающие короля противника от атаки с фронта.

19... ♙:h7 20. ♜g7+ ♙h8 21.h7! Черные сдались. От угрозы

22. ♖g8+ ♔:h7 23. ♖h1+ ♔h6
24. ♔g7X защиты не видно.

Авербах **Петросян**
Москва, 1961



Ход белых

В этой позиции белые могли отыграть пешку ходом 1. ♔:c4, но они считали более важным немедленно начать пешечный штурм.

1.g4! ♖bd7 2.f4 ♔a5 3.f5. В подобных острых ситуациях пешки считать не приходится: главное — суметь раскрыть позицию короля противника. На 3...ef 4.gf ♖:e4 белые наметили 5.fg ♖:c3 6.gh+ и, если 6...♔f7, то либо 7. ♔:c4, жертвуя фигуру, либо 7. ♔f3+ ее отыгрывая. Последующий анализ показал, что в обоих случаях черные сохраняли контршансы, в то время как теперь атака белых становится чрезвычайно опасной.

3... ♖ab8 4.fg hg 5.e5! ♖:b2. Видя, что после 5...de 6. ♔c2! ко-

роля не защитить, черные бросаются в отчаянную контратаку и до предела обостряют ситуацию.

Теперь уже белым нужно точно защищаться, чтобы не попасть под сокрушительную атаку. Так, на 6. ♔:b2 черные отвечают 6... ♖b8 и на 7. ♔c2 — 7... ♔a3+ 8. ♔d2 ♖b2, выигрывая ферзя. А после 7. ♔a1 de уже у черных сильная атака. Остается только один ответ.

6. ♔:b2 ♖b8+ 7. ♔c2 ♖d5 8. ♔:c4 g5. Создавая угрозу 8... ♖e3+.

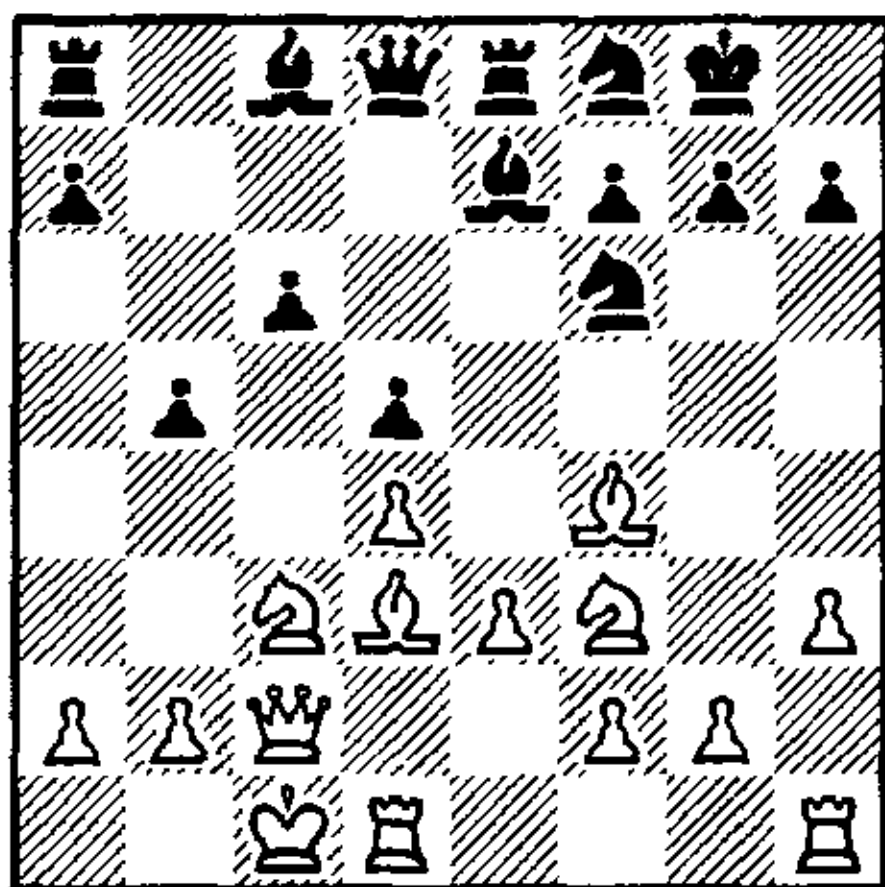
9. ♖d3 ♖b4+ 10. ♔d1 d5 11. ♔b3 c5. На 11... ♖:d3 последовало бы 12. ♔c2 ♖:e5 13.de ♖:e5 14. ♔:d3 ♔:c3 15. ♔g6+ ♖g7 (15... ♔h8 16. ♖g7+! ♖:g7 17. ♖g5+ с быстрым матом) 16. ♔:e6+ ♔h8 17. ♖:g7+ ♔:g7 18. ♔e7+ ♔g8 19. ♔:g5+ и выигрывают.

12. ♔b1 c4 13. ♔c1. Черные сдались.

Любителям шахмат полезно знать следующий стандартный прием атаки, неоднократно встречавшийся на практике.

В позиции, сложившейся в партии **Авербах—Сарвасов** (Москва, 1959), черные первыми начали пешечную атаку, но их наступление развивается сравнительно медленно, в то время как пешечный штурм бе-

лых связан с конкретным тактическим ударом.



Ход белых

1. ♖e5 ♜b7 2. g4 a5 3. ♝dg1 a4 4. g5 ♜h5 5. ♜:h7+! Вот, где зарыта собака! Жертва слона позволяет белым развить сильнейшую атаку.

5... ♜:h7 6. g6 fg 7. ♚:g6. Четыре фигуры белых во главе с ферзем оказались вблизи монарха черных. У черных единственный ответ:

7... ♜f6 8. ♚f7+ ♜h8. На 8... ♜h7 возможен был красивый вариант: 9. ♝g6! ♜g8 10. ♝:g7+! ♜:g7 11. ♚g6+ и 12. ♜f7X.

9. ♝:g7! ♜:g7 10. ♝g1 ♜fh5 11. ♝g6 ♚d6 12. ♝:d6 ♜:d6 13. ♜g6+ ♜h7 14. ♜:d6. Черные сдались.

г. Атака на ферзевом фланге

Объектами атаки на ферзевом фланге, в первую очередь, будут слабые пешки, но целью подобного наступления может явиться-

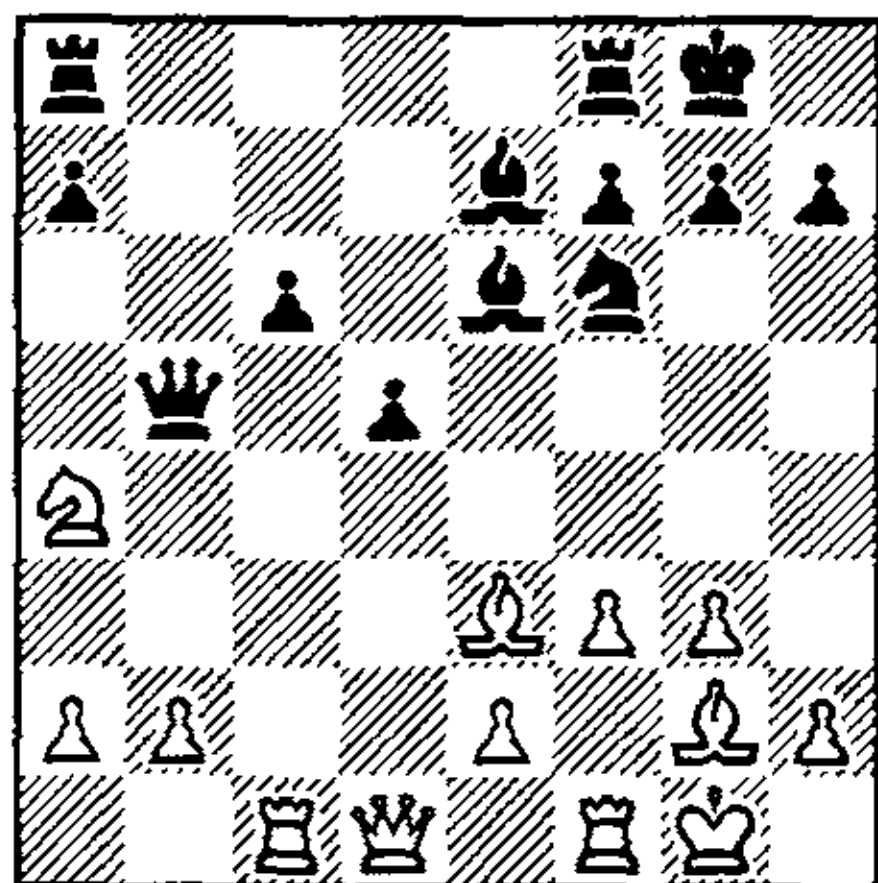
ся открытие линий с целью вторжения тяжелых фигур, чаще всего ладей, в неприятельский лагерь. Иногда это вторжение перерастает в атаку с фланга на короля, укрывшегося на другой половине доски.

Сначала рассмотрим, как осуществляется атака слабых пешек.

Рубинштейн

Сальве

Лодзь, 1908



Ход белых

В лагере черных очевидная слабость — пешка c6. Поучительно проследить, как последовательно предводитель белых фигур проводит план атаки.

1. ♜c5 ♝fe8 2. ♝f2! Таким путем белые готовят переброску ладьи на ферзевой фланг.

2... ♜d7 3. ♜:e7 ♝:e7 4. ♚d4! Разменяв слонов, черные взяли под свой контроль поля c5 и d4.

4... ♝ee8 5. ♜f1 ♝ec8 6. e3 ♚b7 7. ♜c5 ♜:c5 8. ♝:c5 ♝c7 9. ♝fc2

♚b6 10.b4! Теперь пешки черных полностью парализованы.

10...a6 11.♞a5. В подобных позициях важно не давать противнику никаких контршансов. Поэтому белые уклоняются от **11.♞:d5** из-за **11...cd!** **12.♚:b6 ♞:c2.**

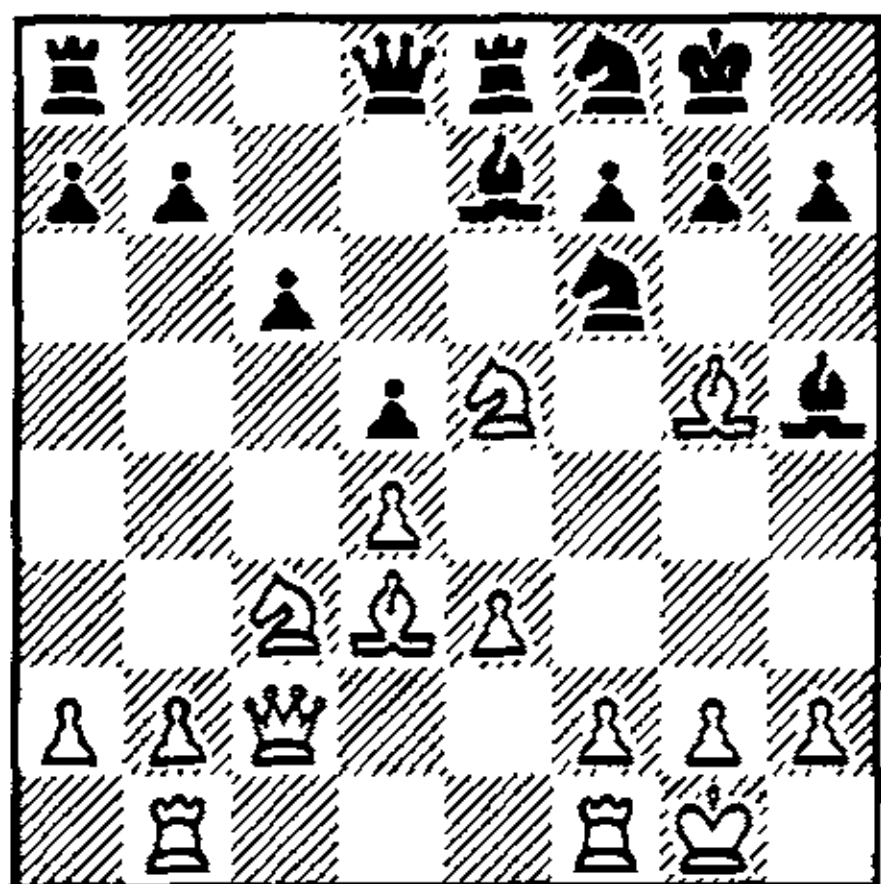
11...♞b8 12.a3 ♞a7 13.♞:c6. Защитить пешку уже было нельзя.

13...♚:c6 14.♚:a7 ♞a8 15.♚c5 ♚b7 16. ♞f2 h5 17.♞e2 g6 18.♚d6 ♚c8 19.♞c5. Выиграв пешку, белые не торопятся. Главное — не дать никаких шансов противнику.

19...♚b7 20.h4 a5. Отчаянная попытка вскрыть игру, ускоряющая неизбежное.

21.♞c7 ♚b8 22.b5 a4 23.b6 ♞a5 24.b7. Черные сдались. Грозит **25.♞c8+**, а на **24...♞g7** решает **25.♞:f7+**.

Авербах Равинский
Москва, 1950



Ход белых

Белые начали так называемую атаку меньшинства — пешками «а» и «b» атаковали пешечную цепь противника, состоящую из трех пешек.

1.b4 a6 2.a4 ♞g4 3.♞:e7 ♚:e7 4.♞:g4 ♞:g4 5.b5 ab 6.ab ♚g5 7.♞h1 ♞ad8. Стороны последовательно осуществили свои планы — белые вскрыли линии на ферзевом фланге и образовали в лагере противника слабую пешку c6, черные перебросили ферзя на королевский фланг и собираются отправить туда ладью. Теперь белые должны быть очень внимательными, чтобы не попасть под сокрушительную атаку.

8.bc bc 9.♞e2 ♞d6 10.♞b6 ♞h6. Чтобы выиграть время для атаки, черные жертвуют пешку. Однако правильно было сыграть **9...♞d7**, пока сохраняя пешку, на что белые собирались ответить **10.♞g3** и на **10...♞h6** — **12.♞f5!**, сочетая атаку с защитой. На **11...♚h4** у них был припасен ход **12.h3**.

11.♞:c6 ♞g6. У черных две угрозы — **11...♚h4** с ударом на h2 и **11...♞h4**, атакуя пункт g2, но белые начеку.

12.♞g1! На **12...♚h4** теперь возможно **13.h3**, поэтому черные сыграли **12...♞h4**, чтобы на **13.♞:h6** ответить эффектным **13...♞h3!** **14.♞:h7+ ♞f8 15.♚c5+ ♞c7.** Однако у белых на-

ходится единственная, но вполне достаточная защита.

13.f4! ♖:c6. Черные растерялись и проигрывают без сопротивления. После 13...♗h5 14. ♖:h6 ♗:h6 белым еще предстояло реализовать свою лишнюю пешку.

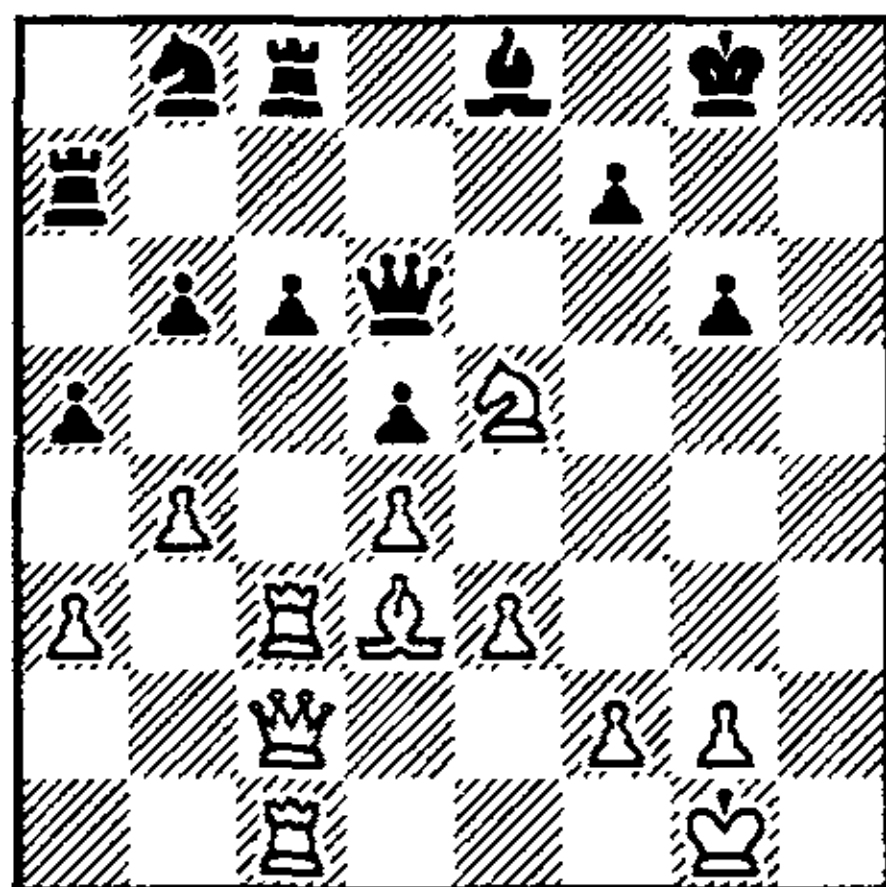
14.♕:h7+! ♜f8 15.fg ♖:c2 16.♕:c2 ♕h5 (грозило 16. ♖f4) **17.♕b3**, и белые выиграли.

В следующих двух примерах наступление на ферзевом фланге приводит к открытию линий, по которым тяжелые фигуры устремляются в атаку на короля противника.

Котов

Рагозин

Москва, 1949



Ход белых

Тяжелые фигуры белых сконцентрированы на линии «с», но пока пешка достаточно защищена, а на 1.b5 у черных как будто есть ответ 1...c5. И все-таки Котов сыграл **1.b5!** Оказывается, на 1...c5 возможно 2.dc! ♗:e5 3.cb! ♖:c3 4.ba ♖:c2 5. ♖:c2, и

пешка d4 превращается в ферзя на поле a8!

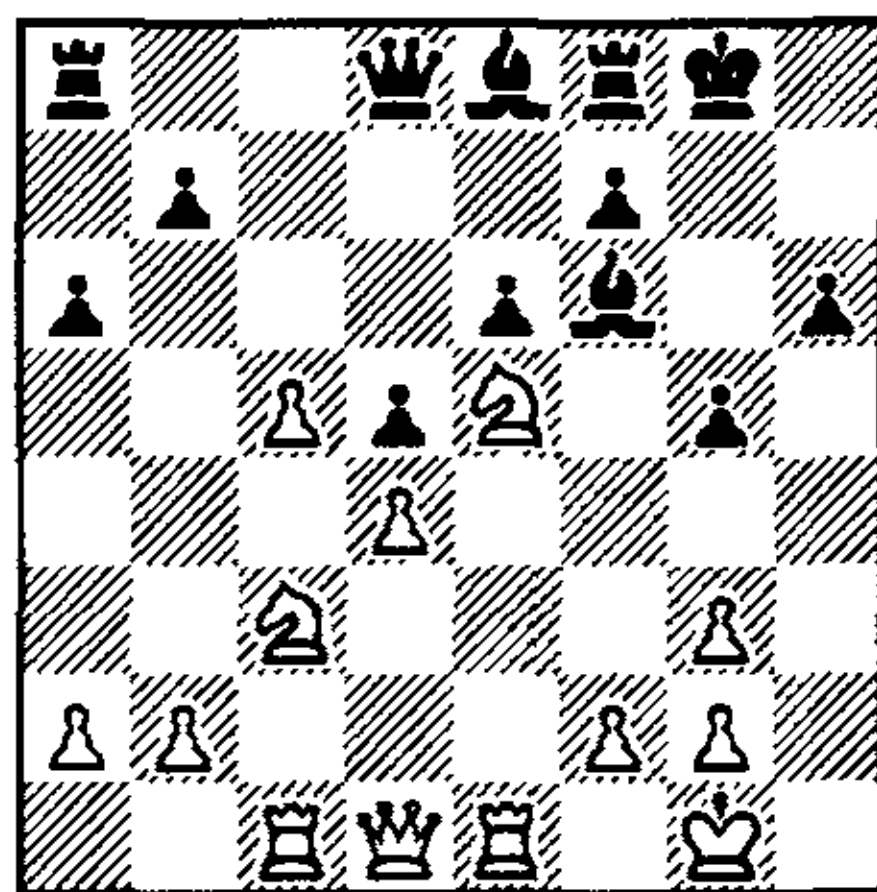
Черные увидели эту комбинацию и ответили **1... ♖ac7 2.bc ♜g7** (на 2...♕:c6 решает 3.♕b5) **3.♗b1! ♕:c6 4.♗:b6 ♖b8 5. ♗:b8! ♕:b8 6. ♖:c7 ♗:a3 7.♕:g6.** Огонь атаки немедленно перенесся на королевский фланг.

7... ♕c6 8. ♖1:c6! ♕:c6 9. ♖:f7+ ♜h6 (9... ♜h8 10.♕h7! с угрозой 10. ♕g6X) **10.f4! ♗:e3+ 11. ♜h2 ♗:e5 12.fe**, и черные сдались.

Петросян

Бронштейн

Москва, 1967



Ход белых

Королевский фланг черных ослаблен, но организовать там атаку непросто. Но у белых пешечный перевес на ферзевом фланге и очевидный план игры с движением пешки «b». Контригра черных в пешечном наступлении в центре путем f6 и e5.

1.b4 ♖g7 2.♞b1! Точный ход! Белым необходимо как можно скорее вскрыть линию «b», чтобы вторгнуться ладьей на b6.

2...f6. Излишняя торопливость. Следовало продолжать **2...♞c7**, сочетая атаку с защитой.

3.♙d3 ♗f7 4.b5 ♞c7 5.ba ba. На **5...♞:a6** неприятно **6.♙b5** и **7.♙d6**.

6.♞b6 e5. После **6...♞fe8 7.♞a4 e5 8.♞:a6** план белых уже приносил свои плоды, поэтому стремление черных немедленно завязать игру в центре понятно. Однако этот ход опровергается тактическим путем.

7.de fe 8.♙:e5! ♞:c5. Если **8...♙:e5**, то **9.♙:d5 ♞:c5** (**9...♙:d5 10.♞:d5+**) **10.♞:e5** с угрозой **11.♙f6+**.

9.♞c6 ♞a7. Несколько упрощает задачу белых. Упорнее было **9...♞a5 10.♙:f7 ♞:f7**, и в ответ на **11.♞:d5** не **11...♙:c3** из-за **12.♞g6+**, а **11...♞:d5 12.♙:d5 ♙d4**, и белым еще нужно суметь реализовать лишнюю пешку. Теперь же они приступают к атаке на королевском фланге.

10.♙g4! ♙h8. На **10...h5** проще всего было **11.♙f6+**, а на **10...♙h5** могло последовать **11.♙:h6 ♙:h6 12.♞:h5 ♞:f2+ 13.♙h2 ♞:e1 14.♞:h6** с решающей атакой.

11.♙:h6 ♙e8 12.♞:e8! ♞:f2+ 13.♙h2 ♞a:e8 14.♞h5 ♞e1 15.♙f5+ ♙g8 16.♙:g7 ♞f1 17.♞:e8+. Черные сдались.

20. Задания

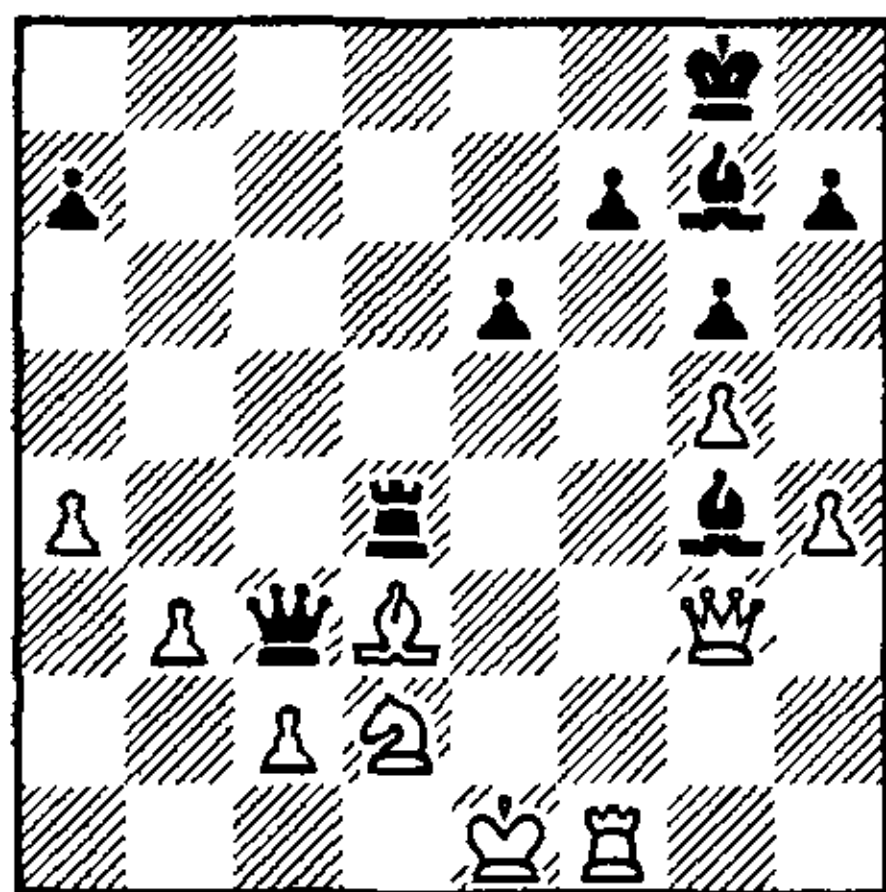
Теперь, уважаемый читатель, после того, как вы ознакомились с материалом этой книги, предлагаем вам проверить, насколько хорошо вы освоили два основных тактических приема середины игры — комбинированное нападение и двойной удар.

Предлагаемые примеры для самостоятельного решения расположены по степени трудности решения — сначала более про-

стые, затем все сложнее и сложнее. Сперва попробуйте решать примеры по диаграмме, и только потом, если это не удастся, расставьте позицию на доске. И в этом случае попробуйте найти решение, не переставляя фигур. Лишь потерпев неудачу, приступайте к анализу. Мы подобрали, в основном, не слишком трудные позиции и надеемся, что вы справитесь с заданиями.

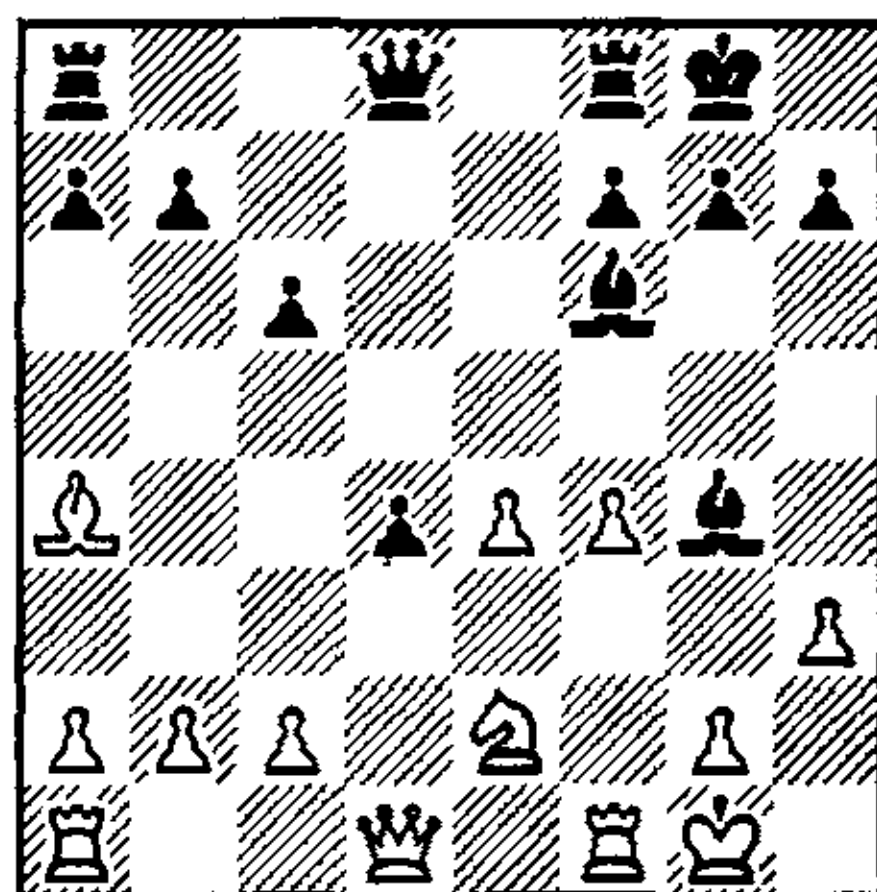
Желаем вам успеха.

№ 1



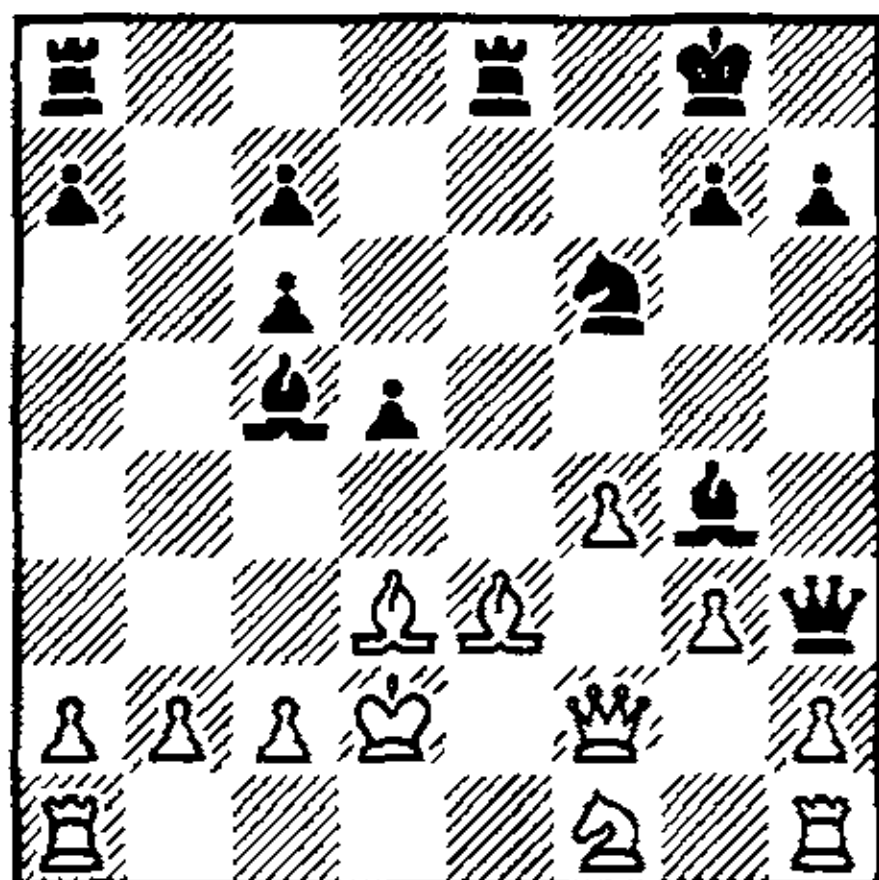
Ход черных

№ 2



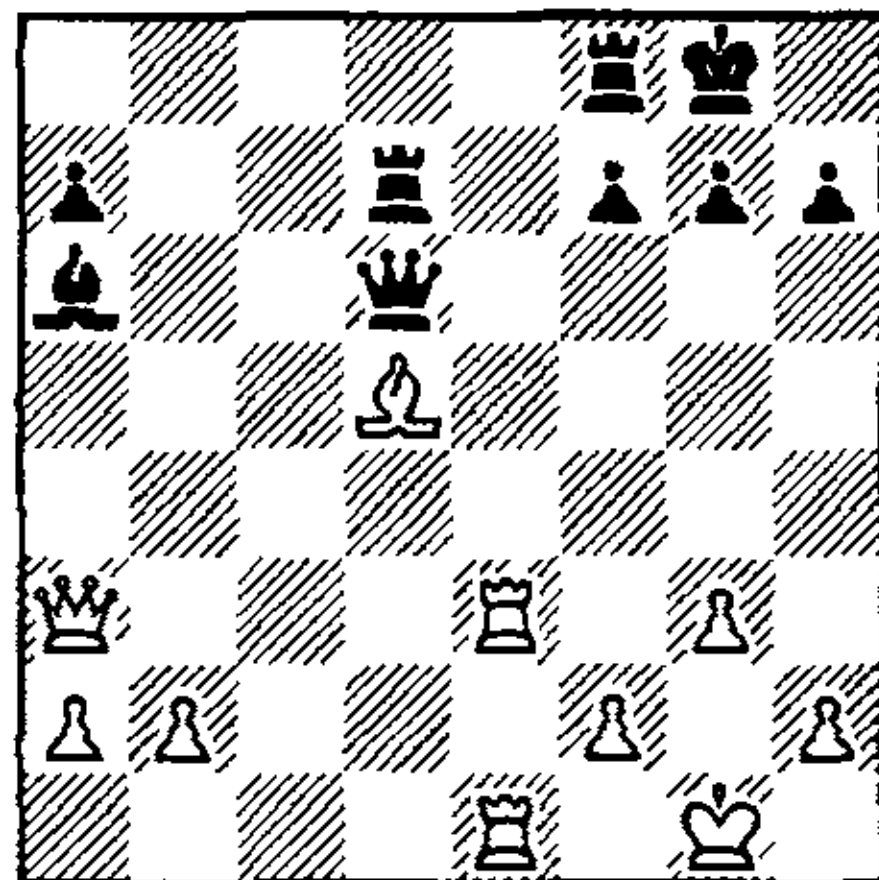
Ход черных

№ 3



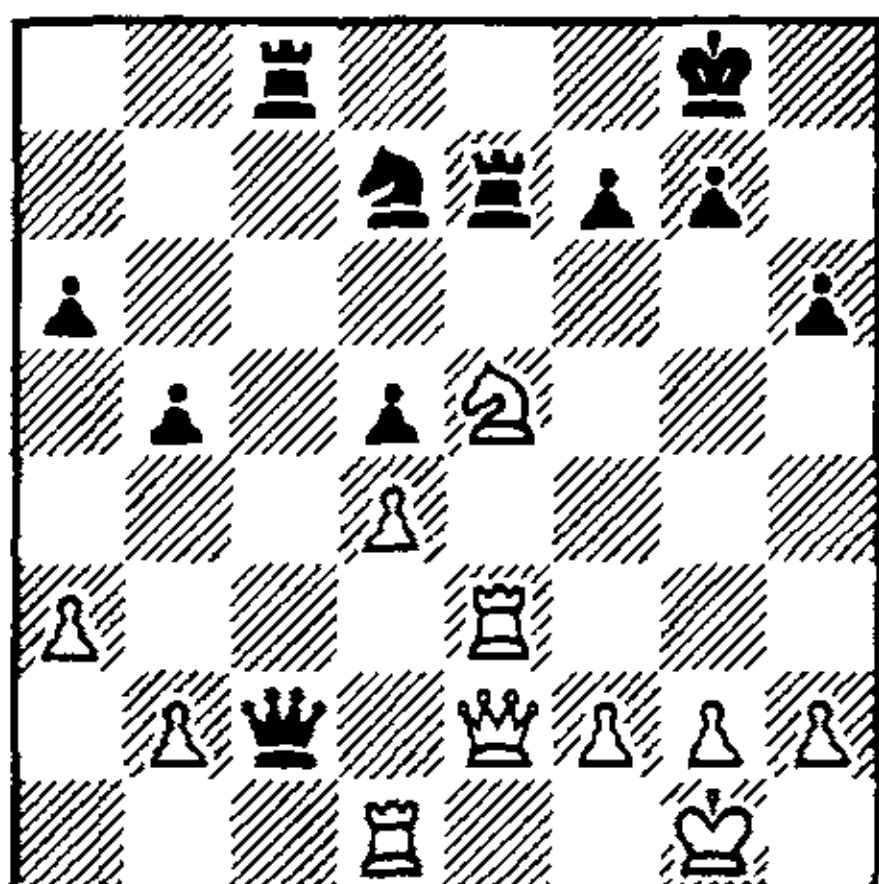
Ход черных

№ 6



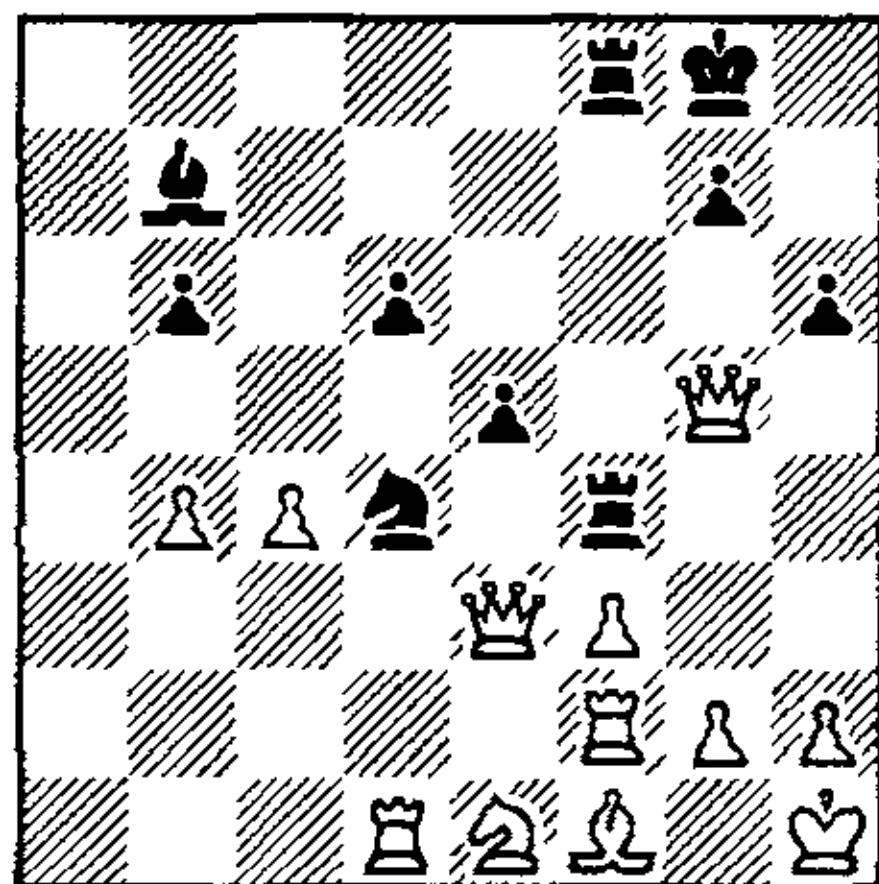
Ход белых

№ 4



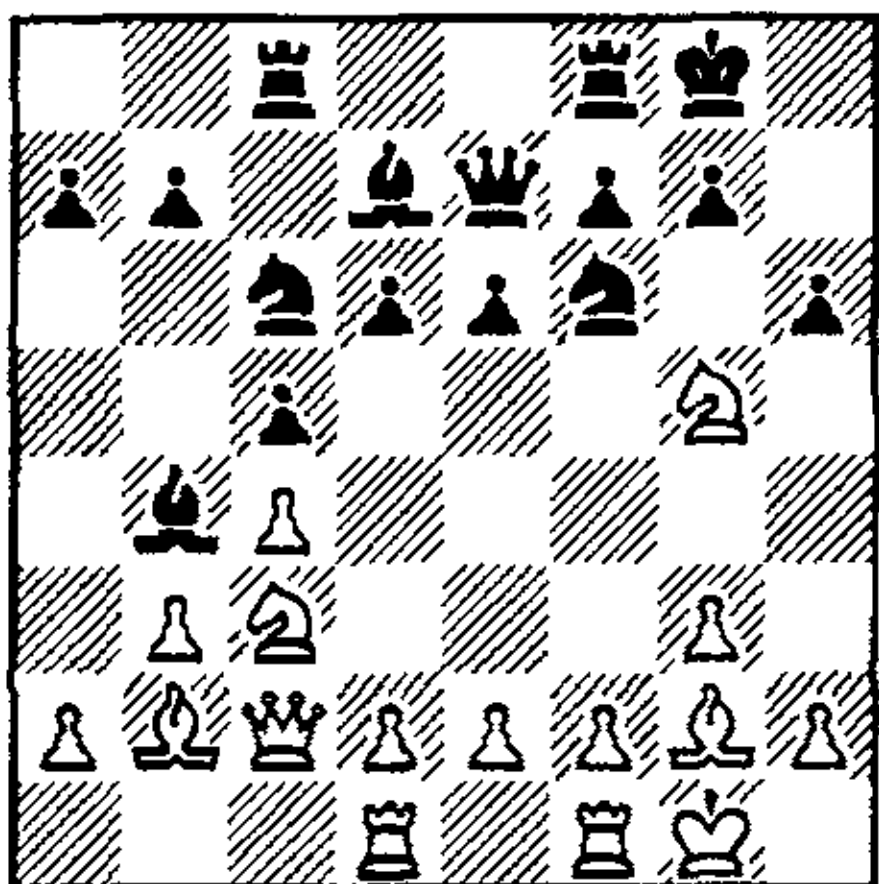
Ход белых

№ 7



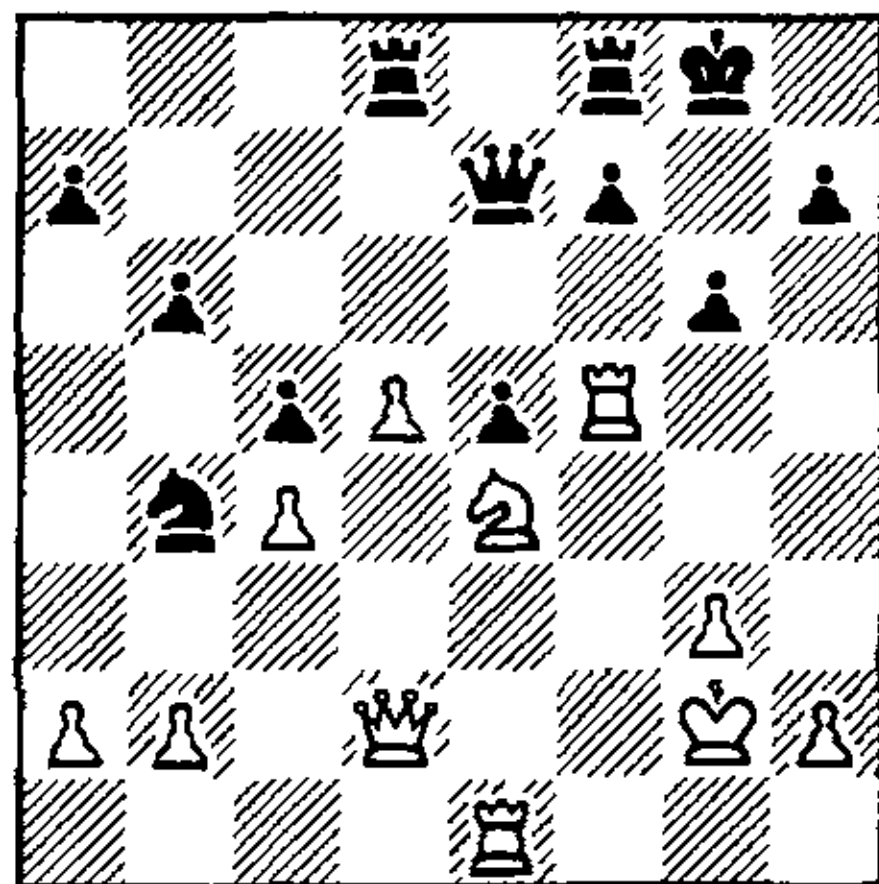
Ход черных

№ 5



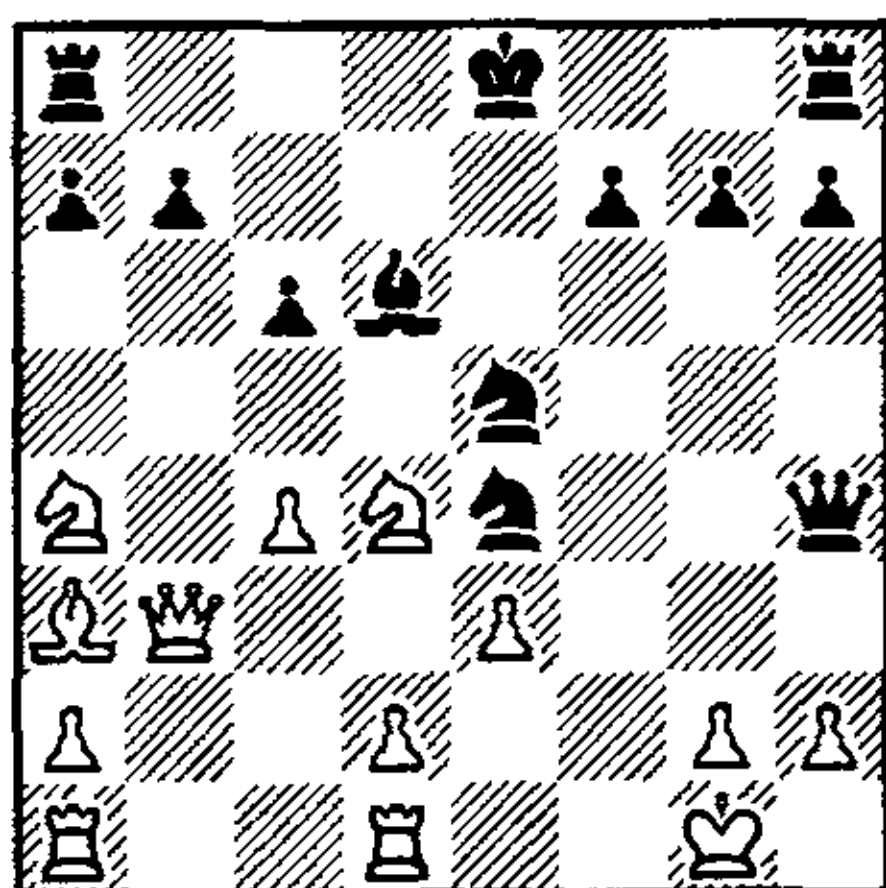
Ход белых

№ 8



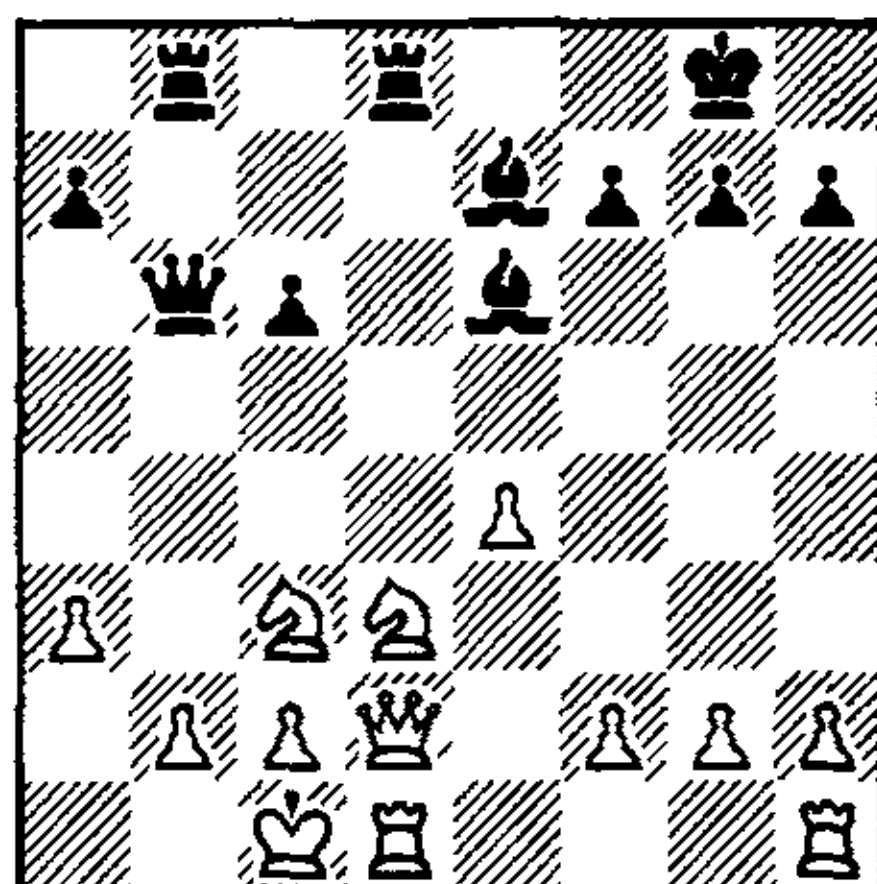
Ход белых

№ 9



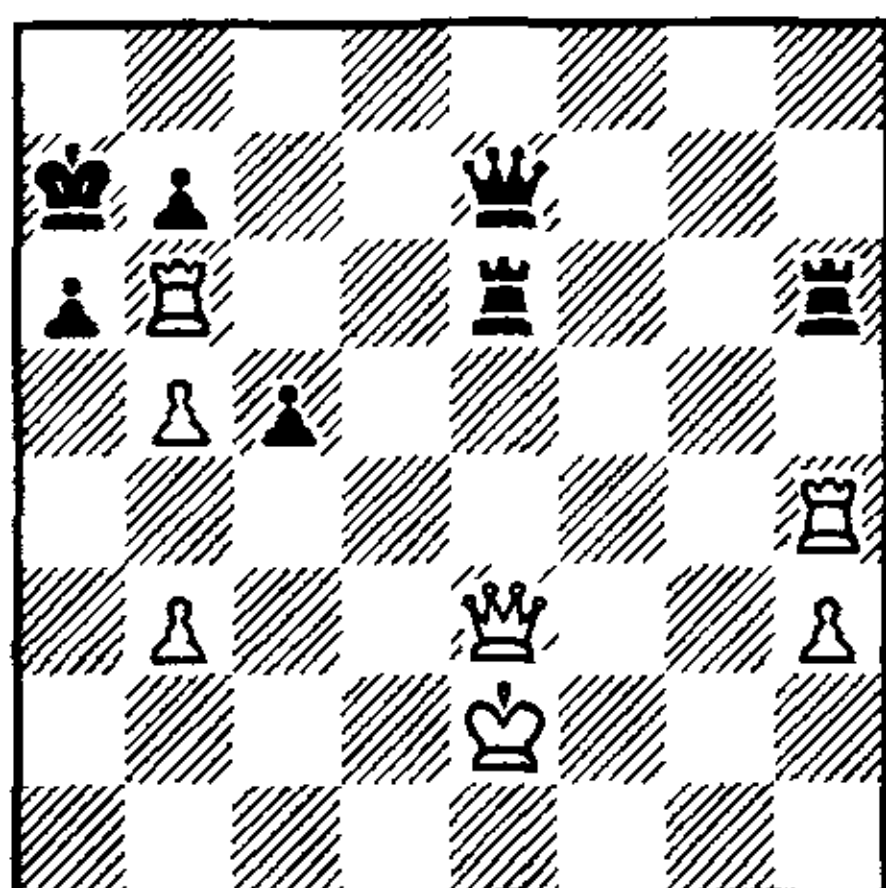
Ход черных

№ 12



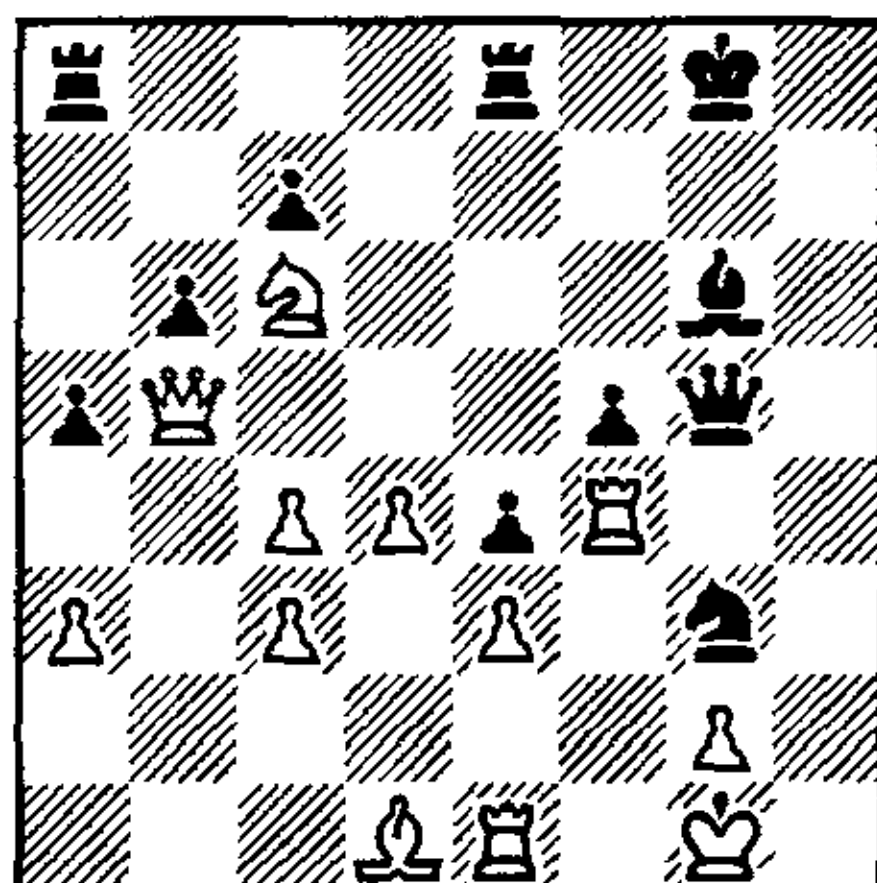
Ход черных

№ 10



Ход белых

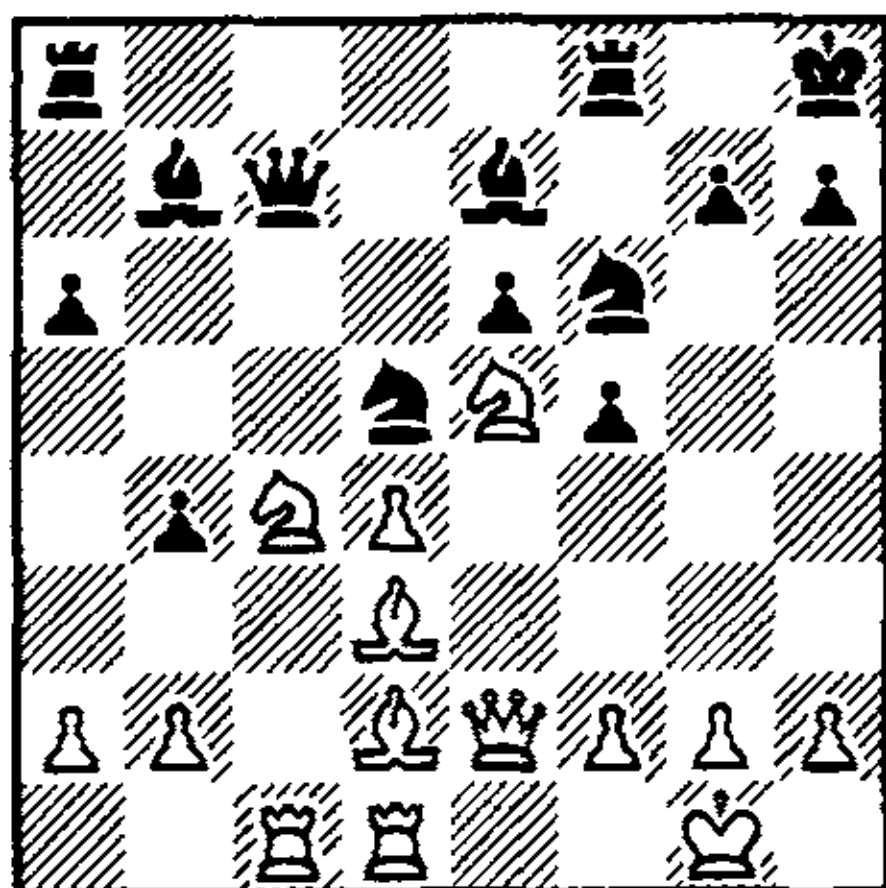
№ 13



Ход белых

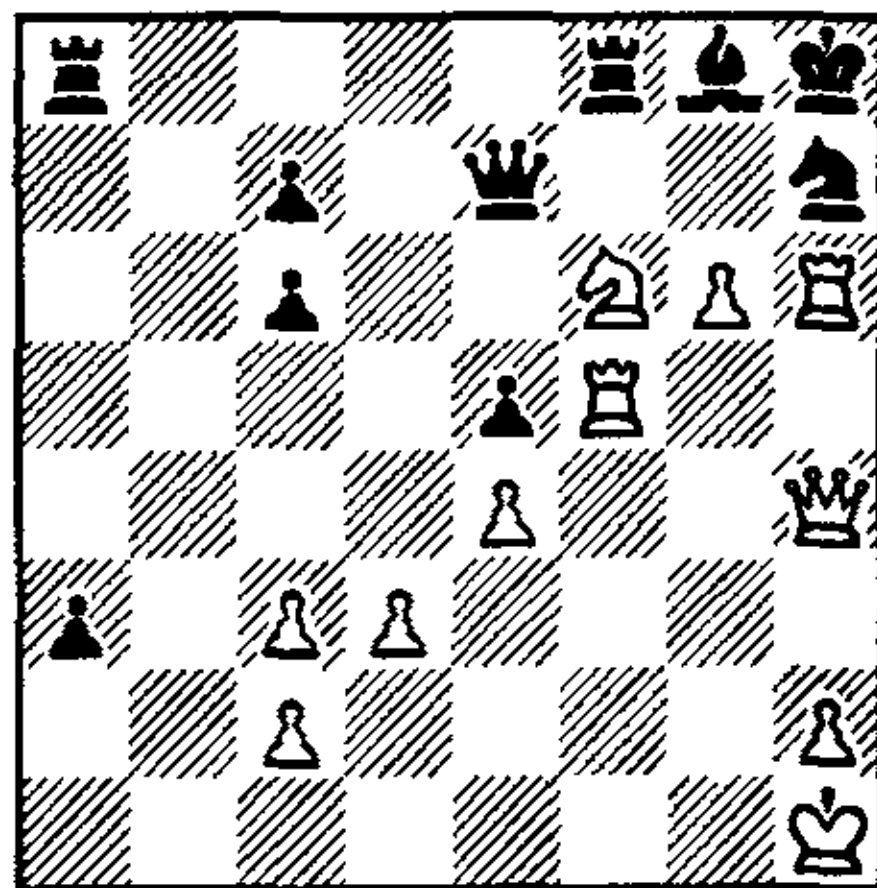
Возможен ли здесь ход 1 Вg4?

№ 11



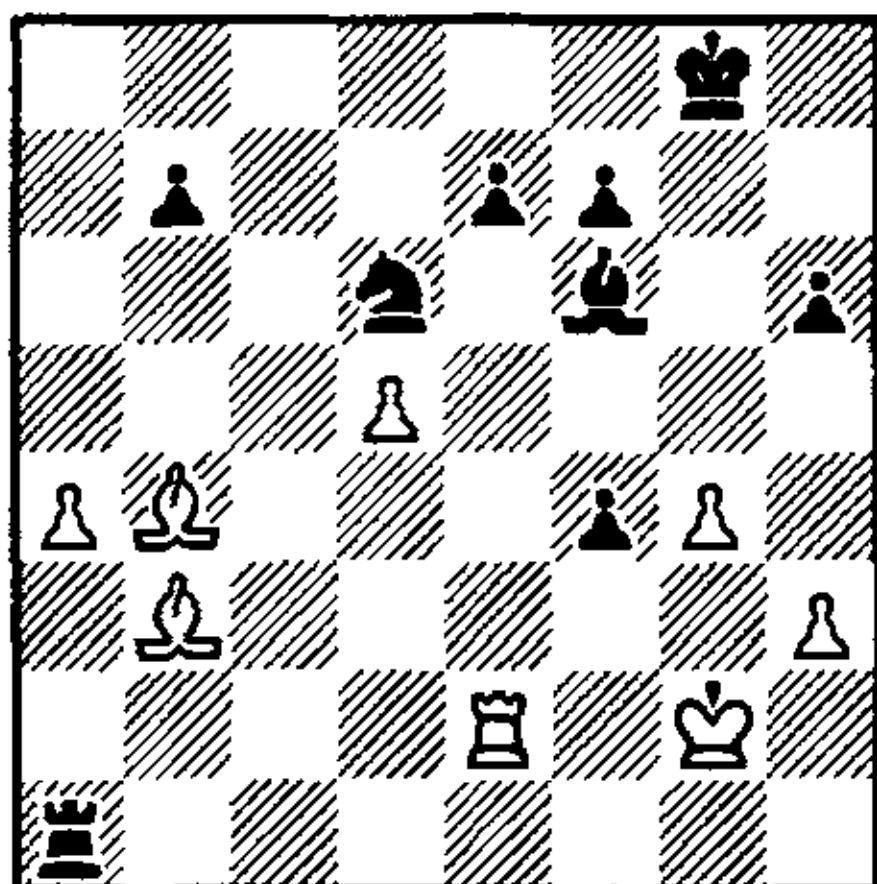
Ход белых

№ 14



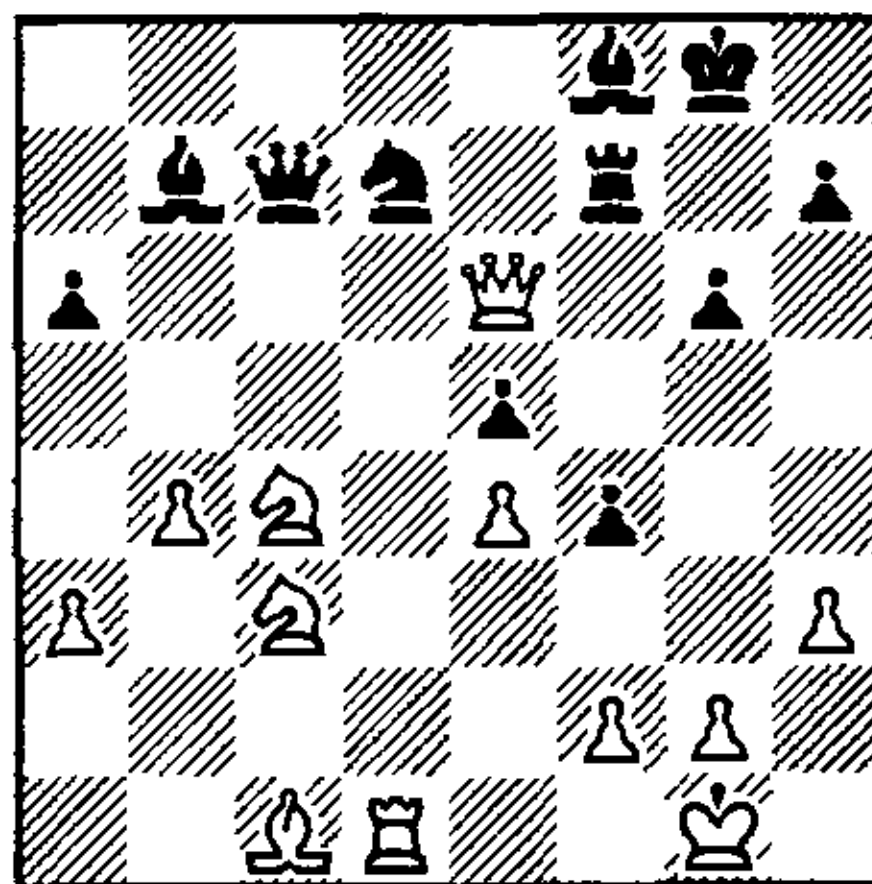
Ход белых

№ 15



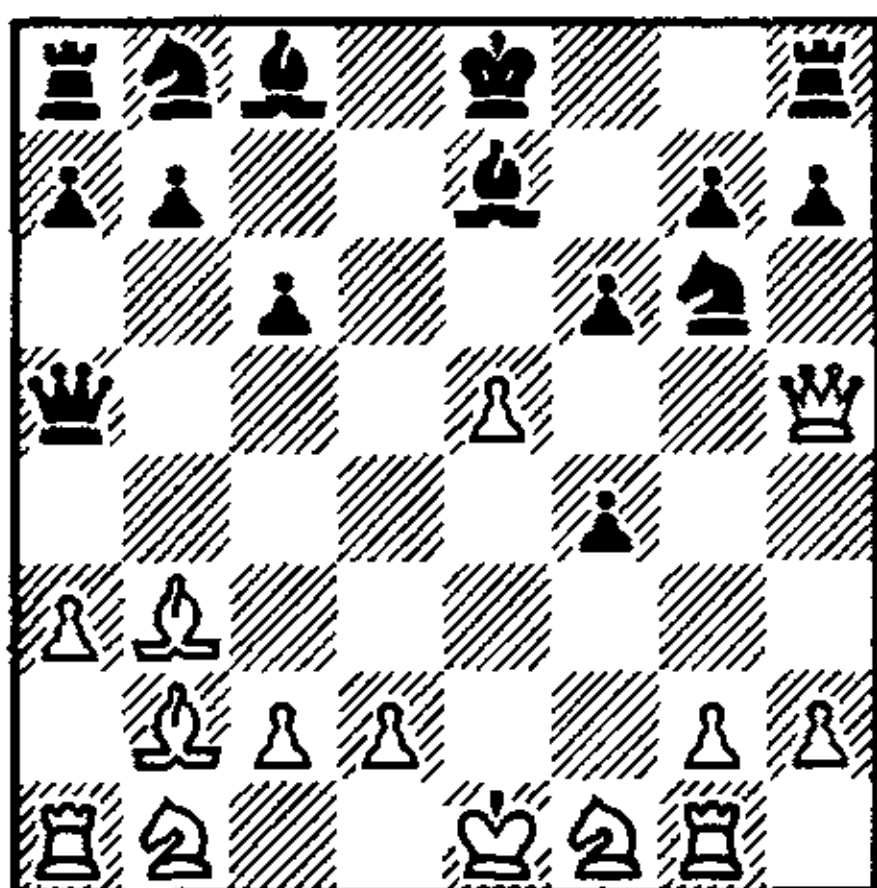
Ход черных

№ 18



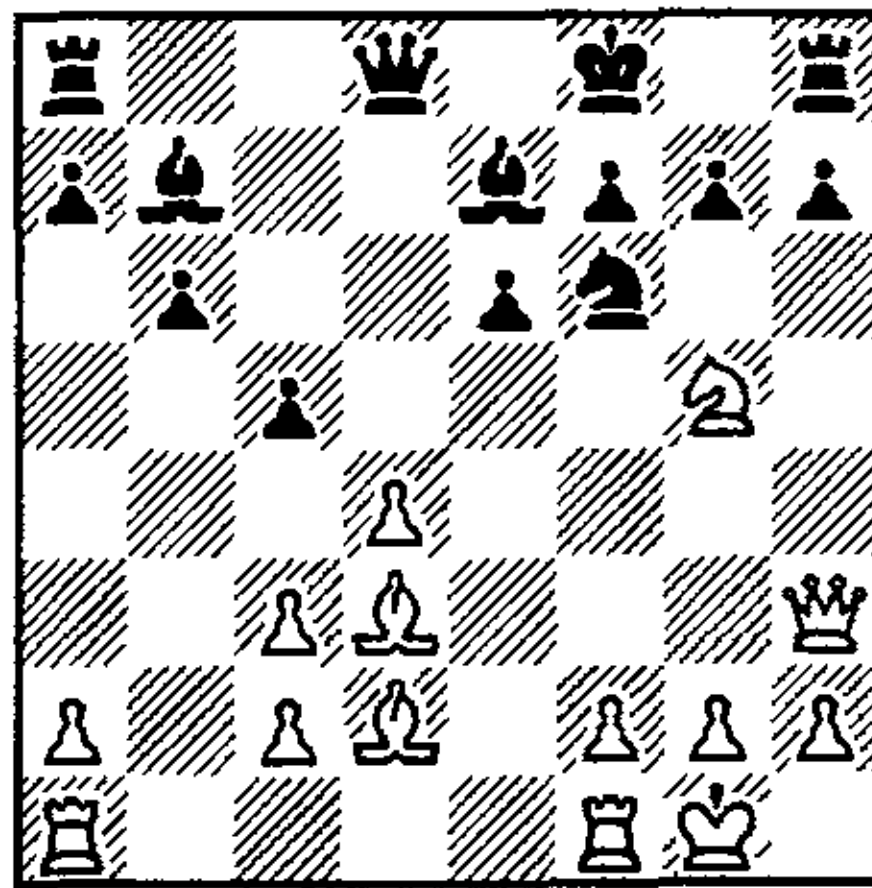
Ход белых

№ 16



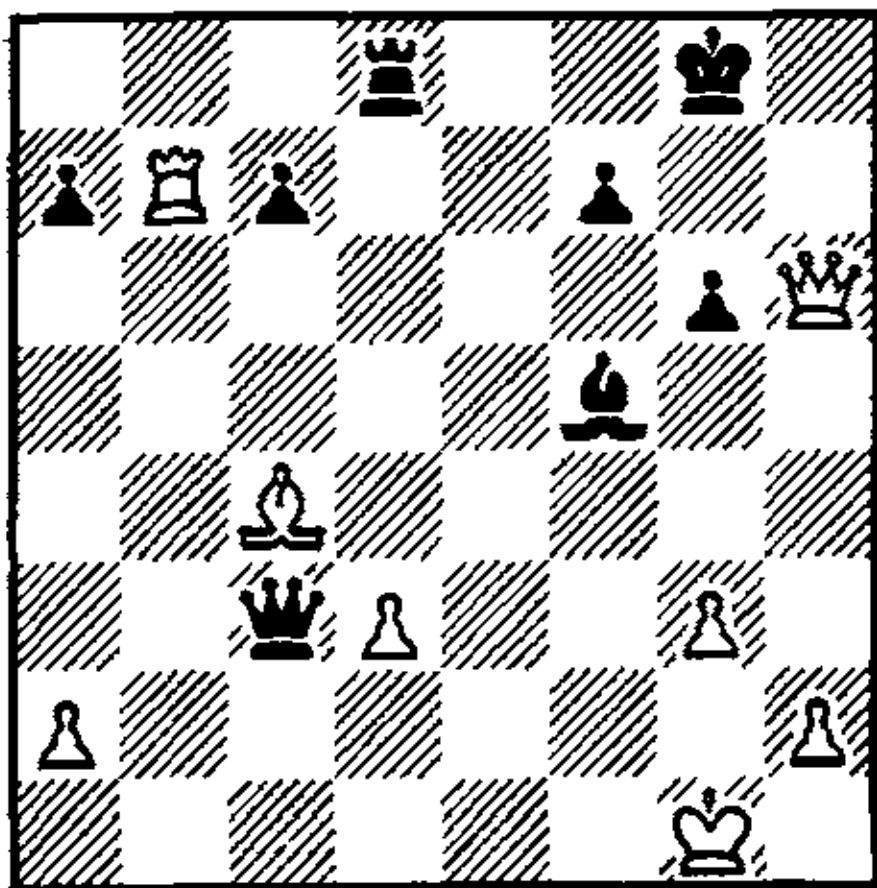
Ход белых

№ 19



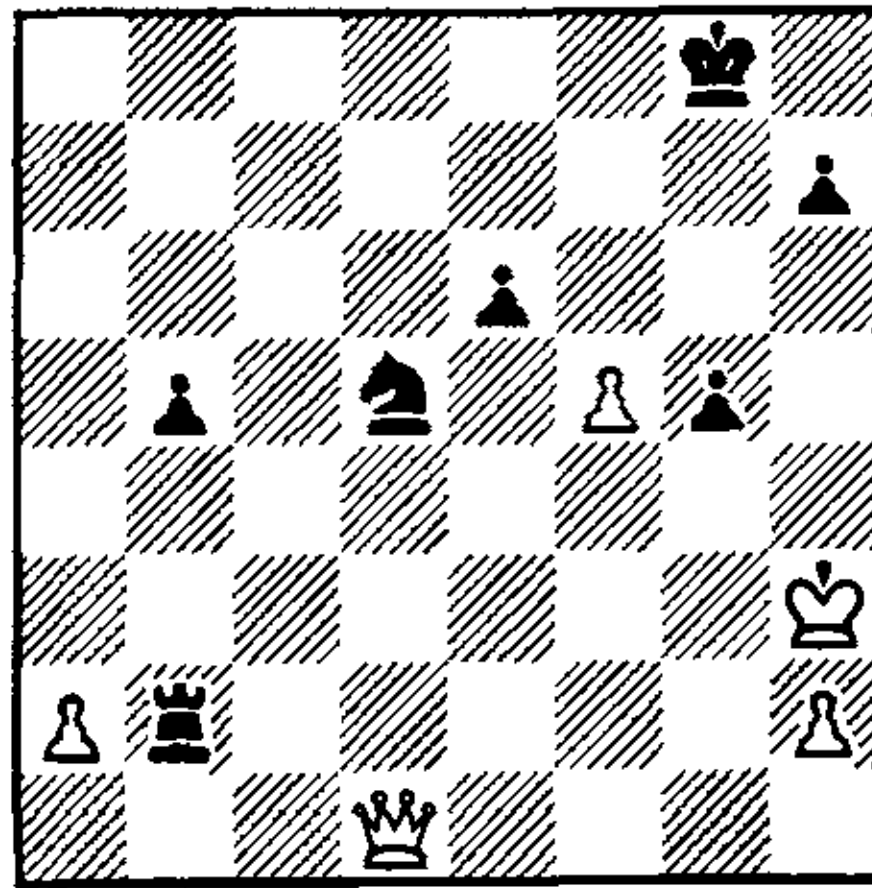
Ход белых

№ 17



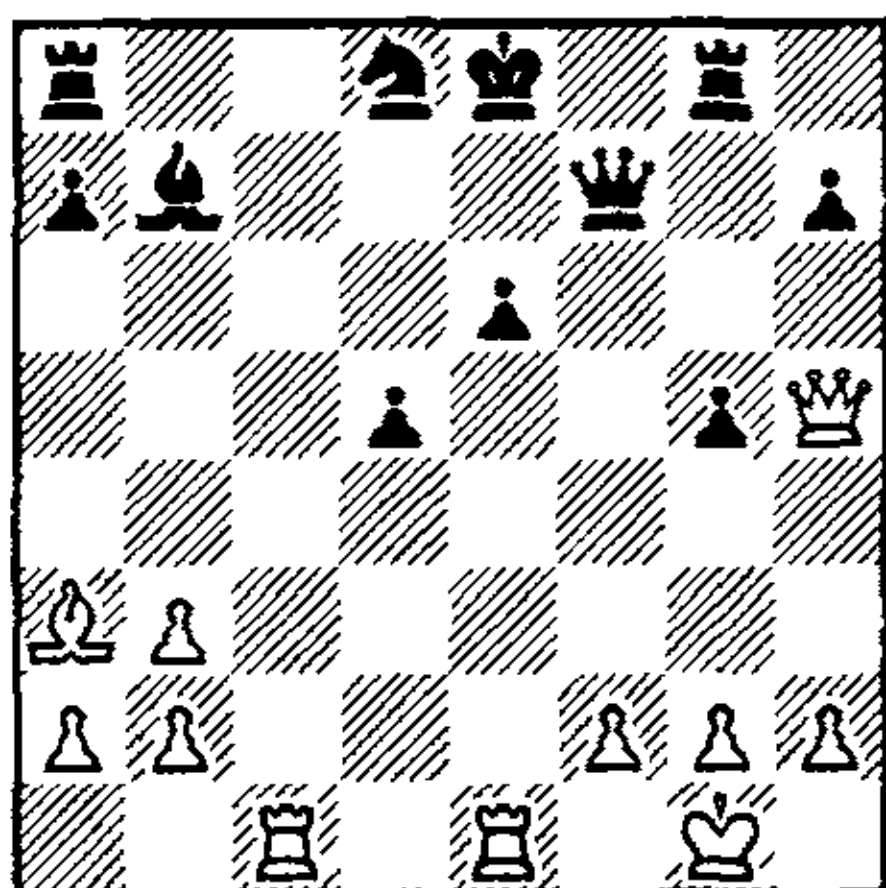
Ход белых

№ 20



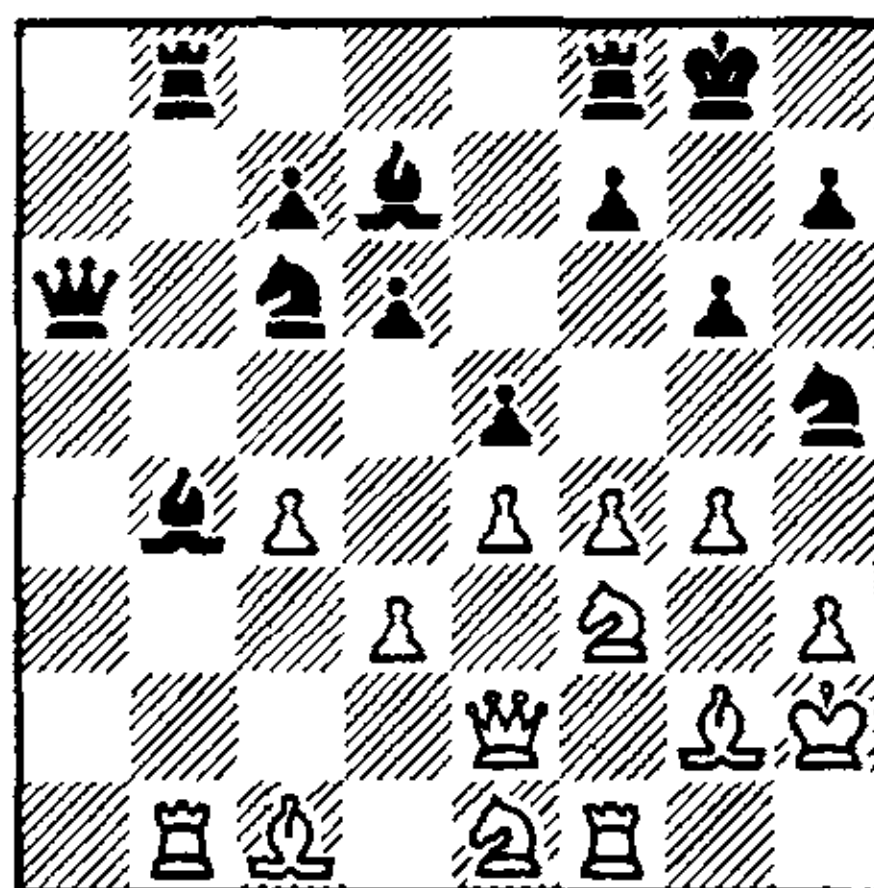
Ход черных

№ 21



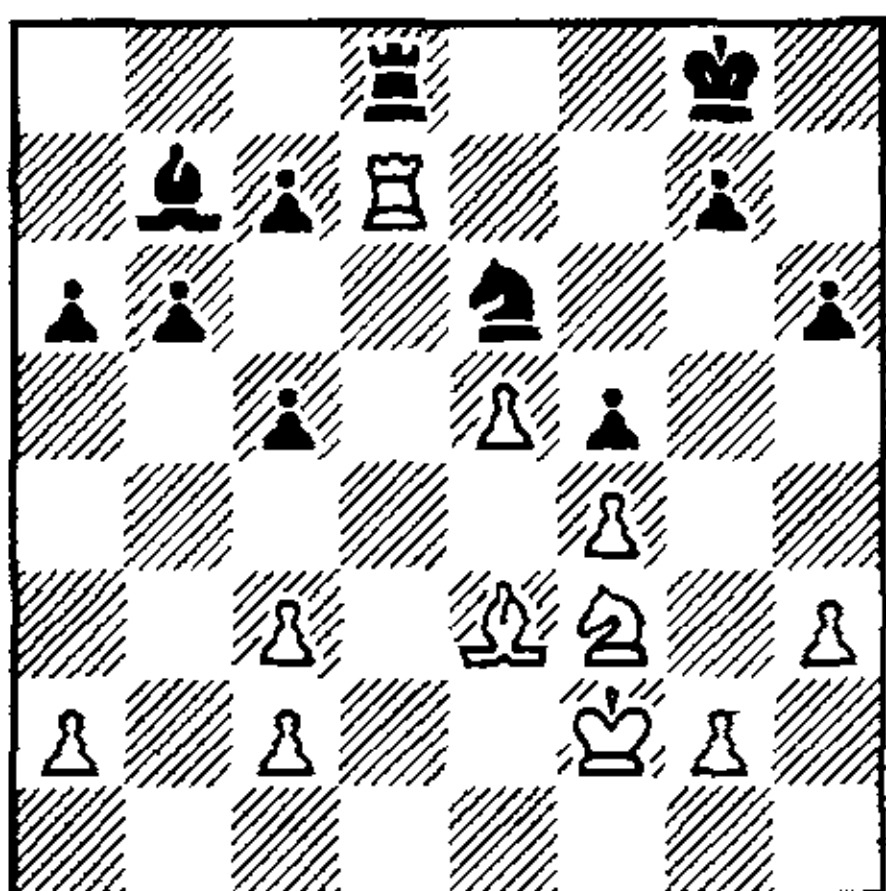
Ход белых

№ 24



Ход черных

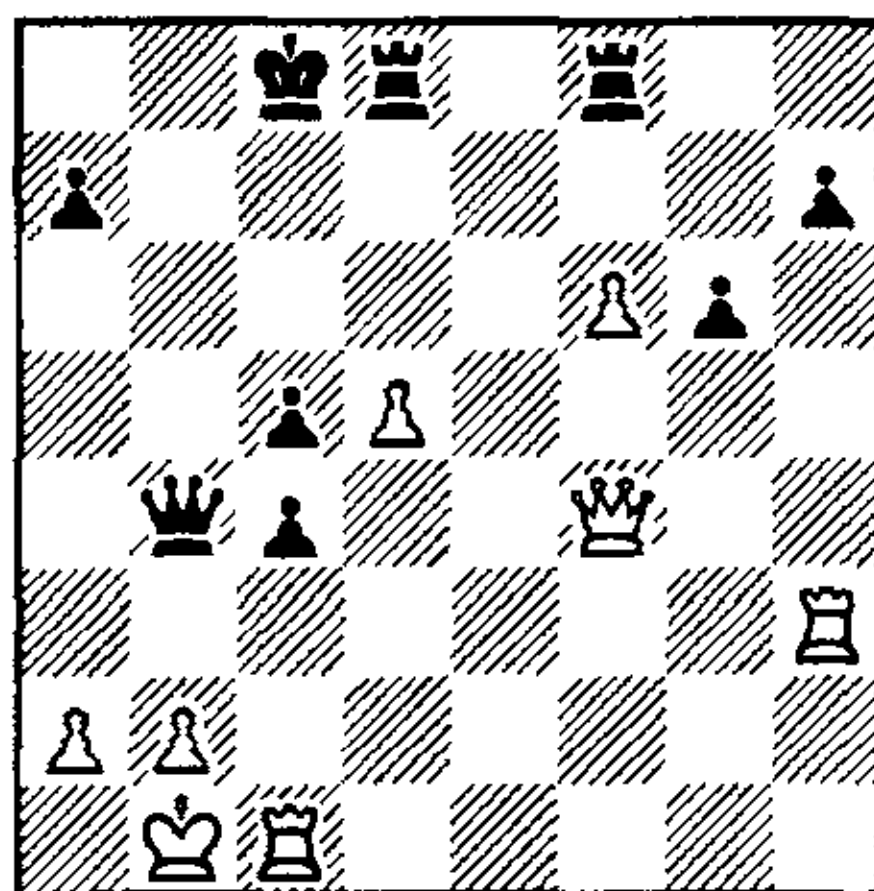
№ 22



Ход белых

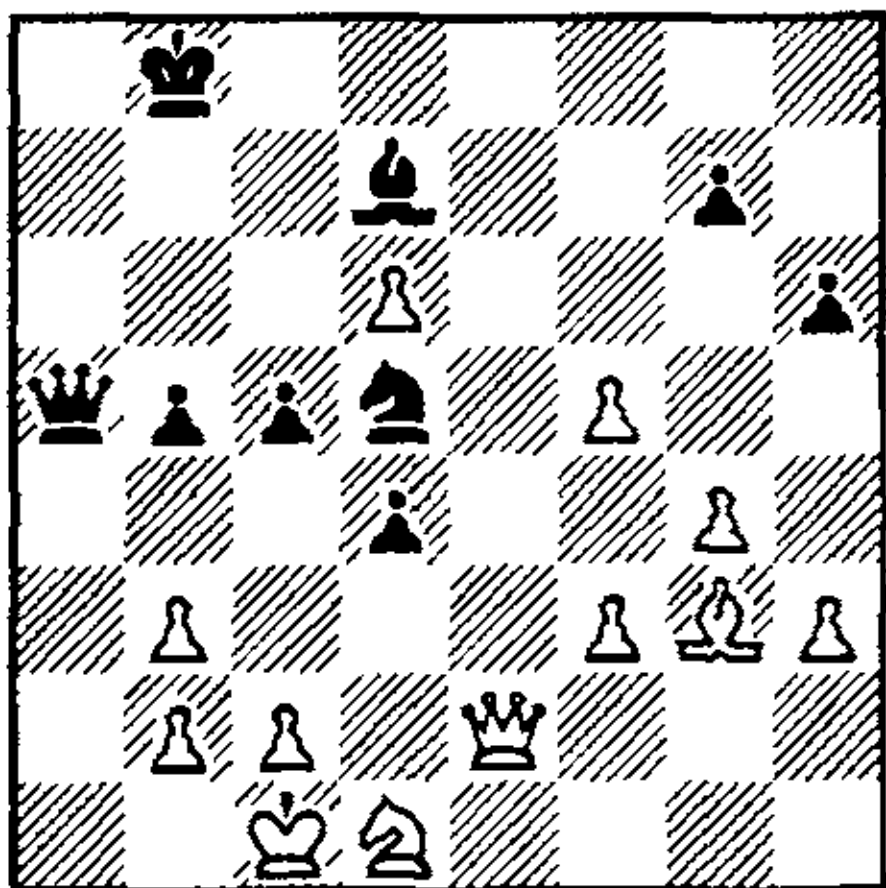
Могут ли они играть 1. d7?

№ 25



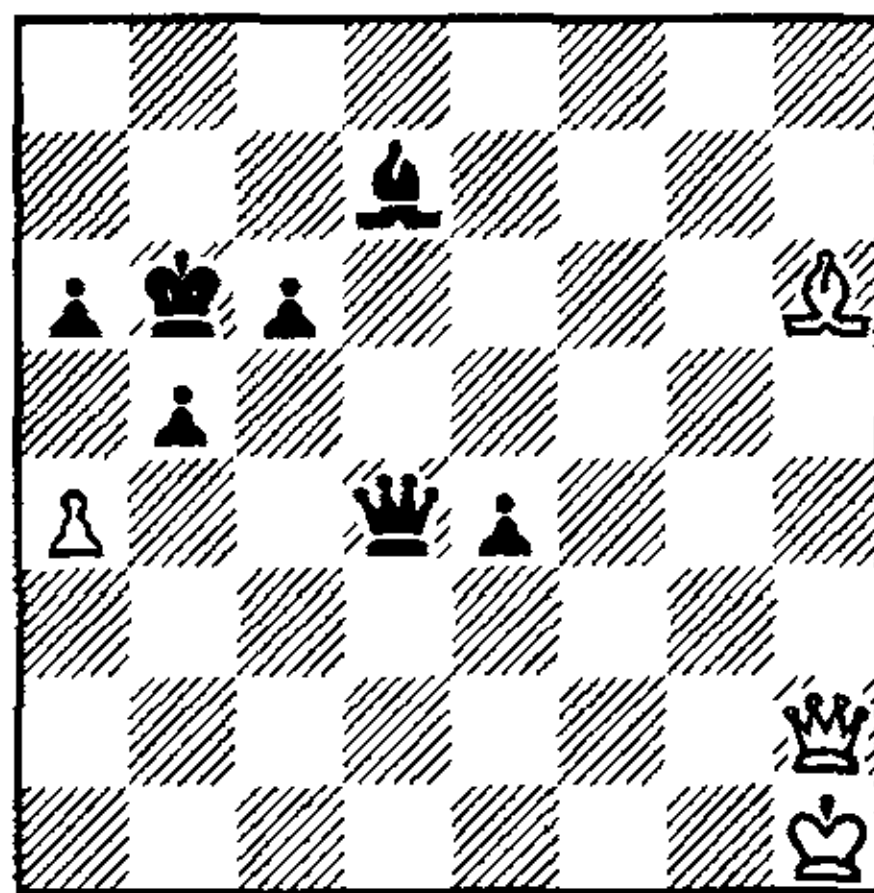
Ход белых

№ 23



Ход белых

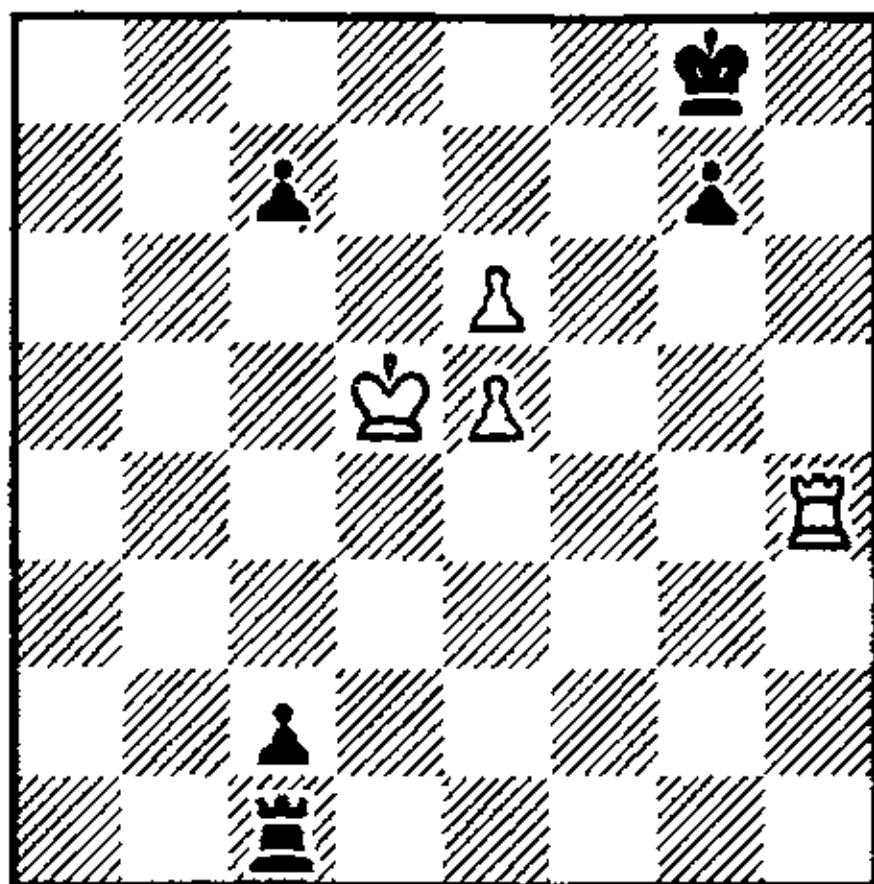
№ 26



Ход белых

Могут ли они спастись?

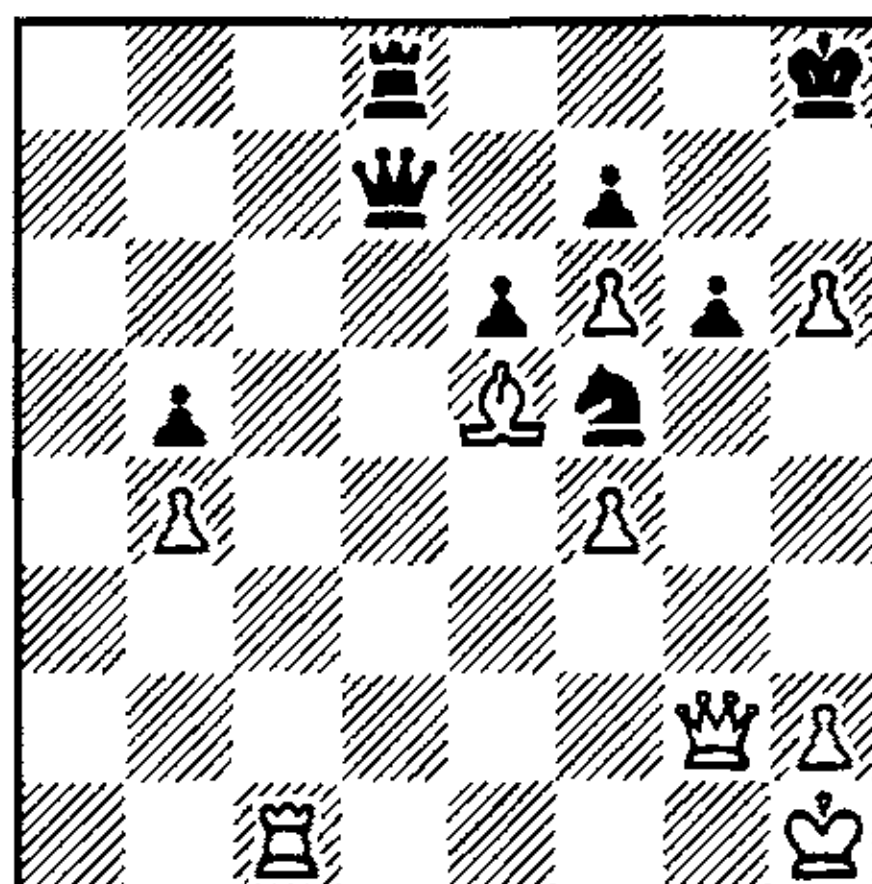
№ 27



Ход белых.

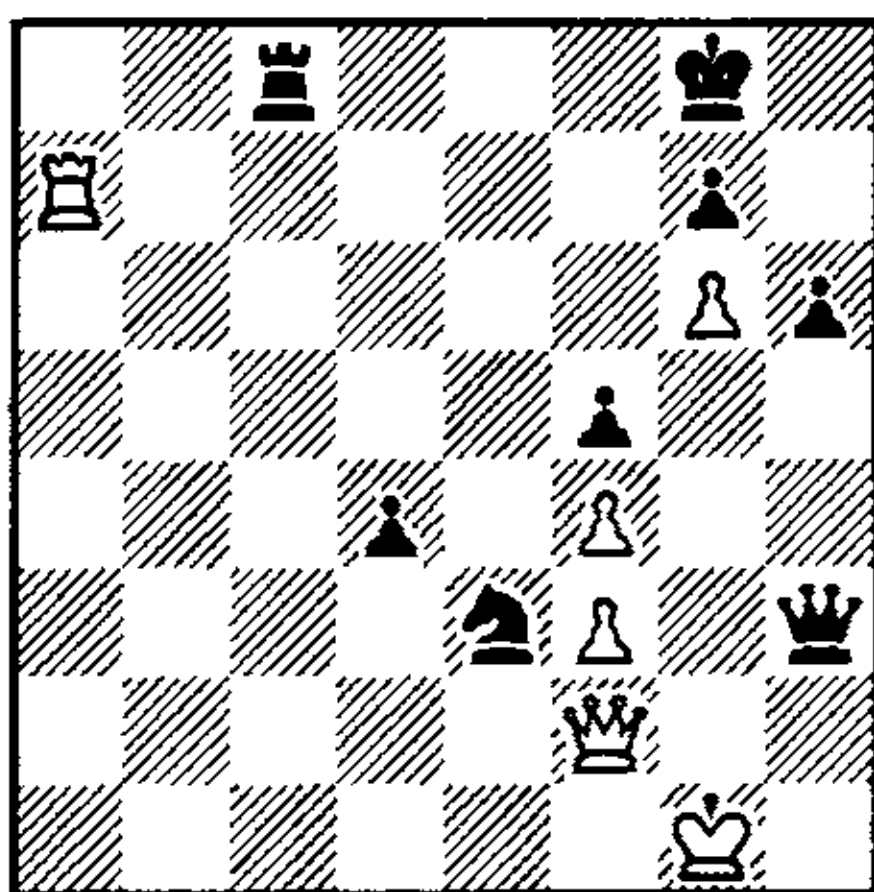
Могут ли они спасти партию?

№ 30



Ход черных

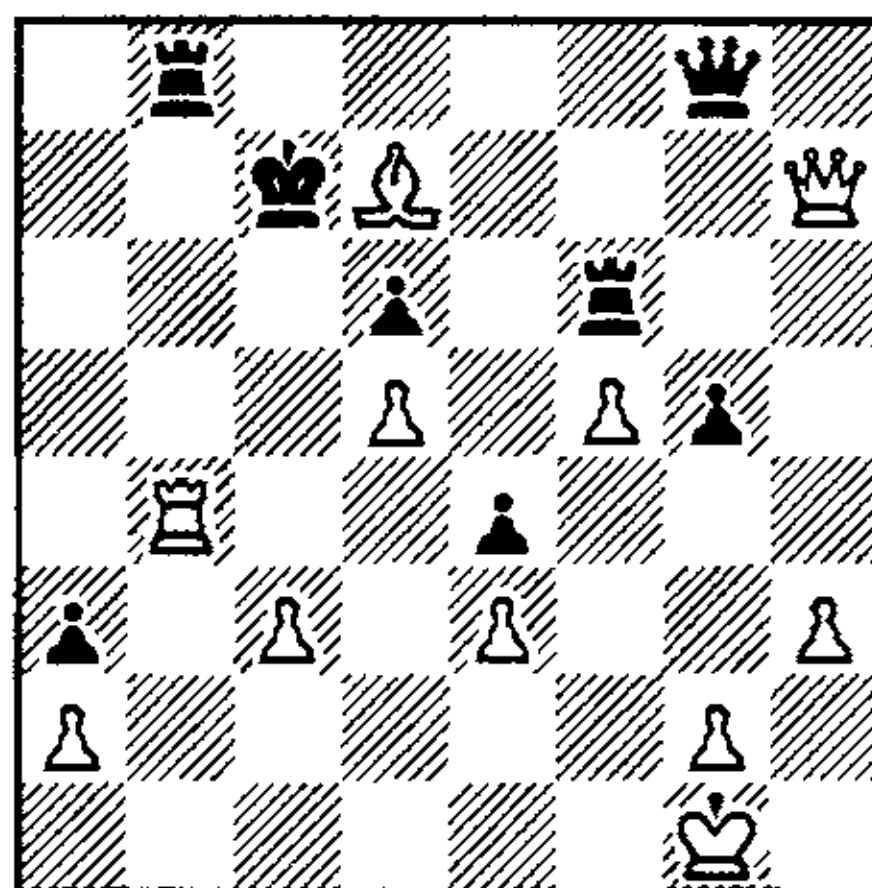
№ 28



Ход белых.

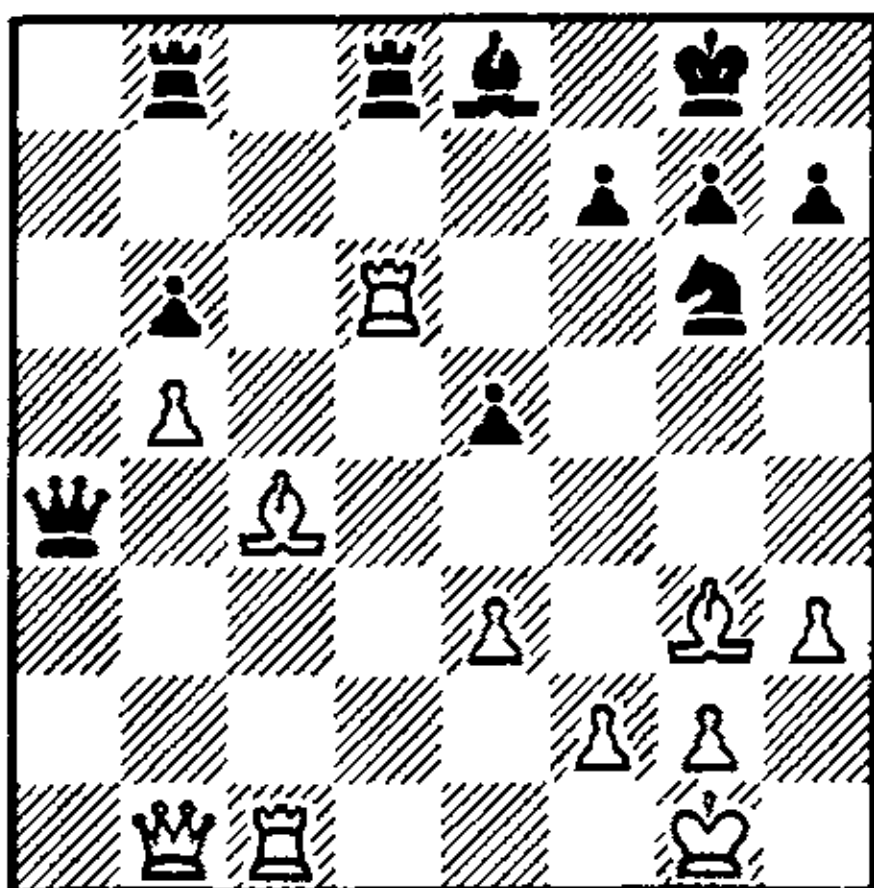
Могут ли они спастись?

№ 31



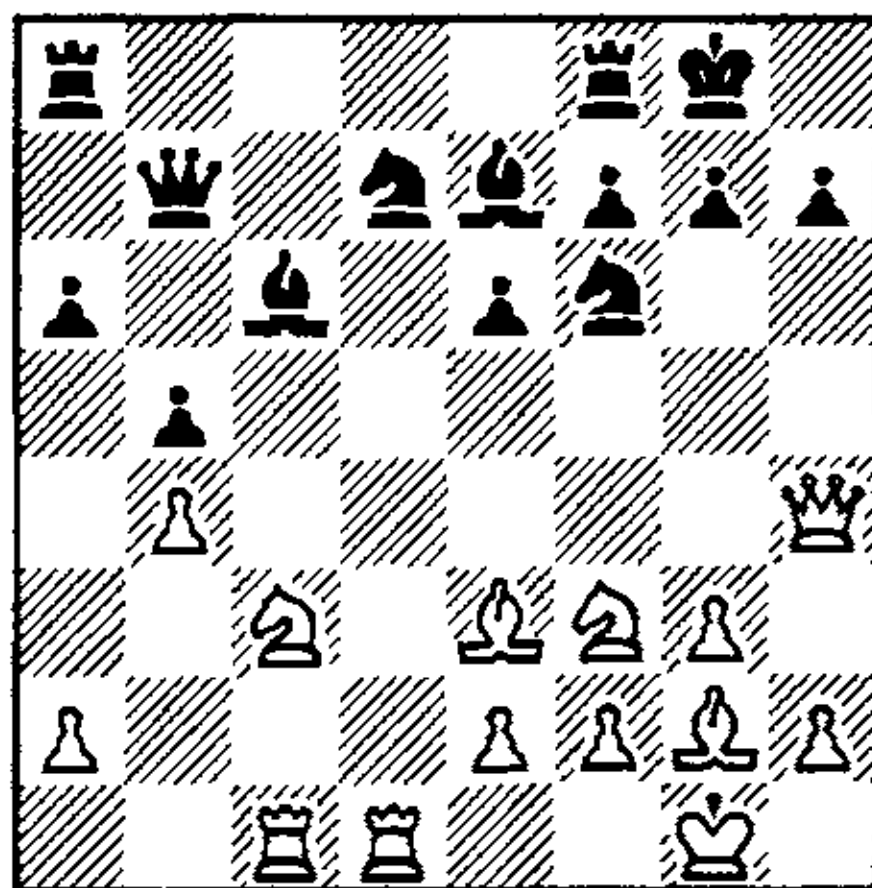
Ход белых

№ 29



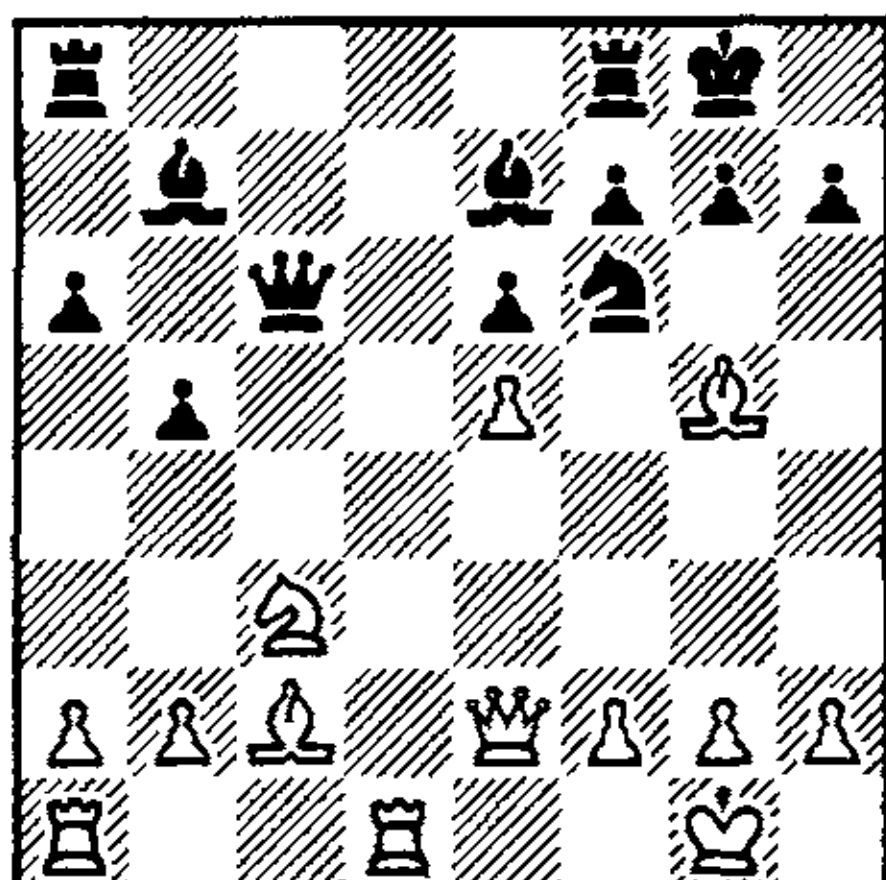
Ход белых

№ 32



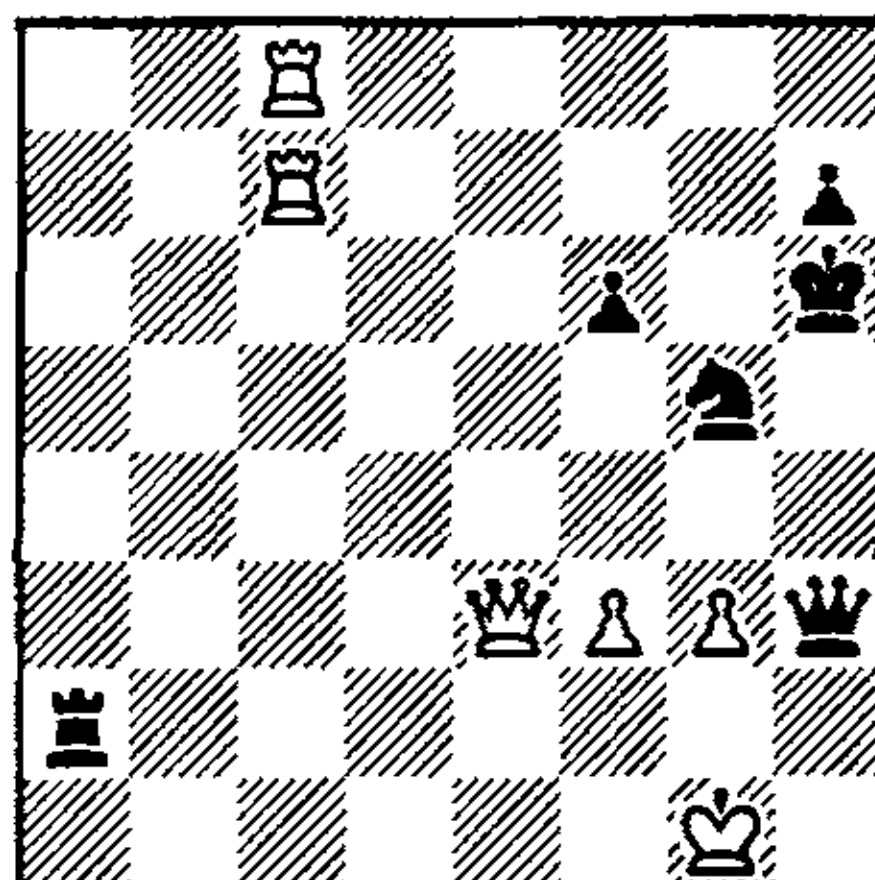
Ход белых

№ 33



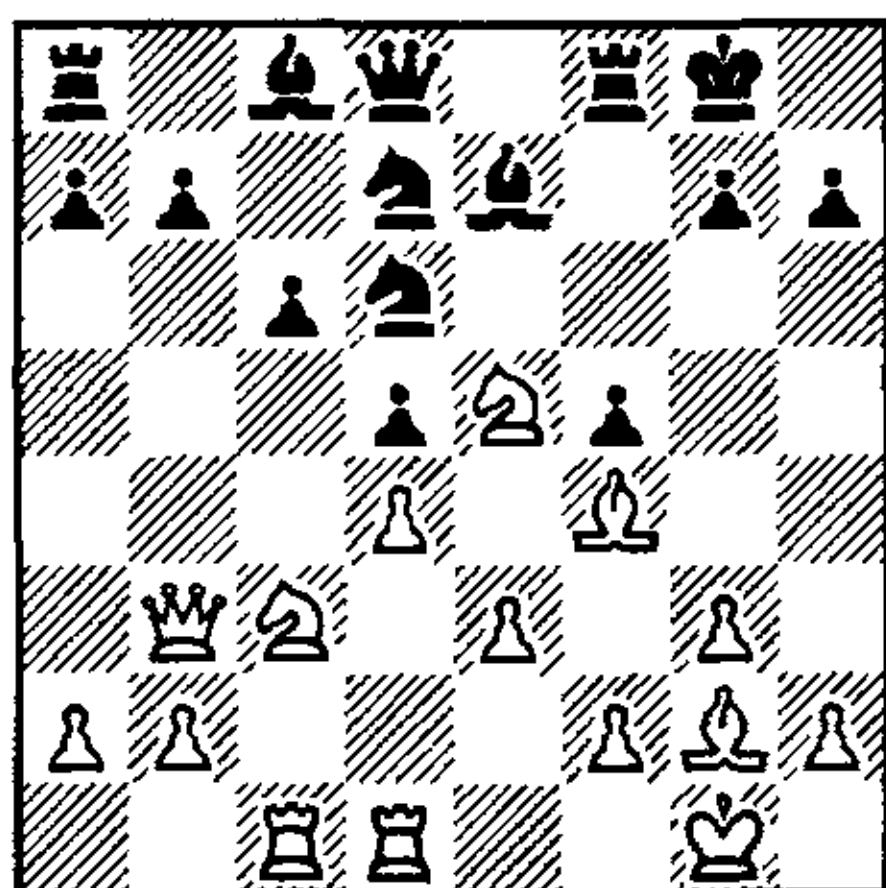
Ход белых

№ 36



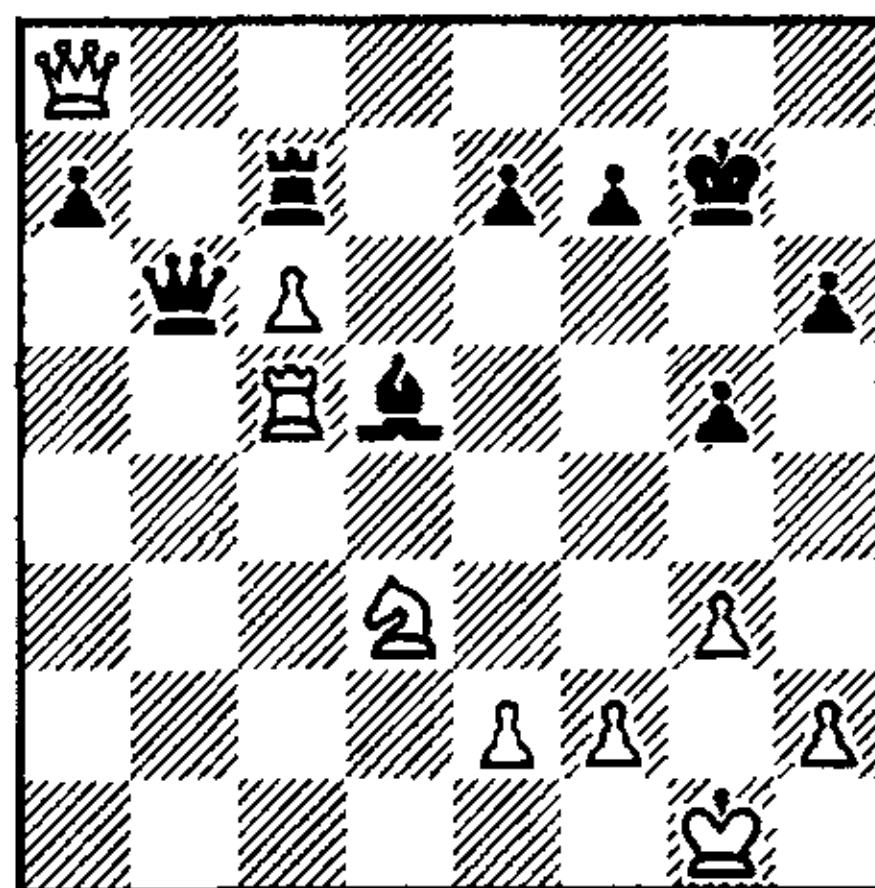
Ход белых

№ 34



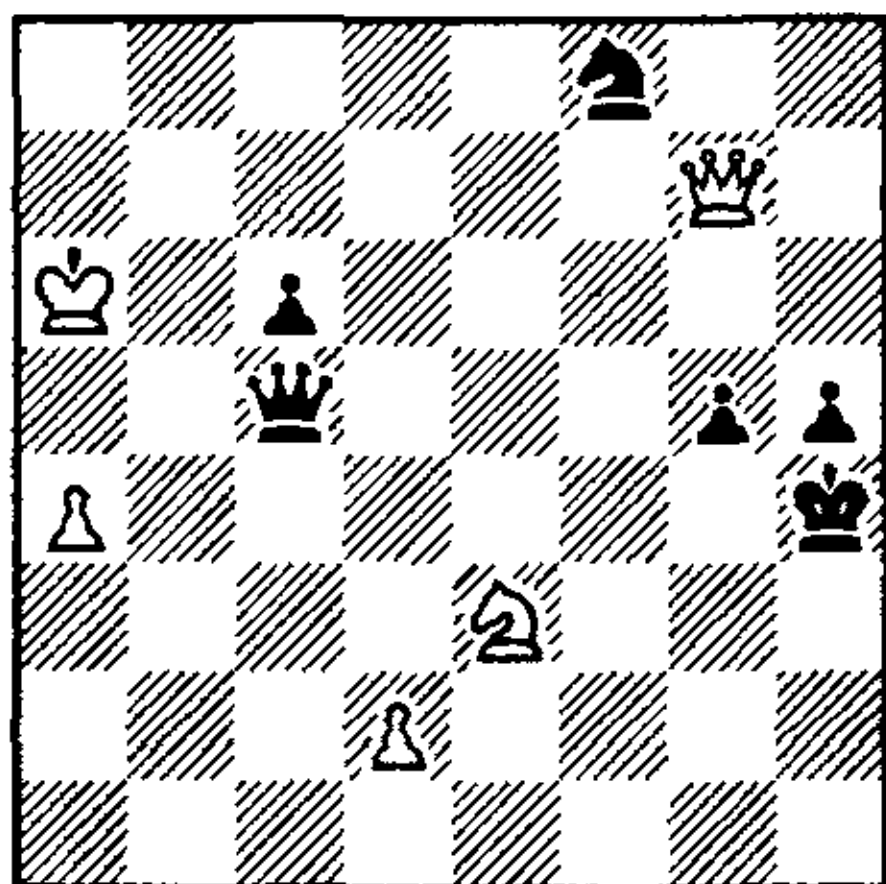
Ход белых

№ 37



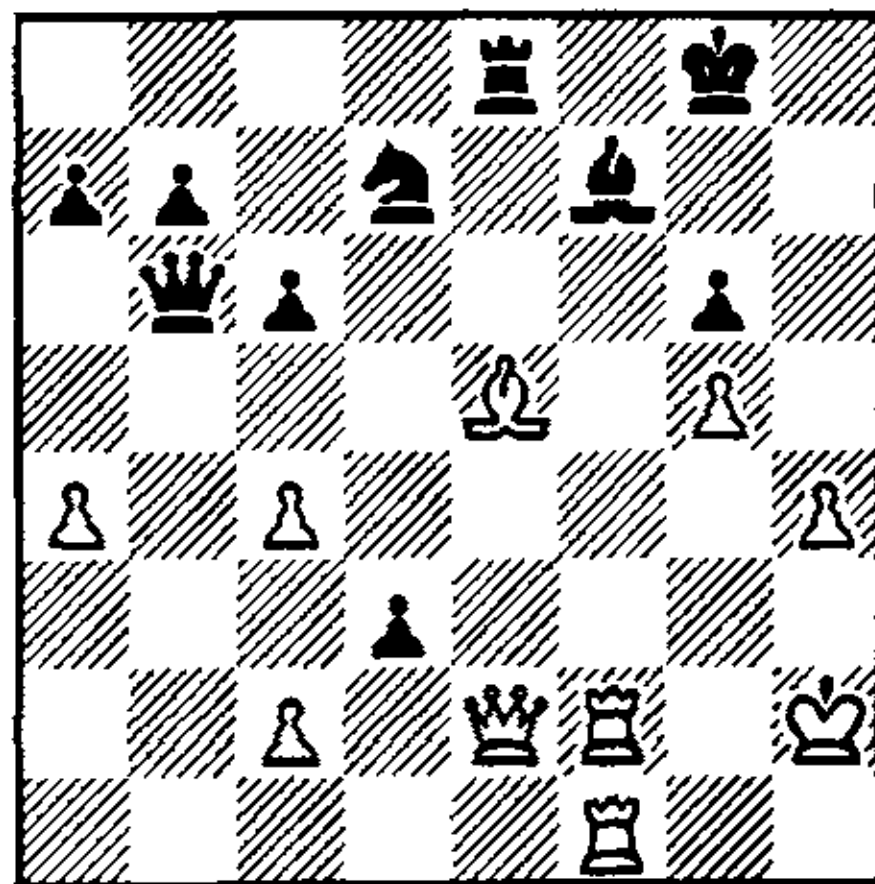
Ход черных

№ 35



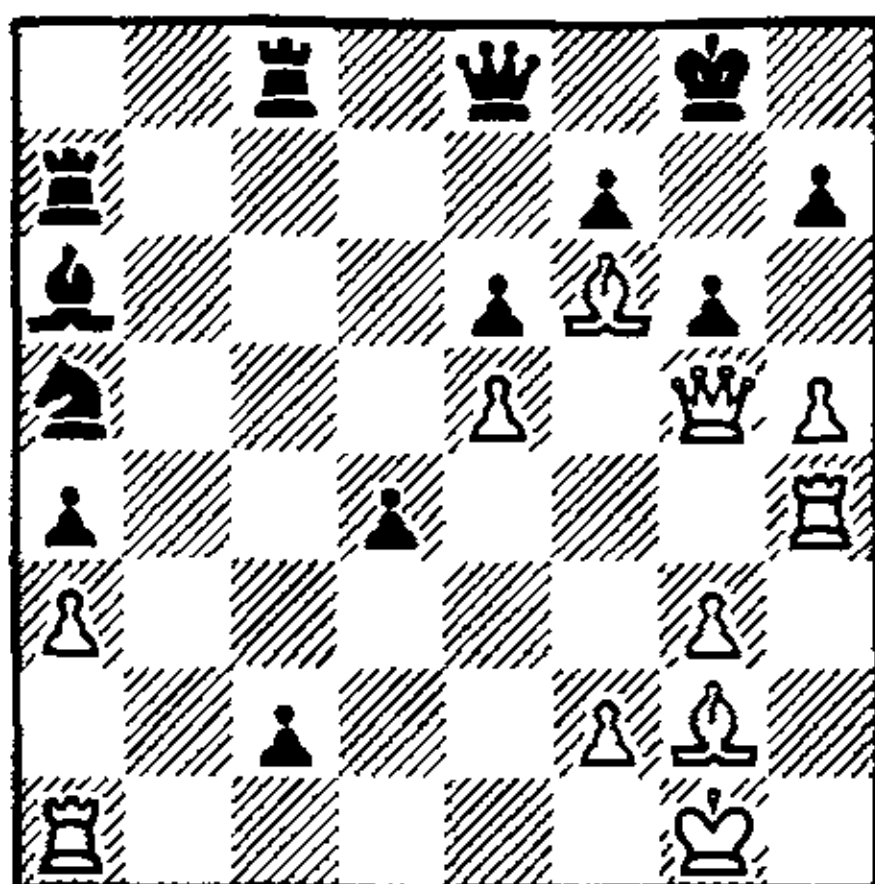
Ход белых

№ 38



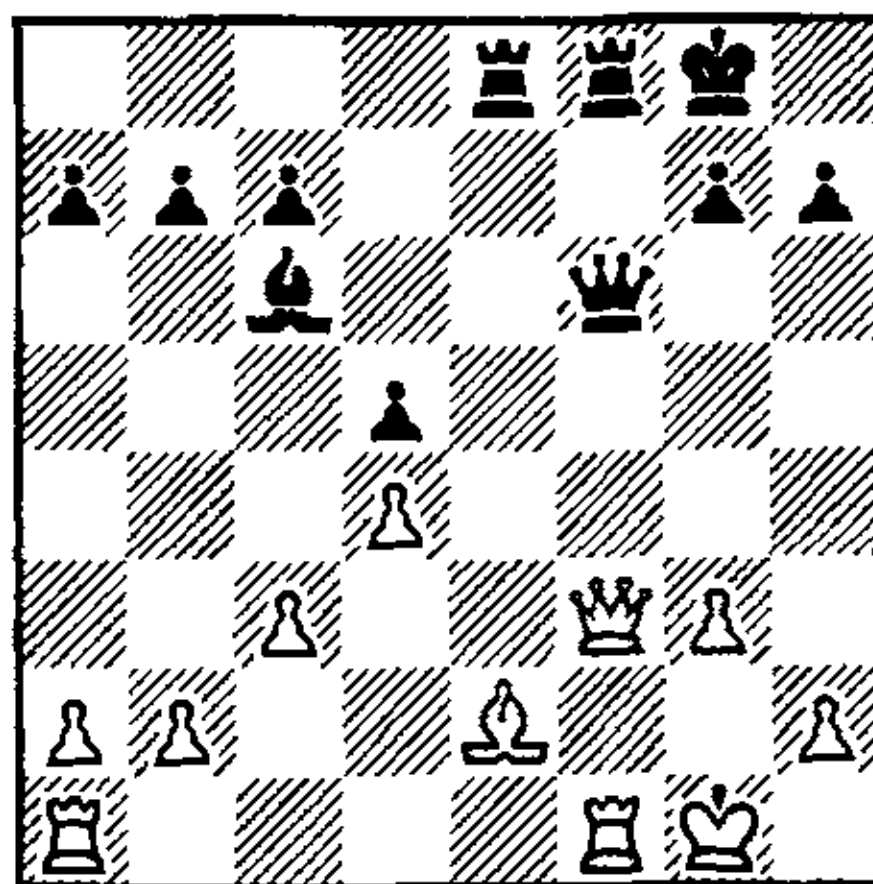
Ход белых

№ 39



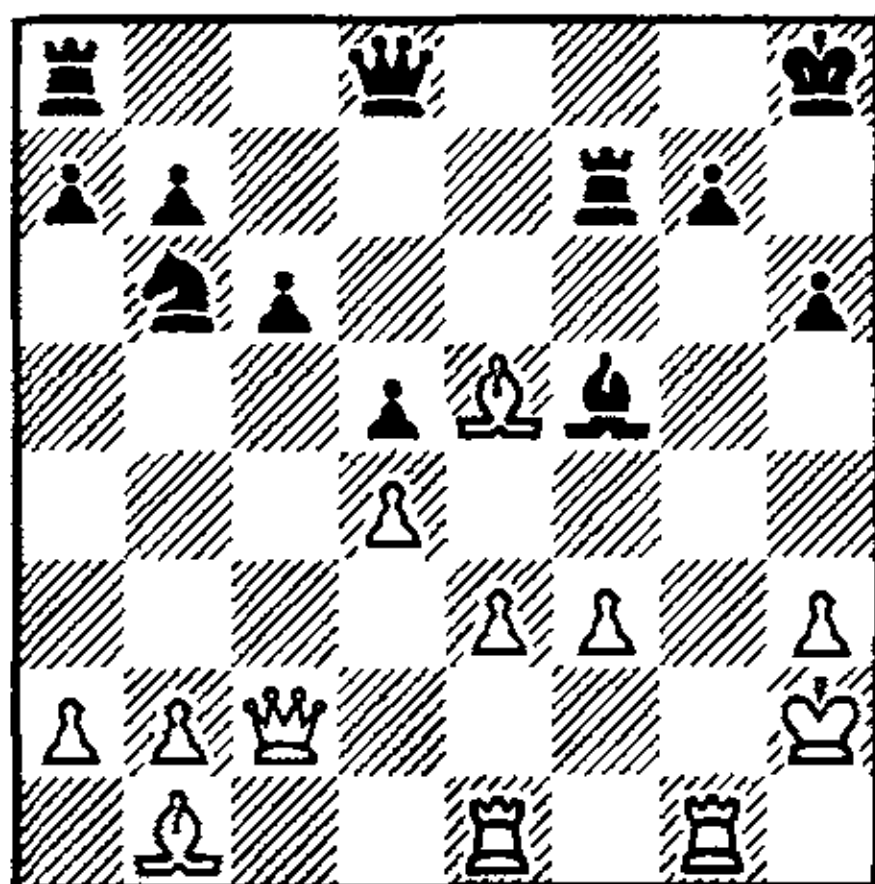
Ход белых

№ 42



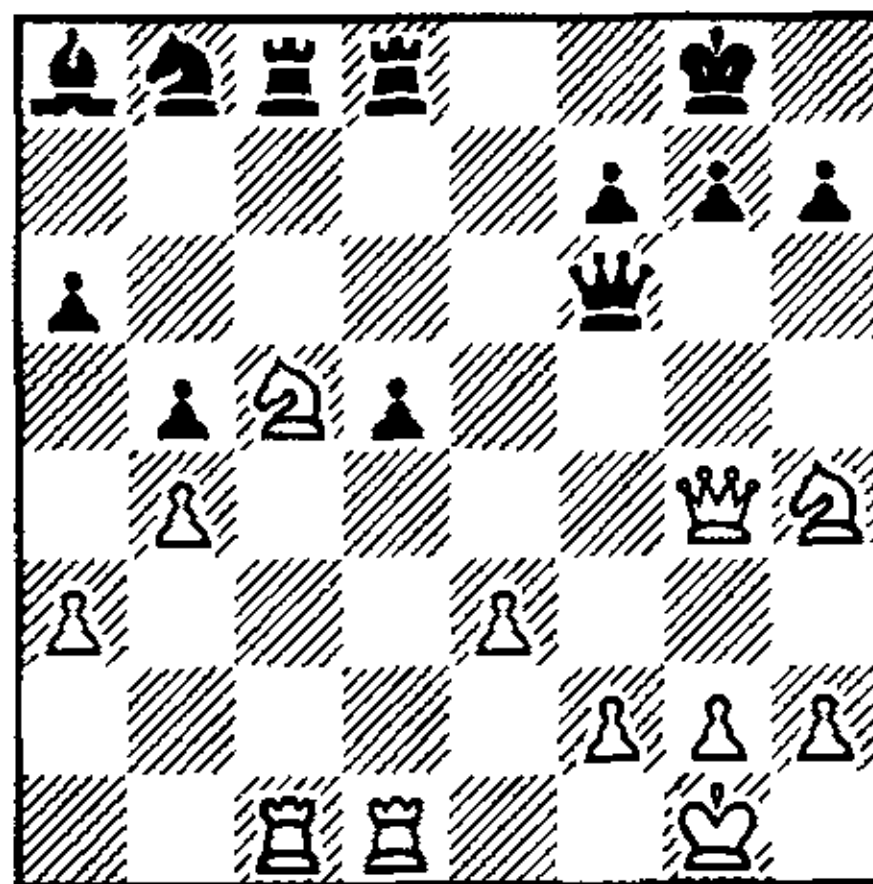
Ход черных

№ 40



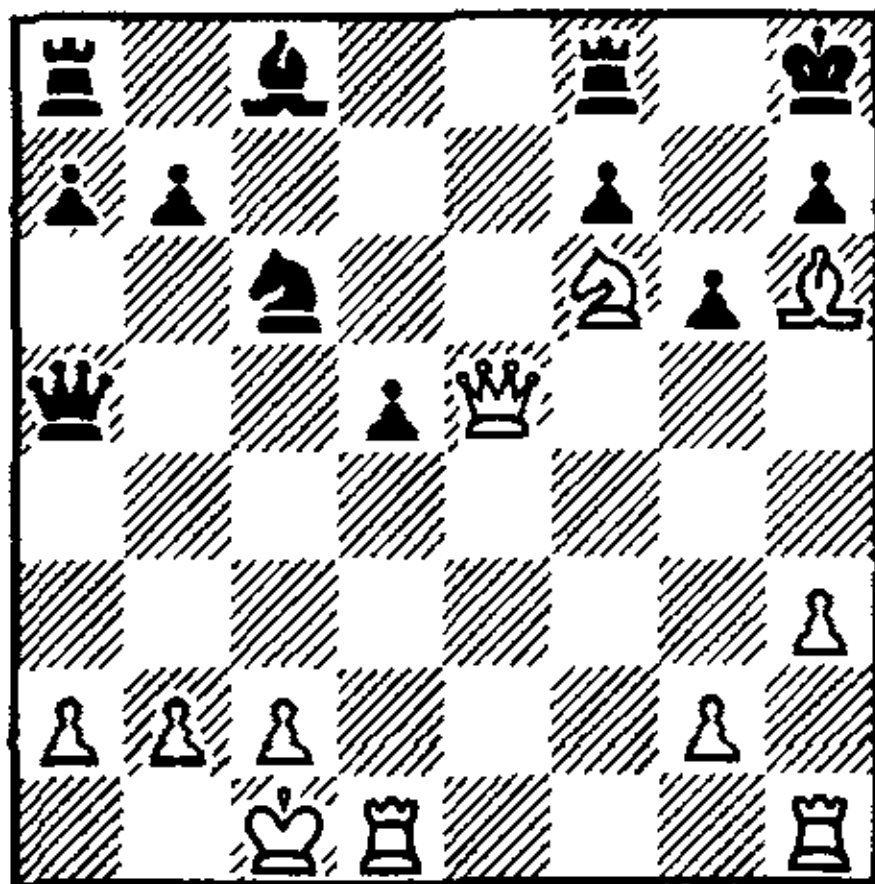
Ход белых

№ 43



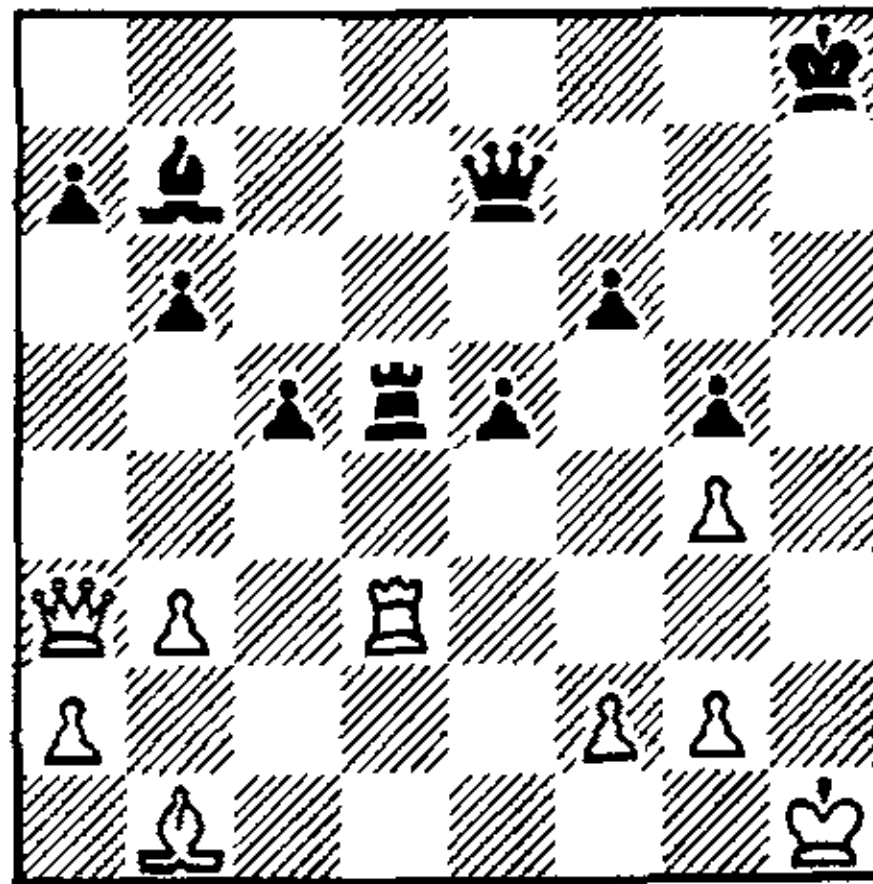
Ход белых

№ 41



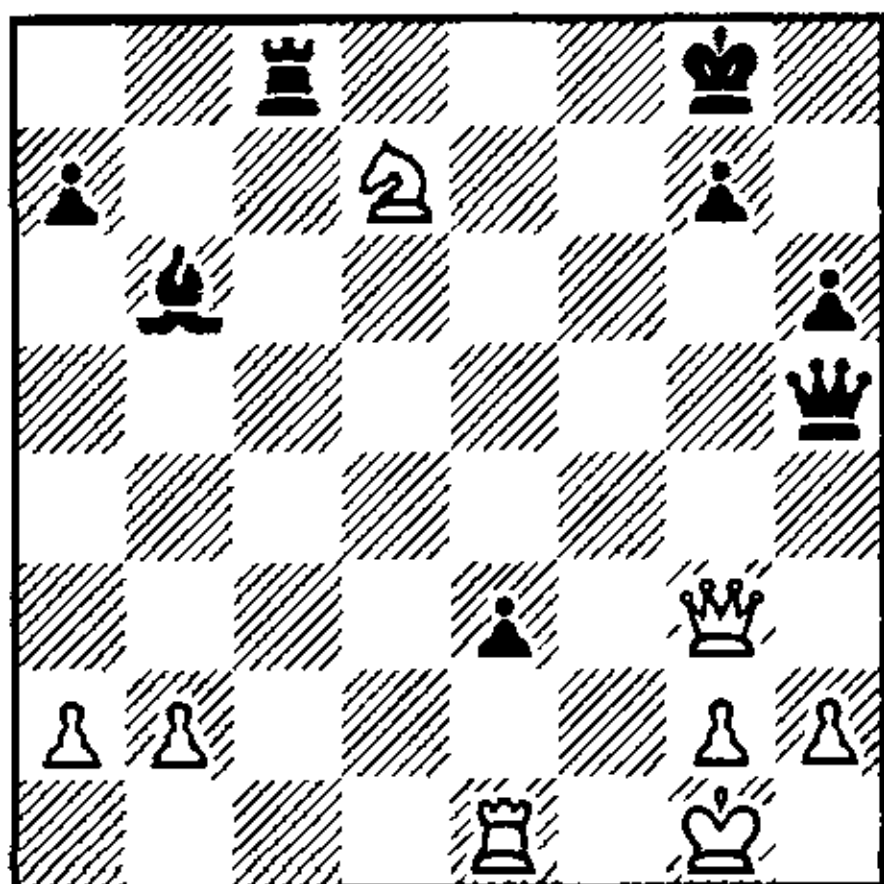
Ход белых

№ 44



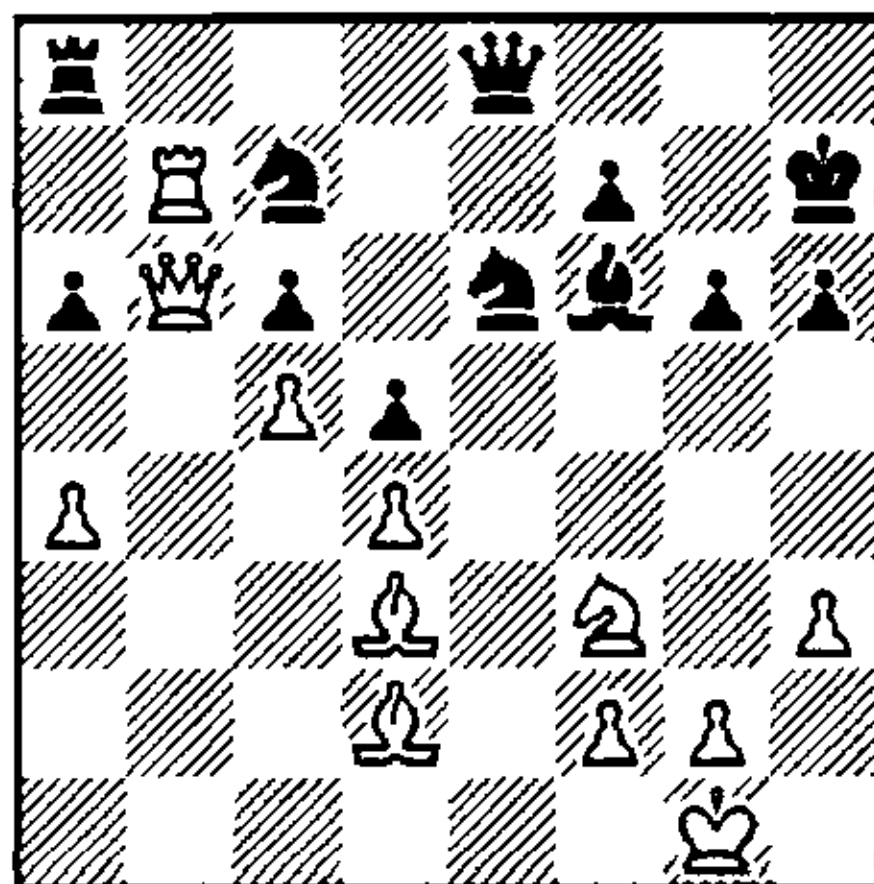
Ход черных

№ 45



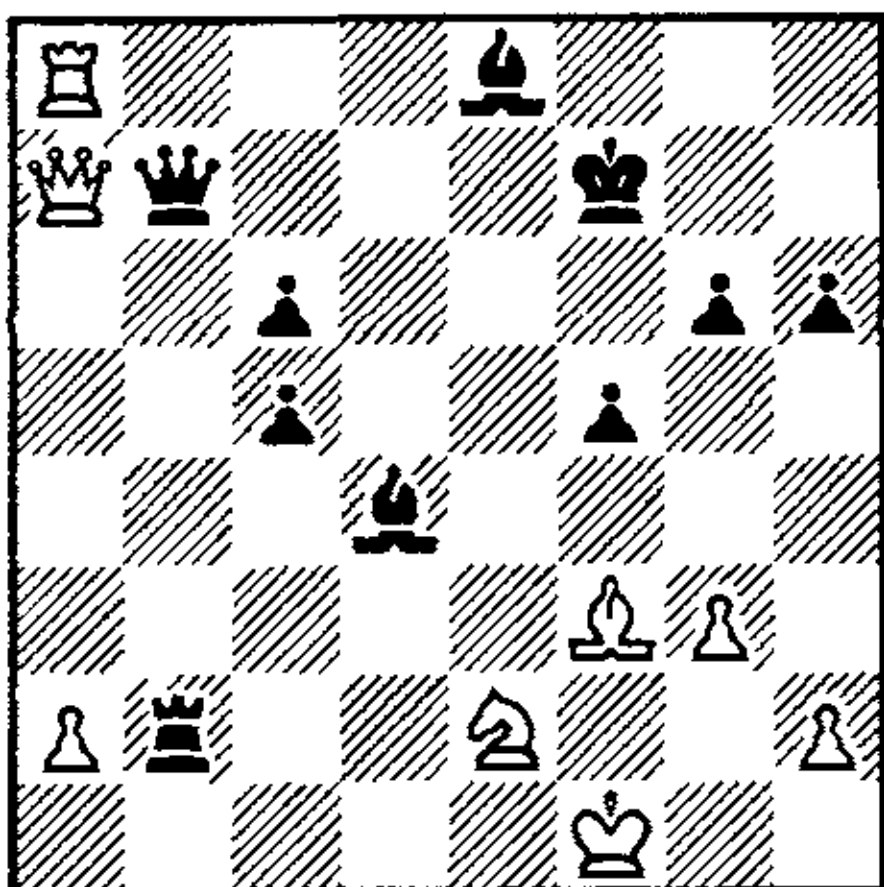
Ход черных

№ 48



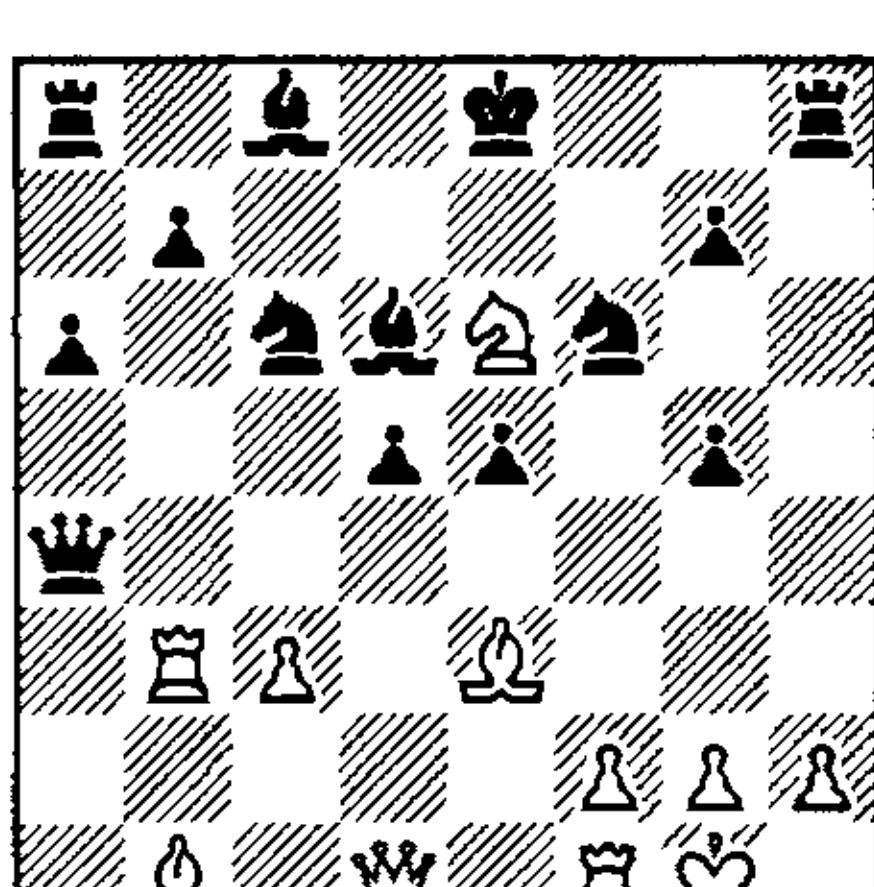
Ход белых

№ 46



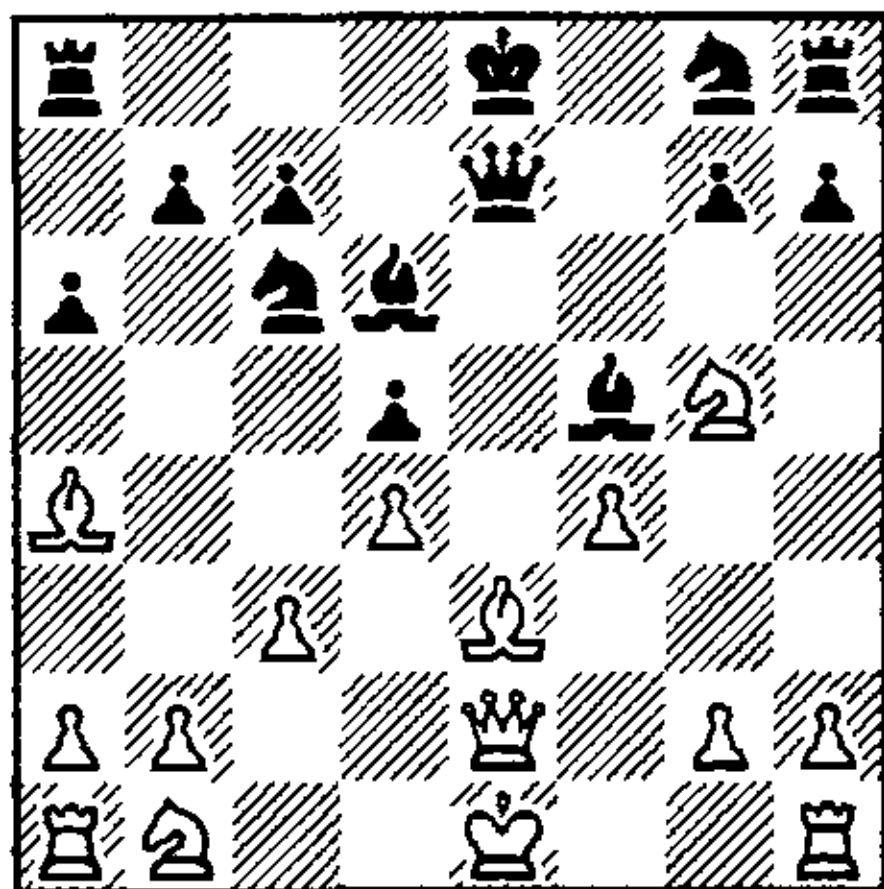
Ход белых

№ 49



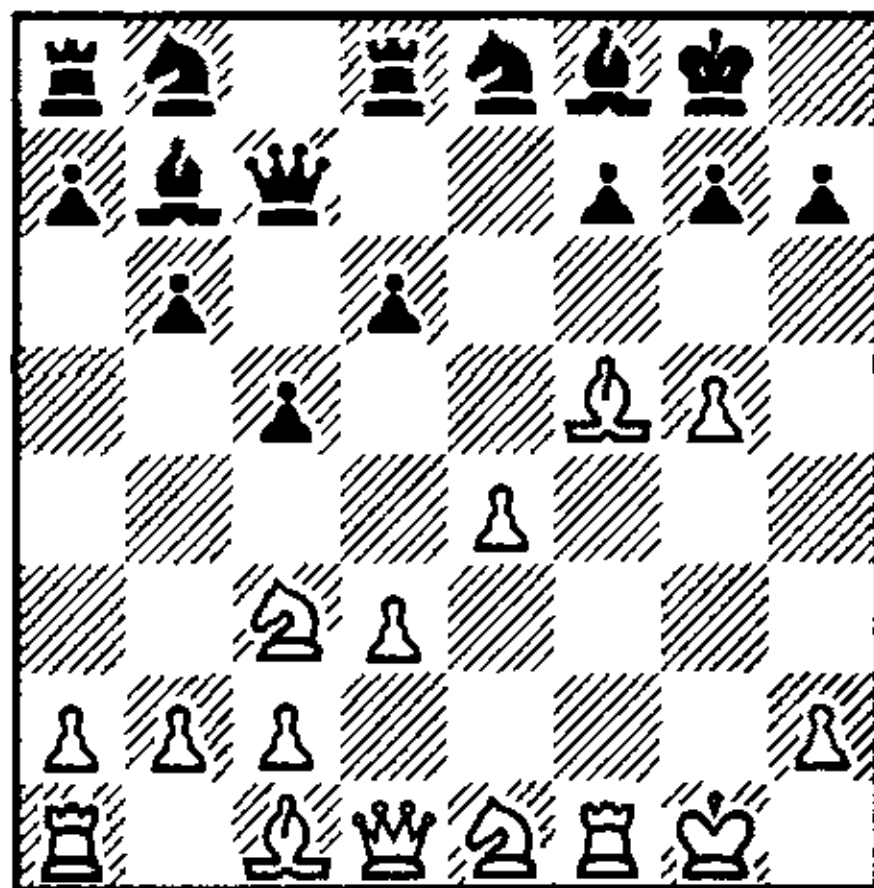
Ход белых

№ 47



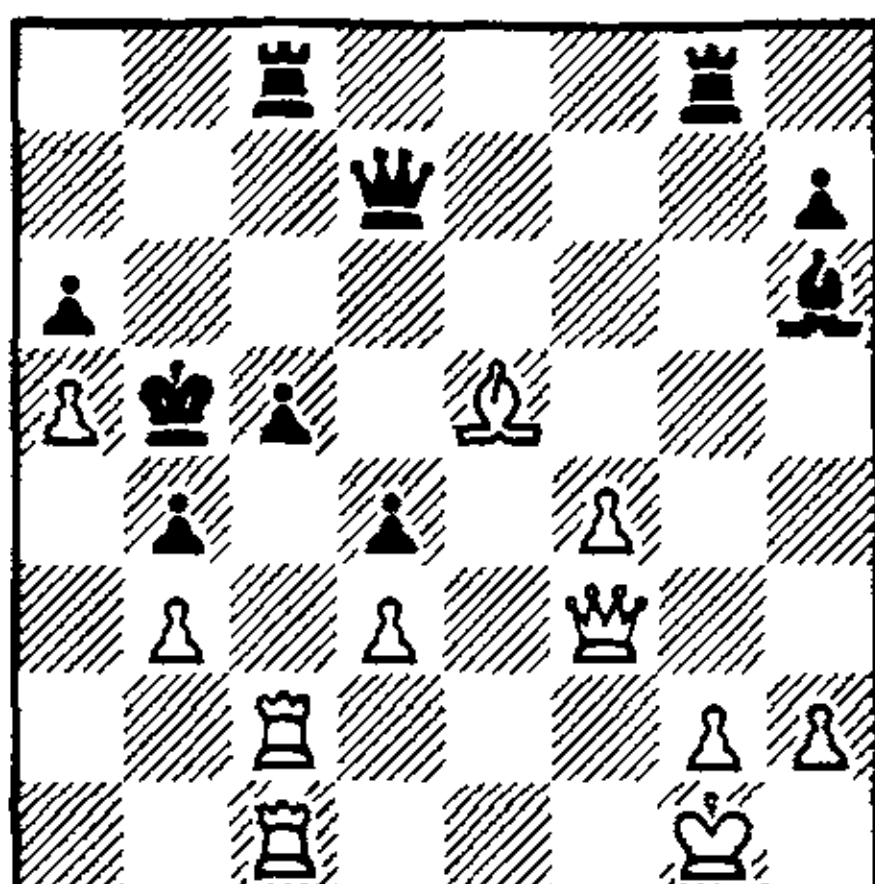
Ход черных. Могут ли они сыграть
1 ♖d3 2 ♜d3 ♖f4?

№ 50



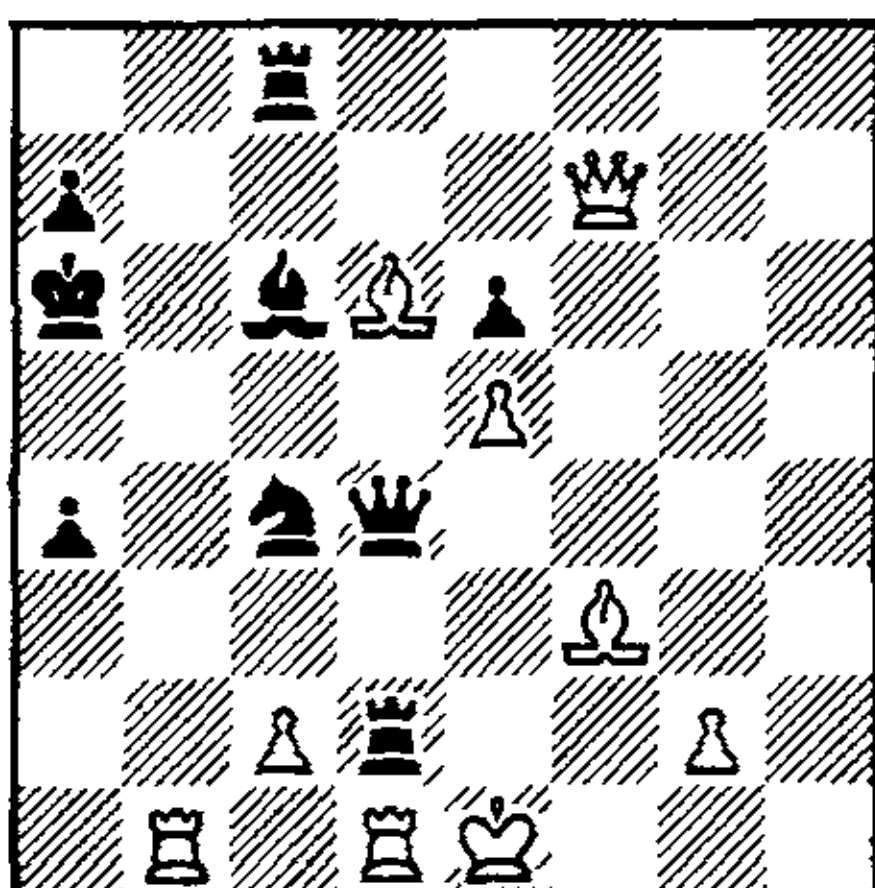
Ход белых

№ 51



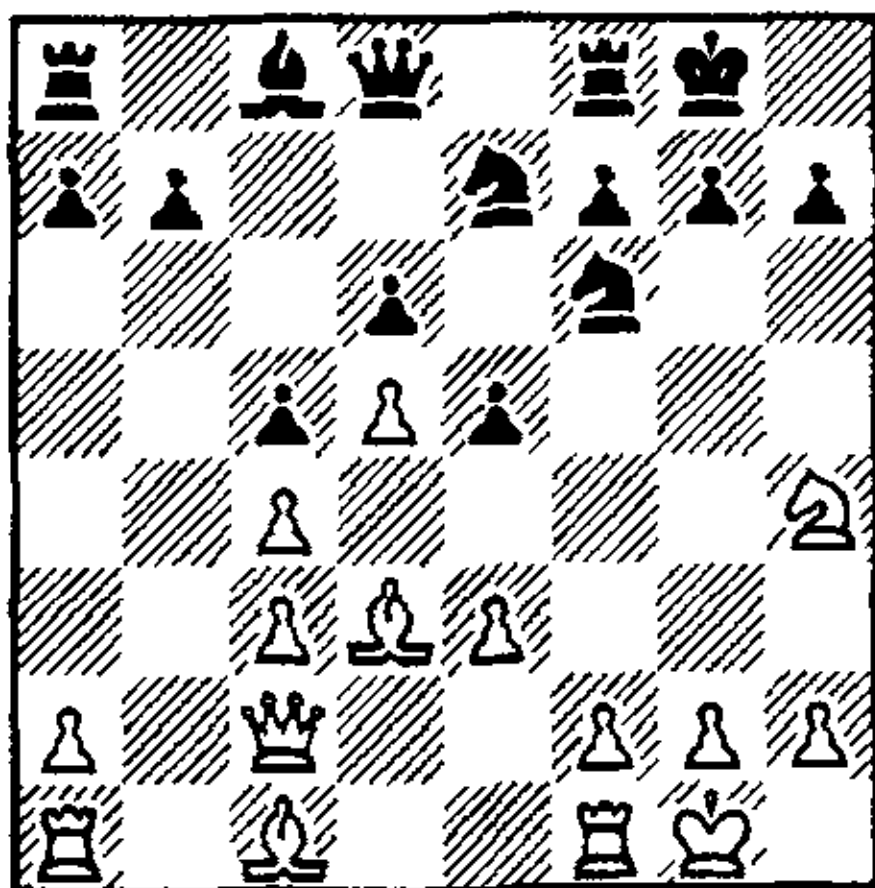
Ход белых

№ 52



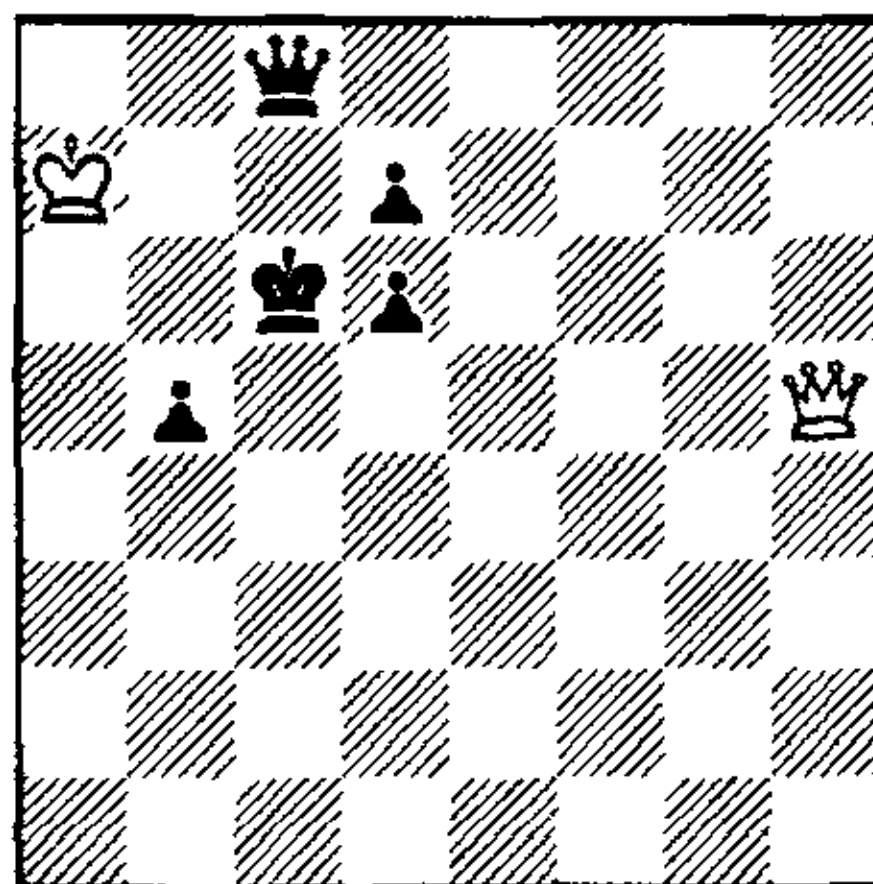
Ход белых

№ 53



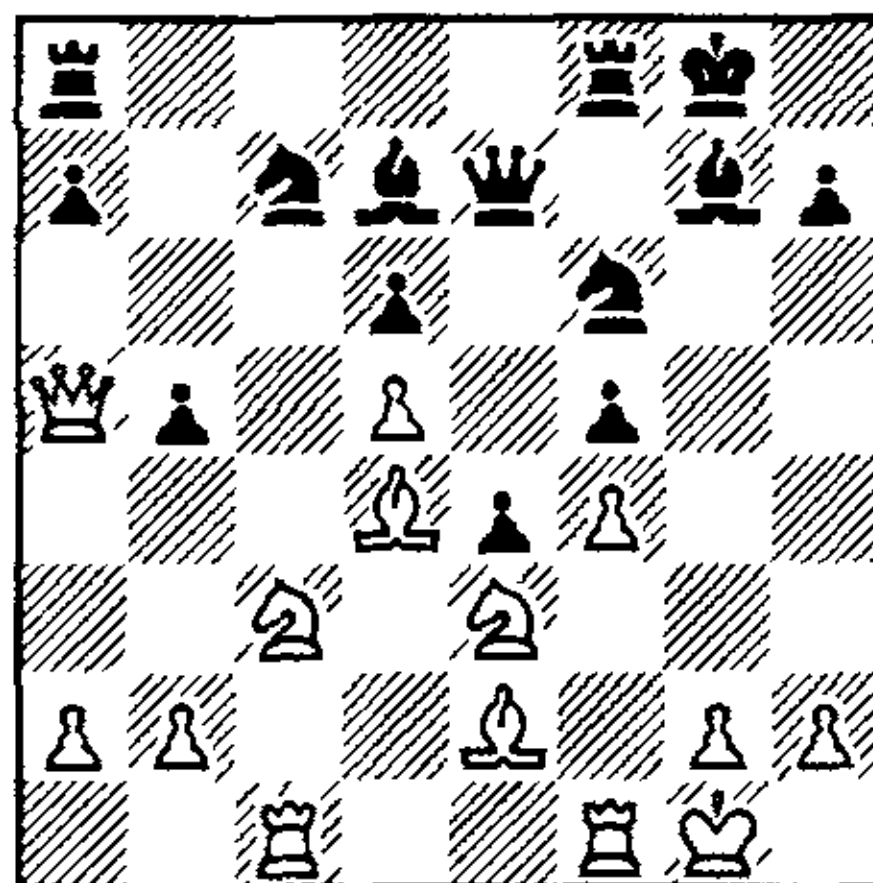
Ход черных

№ 54



Ход белых

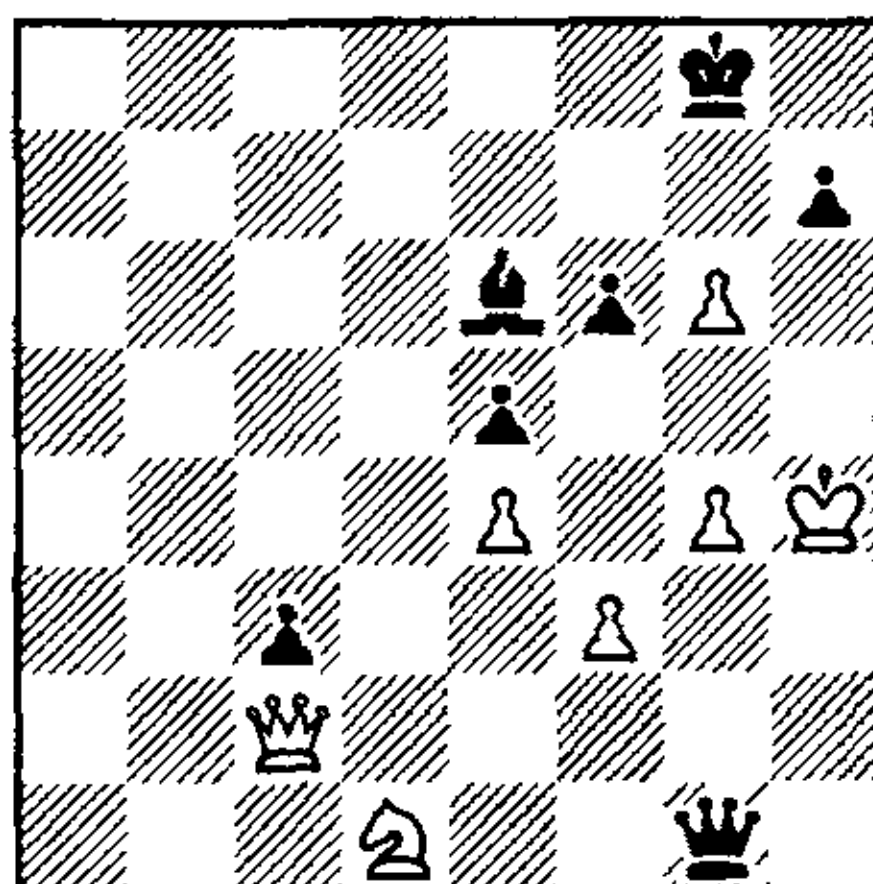
№ 55



Ход черных. Могут ли они сыграть

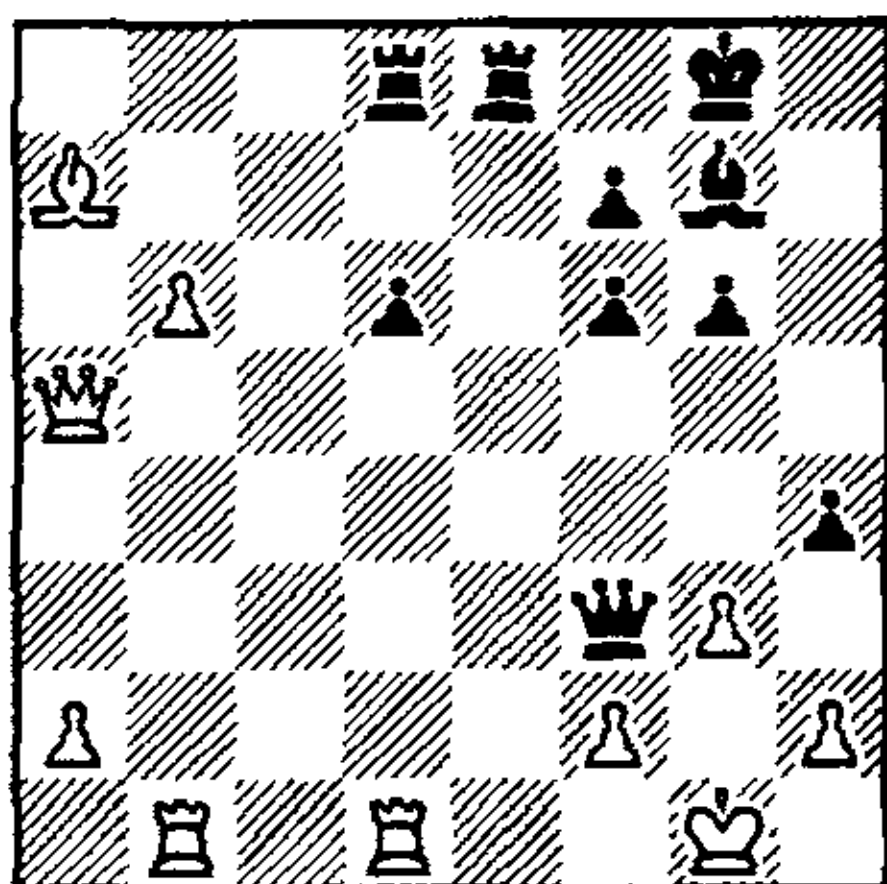
1 ♖с d5 2 ♖с d5 ♖ d5 3 ♗ g7
 ♜ g7 4 ♖ d5 ♜ d4+ и 5 ♜ d5?

№ 56



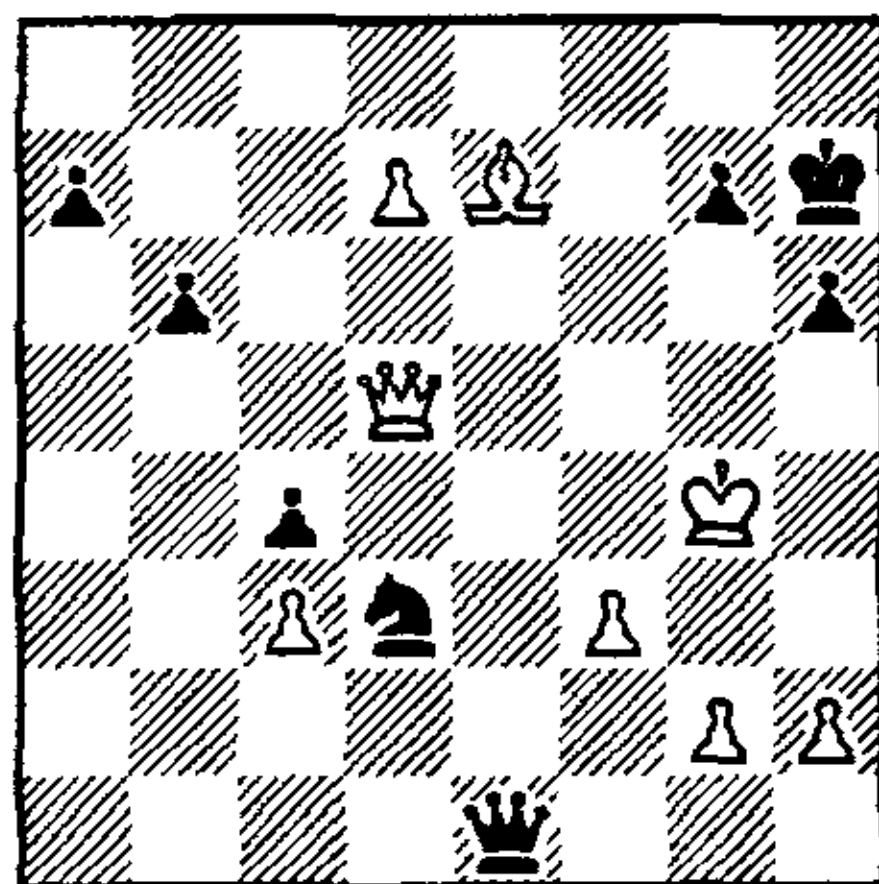
Ход черных

№ 57



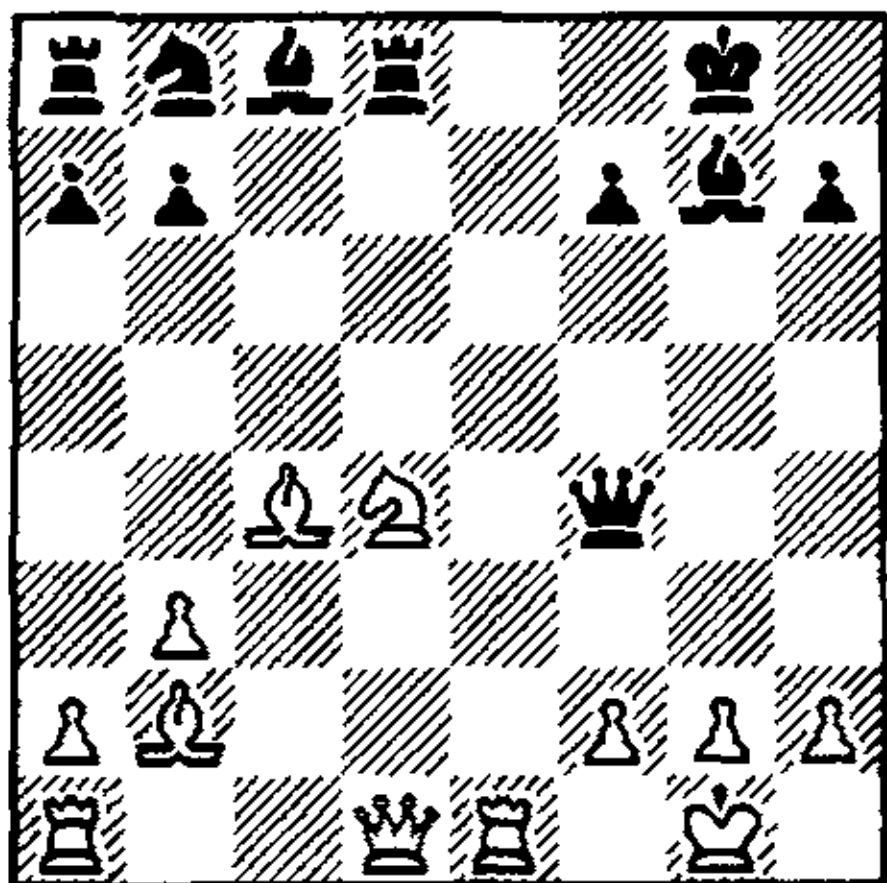
Ход белых. Как им защититься от угрозы 1...h3?

№ 59



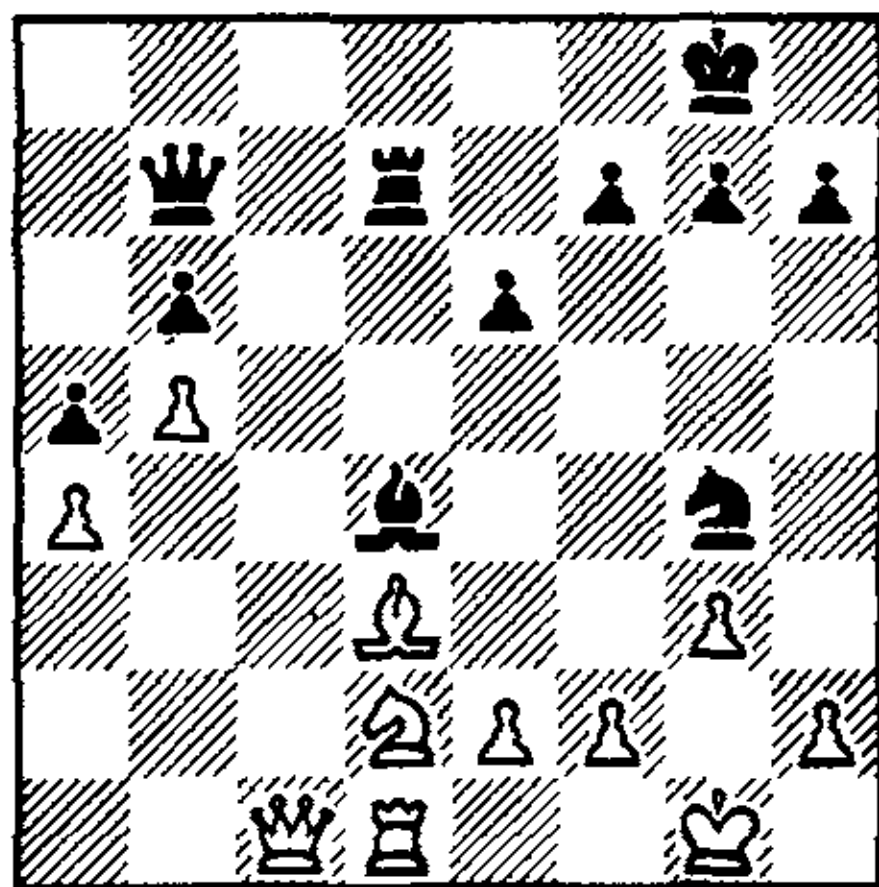
Ход черных. Они сыграли 1...♔e5!, угрожая матом в два хода путем 2.. ♖f2+ и 3...♔:h2. Как играть теперь белым?

№ 58



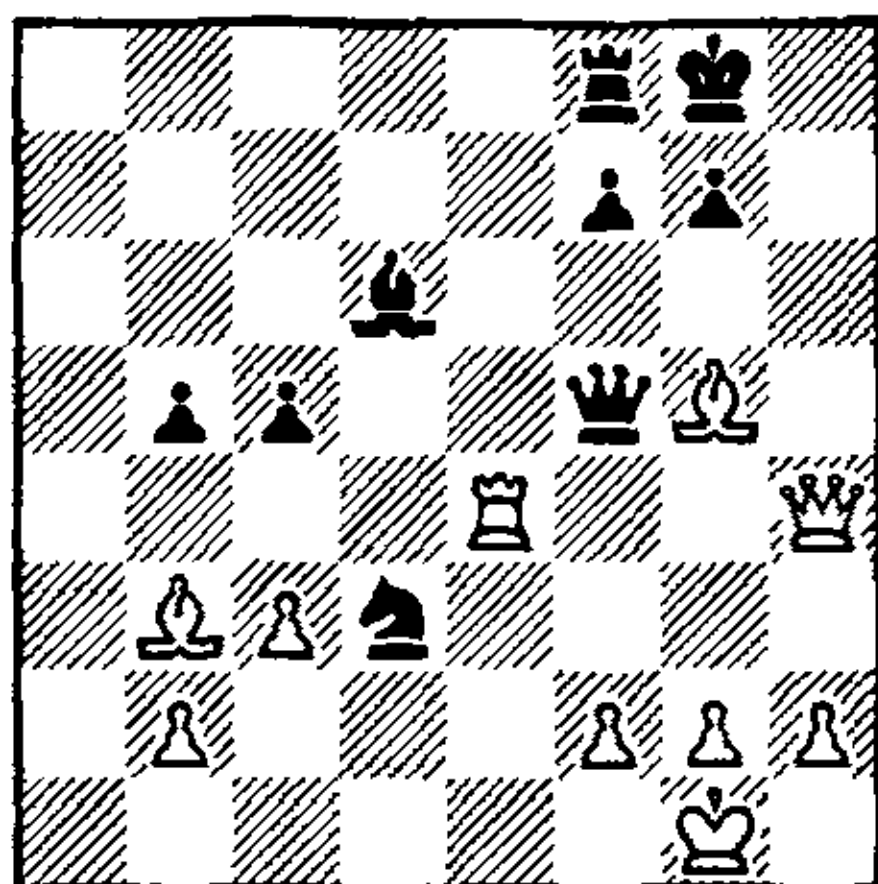
Ход белых

№ 60



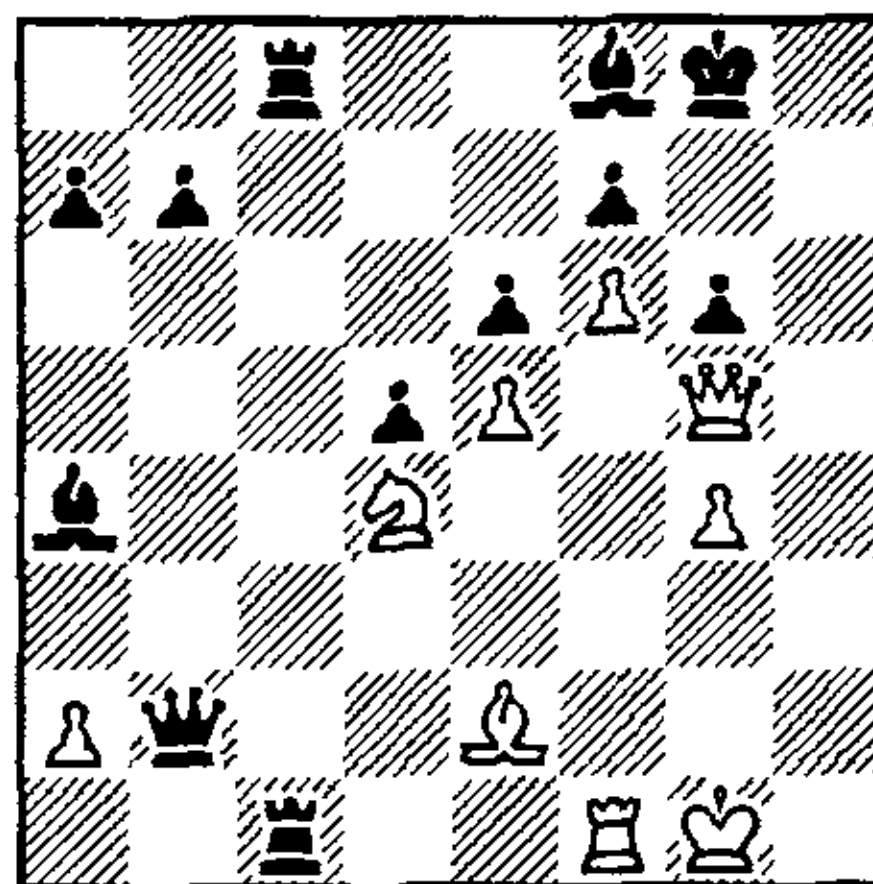
Ход черных. Могут ли они сыграть 1.. ♖e3, чтобы после 2.fе ♖:e3+ 3. ♖f2 ♔d5 выиграть коня d2?

№ 61



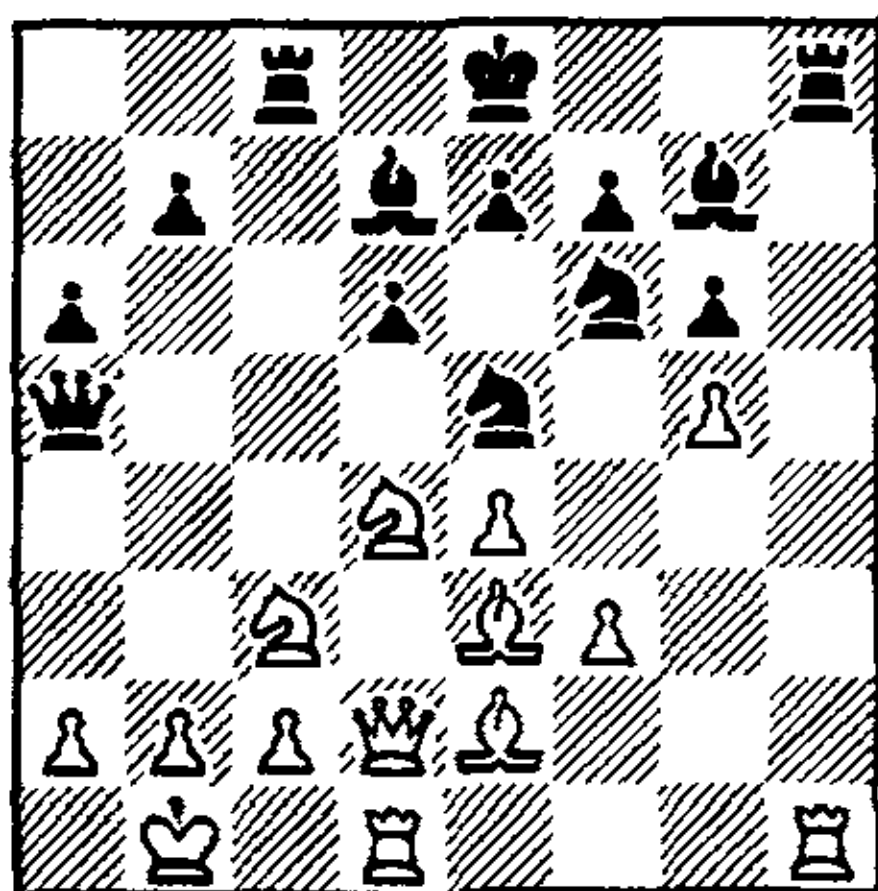
Ход черных

№ 63



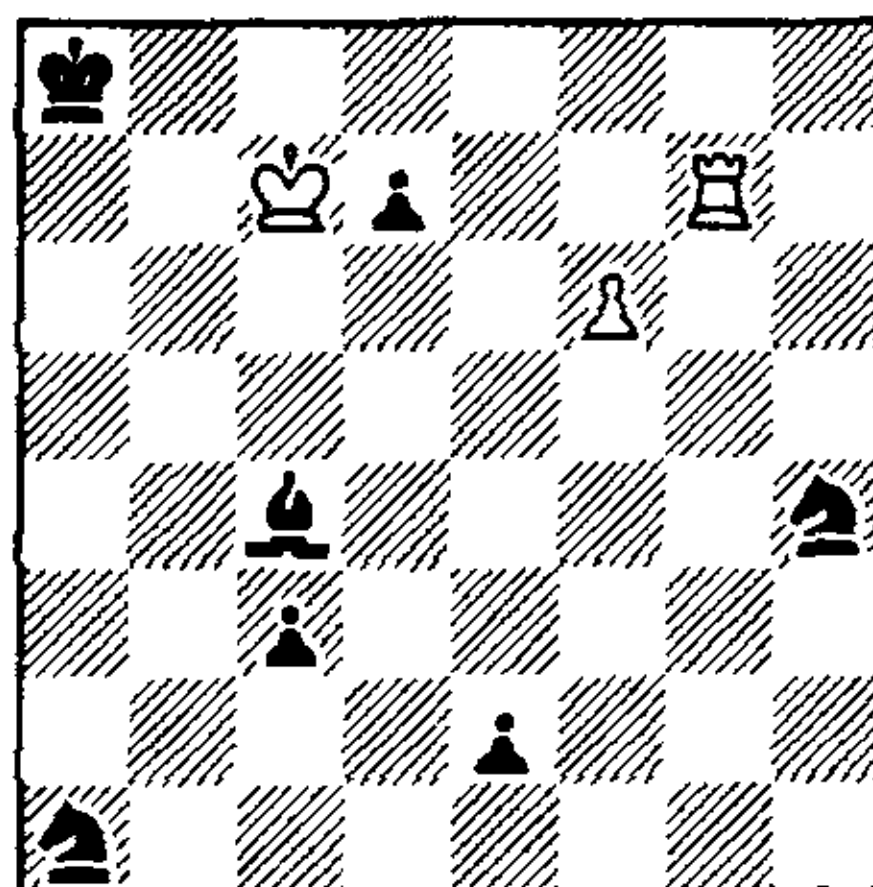
Ход белых. Как им спасти партию?

№ 62



Ход черных. Могут ли они играть 1... В:h1?

№ 64



Ход белых

№ 1. Черные выигрывают: 1... ♖e4+! (Марский—Юдович, Минск, 1937).

№ 2. Черные выигрывают: 1... d3! 2. cd (2. hg de 3. ♖:e2 ♖d4+) 2... ♗:e2 3. ♖:e2 ♖d4+ и 4... ♖:a4 (Таубе—фон Хеннинг, Бад-Ниендорф, 1934).

№ 3. Черные выигрывают: 1... d4 2. ♗:d4 ♖e2+ (возможно и более простое 2... ♗:d4 3. ♖:d4 ♖g2+ и 4... ♖:h1) 3. ♗:e2 ♗e4+ (Раузер—Ильин-Женевский, Тбилиси, 1937).

№ 4. Белые выигрывают: 1. ♗c6! (Л. Штейнер—Пурди, Сидней, 1937).

№ 5. Белые выигрывают: 1. ♗d5! ed 2. ♗:f6 (Ульман—Шварц, Штральзунд, 1975).

№ 6. Белые выигрывают: 1. ♗c6! ♖:c6 2. ♖:f8+ и 3. ♖e8X. Или 1... ♖:a3 2. ♖:a3. В партии Ломбарди—Крамер (Нью-Йорк, 1957) было 1... ♗c8 2. ♗:d7 ♖:d7 3. ♖d3 ♖c7 4. ♖d6, и черные сдались.

№ 7. Черные выигрывают: 1... ♖:f3! 2. ♖:g5 ♖:f2 (Штальберг—Алехин, Гамбург, 1930).

№ 8. Белые выигрывают: 1. ♗f6+ ♗g7 2. ♖h5! ♖c7 (2... gh 3.

♖g5+ ♗h8 4. ♖h6 или 2... ♗:f6 3. ♖g5+, или 2... ♖:f6 3. ♖h6+ и 4. ♖:h7X) 3. ♖f1, и черные сдались (Шахович—Диас, Врнячка Баня, 1976).

№ 9. Черные выигрывают: 1... ♖:h2+! 2. ♗:h2 ♗f3++ 3. ♗h1 ♗f2 (g3)X.

№ 10. Белые выигрывают: 1. ♖:e6 ♖:e6 2. b6+! ♗:b6 3. ♖h6! (Б. Горвиц, 1873).

№ 11. Белые выигрывают: 1. ♗f7+! ♖:f7 2. ♗e5. В партии Гильг—Алехин, 1932 белые не заметили эту возможность.

№ 12. Черные выигрывают: 1... ♖:d3! 2. cd (2. ♖:d3 ♗g5+ 3. ♖d2 ♖:b2+ 4. ♗d1 ♖a1+ и 5... ♖:h1) 2... ♗g5! (Шамаев—Уфимцев, Ленинград, 1949).

№ 13. 1. ♖g4 ведет к потере качества после 1... ♗e2+! 2. ♗:e2 ♖:e3+ 3. ♗h1 fg (Рубцова—Белова, Москва, 1945).

№ 14. Белые выигрывают: 1. ♗h5! ♖d7 2. ♖g3. В партии Чигорин—Мэзон (Ганновер, 1902) белые не заметили эту возможность.

№ 15. Черные выигрывают: 1... ♖b1 2. ♗:d6 f3+! 3. ♗:f3 ♖:b3+ и 4... ed (Россето—Шервин, Порторож, 1958).

№ 16. Белые выигрывают: 1. ♖f7+! ♙:f7 2. e6+ (Каталымов—Иливицкий, Фрунзе, 1959).

№ 17. Белые выигрывают: 1. ♖:f7+! ♙:f7 2. ♜:c7+! ♞:c7 3. ♞:h7+ (Мекинг—Тан, Потрополис, 1973).

№ 18. Белые выигрывают: 1. ♞:f7+! ♙:f7 2. ♜:d7+! ♞:d7 3. ♜:e5+ (Матанович—Соколов, Югославия, 1953).

№ 19. Белые выигрывают: 1. ♖g6! В партии Тартаковер—Султан-Хан (матч, 1932) белые не заметили эту возможность.

№ 20. Черные выигрывают: 1... ♜g2! 2. ♞:d5 ♜:h2+ и 3... ed (Беллон—С. Гарсия, Куба, 1976).

№ 21. Белые выигрывают: 1. ♜c7! ♞:h5 2. ♜e7+ ♙f8 3. ♜:b7+ ♙e8 4. ♜e7+ ♙f8 5. ♜:h7+ ♙e8 6. ♜:h5 (Антунац—Хюбнер, Дрезден, 1969).

№ 22. После 1. ♜e7 ♙f8! 2. ♜:e6 ♙f7 белые остались без качества (Дарга—Ивков, Гастингс, 1955/56).

№ 23. Белые выигрывают: 1. ♞e8+! ♙:e8 2. d7+ (Кондратьев—А. Геллер, Ленинград, 1957).

№ 24. Черные выигрывают: 1... ♜g3! 2. ♙:g3 ♙:e1+ и 3... ♜:b1 (Дзагуров—Симагин, Москва, 1936).

№ 25. Белые выигрывают: 1. ♜b3! (Кламан—Лисицын, Ленинград, 1937).

№ 26. Могут. 1. ♖e3! ♞:e3 2. f2! ♞:f2 3. a5+ (Д. Понциани, 1782).

№ 27. 1. e7 ♙f7 2. e8 ♞+! ♙:e8 3. ♙e6 ♜f1 4. ♜a4! ♜d1 5. ♜h4, и ничья повторением ходов (А. Селезнев, 1919).

№ 28. Могут. 1. ♜a8! ♜:a8 2. ♞a2+! ♜:a2. Пат (Енигк—Эффель, по переписке, 1957).

№ 29. Белые выигрывают пешку: 1. ♜:g6! hg 2. ♖:e5, угрожая 3. ♞:g6 (Сахаров—Ровнер, Львов, 1951).

№ 30. Черные выигрывают: 1... ♜h4! 2. ♞e2 (2. ♞e4 ♞d1+ 3. ♞e1 ♞f3+) 2... ♞b7+ 3. ♙g1 ♜d2! 4. ♞:d2 ♜f3+ и 5... ♞:d2 (Риффлегер—Виртензон, Ганновер, 1976).

№ 31. Белые выигрывают: 1. ♜b7+!! ♙:b7 2. ♖c8+! (Мэзон—Винавер, Вена, 1882).

№ 32. Белые выигрывают пешку: 1. ♜:d7! ♙:d7 (1... ♞:d7 2. ♜e5) 2. ♜g5 ♞b8 (2... ♖c6 3. ♖:c6 ♞:c6 4. ♜se4!) 3. ♖:a8 ♞:a8 4. ♜:h7! (Алехин—Эйве, 1937).

№ 33. Белые выигрывают: 1. ♞f3! ♞:f3 (1... ♜d5 2. ♖:e7 ♜:e7 3. ♖e4 или 1... ♞d7 2. ♞h3!) 2. gf ♜d5 3. ♖:e7 ♜:e7 4. ♜d7. В партии Ахуэс—Лист, 1932 белые не заметили эту возможность и сыграли 1. ♞f1.

№ 34. Белые выигрывают: 1. ♜:c6 bc 2. ♜:d5 ♙h8 (2... cd 3. ♜:d5+ и 4. ♖:a8) 3. ♜:e7 ♞:e7 4. ♞b4 ♜f6 5. ♜:c6 (Погребынский—Корчмар, Киев, 1937).

№ 35. Белые выигрывают: 1. ♞b2! ♙h3 (1... g4 2. d4 ♞g5

3. ♖h2X) 2.d4 ♖d6 3. ♖g2+ ♘h4
4. ♜f5X (А.Троицкий, 1897).

№ 36. Белые выигрывают: 1. ♖:h7+! ♘:h7 2. ♖e7+ ♘g6 3. ♖g8+ ♘f5 4. ♖:g5 ♘:g5 5. ♖g7+ ♘f5 6. ♖d7+ (Дурас—Кон, Карлсбад, 1911).

№ 37. Черные выигрывают: 1... ♖b1+ 2. ♖c1 (2. ♜c1 ♖e4 3.f3 ♖e3+ и 4... ♖:c5) 2... ♖:c1! 3. ♜:c1 ♖:c6 4. ♜d3 ♖c1+ 5. ♜:c1 ♜:a8 (Микенас—Аронин, Москва, 1950).

№ 38. Белые выигрывают: 1. ♖:f7! de 2. ♖g7+ ♘h8 3. ♖:d7+ ♘g8 (3... ♖:e5 4. ♖f8X) 4. ♖g7+ ♘h8 5. ♖e7+, и мат в два хода (Шифферс—Стейниц, Ростов-на-Дону, 1896).

№ 39. Белые выигрывают: 1. ♖h6 ♖f8 2. ♖:h7+ ♘:h7 3. hg+ ♘:g6 4. ♜e4X (Фишер—Мягмасурен, Сус, 1967).

№ 40. Белые выигрывают: 1. ♖:g7! ♜:c2 2. ♖g6+ ♘h7 3. ♜:c2 ♜c4 4. ♖g7+ ♘h8 5. ♖h7++ ♘g8 6. ♖h8X (П.Фридман—Вукович, Подебрады, 1936).

№ 41. Белые выигрывают: 1. ♜g7+! ♘:g7 2. ♜e8+! ♘h6 3. ♖f4+ g5 4. ♖f6+ ♘h5 5. ♜g7+ ♘h4 6. ♖f2X (Мабс—Александр, Лондон, 1961).

№ 42. Черные выигрывают: 1... ♖e7 2. ♖h5 ♖e3+! (2... ♖:e2? 3. ♖:f8+ ♘:f8 4. ♖f1+ ♘g8 5. ♖f7+, и мат в два хода) 3. ♘h1 ♖:e2 (Маттисон—Вукович, Дебрецен, 1925).

№ 43. Белые выигрывают: 1. ♜e4! ♖e6 2. ♜f5 g6 3. ♖:c8 ♖:c8 4. ♜e7+ (Элисказес—Мюффанг, 1935).

№ 44. Черные выигрывают: 1... ♖h7+ 2. ♖h3 ♖d1+ 3. ♘h2 ♖h1+! 4. ♘:h1 (4. ♘g3 ♖:h3+ 5. gh ♖h4X) 4... ♖:h3+ и 5... ♖:g2X.

№ 45. Черные выигрывают: 1... ♖d1!! 2. ♜:b6 ♖c1! (Арнольд—Дурас, Прага, 1920). На 2. ♜e5 решало 2... e2+ 3. ♘h1 ♖:e1+ 4. ♘h1 ♜f2!

№ 46. Белые выигрывают: 1. ♜:d4 cd 2. ♖:b7+ ♖:b7 3. ♖:e8! ♘:e8 4. ♜:c6+ ♖d7 5. ♘e2 ♘e7 6. ♜:d7 ♘:d7 8. ♘d3. В партии Рагозин—Алаторцев (Тбилиси, 1937) белые не заметили эту возможность.

№ 47. 1... ♜d3 2. ♖:d3 ♜:f4 ведет к материальным потерям после 3. ♜f7! ♜:e3 (3... ♘:f7 4. 0—0 или 3... ♖:f7) 4. ♜:h8 (Тайманов—Заходякин, Москва, 1945).

№ 48. Белые выигрывают: 1. ♖:c7 ♜d8 2. ♜:g6+! ♘:g8 (2... ♘g7 3. ♖:f7+ ♘g6 4. ♜e5+) 3. ♖b1+ ♘g7 4. ♖b7 ♜f6 5. ♖f5 ♜g5 6. ♜:g5 (Дурас—Ненароков, Петербург, 1909).

№ 49. После 1. ♖:b7! e4! (1... ♖:d1 2. ♜g6X) 2. ♖:a4 ♜:h2+ партия кончилась ничьей (Симагин—Аронин, Москва, 1947).

№ 50. Белые выигрывают: 1. ♜:h7+ ♘:h7 2. ♖h5+ ♘g8 3.

В:f7! ♖:f7 4.g6 (Каспарян—Чеховер, Ереван, 1936).

№ 51. Белые выигрывают: 1.♙c7!! В:c7 2.♜b7+ В:b7 3.В:c5X. Или 1...♜:c7 2.В:c5+ ♜:c5 3.♜b7+ ♙:a5 4.Вa1X (Тарраш—консультанты, Неаполь, 1914).

№ 52. Белые выигрывают: 1.♜b7+! ♙:b7 2.♙:b7+ ♜a5 3.♙b4+ ♙b5 4.♙c3+ ♙c5 5.♙:d4+ В:d4 6.В:d4 ♙:d4 7.♙:c8 (Люблинский—Нечипорович, Чебоксары, 1950).

№ 53. Черные выигрывают: 1...e4! 2.♙:e4 (2.♙e2 g5) 2...♙:e4 3.♜:e4 g5! 4.♙f3 ♙f5 (Неаполитано—Батик, по переписке, 1958).

№ 54. Белые выигрывают: 1.♜h1+! ♙c7 2.♜c1+ ♙d8 3.♜g5+ ♙c7 4.♜:b5 ♙d8 5.♜g5+ ♙c7 6.♜a5+ ♙c6 7.♜c3+ (Э. Погосянц, 1976).

№ 55. После 1...♙c:d5 2.♙c:d5 ♙:d5 3.♙:g7 ♜:g7 4.♙:d5 ♜d4+ 5.♙h1 ♜:d5 путем 6.♙c4! белые выигрывают ферзя (Флор—Бронштейн, Пярну, 1947).

№ 56. Черные выигрывают: 1...h5! 2.♜e2 c2 3.♜:c2 ♜h1+ 4.♙g3 h4+ 5.♙f2 ♜h2+ и 6...♜:c2 (Зноско-Боровский—Алехин, Петербург, 1913).

№ 57. Единственная защита белых — 1.Вd4! Вe5 (1...h3 2.♜d5) 2.♜a6! hg 3.hg Вh5 4.Вh4 (Рети—Мароци, Нью-Йорк, 1924).

№ 58. Белые выигрывают: 1.Вe7!, например: 1...♙:d4 2.В:f7! ♙:f2+ 3.♙h1 В:d1 4.В:d1 ♜:c4 5.В:g7+, и мат в два хода. Или 1...♙e6 2.♙:e6! В:d1 3.Вa:d1 fe 4.Вd8+ (Созин—Некрасов, Москва, 1931).

№ 59. Белые выигрывают: 2.♜d6! ♙f2+ 3.♙h4 g5 4.♙h5. В партии Смыслов—Петросян (Цюрих, 1953) случилось 2.♜:d3+ cd 3.d8♜ с ничьей.

№ 60. После 1...♙e3 2.fe ♙:e3+ 3.♙f2 ♜d5 4.♙f1 ♙:d2 5.♜c2 черные попадают под связку. Далее белые играют 6.e3, потом 7.♙e2 и выигрывают слона d2 (Флор—Макогонов, Пярну, 1947).

№ 61. Черные выигрывают: 1...♙f4! 2.В:f4 ♙:f4 3.♜:f4 ♜b1+ 4.♜c1 ♜:c1+ 5.♙:c1 Вa8! (Викман—Иович, по переписке, 1955).

№ 62. После 1...В:h1 2.gf! В:d1+ 3.♙:d1!! ♜:d2 4.fg ♙e6 5.g8♜+ ♙d7 6.♜:c8+ ♙:c8 7.♙:d2 белые выиграли (Таль—NN, сеанс одновременной игры, Штутгарт, 1958).

№ 63. 1.♙:e6! ♜:e2 2.♜:g6+! fg 3.f7+ ♙h7 4.Вh3+ ♙h6 5.♙g5+ ♙g7 6.♙e6+ с ничьей (Османагич—Глигорич, Сараево, 1963).

№ 64. Белые выигрывают: 1.f7! ♙:f7 2.Вg4! ♙b3 3.Вg1! ♙c2 4.Вg5 d5 5.♙b6 d4 6.♙c7!, и мат неизбежен (О. Дурас, 1939).

Оглавление

| | |
|---|-----|
| Предисловие | 3 |
| 1. О стратегии и тактике на шахматной доске | 5 |
| 2. Элементарные контакты | 9 |
| 3. Нападение и защита | 12 |
| 4. Привязывание и связка | 15 |
| 5. Комбинированное нападение | 19 |
| 6. Вторая волна атаки | 23 |
| 7. Двойное нападение | 26 |
| 8. Взаимное двойное нападение | 34 |
| 9. Двойной удар | 36 |
| 10. Защита от двойного удара | 40 |
| 11. Как рождается двойной удар | 43 |
| 12. Атака на короля | 50 |
| 13. Механизмы матовой атаки | 54 |
| 14. Комбинации и жертвы | 59 |
| 15. Классификация комбинаций | 68 |
| 16. Комбинации на выигрыш | 71 |
| 17. Комбинации на ничью | 78 |
| 18. Об эстетике шахмат | 86 |
| 19. Стратегия атаки | 96 |
| 20. Задания | 112 |
| 21. Ответы на задания | 124 |





АВЕРБАХ ЮРИЙ ЛЬВОВИЧ

/род. в 1922 г./

*Международный гроссмейстер,
заслуженный мастер спорта СССР,
чемпион СССР 1954 г.*

*Участник турнира претендентов на
первенство мира /Цюрих, 1953 г./,
международный арбитр.*

*Много лет был членом исполкома
ФИДЕ и председателем Шахматной
федерации СССР.*

*Видный теоретик в области истории
и теории шахмат.*

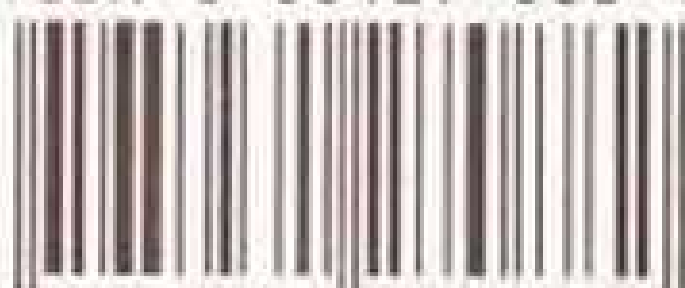
ШКОЛА СЕРЕДИНЫ ИГРЫ

*Вряд ли нужно
доказывать, что
середина игры – самая
трудная и сложная фаза
шахматной партии,
хотя одновременно
самая увлекательная
и интересная.*

*В процессе игры
шахматисту многократно
приходится искать
ответы на два вечных
вопроса: «что делать?»
и «как делать?».*

*На первый вопрос
ответ дает стратегия,
на второй – тактика.*

ISBN 5-93127-088-4



9 795931 270882

Т Е Р Р А  С П О Р Т