БИБЛИОТЕКА ШАХМАТИСТА



ЭМ. ЛАСКЕР

ЗДРАВЫЙ СМЫСЛ В ШАХМАТНОЙ ИГРЕ



СОВРЕМЕННЫЕ ПРОБЛЕМЫ

Н. П.

БИБЛИОТЕКА ШАХМАТИСТА

ЭМАНУИЛ ЛАСКЕР

ЗДРАВЫЙ СМЫСЛ В ШАХМАТНОЙ ИГРЕ

12 ЛЕКЦИЙ О ШАХМАТНОЙ ИГРЕ

Второе исправленное и значительно дополненное издание. Перевод С. П. Симсон и И. П. Л-ва

КН-ВО „СОВРЕМЕННЫЕ ПРОБЛЕМЫ“
Н. А. СТОЛЛЯР МОСКВА 1925 г.

Типография МКХ им. Ф. Я. Лаврова, Варгунихина гора, 8.
Главлит № 39250. Москва
1925 г. Тираж 5.000 экз.

ПРЕДИСЛОВИЕ.

«Здравый смысл в шахматной игре»...— передо мной встают давно прошедшие дни. Мне было 26 лет, когда из под моего пера вышла эта книга, я жил в Англии. Книга явилась боевым протестом против тогдашнего стиля игры, который претендовал на глубину, являясь на самом деле чем то искусственным, натянутым и напыщенным.

«Здравый смысл»... возможно не случайность, что книга вышла именно в Англии. Здравый смысл—это гений англичанина. Это показывает литература, политика и философия. Гений немца—вера, мистика; вера не в смысле религии, я говорю не о ней: вера в могущество духа и в мощь нравственных принципов, в мощь, которую незаметно и таинственно выткала история. Заняться доказательствами, выставленных мною положений—значило бы далеко выйти за пределы содержания этой книжки. Достаточно, что это противоречие существует, и что оно становится наиболее очевидным именно в шахматах. Вышедшая 29 лет тому назад книга «Здравый смысл в шахматной игре» должна была указать, что хороший, здоровый шахматный стиль имеет предпосылкой соединение человеческого здорового смысла с вдохновением. Здравый смысл обращается к действительности, вдохновение же к глубинам познания. Действительность в

шахматах открывается анализом, критически взвешивающим положение, проникающим в его глубины и, наконец, дающим твердое доказательство. В этом положении игра—ничья, в том—у белых преимущество, этот конец выигран, та жертва нездорова: такие факты направляют здравый смысл. Из их внутренней переработки вытекает здоровое понимание позиции. Вдохновение стремится обойтись с очень малым количеством фактов; оно хочет противоречить здравому смыслу; оно хочет поразить ходами, кажущимися невозможными, оно хочет невиданными стратегическими тонкостями опровергнуть здравый смысл, даже насмеяться над ним; вдохновение ищет не общее правило, но частное исключение, и ищет его везде и всегда.

Мастер шахматной игры, сидящий за доской в борьбе с противником, нуждается в здравом смысле: это—хлеб его пищи; он нуждается и в окрыляющем его вдохновении: в нем вино и приправа его пищи; как нельзя жить одним вином и пряностями, так нельзя творить шахматисту одним вдохновением. Наоборот, при наличии здравого смысла шахматист, не обладающий даром вдохновляться, может подчас, с грехом пополам, обойтись и без вдохновения. И все же 29 лет тому назад стиль мастеров был в основе своей—стилем вдохновения.

Книжка привилась. Она, пожалуй, наиболее распространенная из всех шахматных книг, как показывает целый ряд неавторизованных русских и американских изданий. Ее тезисы стали общим достоянием мастеров и многих любителей. В особенности это относится к ряду шахматных мастеров начала нашего столетия; они сделали стиль, рекомендуемый в

моей книге своим стилем, они его популяризировали.

Между тем, американцы развили шахматную игру совсем в другом направлении. Пильсбери, Маршалль, Капабланка выросли из метода, корни которого находятся в почве и духе Америки. Смысл этого метода следующий: относиться ко всем вопросам без предрассудков, изучить их опытным путем и, наконец, искать решение, достаточное для найденных таким образом потребностей. Опыт в шахматах означает игру за доской, анализ получающихся при игре положений, критика этих анализов.

Нагромождение таких опытных данных, их просмотр и систематизация, с целью сделать их ясными, индукция, которая должна об'единить достижения опыта многих—вот оружие американских мастеров.

Сравните с этим стилем стиль доктора Тарраша или стиль Чигорина, и вы почувствуете противоречие. Утверждение Тарраша, что в каждом положении должен быть о д и н лучший ход, оказалось бы для эмпирика американской школы совершенно непонятным, ибо Тарраш хочет заниматься теорией, и для теоретика его утверждение целесообразно; эмпирик же стремится лишь к практическому выигрышу, а для такой цели принцип Тарраша не верен и является лишь помехой. Чигорин в глубине своей души верил, что гениальный шахматист может совершать чудеса; трезвый-же эмпирик будет верить в силу фигур, но не в магические действия игрока. Задача здравого смысла, избегнуть всяких преувеличений и искать золотую середину. Доведенный до крайности эмпиризм—неправилен, т. к. требует

слишком большой работы и напряжения: мастер-эмпирик должен постоянно тренироваться, а этого долго никто не может выдержать, ибо человек не машина, у него есть много и других интересов и наклонностей, которые подавить нельзя.

Молодые европейские мастера сегодняшнего дня—я называю Алехина, Боголюбова, Рети, д-ра Тартаковера, а также немного более старших Рубинштейна, Бернштейна, Шпильмана, Видмара и Тейхмана—выступают против эмпиризма. В особенности Рети, глашатай «Новых идей». Все они идут по теоретическим принципам. У Рети эта склонность становится слабостью, т. к. его имеющие вес логические заключения покоятся на легковесных результатах практического опыта. Даже Грюнфельд, наиболее склонный к эмпиризму из европейских мастеров, по своей скрытой любви является теоретиком, поскольку он твердо верит в некоторые ходы и варианты. Европейцам трудно признать суверенное значение опыта.

Подходит ли новое издание моей старой книги к современности? Я думаю да, т. к. и европейский стиль подвергается опасности предаться преувеличениям.

Правда, дать только дословный перевод я не хотел, я оставил смысл книги, но отдал дань духу языка и раздвинул рамки своих исследований. Так появилась эта небольшая книга. Мне думается, что она даст пользу читателю.

Эмануил Ласкер.

Тиров, 27 июля 1924 г.

ПРЕДИСЛОВИЕ

к первому изданию.

Эта книжка представляет собой содержание двенадцати публичных лекций, прочитанных мною перед аудиторией лондонских шахматистов весной 1895 года. Ее можно рассматривать как опыт исследования всех стадий шахматной партии при помощи общих принципов. Принципы эти извлекаются мною из моего взгляда на природу шахмат, как на борьбу между двумя интеллектами; основаны они на элементарных фактах. Практическое их применение иллюстрируется соответствующими положениями из партий, легко встречающихся на практике за доской. Моим стремлением было—свести все различные правила к возможно меньшему числу, насколько это было совместимо с ясностью изложения. Далее будет видно, что все они имеют отдаленное сходство и поэтому было бы не очень трудно сократить их число еще более. На самом деле, в конце-концов все они могут быть соединены в один направляющий принцип, составляющий существо не только теории шахмат, но и вообще всякого рода борьбы.

Этот принцип мною достаточно намечен, но он так общ в своем понятии, и трудность выразить весь об'ем его значения в определенных терминах так громадна, что я не решился попытаться его формулировать. В другом своем труде, для которого настоящий лишь может подготовить почву, я, надеюсь, буду в состоя-

нии иллюстрировать значение этого принципа и его способность показывать факты в их истинном отношении друг к другу. Я отложил также до этого своего будущего труда исследование некоторых вопросов, требующих весьма тонкого различения, таких, например, как все вопросы, касающиеся маневрирования королем и размена пешек и фигур.

В этой книжке сравнительно немного партий и положений из партий, но они выбраны очень заботливо. Поэтому я посоветовал бы читателю не только пробовать читать содержание книги, но изучать его и потратить на это некоторый труд. Правила, выведенные в этой книге, мне кажется, достаточно обоснованы. Но это не должно вводить в заблуждение читателя, который пожелает увидеть их значение в более ясном свете, если он постарается отнестись разумно-скептически и точно к доказательствам.

Что касается аналитических примечаний к партиям или дебютам, я старался в этом отношении быть кратким. Поэтому аналитические детали немногочисленны, но, я думаю, вполне надежны. Метод перечисления всех возможных или вероятных вариантов мною был отброшен и вместо этого дается анализ, обращающий внимание на два важных обстоятельства: 1) на руководящие варианты и 2) на общие принципы. Манера и стиль изложения—свойственные лектору. Чувствуя, что я не был в состоянии сделать их настолько совершенными, как я этого желал, я должен просить у читателя снисходительного суждения.

Эмануил Ласкер.

ЗДРАВЫЙ СМЫСЛ В ШАХМАТНОЙ ИГРЕ

Лекция 1.

Принято, обычно, начинать с определений, но я уверен, что все вы хорошо знакомы, в главных частях, с историей, и с правилами, и с характерными особенностями шахматной игры, и что, поэтому, вы позволите мне сразу, так сказать, броситься «in medias res». Шахматы были представляемы, или, лучше сказать, были ошибочно представляемы, только, как игра, то-есть, как вещь, которая не может хорошо служить серьезной цели, а создана лишь для развлечения в часы досуга. Если бы они были только игрой, шахматы никогда не пережили бы тех серьезных испытаний, которым отчасти подвергались за долгое время своего существования. Некоторые горячие энтузиасты возвеличивали шахматы, как науку или искусство. Они—ни то, ни другое; но их главное характерное свойство — это, кажется, то, что доставляет высшее наслаждение человеческому интеллекту, а именно—борьба. Правда, это не борьба, возбуждающая нервы грубых натур, где льется кровь, и где удары оставляют свои видимые следы на телах борющихся, но борьба, в которой владычествует безраздельно—научный, художественный, чисто умственный элемент. С этой точки зрения шахматная партия является гар-

моничным целым, эскиз которого я буду стремиться набросать перед вами в этой серии лекций.

Принадлежности шахматной игры — доска, разделенная на 64 равных квадрата и два лагеря войск (пешек и фигур). Значит, мы имеем большое преимущество перед полководцем, который ведет армию в поход,—мы знаем, где найти неприятеля, мы знаем силу, которая находится в его распоряжении. Мы имеем приятную уверенность, что, по крайней мере, в отношении размера армии—мы равны с нашим противником. Однако, несмотря на это, наш первый шаг будет в точности аналогичен первому шагу главнокомандующего армии. Прежде всего мы мобилизуем наши войска, чтобы сделать их готовыми к действиям и постараемся овладеть важными дорогами и пунктами, которые еще никем не заняты. Эти действия, как мы дальше увидим, как общее правило, требуют не более шести ходов. Если мы упустим это сделать, наш противник воспользуется представившимся ему преимуществом, атакует какой нибудь жизненный пункт и раньше, чем мы сможем собрать свои войска, сражение уже будет окончено. Позвольте теперь мне для иллюстрации моих утверждений обратиться к нескольким коротеньким хорошо известным партиям, на которых очень легко проследить ошибки и наказание за них.

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

До сих пор, за исключением последнего хода черные играли вполне хорошо.

Они открыли линии для своих слонов и для своего ферзя и теперь должны были вывести своего ферзевого коня на c6. Вместо этого, опасаясь какой-то преждевременной атаки, они без всякой надобности делают ход, который не прибавляет силы ни одной из их фигур.

4. Kb1—c3 Cc8—g4

Ошибка. Сначала нужно выводить коней, затем уже слонов.

5. Kf3 : e5 C 4 : d1
6. Cc4 : f7+ Kpe8 : f7
7. Kc3—d5 × Мат.

Вот еще песенка на тот же лад.

	Белые.	Черные.
1.	e2—e4	e7—e5
2.	Kg1—f3	Kg8—f6
3.	Kf3 : e5	Kb8—c6

Черные, очевидно, верят в принцип скорейшего развития фигур и даже пренебрегают взятием белой королевской пешки, чтобы выиграть время.

4. Ke5 : c6 d7 : c6
5. d2—d3 Cf8—c5
6. Cc1—g5 . . . . .

Ошибка. Белые должны были защищаться от угрозы Kf6—g4—ходом Cf1—e2. Теперь происходит катастрофа.

6. . . . . Kf6 : e4
7. Cg5 : d8 Cc5 : f2+
8. Kpe1—e2 Cc8—g4 ×

Другой вариант.

Белые.	Черные.
1. e2—e4	e7—e5
2. f2—f4	e5 : f4

Белые, с целью форсировать развитие, жертвуют пешку. Основательно это или нет — мы не будем разбирать в настоящее время.

3. Cf1—c4	Фd8—h4+
4. Крe1—f1	d7—d5

Прекрасный ход. Черные также жертвуют пешку, облегчая вывод своих фигур.

5. Cc4 : d5	g7—g5
6. Кg1 · f3	Фh4—h5
7. h2—h4	. . . . .

Хороший ход, благодаря которому входит в игру ладья белых. Однако, атака на пешку черных в настоящее время только кажущаяся, так как и конь белых и их ладейная пешка связаны.

7.	h7—h6

Черные должны были развить фигуру, в данном случае слона f8 на g7. Это упущение будет стоить им партии.

8. Cc4 : f7+	Фh5 : f7
не 8. Кр : f7, по причине	9. Кe5+
9. Кf3—e5	Фf7—g7
10. Фd1—h5+	Крe8—e7
11. Кe5—g6+	Крe7—d8
12. Кg6 : h8	Фg 7 : h8
13. h4 : g5	. . . . .

Теперь белые имеют две пешки и ладью в превосходной позиции, против двух легких фигур, тогда как все фигуры черных еще не развиты, а их король в небезопасном положении. Поэтому между приблизительно равносильными игроками исход партии решен в пользу белых.

Теперь позвольте мне перейти к ходам, которые часто встречаются в так называемых закрытых партиях.

1.	e2—e4	e7—e6
2.	d2—d4	d7 - d5
3.	Kb1—c3	Kg8—f6
4.	Cc1—g5	Cf8—e7

Черные должны были сначала разменяться пешками и затем уже вывести слона на e7. Таким способом они получили бы неприступное положение.

5.	Cg5 : f6	Ce7 : f6
6.	Kg1—f3	0—0

Черным нет надобности рокировать так рано. Их первой заботой должно быть развитие ферзевого фланга. Например 6.....de; 7. K : e4, Kbd7; 8. Cd3, b6; 9. 0—0, Cb7— было бы, если не самым лучшим, то во всяком случае, совершенно безопасным планом развития.

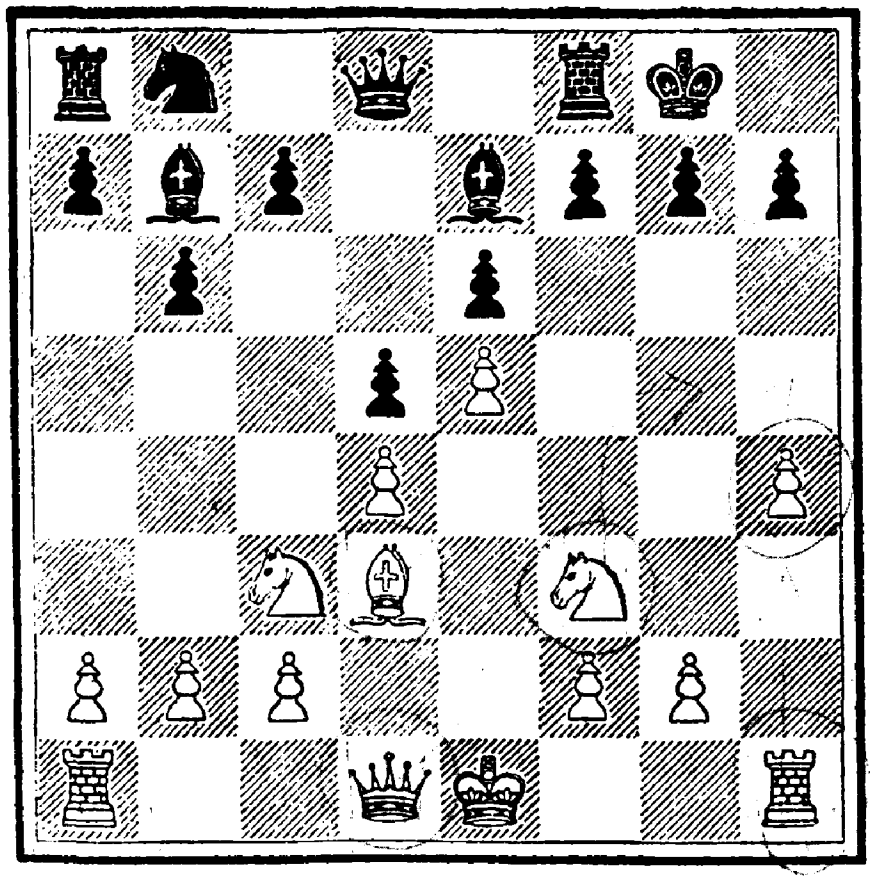
7.	Cf1—b3	d7—b6
8.	e4—e5	Cf6—e7
9.	h2—h4	. . . . .

Белые последовательно стараются вести атаку против королевского фланга черных.

Фигуры ферзевого фланга черных имеют такое малое значение на действительной арене сражения, что партия их уже значительно скомпрометирована.

9. . . . . Сc8—b7.

Единственным, сравнительно безопасным, ходом было бы Сc8—a6.



10. Cd3 : h7+ Крg8 : h7
11. Кf3- g5+ Кпh7—g6

Если вместо этого 11... Крg8, то 12 Фh5, С : g5; 13. hg, f6; 14. g6 и мата нельзя предотвратить.

12. Кc3—e2 Ce7 : g5
13. h4 : g5 f 7—f5

Если Ф : g5, то 14. Кf4+, Крf5; 15. Фd3+, Крg4; 16 Фh3+, Кр. : f4; 17. Фf3×.

14. g5 : f6 Крg6—f7
15. Кe2—f4 Лf8—h8

Чтобы защититься от хода белых Лh7. Но защита эта фиктивна, и жестокий враг не дает ни минуты покоя.

16. Фd 1—g4! Лh8 : h1+
17. Крe1—d2 g7 : f 6

Что могут делать черные? Если Лh7, то 18. Фe6+,Крf8; 19. Кg6×

18. Фg4—g6+Крf 7—e7
19. Фg6—g7+Крe7—e8
20. Фg7—g8+Крe8—e7
21. Фg8 : e6+Крe7—f 8

Сначала белые оттесняют короля черных на самое опасное место и затем уже следует заключительный удар.

22. Лa1 : h1 Крf 8—g7
23. Лh1—h7+ Крg7 : h7
24. Фe6—f7+ Крh8—h8
25. Кf 4—g6×

Если мы снова бросим критический взгляд на те немногие варианты, которые выше рассмотрели, то мы должны быть поражены одним обстоятельством, именно тем, что проигрывающая сторона имеет большую часть

своей армии на таких позициях, где она не принимает никакого участия в разрешении решающих вопросов. Эта армия могла бы с таким же успехом стоять не на доске, а где-нибудь в любом другом месте. Согласно моего собственного опыта за доской и, я думаю, согласно установленных фактов, я следующим образом формулирую правила развития фигур:

I. В начале партии (в дебюте) не двигайте никаких других пешек, кроме королевской и ферзевой.

II. Не ходите в начале партии (в дебюте) дважды одной и той же фигурой, но ставьте ее сразу на правильное место.

[В своей практике я всегда находил, что самая сильная позиция для коней—это третья линия слона—f3, c3, f6, c6—где они имеют превосходное действие; для королевского слона—лучшая позиция—на его первоначальной диагонали (f1—a6, f8—a3); если он не подвергается размену, то на c4 и c5].

III. Выводите коней ранее развития слонов, в особенности ранее ферзевого слона.

IV. Не связывайте королевского коня противника (ходами Cc1—g5, Cc8—g4) до рокировки его короля.

В отношении правила I, иногда, в особенности, в дебютах ферзевой пешки, вы найдете, что лучше продвинуть пешку ферзевого слона (c) на два хода раньше, чем загородить ее ферзевым конем. Это, однако, единственное исключение, в котором оправдывается безусловно нарушение только что изложенных правил. Вы видите таким образом, что, согласно с изложенным планом вся мобили-

зация требует шести ходов: два на развитие пешек, два—на коней и два—на слонов. Правда, вы можете быть принуждены потратить некоторое время в начале партии (дебюте) на размен пешек или фигур, или может встретиться необходимость сделать один или два защитительных хода, но действительная работа по мобилизации может быть закончена не более, как в шесть ходов, посвященных этой цели.

Дополнения.

Можно заставить противника уклониться от вышеуказанных принципов, если самому играть против правил; большой, однако, вопрос, можно ли себе позволить такую роскошь, и не даст ли она в конечном счете, несмотря на самую лучшую игру, плохое положение. В королевском гамбите после ходов 1. e2—e4, e7—e5, белые, играя 2. f2—f4, уклоняются от правил. Черные могут, не считаясь с этим, продолжать планомерно свое развитие ходом, 2... d7—d5 3. e4 : d5. Правда, в этом случае они вынуждены ходом 3... e5—e4 терять ход пешкой (также против правил), однако, им удается зато захватить в свои руки инициативу.

И в ферзевом гамбите 1. d2—d4, d7—d5, 2. c2—c4, e7—e6; 3. Kb1—c3, Kg8—f6 белые часто перед рокировкой играют Cc1—g5, чтобы не запереть своего слона ходом e2—e3; тогда белые вслед за сим занимают ходом e2—e3 очень крепкое положение; однако преимущества у них не видно, наоборот черным при правильной игре удается через несколько ходов добиться полного равенства в положении. В последнее время вошло в моду «фиан-

кеттирование» слонов, т. е. развитие их на g2, g7, b2, b7; быть может не легко играть против такой системы, но и здесь могут служить вышеуказанные правила. Как пример я даю следующую последовательность ходов: 1. Kg1—f3, d7—d5; 2. c2—c4, c7—c6 (защита и нападение); 3. b2—b3, Kf8—f6; 4. Cc1—b2, Cc8—f5; 5. g2—g3, e7—e6; 6. Cf1—g2, Kb8—d7; 7. 0—0, Cf8—d6; 8. d2—d3, e6—e5. Черные стоят не плохо. Они сделали ход c7—c6, следовательно коню предназначалось место d7, а поэтому предпочтительно развитие слона Cc8—f5 до выхода коня.—Можно к правилам добавить для об'яснения следующее: наиболее важные для дебюта поля, это поля центральные e4, e5, d4, d5, и наиболее слабые f2, c2, f7 и c7; кто на этих полях получает перевес, тот в дебюте стоит лучше. Все прочее—дело середины игры и концов, которые должны, в общем, являться логическим следствием дебюта.

Приведенные выше рассуждения оставляют открытым вопрос, как наказывается уклонение от правил. Разобрать в этом месте этот вопрос исчерпывающе, было бы с методической точки зрения неправильно; несколько намеков выше даны; этого должно быть пока достаточно. Методический разбор этого вопроса последует в главах, посвященных стратегии нападения и защиты.

Лекция 2.

В прошлой лекции мы дали теорию первой части шахматной партии (дебюта) и постарались, до известной степени, обосновать и иллюстрировать ее. Теперь надлежит подвер-

гнуть ее практическому испытанию. Для этой цели мы рассмотрим сегодня распространенную форму начала (дебюта), так называемую игру Рюи-Лопеца, по имени испанского епископа, который ее изобрел. [В настоящее время в русской, французской и немецкой шахматной литературе для этого дебюта принято наименование «испанская партия». Примечание редактора]. Дебют этот состоит из трех следующих ходов:

	Белые.	Черные.
1.	e2—e4	e7—e5
2.	Kg1—f3	Kb8—c6
3.	Cf1—b5	. . . . .

Конечно, вы сразу заметите, что угроза, которую, повидимому, содержит последний ход белых, именно С : c6 с последующим К : e5,— только кажущаяся, так как черные легко отыгрывают пешку. Следовательно, мы можем сделать для развития всякий ход, который нам нравится. Согласно правилам, изложенным в нашей первой лекции, надлежит играть или 3..... d7—d6, или 3..... Kg8—f6. Оба этих хода делают весьма часто и, в общем, с удовлетворительными результатами. Лично я предпочитаю немедленное развитие коня, так как d7—d6 лишает королевского слона черныа возможности занять диагональ a7—g1, с пункта c5.

. . . . . Kg8—f6

Следующий ход белых может быть Кс 3 или d3, что даст им солидную и в общем сильную партию. Но эти варианты не представили бы для черных никаких особых затруднений:

они могли бы продолжать, например, d7—d6 и затем осуществить в точности тактику, рекомендованную нами в предыдущей лекции.

Белые, однако, имеют в своем распоряжении другое продолжение, дающее им острую атаку, защита против которой требует от черных большой обдуманности.

4. О—О . . . . . .

Что теперь делать черным? Согласно наших правил они могут теперь играть или Се7 или Сс5 и, действительно, каждый из этих ходов может быть сделан без какой-либо реальной опасности. Но не в этом главный вопрос. Королевский конь черных атакует королевскую пешку белых, которую последние оставили без защиты. Должны ли черные принять предложение? Я рассматриваю этот вопрос несколько подробнее потому, что он встречается всесьма часто, например, во всех гамбитах.

Мой ответ такой: если вы убеждены, что не нарушаете вышеизложенных правил, вы должны принять жертву важной пешки, именно, королевской или ферзевой, или слоновой. Если вы этого не сделаете, то, как общее правило, пешка, которой вы пренебрегли, станет вас очень беспокоить. Но во всяком случае, не принимайте жертвы с мыслью удержать свой материальный перевес даже ценою развития своих фигур. Такая политика в конечном счете никогда не оправдывается. Значительно лучший план—отдать обратно пешку после затраты противником некоторых усилий для ее отыгрывания. Тем же самым методом, которым ваш противник достиг бо́льшего действия для своих фигур, вы тогда

всегда будете в состоянии вознаградить себя и—как общее правило—останетесь в выигрыше.

В настоящеее время я это утверждаю более авторитетно, чем я сейчас могу доказать. Однако, я не прошу вас верить мне слепо. И в сегодняшней лекции и в последующих, я надеюсь, вы найдете достаточно доказательств моим утверждениям. Выставляемое мною это правило представляет из себя новый вывод, который я хотел бы прибавить к тем 4-м правилам, которые я установил в своей прошлой лекции.

4. . . . . Кf6 : e4

Этот ход подвергает черных некоторой опасности, и я не думаю, чтобы было справедливо с моей стороны показать вам только, как черные избегают этой опасности, так сказать, с развевающимися знаменами. Мы придем к более полному пониманию всех возможностей этой позиции, если мы в некоторых вариантах заставим черных понести наказание за свою смелость.

5. Лf1—e1 . . . . . .

Не лучший ход, но, естественно, напрашивающийся сам собою.

5. . . . . Кe4—d6

Чтобы атакой на слона белых выиграть время.

6. Кb1—c3 Кd6 : b5
7. Кf3 : e5

Тонкая игра. Если теперь черные берут одного из коней, они проигрывают, например:

А.

7.	. . . . .	Kb5 : e3
8.	Ke5 : c6+	Cf8—e7
9.	Kc6 : e7	Kc3 : d1
10.	Ke7—g6	Фd8—e7
11.	Kg6 : e7	и белые остаются с

лишней фигурой.

Б.

7.	. . . . .	Kc6 : e5
8.	Лe1 : e5+	Cf8—e7
9.	Kc3—d5	O—O
10.	Kd5 : e7+	Крg—h8

Теперь посмотрите на способ атаки белых; он весьма поучителен и часто встречается на практике.

11.	Фd1—h5	g7—g6

Белые угрожали матом в два хода, посредством Ф : h7 + и т. д.

12.	Фh5—h6	d7—d6

Белые дают мат в два хода. Какими ходами?

13.	Лe5—h5	g6 : h5
14.	Фh6—f6 ×	

Теперь вернемся к первоначальной позиции, именно, к 7-му ходу черных.

7.	. . . . .	Cf8—e7

Этим ходом мы закрываем опасную линию против нашего короля и развиваем фигуру— две больших выгоды.

8.	Кc3—d5	О—О
9.	Кe5 : c6	d7 : c6
10.	Кd5 : e7+	Крg8—h8
11.	Кe7 : c8	Фd8 : c8
12.	d2—d4	Фc8 - f5
13.	Сc1—e3	h7—h6

И партия черных скорее предпочтительна. Вы видите, как быстро атака белых сама собою выдохлась. Но в свое время они не использовали лучшим образом свою позицию, именно на 5-м ходе. Поэтому возвратимся теперь к этому моменту.

5. d2—d4 . . . . .

Мы в одно и то же время и развиваемся и атакуем; в то же время наша пешка не может быть взята: 5... e5 : d4; 5. Лe1, f5; 7. К : d4, угрожая f2—f3, и белые должны выиграть.

5. . . . . Cf8—e7

Кe4—d6 вместо этого ведет к раннему размену ферзей. Образующаяся после этого позиция скорее несколько благоприятнее для белых, например: 5. . . . . Кd6; 6. С : c6, dc; 7. de, Кf5; 8. Ф : d8+, Кр : d8; 9. Лd1+, Крe8; 10. Кc3, Сe7, 11. h3, Сe6; 12 Сg5 с атакой, при случае, на пешки королевского фланга черных.

6. Фd1—e2 . . . . .

Этот ход более атакующий, чем сразу d4 : e5, что дало бы черным время сделать, что им нравится, напр., или сразу рокировать, или предварительно сыграть d7—d5. Следующий вариант может служит примером того, что может последовать после 6. d4 : e5 : 6. . . . d5;

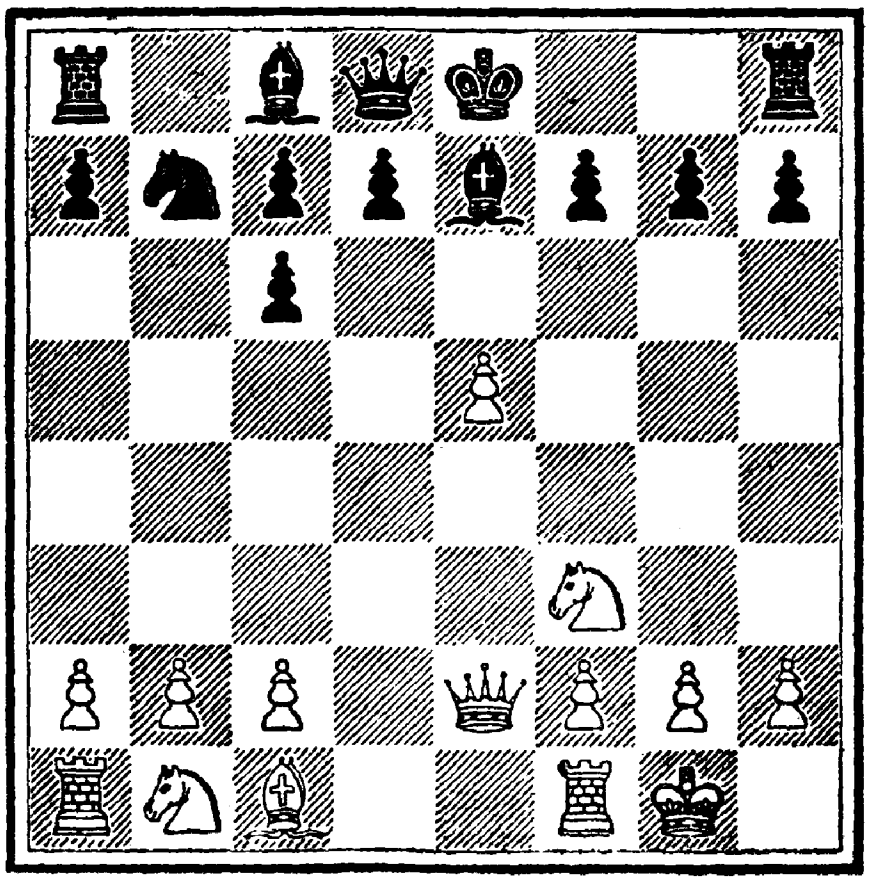
7. e5 : d6, К : d6; 8. С : c6+, bc; 9. Ке5, Cb7 и, несмотря на сдвоенную пешку, фигуры черных расположены превосходно.

6. . . . . Ке4 – d6
7. Cb5 : c6 b7 : c6

Не d7 : c6, что открыло бы линию d для белой ладьи, напр.: 7. . . . . dc; 8. de, Kf5; 9. Лd1, Cd7.

Ферзевой слон и ферзь черных стоят теперь так плохо, что белые получают возможность закончить партию энергичной атакой: 10. e6, fe; 11. Ке5, угрожая и слону и шахом ферзем на h5, и поэтому должны выиграть.

8. d4 : e5 Кd6—b7



Мы теперь дошли до критической позиции. Фигуры черных отступили в безопасные места, готовые одним только ходом занять важные пункты. Белые, наоборот, имеют поле битвы за собой, но в настоящий момент они не могут ничего предпринять, так как нет уязвимого об'екта для атаки. Были сделаны различные попытки доказать, что белые имеют лучшее положение. Я не думаю, чтобы у белых было какое-либо преимущество в положении, и скорее склонен приписать бо́льшую жизненность той стороне, которая удержала свои силы немного позади.

Раньше, чем мы перейдем дальше, рассмотрим несколько второстепенных вариантов: 9. Kd4, O—O; 10. Лd1, Фe8; 11. Лe1 (чтобы предупредить и f6, и d5), Кc5 (этот ход нельзя рекомендовать, хотя он часто практикуется); 12. Кc3, Сa6; 13. Фg4, Кe6; 14. Кf5, Крh8; 15. Кe4, и черные совершенно беспомощны против угрозы Лe3 и h3 и т. д. Или же снова 9. Kd4, O—O; 10. Лd1, Фe8; 11. Лe1, Кc5; 12. Кc3, Кe6; 13. Кf5, d5; 14. ed, cd; 15. Фg4, g6; 16. Ch6, Кg7; 17. К : e7+, Ф : e7; 18. Фd4 и выигрывают, по меньшей мере, качество.

Эти варианты показывают, что черные должны стремиться поставить своего королевского слона на линии, где бы он мог действовать решительно, и продвинуть ферзевую пешку. Поэтому из данной позиции следующие варианты вытекают сами собой:

9.	Кf3—d4	O—O
10.	Лf1—d1	Фd8—e8
11.	Лd1—e1	Сe7—c5
12.	Кd4—b3	Сc5—b6
13.	Кb1—c3	d7—d5

и если черные имеют не лучшее положение, во всяком случае, опасность миновала. Другая попытка:

9.	Kb1—c3	O O
10.	Kf3—d4	Ce7—c5
11.	Cc1—e3	Фd8—e8
12.	f2 - f4	d7—d6

Фигуры черных снова все хорошо развиты. Белые до известной степени скомпрометировали свое положение движением пешки королевского слона.

Теперь мы можем об явить наш окончательный вывод: рассмотренная защита, начинающаяся ходом 3. . . . . Kg8—f6 дает черным игру во всех отношениях удовлетворительную.

Дополнения.

Последующее развитие теории доказало, что в своей лекции я еще не дошел до познания главного варианта. Он получается, когда белые до тех пор выдерживаются от атакующего хода Kf3—d4, пока черные не пойдут Kb7—c5.

Начиная от «критического» положения, изображенного на диаграмме, главный вариант получается такой:

9.	Kb1—c3	0—0
10.	Лf1—e1	Kb7—c5
11.	Kf3—d4	Kc5—e6
12.	Cc1—e3	Ke6 : d4
13.	Ce3 : d4	c6—c5
14.	Cd4—e3	d7—d5
15.	e5 : d6(e.p.)	Ce7 : d6

Теперь у черных два хорошо стоящих слона, а с другой стороны разорванные пешки на ферзевом фланге. Как возможное продолжение я даю еще:

16.	Кc3—e4	Сc8—b7
17.	Кe4 : d6	c7 : d6
18.	Лa1—d1	Фd8—b6

Я не вижу серьезных опасностей для черных.

19.	c2—c4	Лf8—e8
20.	b2—b3	Лe8—e6

У белых имеется слабость на g2.

21.	f2—f3	Лa8—e8
22.	Фe2—f2	a7—a5

Игра, таким образом, или схожим, становится, в общем, бесцветной и обычно оканчивается, если белые играют хорошо, ничьей. Если белые не делают показанных выше проблематичных ходов пешками, то не видно, почему пункт d6 должен быть слабым, и какова цель атаки белых.

Быть может g7? Ходом Фe2—g4?

На это черные могут ответить d6—d5, или даже f7—f5.

Пусть читатель просмотрит это положение за доской, он убедится в хорошей, здоровой игре черных, и все его сомнения, очевидно, рассеются.

Лекция 3.

Хотя мы и установили в нашей предыдущей лекции тот способ игры, который дает

хорошую защиту в обычном варианте Рюи-Лопеца (испанской партии), мы все-таки рассмотрим другие достойные внимания способы. Истина получает свою силу не столько сама по себе, сколько от блестящего контраста, который она представляет с тем, что только по видимости кажется истиной. Это в особенности относится к шахматам, где часто бывает, что самый глубокий ход не очень поражает воображение.

Весьма часто употребляемая защита начинается на третьем ходу движением пешки ферзевой ладьи черных против слона белых. Я не должен, конечно, останавливаться здесь на том, что этот ход идет против тех правил, которые нами установлены в первой лекции, так же, как и на том, что ход 3. Kg8—f6 находится в полном соответствии с этими правилами. Этот ход (a7—a6) и не ведет к равной игре,—мнение, которое я постараюсь подтвердить следующими вариантами.

	Белые.	Черные.
1.	e2—e4	e7—e5
2.	Kg1—f3	Kb8—c6
3.	Cf1—b5	a7—a6

Белые теперь имеют выбор—или разменять своего слона на коня противника, или отступить слоном. Как общее правило, верная политика не рекомендует в ранней стадии игры менять далеко бьющего слона на коня, имеющего ограниченный, сравнительно, круг действий. Следовательно,

4.	Cb5—a4	Kg8—f6

4. . . . . d7—d6 нельзя рекомендовать по причине 5. d4, Cd7; 6. c3, f5; 7. ef., e4; 8. Kg5 с положением, во всех отношениях хорошим для белых.

И 4. d7—d6 5. d2—d4, b7—b5 6. Ca4—b3, Kc6 : d4 7- Kf3 : d4, e5 : d4 8. Cb3—d5 выгодно белым.

5. O—O . . . . .

И 5. Kb1—c3, и 5. d2—d3 дали бы белым хорошую игру. Их шансы на успех, однако, значительно увеличиваются, если они избирают более стремительный способ атаки.

5. . . . . Kf6 : e4

Черные не могут отказаться принять эту временную жертву пешки, так как в противном случае белые получат хорошее положение, играя d2—d4 и впоследствии e4 - e5, или 5. . . . d6; 6. d4, b5; 7 de с хорошей игрой.

Из других способов игры я упомяну о 5. . . d7—d6 6. d4, b5 7. de, и о Чигоринском 5. . . . Ce7 6. Ле1, b5 7. Cb3, d6 8. c3 Ka5 9. Cc2, c5 10. d4, Фc7, где у черных, надо полагать, остается небольшая слабость на ферзевом фланге, т.-к. после хода a2—a4, который впоследствии безусловно будет сделан, у них остается лишь выбор, либо защищать b5, либо отдать белым важное поле c4.

6. d2—d4 b7—b5
7. Ca4—b3 d7—d5

4. . . . . d7—d6 нельзя рекомендовать по причине 5. d4, Cd7; 6. c3, f5; 7. ef., e4; 8. Kg5 с положением, во всех отношениях хорошим для белых.

И 4. d7—d6 5. d2—d4, b7—b5 6. Ca4—b3, Kc6 : d4 7- Kf3 : d4, e5 : d4 8. Cb3—d5 выгодно белым.

5. O—O . . . . .

И 5. Kb1—c3, и 5. d2—d3 дали бы белым хорошую игру. Их шансы на успех, однако, значительно увеличиваются, если они избирают более стремительный способ атаки.

5. . . . . Kf6 : e4

Черные не могут отказаться принять эту временную жертву пешки, так как в противном случае белые получат хорошее положение, играя d2—d4 и впоследствии e4 – e5, или 5. . . . d6; 6. d4, b5; 7 de с хорошей игрой.

Из других способов игры я упомяну о 5. . . d7—d6 6. d4, b5 7. de, и о Чигоринском 5. . . . Ce7 6. Ле1, b5 7. Cb3, d6 8. c3 Ka5 9. Cc2, c5 10. d4, Фc7, где у черных, надо полагать, остается небольшая слабость на ферзевом фланге, т.-к. после хода a2—a4, который впоследствии безусловно будет сделан, у них остается лишь выбор, либо защищать b5, либо отдать белым важное поле c4.

6. d2—d4 b7—b5
7. Ca4—b3 d7—d5

Черным нельзя пускаться на авантюру, беря пешку d, так как белые могут сыграть Лf1—e1, связать коня черных и в конце концов его выиграть.

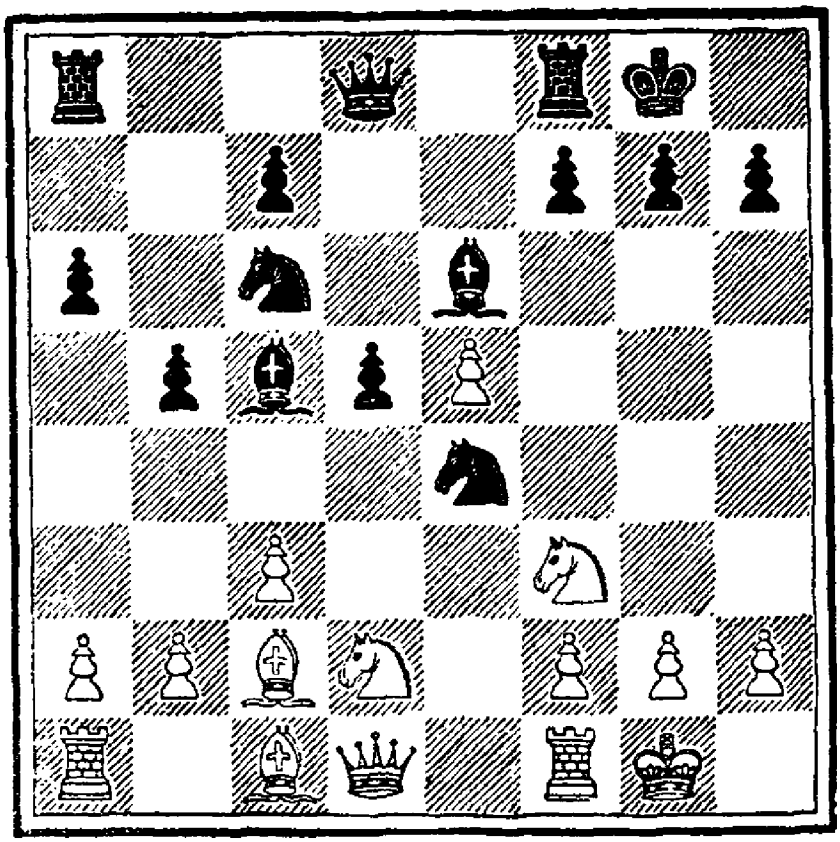
8. d4 : e5 Сc8—e6
9. c2—c3 . . . . .

Последний ход белых представляет собой исключение из правила, которому мы до сих пор следовали—развивать (т. е. выводить) насколько возможно скорее фигуры. Но игра уже приобрела свойственный ей особенный характер, который придает одним фигурам важность предпочтительно пред другими. Королевский слон белых должен играть главную роль в атаке на черного короля в момент (который должен скоро наступить), когда он рокирует на короткую сторону. Поэтому мы предохраняем его от атаки черных коней, которые стоят на опасных открытых позициях.

9. . . . . Cf8—c5

Cf8—e7 также дало бы хорошее положение для слона, но повидимому необходимо сохранить поле e7 для ферзевого коня. Кроме того на ферзевом фланге черных чувствуется некоторый недостаток защиты; этот недостаток устраняется помещением слона среди пешечной фаланги. Повидимому, теперь нет дефектов в развитии черных, так как все их фигуры хорошо введены в игру. Но их пешечная позиция на ферзевом фланге скомпрометирована. Каким образом белые могут использовать эту слабость, показывают следующие варианты:

10. Kb1—d2 O—O
11. Cb3—c2 . . . . .



Получилась, теперь очень поучительная позиция. Отступит ли дважды атакованный конь, или будет разменен, или сохранен,—во всех случаях белые получают превосходную игру.

А.

11.	. . . . .	Ке4—g5
12.	Kf3 : g5	Фd8 : g5
13.	Kd2—e4	Фg5—e7
14.	Cc1—g5	f7—f6
15.	e5 : f6	. . . . .

Это—совершенно не заслуживающий для черных внимания вариант.

Б.

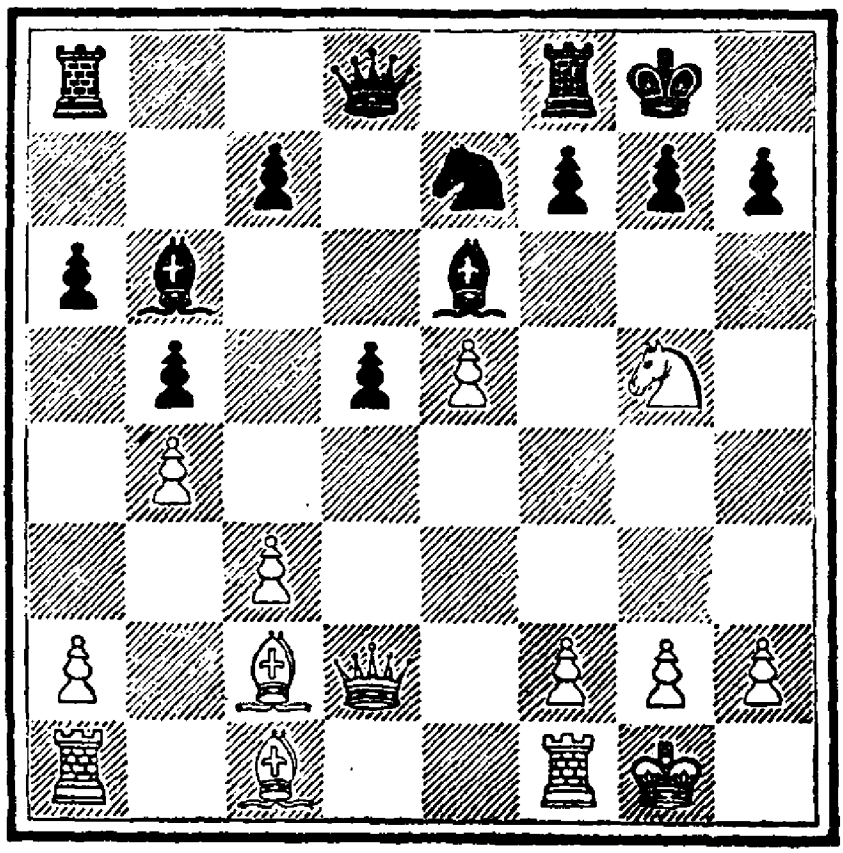
11. . . . . Ке4 : d2

Какой теперь ход наиболее правилен, т. е. наиболее увеличивает силу белых фигур?

12. Фd1 : d2! . . . . .

Теперь мы угрожаем Кf3—g5. Черные не могут против этого защищаться ходом h7—h6, так как 13. Фd2—d3 вызовет ход g7—g6 с вынужденным проигрышем пешки h6. Если 12. . . . Се7, то 13. Ле1, затем Кd4 и вскоре f4, еще более усиливая нашу позицию. Поэтому черные играют

12. . . . . Кс6—е7
13. b2—b4 Сс5—b6
14. Кf3—g5 . . . . .



Рассмотрим несколько вариантов этой интересной позиции:

А.

14.	. . . . .	h7—h6
15.	Кg5—h7	Лf8—e8
16.	Кh7—f6+	g7 : f6
17.	Фd2 : h6	f6—f5
18.	Сc1—g5	. . .

И черные не имеют защиты.

Б.

14.	. . . . .	Кe7—g6
15.	Сe2 : g6	h7 : g6
16.	Фd2 : f4	. . . . .

Угрожая Фh4 и т. д.

16.	. . . . .	Лf8—e8
17.	Фf4—h4	f7—f6
18.	Фh4—h7+	Крg8—f8
19.	Фh7—h8+	Сe6—g8
20.	e5 : f6	g7 : f6
21.	Кg5—h7+	Крf8—f7
22.	Сc1—h6 и	выигрывают.

В.

14.	. . . . .	Сe6—f5
15.	Сe2 : f5	Кe7 : f5
16.	Фd2—d3	g7—g6
17.	Фd3—h3	h7—h6
18.	g2—g4	h6 : g5
19.	g4 : f5	Фd8—e7
20.	Лf1—e1	. . . . .

Теперь мы угрожаем двинуть пешку королевского слона и затем Фh6. Таким образом у черных нет другого хода кроме:

20.	. . . . .	f7—f6
21.	f5 : g6	f6 : e5
22.	Лe1 : e5	. . . .

Не обращая внимания на издержки.

22.	. . . . .	Сb6 : f2+
23.	Крg1—h1	Фe7—g7
24.	Фh3 - e6+	Крg8—h8
25.	Лe5 : g5 и легко выигрывают	

Что более всего поражает нас в этом варианте, так это ужасающая сила пешек королевского фланга белых, которые опрокинули все на своем пути и фактически совершенно уничтожили силы противника, тогда как в то же самое время пешки ферзевого фланга черных были лишь праздными зрителями сражения.

Вернемся теперь опять к той позиции, где мы оставили исследование главного варианта.

	11.	f7 – f5
[вместо 11.	. . . . Кe4—g5 (вар. А) и	
11.	. . . . Кe4 : d2 (вар. Б) прим. ред.]	
	12. e5 : f6	. . . . .

Этот ход я в своей лекции считал решающим, из-за продолжения 12. . . . К : f6 13. Кg5, Сg4 14. Кdf3. Однако после этого может последовать 14. . . . h6 (не Кe5) и после 15. h3. Сc8! 16. Фd3, hg 17. С : g5, Фd7 или Кe5 атака, повидимому отбивается. Заслуживает внимания 12. . . . К : f6 13. Кg5,

Cg4 14. С : h7+, К : h7 15. Ф : g4 Ф : g5 (если К : h5, то 16. Кb3, Л : f2 17. К : c5, Л : f1+ 18. Кр : f1, Лf8+ 19. Крe2, Ф : c5 20. С : g5, Лe8 21. Лd1). 16. Фe6+, Крh8 17. Ф : c6. Оба варианта—которые, понятно, являются лишь попытками—весьма проблематичны.

Однако, уже во время лекции я указал, что рядом с ходом e5 : f6 весьма сильно и позиционное Кd2—b3, т. к. конь тогда с темпом попадает в центр доски— на d4. И этот аргумент надежен.

После разбора этого варианта я вплел в свою лекцию следующее рассуждение:

Мое намерение ни в коем случае не состоит в том, чтобы наполнить вашу память балластом, погружаясь во все глубины этой позиции. Все, что я хочу показать, это то, что лучшая позиция форсированно сделается выигрышной, какой бы оборот вы ни дали партии. И почему мы достигли того, что мы определяем, как лучшая позиция. Вы видите, пешки черного ферзевого фланга совершенно не действуют, они только нуждаются в защите в то время, как пешки белых или активно или потенциально содействовали успеху белых.

Но мы еще не можем чувствовать себя удовлетворенными нашим анализом. Может быть есть еще путь к спасению на 11 ходе, именно:

11.	. . . . .	Се6 – f5
12.	Кd2—b3	Сc5—b5
13.	a2—a4	. . . . .

Несчастные пешки ферзевого фланга черных теперь снова служат нам об'ектом атаки. Мы

угрожаем разменять пешки, затем ладьи и выиграть ферзевую пешку.

13. . . . . Ла8—b8

Этот ход, повидимому, представляет единственный возможный ответ, так как иначе, например, после 13. . . . Ке7; 14. Кb3—d4 положение черных стало бы весьма опасно. Грозило a4 : b5, с разменом ладей и выигрышем ферзевой пешки.

14. Кf3—d4 Кс6 : d4

Я разыграл теперь партию до конца, конечно, без претензии дать что-нибудь большее, чем попытку, хотя и с намерением показать метод, который всякий мог бы с некоторой пользой для себя употребить: метод изысканий.

15. Кb3 : d4 Сb6 : d4

или, если 15. . . Сd7; то 16. ab, ab; 17. Фd3

16. c3 : d4

Теперь мы достигли своей цели. Во первых, у нас два слона, превосходно направленные на королевский фланг противника; затем черная пешка теперь задержана нашей ферзевой пешкой и никогда не будет в состоянии продвинуться.

16. . . . . Сf5—g6

Если иначе, то f3 выигрывает фигуру.

17. a4 : b5 a6 : b5
18. Ла1—a7 c7—c6
19. f2—f3 Ке4—g5
20. Ла7—a6 Лb8—c8.
21. Сc1—e3 Кg5—e6
22. f3—f4 Сg6 : c2
23. Фd1 : c2 Фd8 - d7

Отчаянная попытка освободиться посредством 23. . . . c5, разбилась бы о 24. dc, d4; 25 Лd6, Л : c5; 26. Фd3.

24.	f4—f5	Кe6—d8
25.	Фc2—f2	. . . . .

Теперь наша самая могучая фигура нужна нам на королевском фланге.

25.	. . . . .	Крg8—h8
26.	Фf2—h4	. . . . .

Черные в конце концов должны пытаться добиться чего-нибудь на ферзевом фланге.

26.	. . . . .	Фd7—b7
27.	f5—f6	g7—g6
28.	Фh4—h6	Кd8—e6
29.	Лa6 - a3	Лf8—g8
30.	Сe3—d2	Кe6—f8
31.	Cd2—b4	

и положение черных совершенно безнадежно.

Снова я прошу обратить ваше внимание на разницу в силе, которую проявляют белые и черные пешки. В общем, вы, может быть, согласитесь с моим утверждением, что черные, избирая в дебюте Рюи-Лопеца (испанской партии) защиту 3. . . . a7—a6, без всякой надобности ослабляют свой ферзевой фланг, в то время, как развитие их фигур не даст им никакого вознаграждения за эту невыгоду.

Чтобы освободить ваши шахматные нервы от напряжения, которому они должны были сегодня подвергнуться, позвольте мне в виде заключения ввести более веселый предмет. В моем матче с Стейницем, этот маэстро дол-

гое время избирал в некотором роде закрытую защиту в дебюте Рюи-Лопеца (испанской партии), начинающуюся ходом 3. . . . d7—d6.

Партия обыкновенно протекала так:

1.	e2—e4	e7—e5
2.	Kg1—f3	Kb8—c6
3.	Cf1—b5	d7—d6
4.	d2—d4	Cc8—d7
5.	Kb1—c3	Kg8—e7
6.	Cb5—c4	. . . . .

Конечно, с угрозой Kf3—g5

6.	. . . . .	e5 : d4
7.	Kf3 : d4	. . . . .

Теперь, повидимому, черные имеют хороший путь для развития своего королевского слона, с целью задержать на месте белого ферзя, именно g7—g6 и затем слон f8—g7, где слон действительно имел бы превосходную диагональ. Этот маленький план, однако, никогда не приводился в исполнение г. Стейницем. Причина тому видна из следующего:

7.	. . . . .	g7—g6
8.	Cc1—g5	. . . . .

С тем, чтобы самим занять диагональ, которую намерены занять черные.

8.	. . . . .	Cf8—g7
9.	Kc3—d5	. . . . .

атака и контр-атака.

9.	. . . . .	Cg7 : d4

Все остальное было бы очевидно невыгодно. Черные, разумеется, ожидают, что белые бу-

дут продолжать 10. К : e7, тогда 10. . . C : b2 позволило бы черным избежать опасности. Но у белых находится в распоряжении гораздо более решительный ход.

10. Ф : d4! . . . . .

Это — действительно ужасно для черных. Если теперь 10. . . . К : d4, то 11. Kf5+. Кр f8; 12. Ch6×. Таким образом, остается только рокировка.

10.	. . . . .	0—0
11.	Kd5—f6+	Кр g8—h8
12.	Kf6—g4+	Кc6 : d4
13.	Cg5—f6+	Kgh8—g8
14.	Kg4—h6×	. . . . .

Дополнения.

Наиболее употребительная защита испанской партии в настоящее время — 3 . . . d7—d6. Она по всей вероятности рядом с 3.... Kg8—f6 и самая здоровая. Правда, при этом шансы на выигрыш не велики, на ничью же чрезвычайно многочисленны. Только поэтому выдающиеся мастера избирают другие защиты, в надежде на то, что при более опасных продолжениях, они осмотрительной игрой смогут противостоять опасностям, не упуская возможности в любой момент перевести игру в ничейные варианты. В то же время они сохраняют за собой бо́льшие шансы на использование мелких ошибок противника, чем при консервативной и безошибочной системе, указанной мною выше.

В Ленинграде, в 1914 году, Тарраш с успе-

хом проводил защиту 3. . . . a7—a6, развивая Cf8 на e7.

Мне, однако, кажется, что после 1. e4, e5 2. Kf3, Kc6 3 Cb5, a6 4. Ca4, Kf6 5. 0—0, K : e4 6. d4, b5 7. Cb3, d5 8. de, Ce6 9. c3. Ce7 10. Kbd2, Kc5 11. Cc2, d4 белые после 12. Ke4 стоят очень хорошо, т. к. они владеют важным полем e4; если же черные не играют 11 . . d5—d4, рокируясь вместо этого, то не плохо 12. Kb3.

Конечно и при ходе 3. . . a7—a6 черным не нужно ударяться в бегство. У них есть еще целый ряд возможностей и преимущество белых весьма незначительно; но мнение, которое я себе составил в 1895 году, мне и сегодня еще—после того, как на многих турнирах усиленно занимались шлифованием этих вариантов — кажется правильным и обоснованным.

Лекция 4.

Гамбит Эванса, который я, в согласии с вашим желанием, избираю сегодня предметом нашей беседы, состоит из следующих четырех ходов.

	Белые.	Черные.
1.	e2—e4	e7—e5
2.	Kg1—f3	Kb8—c6
3.	Cf1 c4	Cf8—c5
4.	b2—b4	. . . . .

Для черных нет никакой необходимости принимать жертву пешки. Напротив, если они в ответ отступят слоном на b6, они приобретут не большое, но видимое преимущество

в положении, так как последний ход белых ничего не прибавил к их развитию. Партия, которая тогда последует, примет приблизительно следующий характер.

4.	. . . . .	Сc5—b6
5.	a2—a4	a7—a6
6.	c2—c3	Кg8—f6
7.	d2—d3	d7—d6
8.	0—0	Кc6—e7

и вскоре затем c7—c6 и d7—d5. Все фигуры черных хорошо размещены, независимо от того, рокируют ли белые на 8-м ходе или отложат рокировку еще на некоторое время. Поэтому, если белые, предлагая гамбит, жертвуют пешку, черные, беря пешку, жертвуют верной перспективой приобрести преимущество в положении.

Идея гамбита вполне очевидна. Мы намерены продолжать на 4....., С : b4 (или К : b4) ходом:

5.	c2—c3	. . . . .

и позднее d2—d4, чтобы создать сильный центр и открыть несколько линий для атаки фигур. Слон может отступить на c5, a5, e7, f8 или даже на d6, где он вовсе не так плохо стоит, как это кажется на первый взгляд. Лучшие игроки избирают 5..... Сc5 или Сa5 с предпочтением второго. Если мы отступим слоном на c5, слон снова может быть атакован ходом d2—d4, тогда, как, наоборот, слон с a5 противодействует этому движению пешки. Но, с другой стороны, слон на a5 отнимает это поле у черного коня, который с него мог бы атаковать белого слона. Но в общем,

5. . . . . Сb4—a5

повидимому, является наиболее предпочтительным ходом. У белых теперь—два сильных продолжения:

6. d2—d4 . . . . .

Этот ход, естественно, напрашивается сам собой первым, хотя он не имеет такого продолжительного эффекта, как второй, который рассмотрим впоследствии.

Черные ответят:

6. . . . . e5 : d4
7. 0—0 d4 : c3

Здесь мне хочется добавить, что 7.... d4—d3, что играл Дюфрень против Андерсена, и что сейчас совсем вышло из моды, заслуживает некоторого внимания. После 8. Фb3, Фf6 9. e5, Фg6 10. Са3, Ке7 белому коню оказывается закрытым поле c3 и черным без особых трудностей удается сыграть d7—d6.

Слабейший пункт черного лагера—f7; поэтому мы продолжаем атаку ходом:

8. Фd1—b3 . . . . .

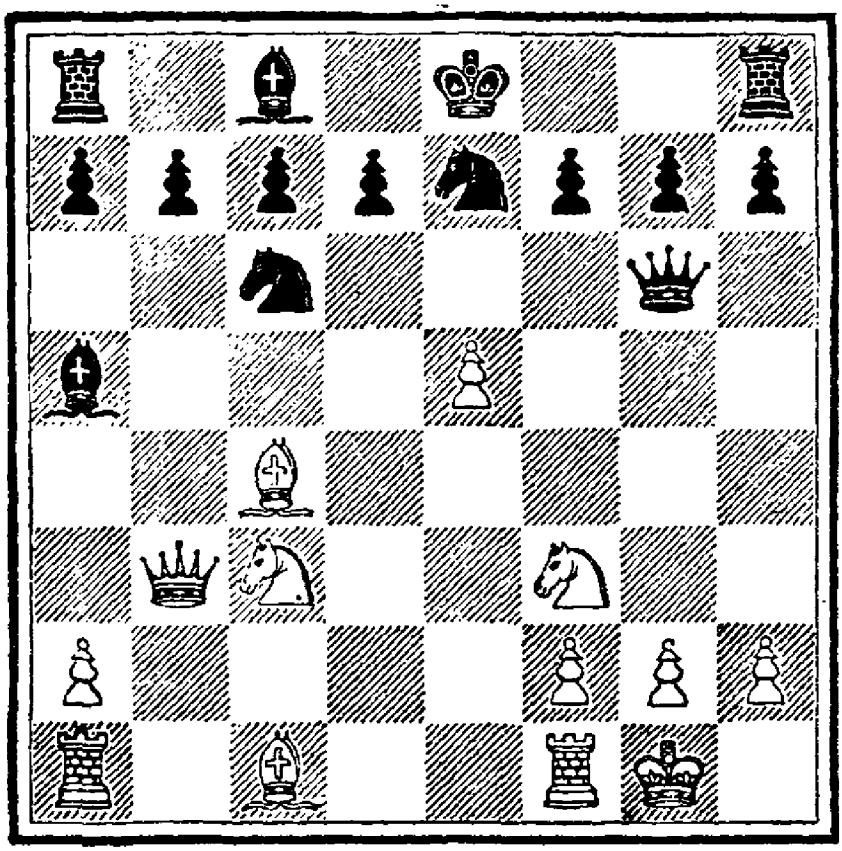
Черные могут ответить или Фе7 или Фf6. С e7 ферзь едва ли имеет возможность занять пункт, который не был бы атакован белыми фигурами, поэтому:

8. . . . . Фd8—f6

Типичный гамбитный ход. В гамбитах глав-

ней—открывать линии. Поэтому следует, по возможности, не допускать d7—d6.

9. . . . . Ф f6—g6
10. Кb1 : c3 Кg8—e7



В этом положении мы видим, что атакующие ходы белых уже совершенно иссякли. У них есть только одно, весьма, впрочем, неудовлетворительное продолжение

11. Сc1—a3 . . . . .

которое дает слону одну длинную диагональ лишь взамен другой такой же.

Эту позицию анализировали несколько десятков лет, и было найдено много вариантов, которые, повидимому оставляют черных при сравнительно безопасном положении короля, с лишней пешкой. Напр. 11. ... b5 12. К : b5 Лb8 13 Фа4, Сb6 14. Лad1, 0—0. Ни одно из этих продолжений, должно быть, не лучше следующего:

11. . . . . Са5 : с3

(Этот ход был предложен г. Лордом во время лекции).

12. Фb3 : с3 b7 – b6
13. Сс4—d3 Фg6—h6

Не Фh5, так как на это может последовать 14. С:e7, Кр:e7; 15. e6.

14. Лf1—d1 Сс8—b7

И трудно видеть, каким путем белые вознаградят себя за потерю двух пешек.

Этот способ игры, так называемая компрометированная защита в гамбите Эванса, приводит иногда к весьма блестящим комбинациям. Позвольте мне дать вам один пример этого, на 11-ом ходе нашего главного варианта.

11. . . . . 0—0
12. Ла1—d1 Лf8 – e8
13. Кс3—e4 Фg6 : e4
14. Сс4 : f7+ Крg8—f8
15. Сf7—g8 d7—d5
16. e5 : d6 Кe7 : g8
17. Кf3 – g5 Фe4 – f5
18. Фb3—f7+ Фf5:f7
19. Кg5 : h7×

Вместо 6. d2—d4, величайший знаток гамбита Эванса, Чигорин, предпочитал 6. 0—0, с целью удержать свой центр. Не может быть никакого сомнения в том, что этот способ игры более находится в соответствии с основной идеей гамбита.

Черные, согласно с принципами, установленными в нашей 1-ой лекции, должны играть или 6..... d7—d6, или 6 .... Kg8—f6. Обыкновенно—лучшая политика двигать ферзевую пешку, если вы подвергаетесь сильной атаке, и развернуть сначала свои фигуры, если атака на вашей стороне.

В нашей позиции

6. . . . . d7—d6

поэтому представляется вполне правильным ходом

7. d2—d4 e5 : d4
8. c3 : d4 Ca5—b6

Это приводит к, так называемой, «нормальной позиции» гамбита Эванса. Пять пешек, которые у белых собраны на их королевском фланге против четырех черных, производят сильное давление на черные фигуры, тем более, что черный король принужден остаться на опасной стороне. Правда, на ферзевом фланге черные могут выставить три пешки против одной. Но им потребуется много времени, чтобы форсировать борьбу на этом фланге, тогда как фигуры белых могут скоро выступить и готовы к штурму.

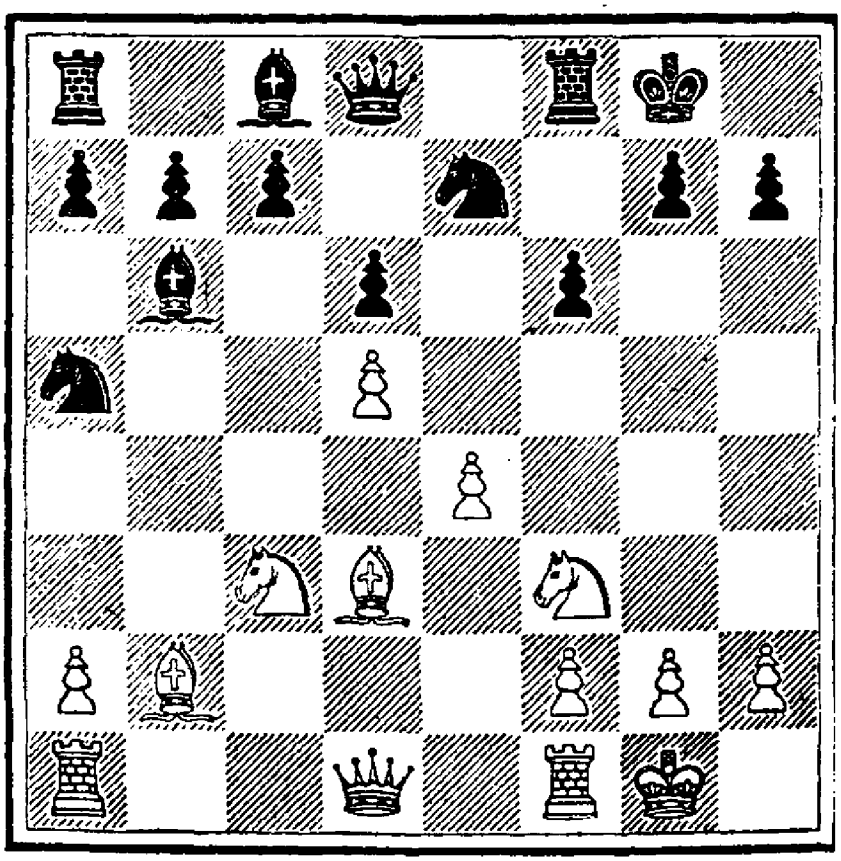
Различные продолжения были недавно рекомендованы, как лучшие для белых. Но по моему мнению, старый способ игры так же

9. d4—d5 Кc6—a5

хорош, как и всякий другой. Тот план, ко
рому, обыкновенно, следовали старые маэст
заключается в следующем:

Не Кc6—e5, т. к. пешка d6 нужна, ч
барьер, на диогонали a3—f8, и поэтому не м
жет быть употреблена для защиты коня на

10 Сc1—b2 Кg8—e7
11. Сc4—d3 f7—f6
12. Кb1—c3 0—0



У меня нет намерения анализировать
позицию обычно применяемым методом п
стого перечисления всех возможных вари
тов. Я утверждаю, что такой анализ, если

не исчерпывает всех возможностей, совершенно бесполезен. Опыт нескольких столетий с несомненностью показывает, что такой анализ во всяком случае не исключает возможности грубых ошибок, и что, кроме того, этот анализ оставляет в тени те точки зрения, исходя из которых можно вывести самую главную характеристику позиции.

Не входя в рассмотрение деталей, достоверно во всяком случае, что или

а) черные продвинут свою пешку f на f5, или

б) они начнут атаку на ферзевом фланге ходами c5, a6, Cc7, b5 и т. д., или

в) они удовольствуются попыткой разбить белый сильный центр ходом c6.

Других планов кампании действительно не существует.

а) Что касается первого плана, то не трудно видеть, что продвижение пешки на f5 не увеличивает оборонительной силы черной позиции. Оно открыло бы диагональ белому ферзевому слону, предоставило бы пункт e4 белым коням (после размена пешек) и, вероятно, облегчило бы соединенную атаку белых пешек f и g.

б) Второй план, обыкновенно, применялся во времена Андерсена.

Белые получат преимущество следующим способом:

13.	Крg1—h1	Ке7—g6
14.	Кf3—d2	c7—c5
15.	f2—f4	a7—a6
16.	Кc3—e2	Cb6—c7
17.	Кd2—f3	b7—b5
18.	f4—f5	Кg6—e5
19.	Ке2—f4	. . . . .

Получившаяся теперь позиция очень хорошо изображает положение через 10—12 ходов после «нормальной позиции». Черным требуется, по меньшей мере, еще семь ходов, чтобы привести свои пешки на места их назначения. В то же время белые всего в два хода могут продвинуть пешку g на g5 и начать гибельную атаку на королевский фланг черных.

в) При третьем в) плане кампании политика белых будет в точности такая же, как и при втором плане (б), именно—продвигать пешку g. Если черные разменяют свою пешку c на ферзевую пешку d, то белые возьмут королевской пешкой e и черный ферзевой конь окажется в невыгодном положении. В этом варианте, несмотря на лишнюю пешку, черные практически не имеют шансов на выигрыш, тогда как атака белых и весьма продолжительна, и опасна.

Кажется, поэтому, что «нормальная позиция» гораздо больше дает шансов на выигрыш белым, чем черным.

Если вы желаете упростить игру, я советую вам играть:

7. . . . . Ca5—b6

Ход, сделанный с целью превратить ваше материальное преимущество—в позиционное преимущество. Если теперь 8. de, de; 9. Ф:d8+, К : d8; 10. К : e5, Кf6. Солидные черные пешки и хорошее, здоровое развитие их фигур очень затруднит белым сохранить равновесие, так как их пешка a и, еще более, пешка c требуют постоянной заботы. Если же, с другой стороны 8. de, de; 9. Фb3, Фf6; 10. Cd5, Кge7; 11.

Cg5, Фg6; 12. Cg5 : e7; Кр : e7; 13. С : c6, Ф : c6; 14. К : e5, Фe6; 15. Фa3, то c5 или Крf6 с двумя слонами, здоровым развитием сил и солидной позицией.

Этот способ игры оказался надежным. Каким бы способом белые не атаковали, черные не испытали никаких затруднений в развитии и получают преимущество. Так как этот способ не основан на филигранной работе исследования вариантов, но уже в момент своего появления базировался на методике здравого смысла, то он является триумфом этой системы.

Теперь для иллюстрации — еще одна партия. Сегодня она не была бы сыграна, т. к. мы смотрим на игру совсем с других точек зрения, чем 60 лет тому назад, когда она игралась. Однако комбинация, шахматная фантазия, которая накладывает свой отпечаток на партию, придает ей нечто образцовое, непревзойдимое. Она названа «вечно-зеленой» [1]). Противники были Андерсен (белые) и Дюфрень.

1.	e2—e4	e7—e5
2.	Кg1—f3	Кb8—c6
3.	Cf1—c4	Cf8—c5
4.	b2—b4	Cc5 : b4
5.	c2—c3	Cb4—a5
6.	d2—d4	e5 : d4
7.	0— 0	d4—d3

[1]) Название исходит от Стейница, который сказал про нее: Это вечно-зеленая (т. е. вечно-живая) партия из лаврового венка Андерсена. (Прим. редактора).

В настоящее время совершенно вышедшая из употребления защита.

7.	Фd1—b3	Фd8—f6
9.	e4—e5	Фf6—g6
10.	Сc1—a3	Кg8—e7
11.	Лf1—e1	b7—b5

Почему не d7—d6? Пешка b7 очень нужна для защиты коня с6, в свою очередь необходимого для прикрытия коня e7. После 12. ed cd черные пешки ферзевого фланга со временем, правда, погибнут, однако это не существенно, т. к. черные, пользуясь тем, что для их завоевания белым придется употребить некоторые усилия, получат взамен пешек позиционное преимущество.

12.	Сc4 : b5	Ла8—b8
13.	Фb3—a4	Са5—b6

Грозило уже Са3 : e7 и т. д.

14.	Кb1—d2	Сc8—b7
15.	Кd2—e4!	. . . . .

Великолепно! Теперь сразу грозят 2 нападения: Сb5 : d3, Кe4—d6+

15.	. . . . .	Фg6—f5

Нехорошо, т. к. ферзю приходится сейчас же уходить снова. Правда, не легко было найти хороший ход. Вероятно, лучше всего было сделать рокировку, не опасаясь различных угроз.

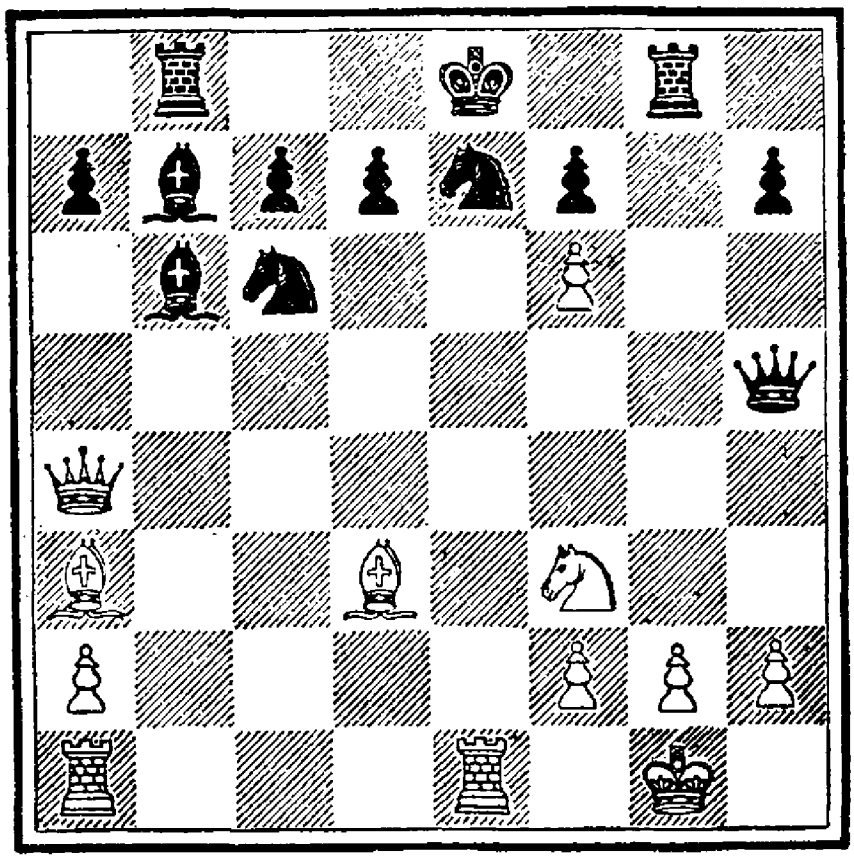
16.	Сb5 : d3	Фf5—h5
17.	Кe4—f6+	. . . . .

Это соответствует духу той эпохи. Сегодня последовало бы 17. Kg3, Фh6 18. Cc1, Фe6 19. Kg5, Фd5 20. Cc4, Фa5 21. C : f7 +

17. . . . . g7 : f6
18. e5 : f6 Лh8—g8

Теперь у черных есть контр-атака, хотя атака белых перевешивает.

Черные явно грозят ходом Ф : f3. Наиболее естественным кажется ответ Cd3—e4, что было бы и не плохо. У Андерсена же появляется гениальная мысль, позволяющая ему ввести в бой последние резервы.



19. Лa1—d1 . . . . .

Один из самых тонких и глубоких ходов, когда-либо сделанных.

19.	. . . . .	Фh5 : f3
20.	Ле1 : e7+	Кc6 : e7
21.	Фa4 : d7+	. . . . .

Великолепно!

21.	. . . . .	Крe8 : d7
22.	Cd3—f5++	Крd7—c6
23.	Cf5—d7×	

Если на 20 ходе черные играют Крd8; то 21. Л:d7+, Крc8; 22. Лd8+, К:d8; 23. Фd7+ и мат в два хода.

Лекция 5.

Согласно вашему желанию, высказанному на прошлой лекции, мы сегодня займемся рассмотрением гамбита королевского слона, который, как все вы знаете, состоит из следующих ходов.

1.	e2—e4	e7—e5
2.	f2—f4	e5 : f4
3.	Cf1—c4	. . . . .

Если я напомню вам правило III (из первой лекции), вы найдете, что это развитие слона не находится в соответствии с нашими основными принципами. Действительно, Kg1—f3 было бы гораздо сильнее и повело бы почти к равной игре, тогда как гамбит слона должен быть проигран белыми. Черные прежде всего,

нарушат спокойное течение развития белых ходом:

3. . . . . Фd8—h4+

на который белые должны ответить

4. Крe1—f1 . . . . .

Согласно общим принципам развития, теперь должны ходить или ферзевая пешка, или один из коней. Белые угрожают для борьбы в центре вывести не более, чем в три хода, громадную силу, ходами: Kg1—f3, Kb1—c3 и d2—d4. Черные не могут спокойно выжидать этого, тем более, что в данный момент их ферзь находится в опасности. Чтобы удержать белого короля в его ненормальном положении, чтобы расстроить планы белых, чтобы способствовать быстрому развитию своих сил—для этого всего лучшая политика—наиболее агрессивная, в данном случае начинающаяся жертвой ферзевой пешки.

4. . . . . d7—d5
5. Cc4 : d5 . . . . .

Теперь, ранее, чем предпринять что-либо:

5. . . . . g7—g5!

Наши слоны имеют две длинные диагонали; нашим коням надо сделать всего один ход, чтобы занять важные пункты и содействовать крепости нашей позиции. Поэтому мы можем потратить время на движение этой пешки, с целью защитить нашу пешку f4 против возможной атаки, и чтобы держать под ударом королевский фланг белых.

6. Kg1—f3 Фh4—h5
7. h2—h4 Cf8—g7

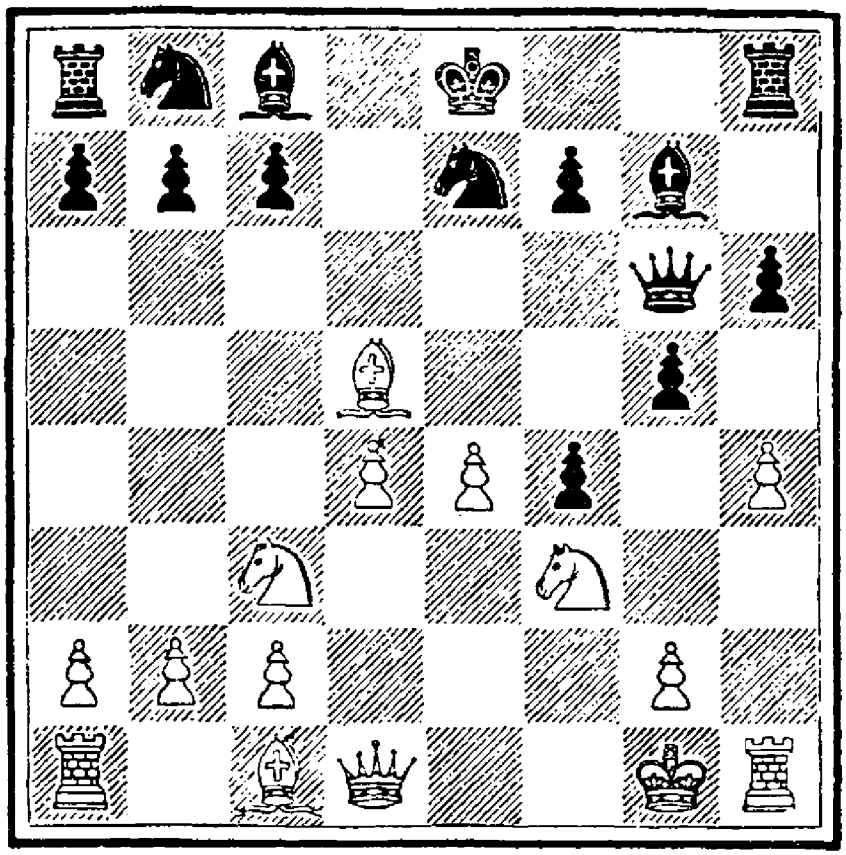
Превосходный ответ. Слон не только защищает ладью, но оказывает давление на два центральных пункта: d4 и e5.

8. d2—d4 h7—h6
9. Крf1—g1 Фh5—g6

Станут критиковать девятый ход белых, ибо это удар по воде, как выяснится скоро. Однако нельзя Крf1—f2 из за g5—g4 с угрозой g4—g3+ и выигрышем пешки d4. И что же белым вообще делать? Быть может Фd3? Но тогда черные могут ходом Кg8—e7 спокойно продолжать развитие, угрожая слону d5. Следует ли белым дать его взять, чтобы поставить на d5 коня и заставить черных сыграть Кb8—a6? Значит, приблизительно так: 9. Фd3, Кe7 10. Кc3 c6 11. Cb3 (или Cc4), Cg4 12. Cd2, Кd7. Черные развиваются быстро и их ладьи скорее, чем белые занимают центральные линии. Король же белых находится в опасности.

10. Кb1—c3 Кg8—e7

До сих пор все шло вполне хорошо, так как белые играли главным образом для развития своих легких фигур. Теперь становится ясным, что ферзевая ладья белых стоит неудачно, а слон еще хуже. Позиция короля не внушает опасений, но ферзь, так—сказать, не имеет хорошей будущности. В то же самое время черные—в полной безопасности; в их лагере только один слабый пункт—это пешка f7, а всякие возможные атаки белых легких фигур в центре устранены благоразумным пожертвованием на 4-м ходе.



11. Фd1—d3 . . . . .

подготовляя Сc1—d2.

11. . . . . c7—c6
12. Cd5—b3 Cc8—g4!

Здесь ферзевой слон занимает превосходное положение, он обеспечен от всякой возможной атаки легких фигур белых и имеет поле h5 для спокойного отступления.

13. Cc1—d2 Кb8 d7
14. Крg1—f2 0—0—0

Вся слабость игры белых теперь сразу становится ясной. Их королевская и ферзевая пешки подвержены атаке неприятельских ладьи, коней и королевского слона. Пробовать что-либо уже поздно. Черные грозят С : f3 и Ке5. Если 15. Ке2, то 15. . . . . Кс5 немедленно выигрывает. И 15. hg, hg; 16. Л : h8; С : h8 не устраняет опасности. Наконец, 15. Фс4, С : f3 16. gf, Ке5; 17. de, Л : d2+; 18. Крe1, Лhd8; 19. Ф : f7; 20. С : f7, С : e5; 21. Сb3, С : c3; 22. bc, Кg6, затем Ке5—и у черных по меньшей мере один путь для приобретения большого преимущества.

Возвратимся к 11 ходу и пусть белые играют иначе:

11.	e4—e5	c7 – c6
12.	Cd5—e4	Cc8—f5
13.	Фd1—e2	Кb8—d7
14.	Ce4 : f5	Ke7 : f5

Белые должны предпринять какую-нибудь атаку; в противном случае черные рокируют на длинную сторону и прорыв белого центра произойдет несомненно.

15.	Кc3—e4	g5—g4

Теперь, наконец, это продвижение оправдывается, так как ферзевая пешка потеряла защиту ферзя.

16.	Ke4—d6+	Крe8—f8
17.	Kd6 : f5	g4 : f3

и выигрывают фигуру, или 17. h5, gf, или

17. Ке1, Ф : d6; 18. ed, С : d4+ и должны выиграть.

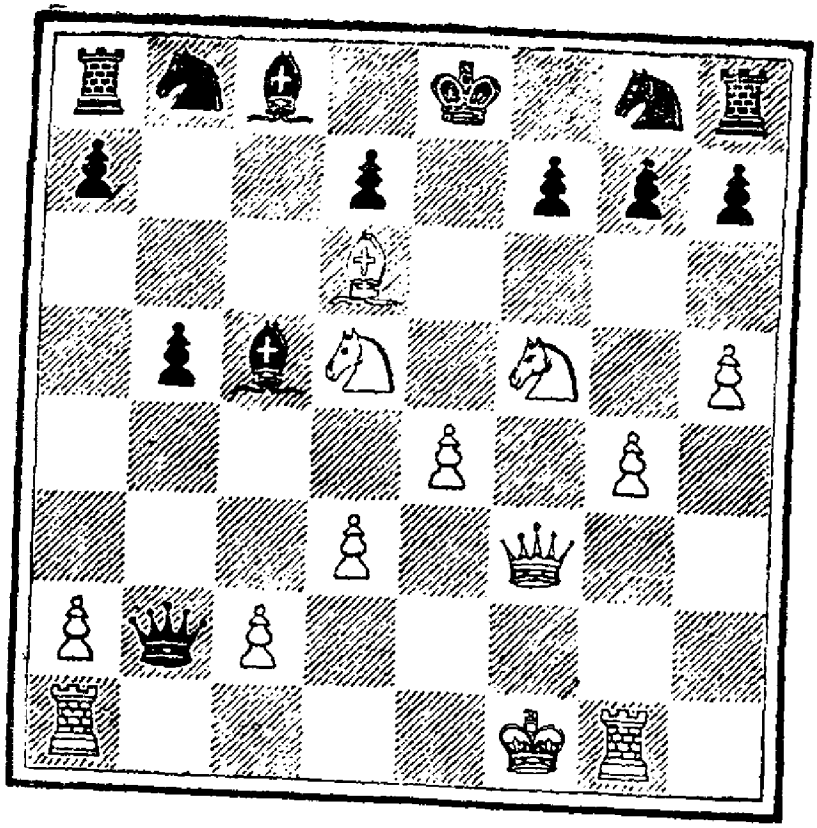
Мы должны поэтому притти к заключению, что гамбит слона—неправилен. Я не стану утверждать, что в шахматах есть правда и неправда с этической точки зрения; но какое право имеют белые, в абсолютно равном положении, как после первого хода, когда обе стороны двинули лишь по одной королевской пешке, жертвовать пешку, в отыгрыше которой они совершенно не уверены, открывая к тому же свой королевский фланг атакам? А затем еще следовать дальше этой политике, открывая черным возможность сделать шах ферзем на h4?—Очевидно никакого. Идея гамбита, если она имеет какое-нибудь оправдание, может заключаться единственно в том, чтобы завлечь черных к слишком стремительному и поспешному ведению атаки. Поэтому, если мы можем рациональной и логичной игрой добиться преимущества в положении, то здравый смысл должен восторжествовать над фокусничеством, и это совершенно справедливо.

Когда аналитическое и теоретическое знание шахмат еще не подвинулось так далеко, как в настоящее время, знаменитые игроки часто избирали оживленные способы развития, которые получаются в гамбитах. Одна из таких партий, хотя и неправильная в высшей степени, имеет такой исключительно блестящий характер, что была удостоена современными игроками специального названия. Мы знаем ее как «бессмертную партию». Вот ее ходы:

	Белые	Черные.
	Андерсен.	Кизерицкий.
1.	e2 - e4	e7—e5
2.	f2—f4	e5 : f4
3.	Cf1—c4	Фd8—h4+
4.	Кре1—f1	b7—b5
5.	Cc4 : b5	Кg8—f6
6.	Кg1—f3	Фh4—h6
7.	d2—d3	Кf6—h5
8.	Кf3—h4	c7—c6
9.	Кh4—f5	Фh6—g5
10.	g2—g4	Кh5—f6
11.	Лh1—g1	c6 : b5
12.	h2—h4	Фg5—g6
13.	h4—h5	Фg6—g5
14.	Фd1—f3	Кf6—g8
15.	Cc1 : f4	Фg5—f6
16.	Кb1—c3	Cf8—c5
17.	Кc3—d5	. . . . .

Я не останавливался на постоянном нарушении общих принципов черными. Последствием их воображаемых планов является то, что ни одна из фигур не выведена. Уже здесь белые могли разбить черных предварительным продвижением ферзевой пешки: d3—d4.

17.	. . . . .	Фf6 : b2
18.	Cf4—d6	. . . . .



Тонкий ход.

18.	. . . . .	Ф f6 : a1+
19.	Крf1—e2	Сc5 : g1
20.	e4—e5!!	. . . . .

Загораживая диагональ a1—g7. Замечательное окончание!

20.	. . . . .	Кb8—a6
21.	Кf5 : g7+	Крe8—d8
22.	Ф f3—f6+	Кg8 : f6
23.	Сd6—e7×	. . . . .

Лекция 6.

Так как вы выразили желание выслушать разбор одного из закрытых дебютов, я избрал предметом сегодняшней лекции популярную и важную, так называемую французскую защиту (французская партия), которая получается, если черные на 1. e2—e4 отвечают e7—e6.

1. e2—e4 e7—e6

Эта защита долгое время имела ту репутацию, что она приводит к очень скучной игре. В позднейшие годы было найдено, что она весьма часто создает возможность больших и разнообразных атак, притом такого характера, какие трудно получить во всех других дебютах.

Разница между ходом черных e7—e6 и e7—e5—двоякого рода. Пешка на e6 запирает для черного ферзевого слона длинную диагональ—до h3,—которую, можно сказать, было бы естественно ему, наоборот, открыть. Но с другой стороны, в обыкновенных играх, начинающихся ходами e2—e4 и e7—e5, белый королевский слон может занять очень сильную диагональ a2—g8, т. е. целясь на слабейший пункт в лагере черных f7. Эта диагональ, теперь, ходом e7—e6, загорожена. Эти две особенности придают французской партии своеобразный характер, который она никогда не должна терять при хорошей игре со стороны белых.

Если белые с самого начала отказываются от блокады слона c8, то у них нет совершенно трудностей развития. Они играют просто 2. d2—d4, d7—d5 3. e4 : d5, e6 : d5 и раз-

виваются быстро и безопасно, не делая при этом и черным никаких затруднений. Некоторые затруднения в развитии белых наступают лишь в случае, если у них появляется намерение держать слона черных запертым на c8, ибо тогда после 2. d2 - d4, d7 - d5 белые должны в первую очередь защищать пункт e4. Несмотря на это белым придется обременить себя этой задачей, если они хотят воспользоваться представившейся возможностью; и к этому игрок обязан, если он хочет называться мастером.

О ходах 2. d2 – d4 и d7—d5 нечего особенно спорить. Можно, конечно, играть и иначе, напр. 2. Kb1—c3, d7—d5 3. d2—d3, Kg8 –f6, однако у черных в этом случае не будет никаких препятствий к легкому развертыванию игры. Если оба партнера будут стремиться к достижению возможно подвижной, острой игры, ходы 2. d4, d5 окажутся наиболее естественными. Лишь на третьем ходе лучший способ игры становится несколько спорным; жертвовать ли белым пешку e4, обменять ли ее, продвинуть или защитить?

За пожертвованную пешку e4 белые не получат достаточного эквивалента, напр. 3. Kg1—f3, d5 : e4 4. Kf3—g5, Kg8—f6 5. Kb1—c3, Cf8—b4 и черные, сыграв h7—h6, вскоре получат большое преимущество.

Продвижения пешки также не рекомендуется, т. к. с одной стороны поле e4 оказывается всецело во власти черных, а с другой стороны пешка на e5 окажется об'ектом нападений. После 3. e4—e5, c7—c5 уже атакована защищающая пешку e5 пешка d4. Может последовать 4. c2—c3, Kb8—c6 5. Kg1—

f3, Фd8—b6. 6. Cf1—d3, Cc8—d7. (Теперь грозит c5 : d4) 7. d4 : c5, Cf8 : c5 8. Фd1—e2, a7—a5. (Это обеспечивает положение слона c5 и мешает ходу b2—b4) 9. Кb1—d2 a5—a4. Черные стоят не плохо.

Конечно, белые могут играть и иначе, но остается тот факт, что пешка e5—неподвижна и черные могут, когда сочтут нужным, удалить ее ходом f7—f6. Кроме того черные фигуры развиваются без всяких помех.

После всего сказанного становится ясным, что последовательная и острая игра черных заставляет белых избрать продолжение, защищающее пешку e4; по нашим правилам лучше всего это достигается ходом 3. Кb1—c3. По аналогии для черных рекомендуется либо Кg8—f6, либо открытие центра ходом d5 : e4. Последний ход наиболее простой; этим не сказано, конечно, что он представляет собой пример самой лучшей игры.

Пуститься в рассмотрение бесчисленного множества вариантов, получающихся после хода 3... Кg8—f6, значило бы отклониться в сторону от темы настоящей книги. Книга эта не должна быть сборником вариантов, ее цель дать метод, по которому можно было бы найти правильные ходы в любой стадии партии, логическим мышлением. Читатель должен научиться оценивать позиции по принципу здравого смысла. Можно либо пробовать всякие ходы и возможные ответы на них, стараясь оценить получившееся положение, продолжая это десять, пятьдесят, тысячу раз— или же испытывают какое-либо положение в практической игре с противником, и исследуют причины проигрыша самым внимательным образом.

Таким способом можно научиться гораздо большему, чем простой зубрежкой вариантов. Мои читатели сегодняшнего дня, также, как и мои Лондонские слушатели 1895 года, не настолько, конечно, подготовлены, чтобы уметь различать тончайшие нюансы разных меняющихся положений. Поэтому я дам лишь краткий очерк исследований нескольких известных мастеров.

I.	3. Кb1—c3	Кg8—f6
	4. Сc1—g5	Сf8—e7
	5. e4—e5	Кf6—d7
	6. h2—h4	. . . . .

Жертва пешки, имеющая целью открытие линии h для ладьи и быстрое развитие. Это вариант, разобранный Алехиным.

II.	3. Кb1—c3	Кg8—f6
	4. Сc1—g5	Сf8—b4

Испробовано впервые Мак.-Кетченом из Питсбурга. Логическим продолжением кажется

	5. e4 : d5	Фd8 : d5
	6. Cg5 : f6	Cb4 : c3+
	7. b2 : c3	g7 : f6
	8. Фd1—d2	. . . . .

Ход Капабланки. Боголюбов пробует играть черными 6. . . . g7 : f6 7. Фd1 - d2 (Ласкер против Тарраша) Фd5—a5 (по Боголюбову).

III.	3. Кb1—c3	Кg8—f6
	4. Сc1—g5	Сf8—e7
	5. e4—e5	Кf6—d7
	6. Cg5 : e7	Фd8 : e7
	7. Кc3—b5	Кd7—b6
	8. c2—c3	. . . . .

Вариант Алапина.

IV.	3.	Kb1—c3	Kg8 - f6
	4.	Cc1—g5	Cf8—e7
	5.	Cg5 : f6	Ce7 : f6
	6.	Kg1—f3	O—O
	7.	Cf1—d3	

Ходы маэстро Фрица.

V.	3.	Kb1—c3	Kg8—f6
	4.	e4—e5	Kf6 – d7
	5.	f2—f4	

Стейниц.

VI.	3.	Kb1—c3	d5 : e4
	4.	Kc3 : e4	Kg8—f6
	5.	Cc1—g5	Cf8—e7

Ласкер.

VII.	3.	Kb1—c3	d5 : e4
	4.	Kc3 : e4	Kb8—d7

как подготовка хода Kg8—f6.

Рубинштейн.

Нельзя сказать, чтобы ход 4. Cc1—g5 находился в полной гармонии с выставленными нами принципами.

Не без основания мы говорили, что коня следует развивать до выхода слона.

Но дело в том, что необходимо нейтрализовать нападение на пункт e4.

Раз у нас нет желания ходом 4. e4 : d5 снять блокаду со слона c8, то наиболее близкой к нашим принципам окажется идея Стейница (см. выше).

Правда, ход 5. f2—f4 в этом отношении сомнителен; согласно правил лучшим ходом

был бы 5. Kg1—f3 и затем 5. . . . c7—c5. 6.d4 : c5, Cf8 : c5 7.Cf1 – d3, Kb8—c6 8.Фd1—e2, что соответствует идее Нимцовича.—Пусть читатель испробует все это и остановится на том, что ему покажется наилучшим. Различия между разными системами игры в дебюте очень малы; необходимо выработать в себе чутье, а чутье достигается лишь долгим опытом.

Как же сделать, чтобы опыты велись сознательно? На этот вопрос мы ответим в следующих лекциях.

После 3. Kb1—c3, Kg8—f6 4. Cc1—g5 наиболее простой ответ d5 : e4. Если тогда 5. Kc3 : e4, то Cf8—e7 5. Cg5 : f6, g7 : f6 7. Kg1—f3, f6—f5 8. Ke4 – *g*3 (лучше вероятно Ke4—c3, чтобы при случае поддержать движение пешки d4—d5), c7—c5, и черные хорошо развились.

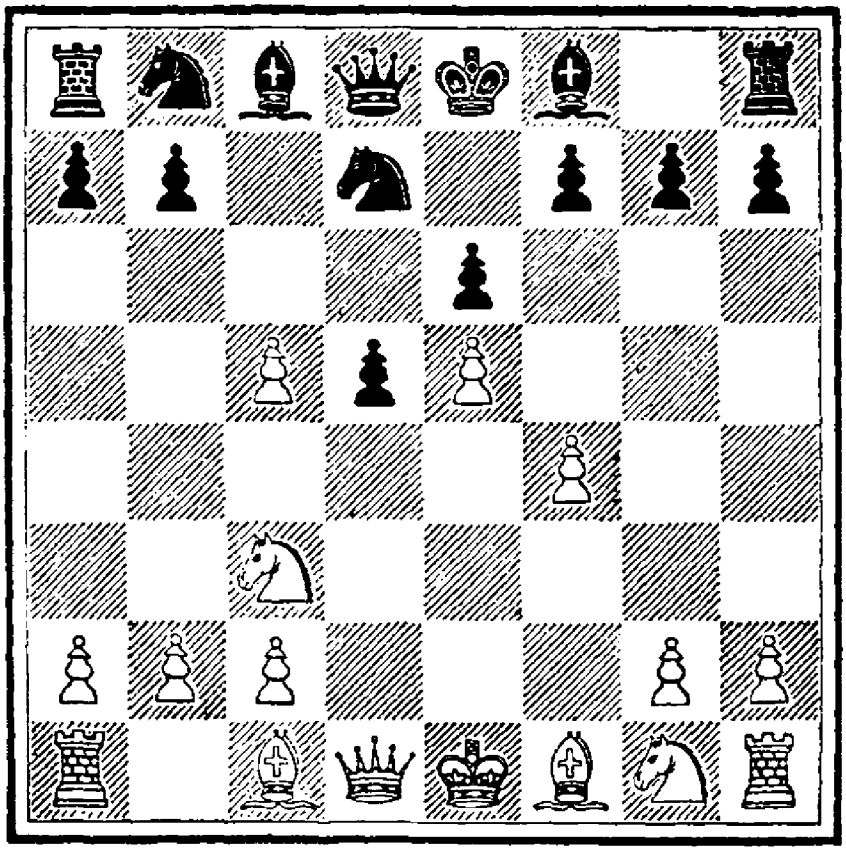
Весьма достойное рассмотрения продолжение для белых—более смелое:

4.	e4—e5	Kf6—d7
5.	f2—f4	. . . . .

В соответствии с одним из принципов Стейница: «если вы продвигаете свою пешку на e5, как можно скорее защищайте ее пешкой f (ходом f2 – f4)».

5.	. . . . .	c7—c5
6.	d4 : c5	. . . . .

Этот размен пешек—обязателен. В прежние годы белые неизменно старались в закрытых дебютах держать свою пешку на d4, защищая ее ходом c2 – c3. Эта политика невыгодна в двух отношениях; во первых, она предоставляет слабую пешку на d4—атакам и, во-вторых, она открывает линию c для действий черным ладьям.



6.	. . . . .	Cf8 : c5
7.	Фd1—g4	О—О
8.	Cf1—d3	Кb8—c6
9.	Кg1 – f3	. . . . .

Белые теперь угрожают столь обычной в закрытых дебютах жертвой слона за пешку h7.

9.	. . . . .	f7—f5
10.	Фg4—h3	Кc6—b4
11.	g2—g4	. . . . .

У белых может быть только одна цель— играть на королевском фланге, пока еще не завершилось развитие ферзевого слона черных. Поэтому они не тратят время на прод-

вигание пешки h и имеют теперь превосходную атаку. Посмотрим, например:

11.	. . . . .	Кb4 : d3+
12.	c2 : d3	Кd7—b6
13.	d3—d4	Сc5—b4
14.	Лh1—g1	Фd8—c7
15.	Сc1—d2	Кb6—c4
16.	a2—a3	Кc4 : d2
17.	Крe1 : d2	. . . . .

и партия белых предпочтительнее—или

11.	. . . . .	Кd7—b6
12.	a2 : a3	Кb4 : d3+
13.	c2 : d3	Сc8—d7
14.	b2—b4	Сc5—e7
15.	Кf3—d4	. . . . .

Сделаем другую попытку:

11.	. . . . .	Фd8—b6
12.	g4 : f5	Кb4 : d3+
13.	c2 : d3	Лf8 : f5
14.	Кc3 : d5	. . . . .

и должны выиграть.

Если это так, то черные должны на 10-м ходе играть.

10.	. . . . .	h7—h6

Тем не менее, белые могут продолжать свой план надвиганием пешки g стремясь к открытию линии для своей ладьи.

11.	g2—g4	

Чтобы воспользоваться представившейся возможностью обнажить королевский фланг черных.

Черные, однако, могут усилить свою защиту на 6-м ходе.

6. . . . . Кb8—c6
7. a2—a3 Сf8 : c5

Теперь пешку необходимо взять, в противном случае она защищается ходом b2—b4. Взять ее конем, повидимому, не лучше, так как конь на c5 не имеет очень хорошей позиции и несколько стесняет королевского слона.

8. Фd1—g4 О—О

Здесь черные могут защищаться ходом g7—g6, после чего получилась бы очень трудная партия, в которой, во всяком случае, черные пешки королевского фланга будут служить белым хорошими об'ектами для атаки.

9. Сf1—d3 a7—a6

Трудно указать другой план игры. Черные должны что-нибудь предпринять, чтобы оказать некоторое давление на белый ферзевой фланг, так как в противном случае белые безнаказанно получают хорошую атаку на королевском фланге.

Продвижение пешек a и b, повидимому, единственный способ достижения этой цели.

10. Кg1—f3 . . . . .

Угрожая С : h7+

10. . . . . f7—f5
11. Фg4—h3 b7—b5
12. g2—g4 . . . . .

[12. Kf3—g5 здесь выиграло бы сразу; примечание редактора].

12. . . . . g7—g6
13. Фh3—g3 . . . . .

Очень важный маневр, но трудно сказать, что лучше, в конце концов, этот ход или Фh3—g2.

13. . . . . Крg8—h8

Снова очень трудно найти для черных лучший ход, так как белые угрожают получить проходную пешку е ходом g4 : f5.

14. h2—h4

с прекрасной атакой.

Такие опыты, более или менее правильные, более или менее последовательные должен делать любитель, желающий одолеть шахматную премудрость. У него останутся известные следы работы, разовьется чутье позиции, он научится видеть шахматные возможности, он станет знатоком, может быть и виртуозом на ограниченном поле шахматной деятельности.

Остерегайтесь лишь догматики. Догматика— враг художника.

И все же есть истина в борьбе. У нее правда содержание не то, которое ищет наивный: л у ч ш и й ход. «Лучший» ход?

Ах, нет! В то мгновение, когда будет найден лучший ход, тот ход, к которому стремится наивный (а таких «лучших» ходов имеется несколько, чрезвычайно редко — один)

в то самое мгновенье шахматы умрут, так как пропадет их тайна, а без тайны — нет жизни.

Итак, я думаю, вы согласитесь с моим утверждением, что ход 3..... Kg8 — f6 дает для черных трудную партию.

Как хороший ответ на 3. Kb1 — c3, я советую Вам избрать следующее продолжение:

3.	. . . .	d5 : e4
4.	Kc3 : e4	Kg8—f6
5.	Ke4—g3	c7—c5
6.	Kg1 — f3	Kb8 — c6
7.	Cc1—e3	Фd8—b6

или

5.	Cf1—d3	c7—c5
6.	d4 : c5	Cf8 : c5
7.	Ke4 : c5	Фd8—a5+
8.	c2—c3	Фa5 : c5
9.	Cc1—e3	Фc5— c7
10.	Kg1 — f3	Kb8 - c6
11.	0—0	b7—b6

Опасно рокировать в обе диагонали слонов, поэтому, черные сначала выводят ферзевого слона на b7, ладью на d8 и выжидают с движением короля до тех пор, пока белые не истратят чего-либо из своих «потенциальных сил» (собранных в центре). Вы можете разнообразить вашу тактику на 5-ходе: 5... Kc6; 6. c3, e5 с хорошей игрой.

Несколько слов о закрытых дебютах вообще. Правила скорейшего развития, установленные в нашей 1 лекции, требуют о д н о й поправки, именно: не загораживайте вашей пешки с ферзевым конем (кроме того случая, когда вы желаете тотчас же открыть игру продвиже-

нием пешки на e5) и продвигайте эту пешку, как можно скорее, на c5.

В следующей лекции мы рассмотрим общие принципы остальных частей партии. И тогда многое до сих пор сказанное, приобретет новый и более глубокий смысл.

Лекции 7 и 8.

До сих пор мы занимались рассмотрением первой части шахматной партии, так называемого дебюта, обыкновенно обнимающего до двенадцати ходов. Задачей развития, как мы видели, является введение в действие фигур и постановка их на благоприятные пункты, чтобы иметь их под рукой тогда, когда потребуется. Процесс, заставляющий в шахматной игре фигуры делать что-либо полезное (в чем бы это не заключалось), получил специальное наименование—атака. Атака—это процесс, посредством, которого вы устраняете препятствия. Так бывает во всякой борьбе: в сражении, в фехтовании, в боксе; определение это всегда будет подходящим.

Средство, которым мы пользуемся для устранения препятствий — боевая энергия, сила: будет ли это сила меча, сила доказательства, сила нравственного чувства или еще какая-нибудь разновидность силы—во всяком случае это всегда будет энергия, и большая энергия. В шахматах, в символе борьбы, это будет сила фигур и логика плана.

Чтобы вникнуть в потребности атаки в шахматной игре, сравним ее с другим родом борьбы, более нам понятным.

О войне мы много и часто читали, описания сражений нам давали на уроках в школе, мы сами боролись, дрались, спорили, затем вели переговоры о мире и т. п., и у нас имеется чисто интуитивное знание борьбы за существование.

Из всех этих элементов Стейниц построил чудесную теорию: теорию, которая не базируется на опытах, но наоборот, руководит нашими опытами, и которая, именно, благодаря этому вполне заслуживает названия «теории», названия, весьма часто совершенно неосновательно даваемого простым собраниям вариантов.

Уже простое соображение, что «не приложенная сила и не существует», оказало решающее влияние на теорию начала игры, а быть может и послужило ее первоисточником.

При рассмотрении сущности атаки направление нашим мыслям дают опять таки весьма простые соображения, которые мы постараемся раз'яснить на примере войны.

На войне две армии стремятся друг друга оттеснить либо уничтожив живую силу противника, либо вселив в него страх, заставив его обратиться в бегство.

Положим, что силы воюющих армий равны, как это имеет место в шахматах. Равны они и количественно, у них одинаковое вооружение и т. д.

При маневрах положение обеих сторон меняется, появляются слабости в лагерях. В местах, где у кого-либо оказывается преимущество, естественно, должна развиться атака, ибо в противном случае преимущество это осталось бы скрытым, никогда не претворилось бы в реальность.

Но как атаковать? С сильной поддержкой всей армии или небольшим отрядом? После долгой или краткой подготовки? Быстрым темпом, или медленно? Все это зависит от конкретных обстоятельств. Если увенчавшаяся успехом атака обещает немедленную победу, то стоит сделать очень большое напряжение; сильное положение противника мы будем атаковать медленнее, чем уже ослабленное, а посему мы сделаем хорошо, если перед боевым штурмом постараемся уменьшить силу сопротивления позиции противника. При всякой борьбе, и не шахматной, тактика борца будет одинакова: предпосылка атаки — преимущество материальное или моральное, цель атаки—убрать с дороги препятствие и таким образом достигнуть победы, которая в шахматах приблизит нас к мату короля противника, а в жизни придвинет нас—на известное расстояние—к нашему идеалу.

Жертвы, которые мы приносим во имя атаки, должны соответствовать ожидаемому результату. И путь направления атаки предопределяется сильными и слабыми пунктами в положении противника. Кто с этими принципами не считается—играет либо без плана, по-детски, либо имеет нездоровый уклад мышления.

Я не хочу этим утверждать, что отсутствие плана всегда наказывается. Нет! К счастью свет не лишен еще юмора. Достаточно часто выигрывает тот, кто делает ошибку. Судьба снисходительна. Однако в игре даже самых слабых «пижонов» мы видим, что атака направленная более слабой стороной на более сильную, гораздо чаще отбивается, чем если

дело происходит наоборот; мы видим также, что атакующий почти всегда инстинктивно направляет свои силы на неприятельские слабости, словом, что в конце-концов закон в большинстве случаев оказывается неопровергнутым. Среди маэстро закон еще более выигрывает в авторитетности; тут уже нарушение правил борьбы почти без исключений влечет за собой проигрыш партии.

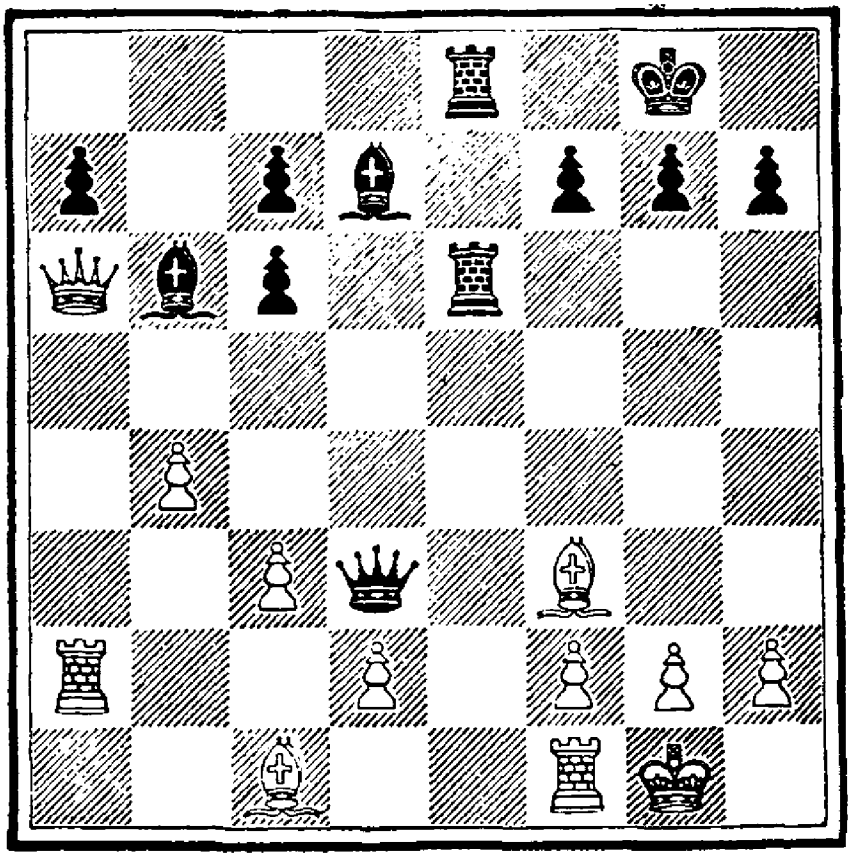
А у непогрешимых, совершенных мастеров? Таких,—я уверен,—не будет, ибо не только «человеку свойственно ошибаться», но и—сверхчеловеческим было бы «не ошибаться». Только там, где возможна ошибка, есть жизнь.

Обратимся теперь к области шахмат. Каковы там слабости? Каков их порядок?

Король по-стольку наиважнейшая фигура, по-скольку мат королю противника при всех обстоятельствах дает выигрыш партии. Важнейший вопрос, следовательно, безопасное положение своего короля. Чем меньше пешек препятствуют нападению неприятельских фигур и пешек на короля, чем меньше пешек и фигур защищают близкие к королю поля, чем более стеснена подвижность короля, тем слабее его позиция. Король на краю доски может быть заматован, конечно, при отсутствии помощи со стороны своих пешек и фигур, очень небольшим количеством неприятельских сил.

Это почти самый первый урок, который получает начинающий. Вот несколько примеров:

Положение партии Паульсен (белые) Морфи (черные) после 17-го хода белых.



Черные разрушают силу сопротивления уже ослабленного положения белых следующей жертвой:

17. . . . . Фd3 : f3 !!

Эффектный, неожиданный и изящный ход.

18. g2 : f3 Ле6—g6+
19. Крg1—h1 Cd7—h3

Подвижность короля теперь равна нулю. Черные угрожают Cg2+ и затем C : f3×. Ладья f1—g1— не дает спасения, так как после размена ладей черная ладья e8 делает мат. Не помогает также и 20. Фd3, так как черные ответят f7—f5 и если 21. Фc4+, то Крf8.

20. Лf1—d1 Ch3—g2+
21. Крh1—g1 Cg2 : f3+
22. Крg1—f1 Cf3—g2+

Здесь черные сразу могли решить партию ходом Лg2 с двойной угрозой: Л : f2+ и Л : h2.

23. Крf1—g1 Cg2—h3+
24. Крg1—h1 Cb6 : f2
25. Фа6—f1 . . . . .

Единственный рессурс белых.

25. . . . . Ch3 : f1
26. Лb1 : f1 Ле8—e2

Снова пригвождая пешку d к месту.

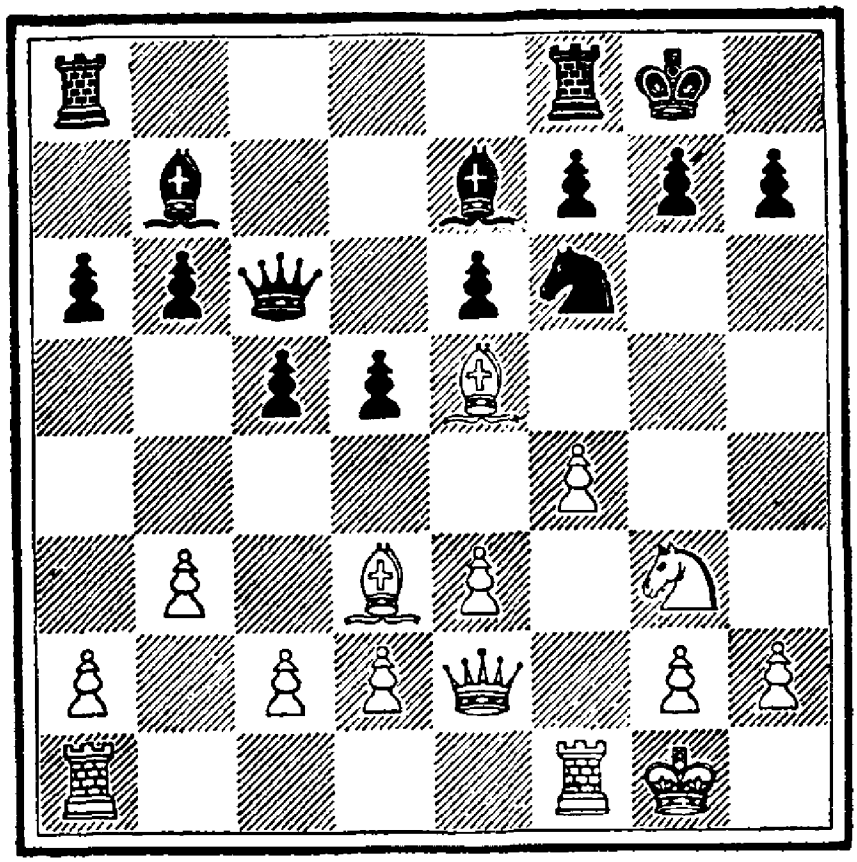
27. Ла2—a1 Лg6—h6
28. d2—d4 . . . . .

Наконец!

28. . . . . Cf2—e3
29. Сдается, так как, если 29. С : С,

то 29. Л : h2+; 30. Крg1, Лeg2×.

Партия Ласкер—Бауэр.



Ход Ласкера (белые).

1.	Кg3—h5	Кf6 : h5

Теперь черные грозят ходом f7—f5 блокировать слона d3 и обезопасить положение своего короля. Однако, белые решительно, острой атакой парализуют черных.

2.	Сd3 : h7+	Крg8 : h7
3.	Фd1 : h5+	Крh7—g8
4.	Се5 : g7	. . . . .

Чтобы на ход f7—f6 продолжать Лf3.

4.	. . . . .	Крg8 : g7
5.	Фh5—g4+	. . . . .

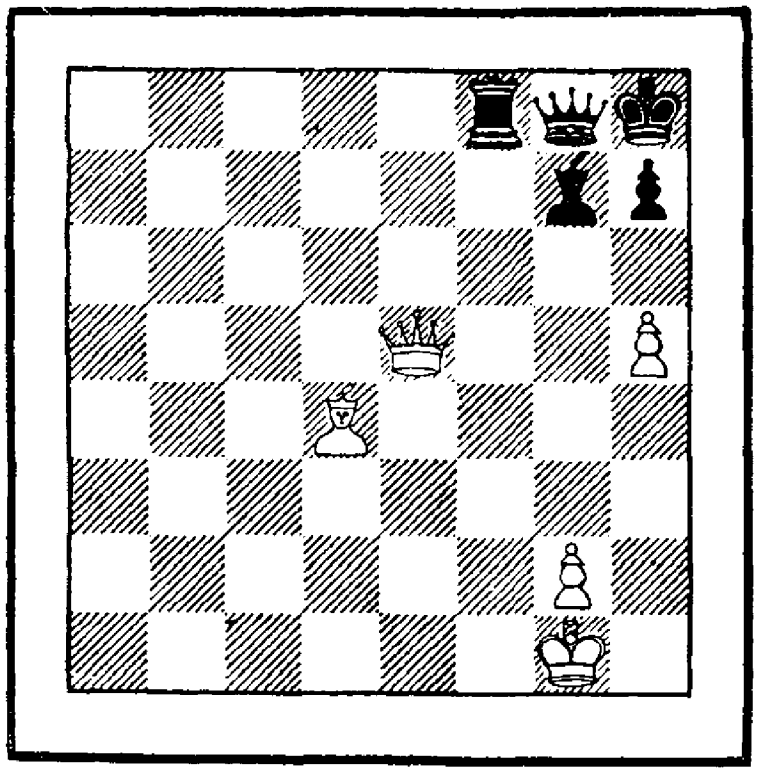
Отгоняет короля на край доски. Факт закрытия выхода через поле f8 собственной ладьей, оказывается роковым.

5.	. . . . .	Крg7—h7
6.	Лf1—f3	. . . . .

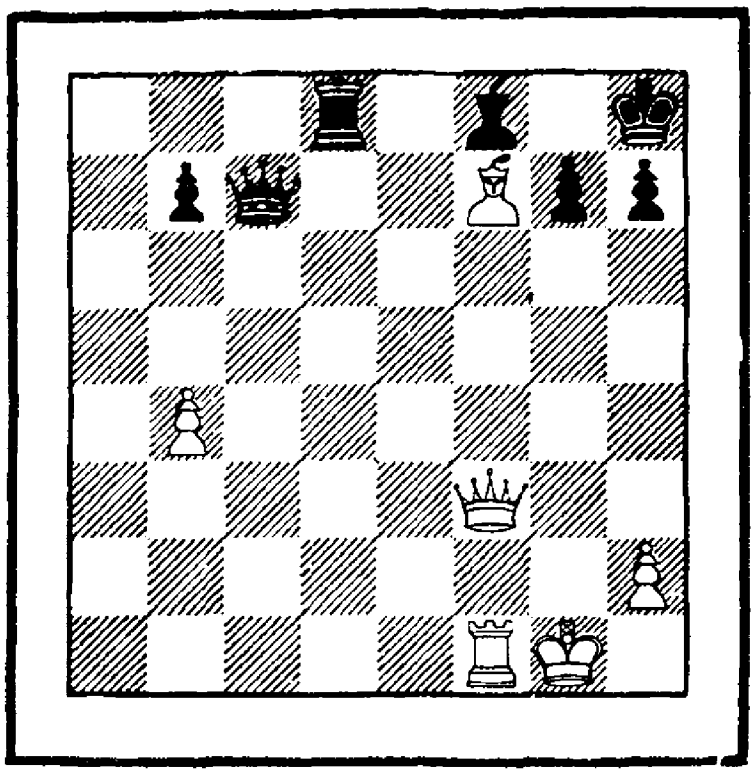
и белые, грозя матом, выигрывают достаточно материала, чтобы более чем уравновесить свои пожертвования.

Из литературы мы знаем много примеров таких атак. Необходимо удивительно тонкое чутье для определения того, имеет-ли атака подобного рода шансы на успех или нет. Каждый отдельный момент позиции чрезвычайно важен. Необходимо учесть возможности защитительных маневров и контр-атак. Все это нужно научиться оценивать с критической точки зрения.

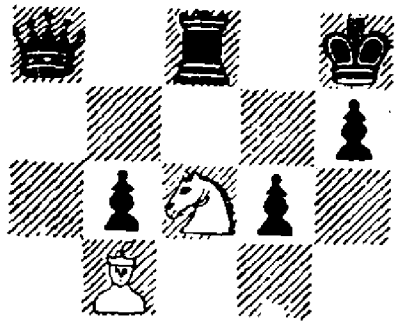
Бывают позиции, когда положение короля и не ослаблено, но слабости имеются на-лицо, (слабые линии, слабые пункты). Если теперь на таких линиях или пунктах стоят неприятельские фигуры, то они становятся об'ектами для атаки. Примером может служить любое положение, где фигуры связаны ферзем, слоном или ладьей. Вот несколько примеров:



Ход белых. Диагональ f6, g7, h8—слаба. Белые выигрывают маневром 1. h5 — h6, Лf8 — f7 2. h6 : g7 + Лf7 : g7 3. Фe5—f6.



Ход белых: Идея маневра принадлежит Боголюбову. В настоящий момент линия f8 – h8 слаба. Белые выигрывают ходом Cf7—e8.



Линия e5, f6, g7, h8—слаба; слаб и пункт h6. Белые выигрывают ходом Kf6—g4+.

Слабость представляют собой и все неподвижные фигуры, так как они не могут спастись бегством в случае концентрически направленной на них атаки противника. Слабы также те фигуры, которые хотя и могут двигаться, но часть силы которых отвлечена обязательным выполнением какой-либо задачи. Примеры:

Белые: Крh1, пп. h2, g2, Сc4, Фc1;
Черные: Кра8 п. a7, Фc6, Лc8.

Белые при своем ходе выигрывают. Ферзь c6 вынужден защищать с одной стороны диагональ a8—f3, а с другой стороны ладью c8, и после хода Сc4—d5 он не в силах выполнить эту двойную задачу.

2) Белые: Крh1, п. h3, g2, Фd1, Лe1; черные: Кр. h8, п. h6, g7, Фd5, Лd8. Ход белых. Лd8 вынуждена одновременно защищать и короля и ферзя, поэтому она слаба.

1. Лe1—e8+ и выигрывают.

3) Белые: Сc3, п. c4; черные: Ка5, Ке5, пп. b6 и d6. Остальные фигуры не существенны. Пешка b6 защищает коня a5, пешка d6—коня e5. Обе пешки тем самым ослаблены. Ход c4—c5 очень силен.

4) Белые Крh1, пп. h2, g2, f3, e4, Ла1, Лb1; черные Крh7, пп. h6, g7, e5, d6, Фf6. Пешка d6 не в состоянии продвинуться вперед, так как в этом случае проигрывается. Она—неподвижна и, следовательно, является прекрасным об'ектом для атаки. Ее нельзя защитить другой пешкой, она пригвождает к себе для защиты весьма ценные фигуры, она очень слаба. Белые выиграют ее спокойно, продолжая, положим, Ла1—a6 и Лb1—d1 (массовая атака).

5) Белые Лd5, п. c4; черные Лd8, п. d6. Остальные фигуры не существенны. Пешка d6 неподвижна, она имеет задачей стеснить белую ладью и защитить тем самым ладью d8. Ее слабость обнаружится при ходе c4—c5.

В отношении пешек Стейниц построил чрезвычайно важную теорию. Слабость фигур редко бывает продолжительной: Король может из опасного места бежать, фигуры могут удалиться из слабых зон, связывающая фигура неприятеля может быть в свою очередь атакована, прогнана и даже побита, словом опасные положения фигур основаны на скоро проходящих, легко изменимых моментах. Не то у пешек. Пешки являются скелетом расположения, они не могут двигаться иначе, как вперед, они легко могут быть остановлены и зафиксированы на определенном месте—и здесь они должны будут либо победить, либо пасть. Наибольшую подвижность пешки имеют в начальной позиции. Если бы

не необходимость освободить линии для действий фигур с одной стороны и возможность превращения в ферзя или любую фигуру на 8-й линии—с другой, пешки лучше всего было бы оставить на первоначальных полях до подходящего момента.

Но пешки стесняют не только свои фигуры, но и фигуры противника; они должны итти вперед, в бой, как для открытия сильных линий своим фигурам, так и для блокады неприятельской армии. Ясно, что при прочих равных, сила сопротивления того положения будет больше, в котором свобода передвижения фигур и пешек наименее стеснена. Далее, позиция будет прочной тогда, когда она может быть защищена более слабыми, но зато хорошо стоящими фигурами.

Отсюда вывод, что пешки, которые могут продвинуться, сильнее блокированных, и пешки, которые могут быть защищены пешками же, сильнее таких, защита коих требует фигур, то есть слона, коня, ладью и т. д. Отсюда следует ряд законов игры. Перечислить все я не могу, так как это завело бы меня слишком далеко. Некоторые же я приведу:

I. Изолированная пешка, в особенности блокированная, слаба, так как может быть защищена лишь фигурами.

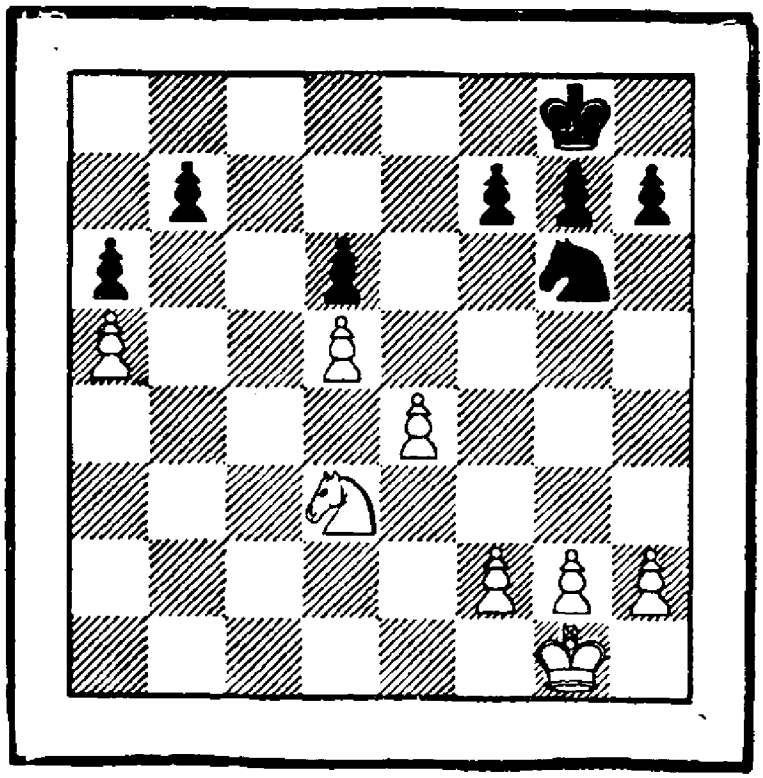
II. Сила сопротивления отсталой пешки еще слабее, чем изолированной, так как помимо собственной слабости она еще должна защищать другую пешку.

III. Рядом стоящие пешки, обладающие способностью продвижения, сильны.

IV. Сила сопротивления ряда пешек тем сильнее, чем он длиннее, т. е., из чем большего числа пешек он состоит.

V. Наиболее сильна сила сопротивления пешек в начальном положении.

Конечно, эти законы правильны лишь в отношении силы сопротивления пешек. Для атаки пешки стоят на первоначальных полях наименее удачно. И в защите будет трудно сохранить наиболее сильное положение пешек против опытного противника, и их придется продвинуть. Но добровольное продвижение пешек в пассивном положении, т.-е., когда атакует противник и вам нужно защищаться, совершенно справедливо осуждается Стейницем.



Здесь изолированы пешки a5 и d6, пешка b7—отсталая, пешка e4 отстала в отношении пешки d5, ряды пешек f7, g7, h7 и h2, f2, g2 имеют большую свободу передвижения, а поэтому и большую силу сопротивления.

Для того, чтобы понять сущность этих рассуждений не мешает задать вопрос: «а что случится с игроком, который не станет следовать правилам Стейница?»—Ответ таков: «Если его положение не пассивно, но активно, т.-е. иными словами, если он атакует, то с ним ничего не случится». Только если он решит на каком нибудь фланге выдержать продолжительный натиск противника, он должен строго следить за выполнением вышеуказанных советов Стейница. Каждое ослабление силы сопротивления подвергшегося нападению фланга облегчает задачу атакующего, ибо правильная и хорошая атака всегда идет по линии наименьшего сопротивления. Всякий подвинутый игрок выберет те способы атаки, то направление ее, при которых сила сопротивления противника окажется наиболее слабой.

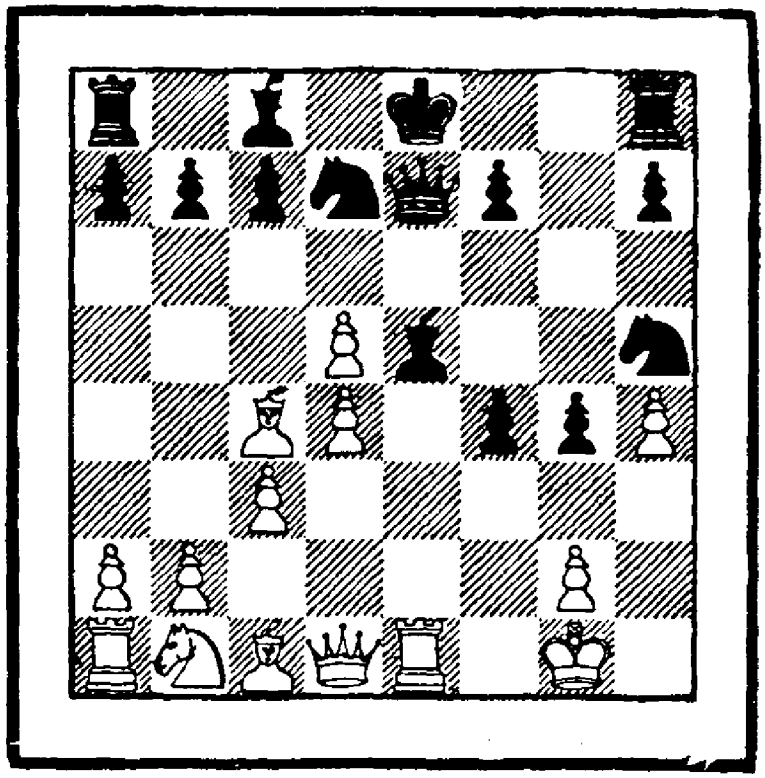
Это положение у Стейница скрещивается с другим. Он называет такой пункт сильным, на котором фигура будет в сравнительной безопасности от фигур противника. Фигура, которую может атаковать пешка, почти всегда будет вынуждена к отступлению. Следовательно, по Стейницу, фигура будет находиться на сильном поле тогда, когда она не может быть атакована пешкой.

Таким будет всякое находящееся перед отсталой или изолированной пешкой поле. Если сильное поле расположено в центре доски, то занятие его фигурой причинит большие трудности противнику.

Дадим несколько примеров: если после 1e2—e4 белые когда нибудь пойдут c2—c4, то у черных появляется сильное поле d3. Такое поле (именно «d3») мы видели в приведенном

положении из партии Паульсен-Морфи. Здесь Морфи занял этот сильный пункт d3 своим ферзем, дабы блокировать пешку d2 и Cc1. Это оказалось достаточным для решения судьбы партии.

В следующем положении Kh5 находится на безопасном, благодаря пешке g4 поле, и имеет в своем распоряжении сильное поле g3.



Слон e5 проигрывается, но зато после этого пункт e5 становится для черных сильным.

Пешки f4 и g4—подвижны. Правда, они подвергаются атакам и рано или поздно их придется продвинуть или пожертвовать, однако черные, смотря по обстоятельствам, будут иметь выбор между этими двумя способами. Слон на e5 стоит не так уже слабо, т. к. в

случае, если ферзь белых уйдет слишком далеко, слон получит возможность хода С : d4+. Из-за этого, например, белые не могут сыграть Ф : g4.

Стейниц дополняет вышеуказанные идеи еще одной, весьма существенной. Он вводит понятие т. наз. «борцовского» равновесия, которое он называет «balance of position».

Давно уже известно равновесие двух масс на весах и давно применено понятие равновесия сил в физике.

Английский философ Спенсер в своей «Социологии» и в своих рассуждениях на тему о борьбе за существование, говорил уже об особом равновесии, выражающемся в том, что в событиях не происходит сильных движений или перемещений. И все же я думаю, что Стейниц дал нечто оригинальное; он применяет понятие равновесия, чтобы дать шахматисту возможность поставить себе соответствующие положению цели; цели, которые достижимы; цели, ради достижения коих стоит сделать попытку.

Вот такого рода мыслей мы у Спенсера не найдем.

В этом отношении Спенсер почти Геккелианец. Он себе представляет все силы в виде тех физических сил, которые, по мысли Галилея Ньютона, сделали всемирную историю, но при которых говорить об опытах, о попытках было бы бесцельно, я бы сказал, даже преступно.

Теория же Стейница была бы непонятна, если бы не базировалась на больших опытных трудах целого ряда мастеров.

Стейниц, сам сотни раз бравшийся со всей силой своего духа за разрешение про-

блем серьезных, трудных партий, вывел понятие равновесия, balance of position, из своего опыта. Этот опыт ему говорил, что существуют положения, в которых обе стороны не могут без ущерба для себя начать сильную атаку. И вот он определяет положение равновесия, как таковое, где никакая атака не может дать преимущества при правильной защите противника.

Положение равновесия можно узнать, руководствуясь простым здравым смыслом: если оба короля стоят безопасно, если силы равны и фигуры одинаково свободны в своих движениях, или одинаково связаны, если один ход не может существенно изменить позицию, то мы имеем образец равновесия.

В таком положении маэстро-практик, по Стейницу, обуздает свое честолюбие и изберет себе весьма скромные задачи.

Отсюда следует многое: однако мы выберем лишь кое-что. В положении равновесия положен известный предел остроумию и интеллигенции бойца. Нарушить равновесие и добиться преимущества можно не силой, но лишь при ошибках противника. И наоборот, из неравного положения перейти в уравновешенное можно также лишь при ошибках.

Правда, нужно оговориться, вряд-ли существуют в шахматах положения абсолютного равновесия. И в борьбе за существование и ее многочисленных ответвлениях, мы их не найдем, в этом можно быть уверенным. Тем не менее, правило Стейница сохраняет свою относительную верность, и в этом его значение, как методического пособия для борца.

Одно из следствий, которые Стейниц извлек из своего правила, относится к начальному положению.

Тысячу лет тому назад человеческий разум узнал проблему шахмат и с тех пор над ней работал. Старые мастера времен испанских Мавров, мастера эпохи Возрождения в Италии и Испании, логический дух Филидора; французы, англичане, немцы в начале 19-го столетия; после этого гениальные русские и американцы. Устраивались международные турниры и матчи между сильнейшими шахматистами. Появилась целая литература. Люди ревностно боролись, работали в кабинетах, анализировали, критиковали и вновь критиковали критику.

Если тайна шахмат может стать явной, то после стольких работ, после такого бесчисленного множества усилий, она должна была бы стать таковой.

Однако, на деле не так.

Тайна шахмат осталась тайной. Отсюда Стейниц сделал вывод, что начальная позиция находится в положении равновесия.

Это вывод эмпирический, а поэтому он не столь точен, как 2+2=4. Он даже недостаточно точно выражен, т. к. в полном равновесии начальная позиция не может быть (так мне кажется), хотя бы потому, что право хода за белыми, что должно быть дает им некоторое минимальное преимущество. Несмотря на это со времен Стейница почти все маэстро соглашались с правильностью его вывода.

Фантазеры быть может думали, что гений может колдовать; для колдуна нет законов, значит, для него нет и равновесия. С этой

точки зрения, следовательно, теория Стейница с начала и до конца неправильна. Но все же вера в разум—сильнее. И поэтому мы сегодня тщетно искали бы мастера, опровергающего теорию Стейница. Из предпосылки Стейница вытекает следствие, что в начальной стадии игры цели атаки не должны направляться непосредственно на достижение мата, но должны заключаться в постепенном накоплении небольших преимуществ (accumulation of small advantages). Атака, это мы уже видели, может быть, и должна быть; только в начале нужна атака не стремительная. Атака будет успешна в том случае, если она развивается постепенно, неоднократно прерывается защитительными маневрами и, наконец, все увеличиваясь в своем темпе и силе, доходит до силы вихря, все сметающего на своем пути.

И эта задача не может быть решена без ошибок со стороны противника.

Однако, ошибаться свойственно человеку и надо полагать, что во время волнений и страстности, сопровождающих всякую борьбу, не трудно сделать оплошность; свое берет и усталость от долгой, напряженной игры, так что равновесие почти всегда нарушается в ту или иную сторону.

Если бы было иначе, то шахматы превратились бы в механическую игру и потеряли бы свой смысл.

Раз равновесие уже нарушено, то имеется метод добиться реальных результатов от своего преимущества.

Лучше стоящая сторона, по окончании развития, начнет атаку и таким образом постарается использовать преимущества своего по-

ложения. Слабейшая сторона, в зависимости от положения, будет придерживаться либо пассивной системы игры, защищаясь от нападения, либо перейдет в контр-атаку.

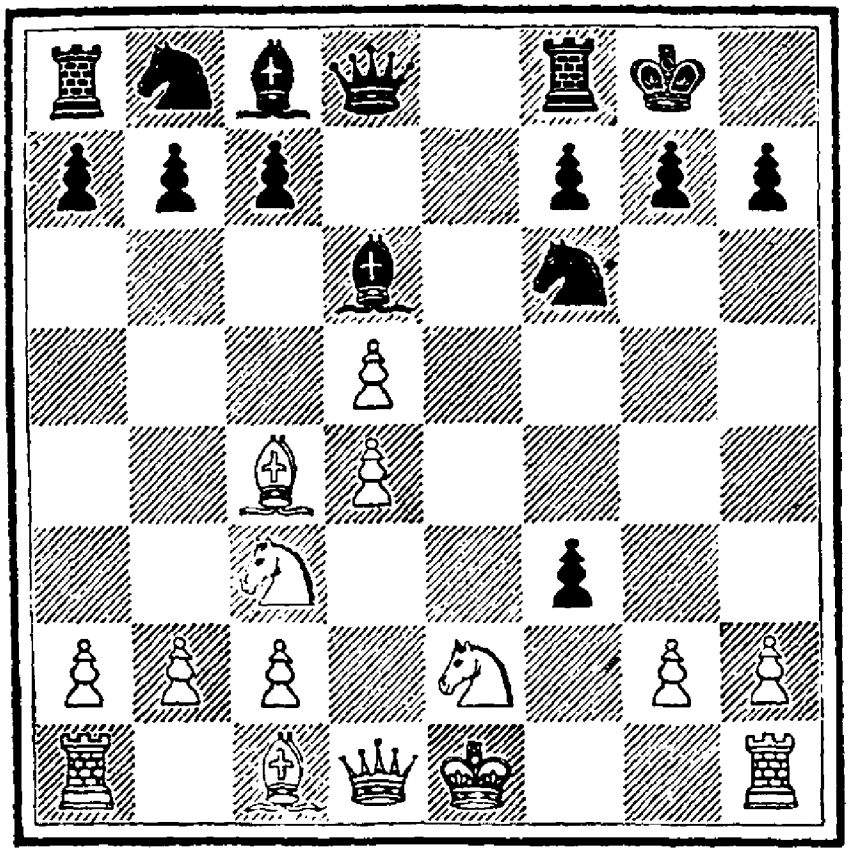
Вот одна из партий Морфи (черные).

1.	e2—e4	e7—e5
2.	f2—f4	e5 : f4
3.	Cf1—c4	d7—d5
4.	e4 : d5	Cf8—d6
5.	Kb1—c3	Kg8—f6
6.	d2—d4	0 - 0
7.	Kg1—e2	. . . .

Этим ходом белые вторично нападают на пешку f4.

7.	. . . .	f4—f3

Нормально здесь было бы Kf6—h5, чтобы грозить Фh4 с шахом, или—после рокировки—без шаха, и чтобы блокировать пешкой f4 слона c1. Юный Морфи, однако, видит возможность жертвой пешки расстроить позицию противника (кстати, уже ослабленную)—и он хочет посмотреть, достаточная ли это компенсация за пешку. Так получается партия—плод фантазии гениального юноши.



8. g2 : f3 Kf6—h5

Конь занимает сильную позицию и освобождает диагональ d8 h4 для ферзя.

9. h2—h4 . . .

Совсем против принципов Стейница. Теперь ослабляется и пункт g3. Правильно было простое и естественное 9. Cc1—e3. Например, 9 . . . . Лf8—e8. 10. Фd1—d3 или Фd8—h4+ 10 Крe1—d2. Король спасается из опасной зоны, с одновременным развитием фигур. Ход h2—h4 приносит больше вреда, чем пользы.

9. . . . . Лf8—e8
10. Кc3—e4 . . . .

Этого коня не легко прогнать.

10. . . . . Cd6—g3+

Теперь очевидна слабость пункта g3.

11. Крe1—d2 Cg3—d6
12. Крd2—c3 . . . .

Здесь король недостаточно безопасен. Лучше c2—c3.

12. . . . . b7—b5

Черные открывают линии для атаки против короля.

13. Cc4 : b5 c7—c6

Грозит и Фd8—a5+. Слон d6 становится опасным и должен быть побит. Это разрешает задачу черных, удалить коня e4.

14. Кe4 : d6 Фd8 : d6
15. Cb5—a4 Cc8—a6
16. Лh1—e1 Кb8—d7

Король сейчас стоит чрезвычайно плохо. Катастрофа уже чувствуется.

17. b2—b3 Кd7—b6
18. Ca4 : c6 Ла8—c8

Грозит Кb6 : d5 или Фd6 : d5 с выигрышем слона с6.

19. Крс3—d2 . . . .

Если 19. Крb2, то решает 19 . . . Л : с6 20. d5 : с6 Са6 : e2, 21. Л : e2 Л : e2, 22. Ф : e2 Кb6—a4+ с выигрышем ферзя или матом ферзем на b4.

19.	. . . .	Лс8 : с6
20.	d5 : с6	Са6 : e2
21.	Лe1 : e2	Фd6 : d4+
22.	Крd2—e1	Фd4—g1+
23.	Крe1—d2	Лe8 - d8+
24.	Крd2—c3	Фg1—c5+
25.	Крс3—b2	Кb6—a4+

Сдались.

Белые. Андерсен.		Черные. Стейниц.
1.	e2—e4	e7—e5
2.	Кg1—f3	Кb8—c6
3.	Сf1—b5	Кg8—f6
4.	d2—d3	d7—d6
5.	Сb5 : с6+	. . . .

Размен действующего слона на связанного коня здесь ничем не мотивирован; какую компенсацию получают белые, за облегчение, которое они дают противнику?

5.	. . . .	b7 : с6
6.	h2—h3	. . . .

Ход пешкой сделан, чтобы не допустить связывающего Cc8—g4. Так играли до того, как Стейниц выставил свою теорию. Насколько сделанный ход ослабляет весь фланг, будет видно впоследствии

6. . . . . g7—g6

Черные этим не теряют хода так как во-первых g7—g6 в духе плана игры, а с другой стороны их положение ничем не стеснено.

7.	Kb1—c3	Cf8—g7
8.	0—0	0—0
9.	Cc1—g5	h7—h6
10.	Cg5—e3	c6—c5

И это подходит к плану черных. Они хотят продвинуть пешки ферзевого фланга, а для этого нельзя допустить контр-игры в середине, с ходом d3—d4.

11. Ла1—b1 . . .

Если бы белые разгадали замыслы черных они бы поспешили занять твердую позицию, хотя бы так: 11 Фd2, Крh7, 12. g4 Кg8, 13. Кh2 f5, 14. f3, после чего ферзь с g2 может защищать слабый пункт h3 и игра, быть может, еще не проиграна.

11.	. . . .	Кf6—e8
12.	b2—b4	c5 : b4
13.	Лb1 : b4	c7—c5
14.	Лb4—a4	Cc8—d7
15.	Лa4—a3	f7—f5

Ладья f8 принимает участие в игре.

16. Фd1—b2 Крg8—h8
17. Фb1—b7 a7—a5
18. Лf1—b1 a5—a4

Черные легко отражают атаку на пешку а. Белые все еще не отдают себе отчета в надвигающейся опасности.

19 Фb7—d5 Фd8—c8
20. Лb1—b6 Ла8—a7

Освобождает ферзя от необходимости защищать ладью. Теперь уже грозит выигрыш ходами f5—f4 и Cd7 : h3. Это первое доказательство слабости пункта h3.

21. Крg1—h2 f5—f4
22. Се3—d2 g6—g5

Теперь h3 пункт, на котором концентрируются атаки черых.

23. Фd5—c4 Фc8—d8
24. Лb6—b1 Кe8—f6
25. Крh2—g1 Кf6—h7

Теперь g5 защищено. Пешки h и g должны продвинуться, а затем должен решающе вступить в бой конь: Кh7—g5.

26. Крg1—f1 h6—h5
27. Кf3—g1 g5—g4
28. h3 : g4 h5 : g4
29. f2—f3 Фd8—h4
30. Кc3—d1 Кh7—g5
31. Cd2—e1 Фh4—h2

Если f3 : g4, то f4—f3.

32. d3—d4 . . . .

Чтобы использовать Ладью a3.

32.	. . . .	g4 : f3
33.	g2: f3	Kg5—h3
34.	Ce1—f2	Kh3 : g1
35.	d4 : c5	. . . .

Белые должны были сдаться, так как Cf2 : g1 проигрывает из-за Cd7—h3.

35.	. . . .	Фh2—h3+
36.	Крf1—e1	Kg1 : f3+
37.	Ла3 : f3	Фh3 : f3

и через несколько ходов белые сдались.

Эта партия дала определенное доказательство, что ход h2—h3 уменьшает силу сопротивления королевского фланга.

	Белые. Д-р Ноа.	Черные. Д-р Тарраш.
1.	e2—e4	e7—e5
2.	Kg1—f3	Kb8—c6
3.	Cf1—b5	Kg8—f6
4.	0—0	Kf6 : e4
5.	Лf1—e1	Ke4—d6
6.	Cb5—a4	Cf8—e7
7.	Kf3 : e5	Kc6 : e5
8.	Лe1 : e5	0—0

Теперь развитие черных превосходно и пешечная позиция неприступна.

9.	d2—d4	Кd6—c4
10.	Лe5—e1	d7—d5
11.	c2—c3	. . . .

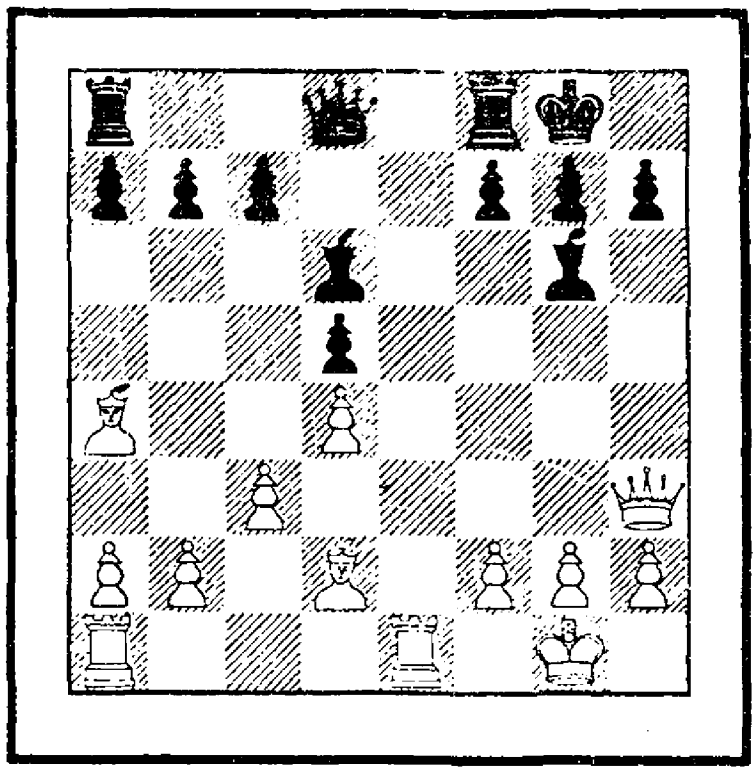
У белых нет времени для такого хода. Более здоровый план развития—11. Сb3, Ка5; 12. Кс3, К : b3; 13. ab, Сd6; 14. Фf3, с6; 15. Сf4.

11.	. . . .	Сc8—f5

немедленно направляя атаку на слабые пункты белых—d3 и c2.

12.	Кb1—d2	Кc4 : d2
13.	Сc1 : d1	Сe7—d6
14.	Фd1—h5	Сf5—g6
15.	Фh5—h3	. . . .

Этот маневр не имеет большой силы: лучше было в этот момент 14. Сc2.



15. . . . . c7—c6

Отсюда и до конца, игра черных—просто классическая. Обратите внимание, как тонко черные пользуются преимуществом, получившимся у них в результате 1) слабого положения белого ферзя, 2) неболшой слабости, заключающейся в бездеятельной позиции белых слонов, 3) сильной позиции своего ферзевого слона и 4) недостатка поддержки у белой пешки b. Все это служит для них основанием в высокой степени логичной и успешной атаки.

16. Лe1—e2 Фd8—b6
17. Сa4—b3 . a7—a5

Превосходно! Черные развивают свою ферзевую ладью, устраняют препятствие и фиксируют в плохом положении белую пешку b.

18. Cd2—e3 a5—a4
19. Cb3—d1 Лf8—e8
20. Лa1—c1 f7—f5

Отлично! Это заставляет белых сдвинуть пешку g, или f. В последнем случае черные получают на e4 очень сильный пункт. В первом случае белый ферзь загорожен, и пешечная позиция ослаблена.

21. f2—f4 Лe8—e7
22. Лc1—c2 Лa8—e8
23. Ce3—c1 Фb6—b5

Предупреждая Фd3 и снова нацеливаясь на слабые центральные пункты белой позиции.

24.	Фh3—f3	Фb5—c4
15.	a2—a3	Ле7—e4
26.	g2—g3	c6—c5

Чтобы ввести в игру свой резерв — королевского слона.

27.	Ле2 : e4	f5 : e4
28.	Фf3—e3	Фc4—d3
29.	Фe3 : d3	e4 : d3
30.	Лc2—f2	b7—b5
31.	Сc1—d2	Сd6—e7
32.	f4—f5	Сg6—f7
33.	Лf2—f1	c5 : d4
34.	c3 : d4	Се7—f6
35.	Сd2—c3	Ле8—e4
36.	Сd1—f3	Сf6 : d4 +
37.	Крg1—g2	. . . . .

Ошибка. 37. С : d4, Л : d4; 8. Лd1—значительно лучше.

37.	. . . . .	Сd4 : c3

Энергично и решительно, хотя это не трудно было предусмотреть.

38.	Сf3 : e4	d5 : h4
39.	c3 : d4	Сf7—b3

И белые сдаются, так как после 40. Крf2, d2; 41. Кре2, Сc4 + они проигрывают ладью.

Одна из моих матчевых партий 1892 года.

	Белые.	Черные.
	Ласкер.	Блэкбёрн.
1.	d2—d4	d7—d5
2.	Кg1—f3	Кg8—f6
3.	c2—c4	e7—e6
4.	Кb1—c3	Кb8—d7
5.	Сc1—f4	c7—c6

Чтобы предотвратить теперь и на будущее время Кc3—b5. Проще d5 : c4, освобождая поле d5 для коня f6; на 6. e2—e4 может тогда последовать С 8—b4; 7. Кf3—d2 с туманным положением, так как черные пока удерживают пешку. При избранной черными системе развития игра белых свободнее, только темп атаки медлителен.

6.	e2—e3	Кf6—h5
7.	Cf4—g5	Cf8—e7
8	Cg5 : e7	Фd8 : e7
9.	Cf1—d3	g7—g6

Этим ослабляются пункты f6 и h6, зато сокращается диагональ слона d3. Обратите внимание на конфигурацию слабых пунктов: d6, f6, h6.

10.	Фd1—e2	0—0
11.	0—0	f7—f5

Предотвращает e3—e4.

Исследование позиции показывает, что королевский фланг не представляет слабости, на которую можно напасть. Сражение поэтому происходит в центре и на ферзевом фланге.

12.	Лf1—d1	Кd7—f6
13.	Лa1—c1	Cc8—d7
14.	Кf3—e5	Cd7—e8
15.	Фe2—c2	. . . . .

Черные своим 11-м ходом остановили продвижение белой королевской пешки. Поэтому теперь ферзь нужен на ферзевом фланге.

15.	. . . . .	Лa8—d8
16.	a2—a3	Кf6—d7
17.	Кe5—f3	Кh5—g7
18.	Лd1—e1	. . . . .

Белые имеют в виду атаку на ферзевом фланге. Поэтому сначала они делают приготовления, чтобы извлечь выгоду из какого-либо продвижения черных на королевском фланге, начинающегося ходом f5—f4.

18.	. . . . .	Кd7—f6
19.	b2—b4	Кf6—e4
20.	Кf3—e5	Кe4 : c3
21.	Фc2 : c3	Кg7—h5
22.	a3—a4	Кh5—f6
23.	b4—b5	Кf6—d7
24.	Кe5—f3	d5 : c4

Белые угрожали теперь c5, с последущим a5 и a6 для получения сильной проходной пешки на c5.

25.	Фc3 : c4	Кd7—b6
26.	Фc4—b3	c6 : b5
27.	a4 : b5	Сe8—f7
28.	Кf3—e5	Лd8—c8
29.	Лc1—a1	. . . . .

Целью атаки белых было задержать черную пешку, а теперь ее невозможно защитить.

29.	. . . . .	Лc8—a8
30.	Лe1—e2	Лf8—c8
31.	Лe2—a2	Фe7—c7
32.	g2—g3	Фc7—c3
33.	Фb2 : c3	Лc8 : c3
34.	Лa2 : a7	Лa8 : a7
35.	Лa1 : a7	Лc3—c7

Теперь атаки увенчались успехом. Белые имеют лишнюю пешку на королевском фланге.

Остается превратить этот материальный перевес и в позиционное преимущество — совсем не легкая задача, так как все еще едва-ли в лагере черных имеются слабые пункты.

36.	Крg1—f1	Сf7—e8
37.	Крf1—e2	Крg8—f8
38.	Кре2—d2	Крf8—e7
39.	Ла7—a3	Кре7—d6
40.	f2—f3	Лс7—c8
41.	e3—e4	Лс8—c7
42.	Ла3—a1	Лс7—c8
43.	h2—h4	Лс8—c7
44.	Ла1—b1	Лс7—c8
45.	Крd2—e3	Крd6—e7
46.	h4—h5	. . . . .

Решающий маневр. Если черные возьмут эту пешку, две изолированные ладейные их пешки будут представлять прекрасный об'ект для атаки, вполне оправдывающий жертву.

46.	. . . . .	Кре7—f6
47.	h5 : g6	h7 : g6
48.	Лb1—h1	Крf6—g7

Здесь, после некоторого повторения ходов для выигрыша времени на обдумывание (мы играли со скоростью 18 ходов в час), игра к 55-му ходу пришла к тому же положению.

55.	g3—g4	f5 : g4
56.	f3 : g4	Лс8—a8
57.	g4—g5	. . . . .

Угрожая Кg4, Кf6 и т. д.

57.	. . . . .	Ла8—а3
58.	Кре3—d2	Ла3—а2+
59.	Крd2—е3	Ла2—а3
60.	Кре3—f4	Кb6—d7
61.	Сd3—с4	Кd7—f8
62	Лh1—с1	. . . . .

Заключительный удар. Ладья теперь проникнет через с7 в лагерь черных

62.	. . . . .	Ла3—а5
63.	Сс4—d3	Се8 : b5
64.	Лс1—с5	. . . . .

И белые легко выиграли.

	Белые. Шварц.	Черные. Блекбёрн.
1.	е2—е4	е7—е6
2.	d2—d4	d7—d5
3.	е4 : d5	е6 : d5
4.	Кg1—f3	Сf8—d6
5.	Сf1—d3	Кg8—f6
6.	0—0	0—0
7.	Сс1—g5	Сс8—g4
8.	Кb1—с3	Кb8—с6
9.	—Сg5 : f6	. . . . .

Белые в надежде выиграть пешку, или расстроить пешечную позицию противника, меняют подвижного слона на связанного коня.

9.	. . . . .	Фd8 : f6
10.	Кс3 : d5	. . . . .

Белый конь нападает на ферзя, так что черные, как будто, не успевают сыграть К:d4.

Однако ферзь уходит с нападением, и черные успевают сделать этот решающий ход.

10 . . . . Ф f6—h6

Теперь грозит Cg4 : f3.

11. h2—h3 . . . . .

черный слон не уходит, а конь вторично нападает на защищающего мат белого коня.

11. . . . . Кc6 : d4

и черные с легкостью выиграли.

9 лекция.

Сегодня мы рассмотрим принципы защиты. Защита—противоположность атаки. Везде, где есть атака, есть и защита. Если кто-либо что нибудь утверждает, то задетый этим требует доказательств. Подсудимый требует твердых указаний, в чем его обвиняют. Попробуйте приобрести то, на что рефлектирует другой—и у вас непременно дело дойдет до конфликта. Предпосылка всякой борьбы, есть наличие атакующего и защищающегося, в противном случае борьба получает юмористический или патологический характер. Возникает Дон-Кихот, атакующий мельницы; страдающий манией преследования видит в своем воображении врагов, на самом деле не существующих.

Несмотря на эту тесную связь, существует руководящее правило для защиты, непригод-

ное для атаки. Задача защищающегося не только в том, чтобы затруднить дело атакующего. Конечно, если атакующий со всей своей силой будет стремится завладеть слабыми пунктами противника, то последний с такой же силой постарается поднять сопротивляемость своей позиции. Если атакующий изберет наиболее слабые пункты, чтобы, базируясь на них, начать свое дело разрушения, то защищающий по возможности сделает все, чтобы удержать в своей власти слабые пункты, стараясь их усилить более или менее равномерно, ибо цепь—не сильнее отдельного звена. Если один из противников разработает строго логический план и начнет его шаг за шагом проводить в жизнь, то второй постарается его разгадать и задержать его исполнение, или даже привести весь план к абсурду. При всем том есть принцип, который превращает задачу защищающегося из отрицательной, критической в положительную и творческую. Этот принцип ясен из простого тезиса: защищающийся должен преклониться перед силой, но и только перед силой. Не следует создавать себе добровольно, из слепоты или страха, какие-бы то ни были слабости. Не нужно поддаваться «блеффу»; но нужно во время разгадать наступающую действительную силу, и—с ней считаться. В диспуте следует уважать достижения противника; но не нужно делать признаний до того, как противник не оформил свое утверждение.

И в шахматах не следует очищать выдвинутые вперед позиции, пока с них не прогонят. Этот простой тезис имеет тысячи применений и представляет собой великолепное ору-

дие в руках вынужденного защищаться вдумчивого шахматиста; вместе с тем вышеуказанный тезис есть только частный случай более общего и значительно более важного правила. Это правило получило наименование: принцип экономии. В древней философии имеются такие положения, как Simplex sigillum veri, природа не делает напрасно напряжений (lex parsimoniae). Научное мышление сравнивают с хорошим хозяйством, которое оценивает вещи по их качеству и достижениям. В искусстве давно уже известен принцип, что ненужная или расточительная форма действует некрасиво, или по меньшей мере комично. Это правило получает точное определение только в теории борьбы, а именно—в принципе защиты.

Защищающийся должен свои силы экономить до последнего предела. До крайнего предела! Это категорическое требование к игроку, берущемуся добросовестно за дело. Если игрок на выполнение этого правила посмотрит, как на свой священный долг, то он может надеяться стать мастером и артистом.

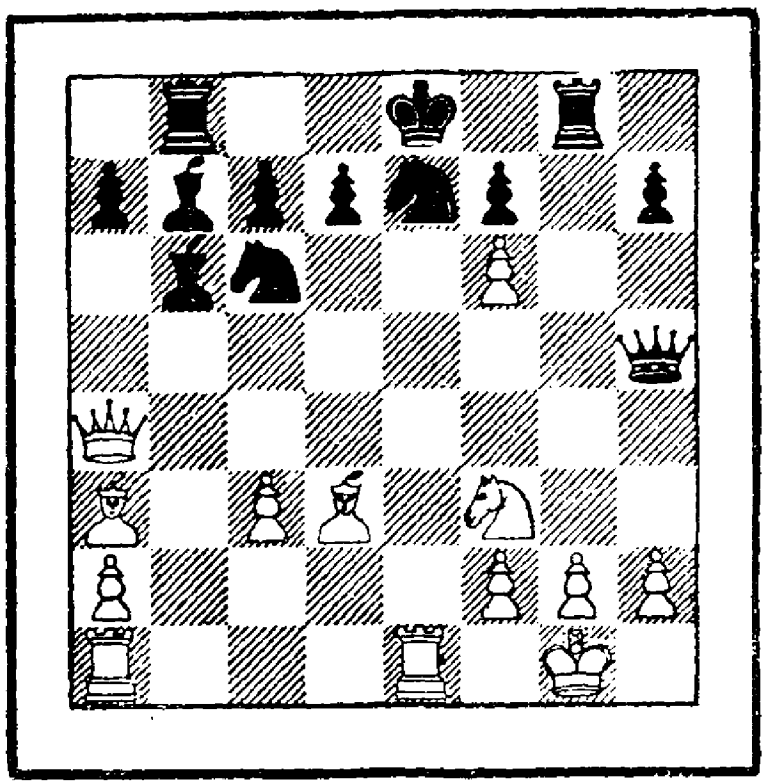
Я чуть-чуть не написал, что это—единственный путь к цели. В нашем свете существуют и другие мнения и возможности, и я не хочу прослыть догматиком. Однако, следуя своему чутью, я без сомнения сказал бы, что путь крайней экономии—единственный путь, ведущий к совершенству.

Произведение искусства почти всегда, в противовес действительности, экономно.

Каково влияние экономии на эстетическое чувство, мы видим на примере красивых комбинаций.

Дюфрень.

Черные.



Белые.

Андерсен (ход белых).

Белые бросают в бой последние резервы.

1. Ла1—d1 Фh5 : f3

Грозя матом. Белые вынуждены продолжать атаку в темпе оркана.

2. Ле1 : e7+ Кc6 : e7

Или 2. . . . . Кре8—d8, 3. Ле7 : d7+ Крd8—c8, 4. Лd7—d8+ с выигрышем, как и в партии.

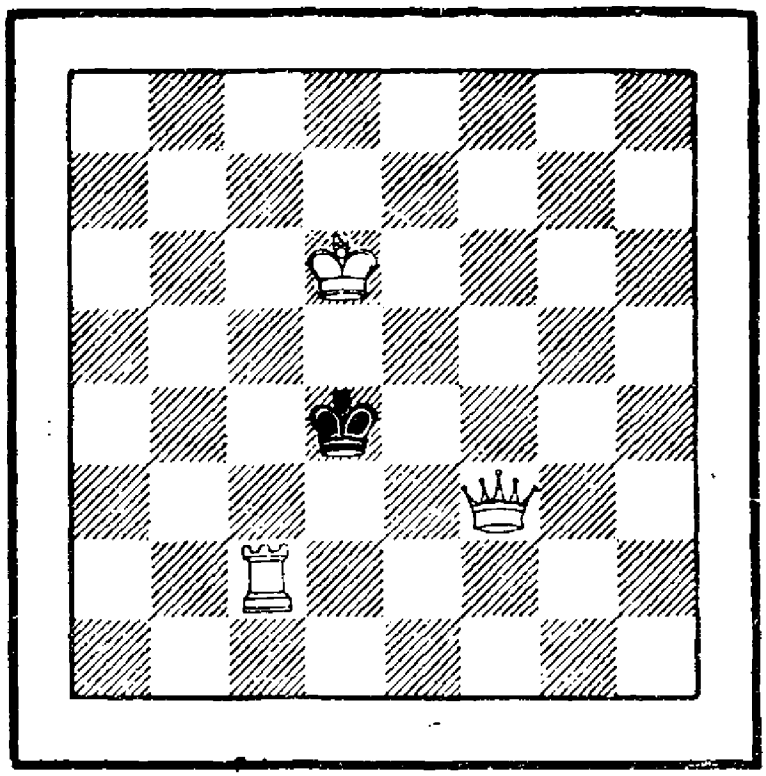
3. Ф a4 : d7+ К pe8 : d7
4. C d3—f5++ . . . . .

Обе фигуры под боем, но шах—двойной.

4. . . . . К pd—c6
5. C f5—d7×

В мате участвуют все оставшиеся белые фигуры. Они необходимы и достаточны.

Идея следующей задачи проводится чрезвычайно экономно. На доске всего четыре фигуры. Задача решается единственным ходом. И этот ход не содержит в себе никакой непосредственной угрозы. Это тихий ход, даже отступление, и в то же время единственный, достигающий цели: Ф f3—h3. Черные отвечают К pd4—e4; и белые дают мат не сильнейшей фигурой, ферзем, но более скромной ладьей: Л c2—c4×.



В матовом положении каждое поле около черного короля атаковано лишь один раз, так что решающий почти удивлен тем обстоятельством, что у короля отняты все 9 полей.

Что принцип экономии руководит защитой, ясно из задач защищающегося: он не хочет раз занятую, сносно укрепленную позицию, сдать без компенсации, в то время, как атакующий любой ценой постарается завоевать ее. Следовательно в защите можно ждать, в атаке же—нет. Конечно, в жизни следовать принципу экономии в чистом виде не приходится, и в шахматах также; как глубоко не была бы задумана шахматная игра, она не может быть настолько глубока, чтобы в чистом виде провести принципы экономии.

Приведем несколько примеров:

1.	e2—e4	e7—e5
2.	Kg1—f3	Kb8—c6
3.	d2—d4	e5 : d4
4.	Kf3 : d4	Kg8—f6
5.	Kd4 : c6	b7 : c6
6.	Cf1—d3	d7—d5
7.	e4—e5	. . . . .

У белых нет преимущества в развитии. Последний их ход агрессивен, ибо смысл его—получить преимущество на королевском фланге и расстроить позицию черных. Белые, напр. после 7. . . . . K d7 8. 0—0 Cc5 9. Ле1 хотят повести атаку против неприятельского короля.

Что делать черным? Пойти конем на g8? Очевидно плохо. Закрыть слона c8? Также,

очевидно не лучше. Остается только рискованное Kf6—g4. Это правильно, или принципы не верны.

7.	. . . . .	Kf6—g4
8.	0 - 0	Cf8—c5
9.	h2—h3	. . . . .

Вынуждает Kg4—h6 или Kg4 : e5 или h7—h5.

Теперь следует удар, показывающий как несолидна была игра белых.

9.	. . . . .	Kg4 : e5
10.	Лf1—e1	Фd8—f6

Атака и контр-атака

11.	Фd1—e2	0—0
12.	Фe2 : e5	Фf6 : f2+
13.	Крg1—h1	Cc8 : h3

У белых нет времени прогнать ферзя f2.

14.	g2 : h3	Фf2—f3+
15.	Крg1—h2	Cc5—d6

и черные выигрывают.

1.	e2 - e4	e7—e5
2.	Kg1—f3	Kb8—c6
3.	d2—d4	e5 : d4
4.	Cf1—c4	Cf8—c5
5.	0—0	Kg8—f6

5. . . . . d7—d6 было бы более в соответствии с установленными нами правилами. Ход в тексте немного слабее и дает белым возможность стремительной атаки, которая, однако, не удается против лучшей защиты черных в виду их блестящего развития.

6. e4 – e5 d7—d5

Правильный ответ. Увести коня было бы гораздо хуже. Если, напр., 6. ... Ке4, то 7. Cd5 расстроило бы позицию черных, и если 6. . . Кg4, то 7. С : f7+, Кр : f7; 8. Кg5+ и т. д.

7. e5 : f6 . . . . .

Если 7. Сc4—b5, то Кf6—e4, 8. Кf3 : d4 Сc8—d7 и черные в центре стоят хорошо.

7. . . . . d5 : c4
8. Лf1—e1 Сc8—e6
9. Кf3—g5 . . . . .

Грозит Кg5 : e6 и Фd1—h5+ с выигрышем слона c5.

9. . . . . Фd8—d5
10. Кb1—c3 Фd5—f5

Положение проблематично; при превосходной игре положение повидимому должно сравняться. Разберем теперь несколько атак, очень соблазнительных, но недостаточно обоснованных.

11. g2—g4 Фf5—g6

Черные не могут брать пешку f6, так как белые ответят: 12. Кd5, Фd8; 13. Л : e6, fe; 14. К : e6. Теперь черные угрожают рокировать в длинную сторону с великолепной игрой, так как белые своими атакующими маневрами в значительной степени расстроили свое положение.

12. Кc3 – e4 Сc5—b6
13. f2—f4 0—0—0
14. f4—f5 Се6 : f5
15. g4 : f5 Фg6 : f5

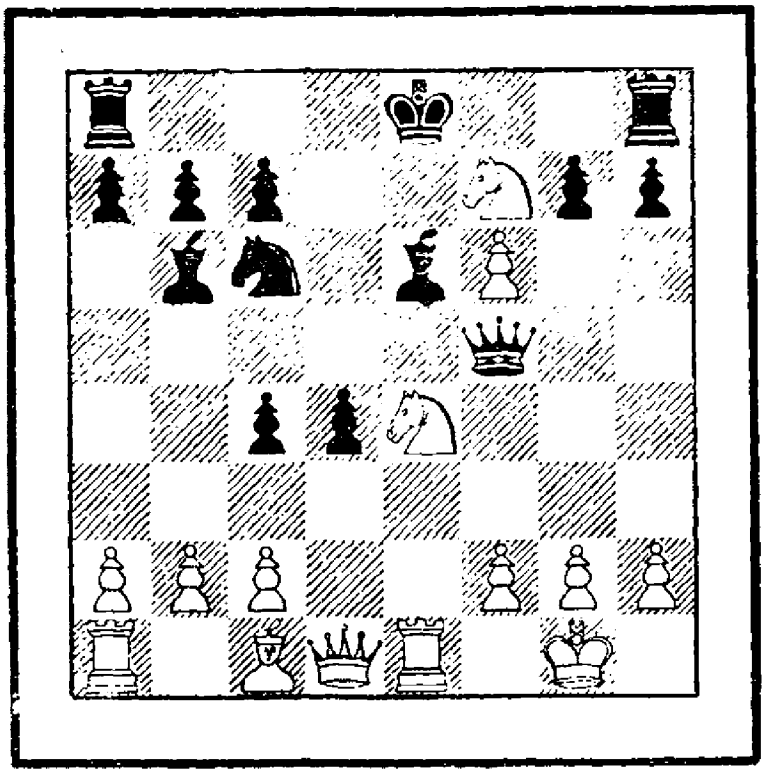
Наконец, белые получили материальное преимущество, но какою ценою! У них тремя пешками меньше, их король в очень опасном положении, противник блестяще развит, его пешки ферзевая и ферзевого слона (d и c), продвинутые вперед и хорошо защищенные, готовы к решительному действию, как только к тому представится малейшая возможность. И все это за легкую фигуру.

16. f6 : g7 Лh8—e8.
17. Ке4—g3 d4—d3+

Этот контр-удар на ослабленное положение задорного противника в несколько ходов решает партию в пользу черных.

Другое положение на 11-м ходу:

11. Кc3—e4 Cc5—b6
12. Кg3 : f7 . . . . .



Положение выглядит для черных очень опасным. Если бить на f7 коня, то следует Ке4—g5+ или Ке4—d6+. Лh8 атакована, грозит также нападение на слона е6.

Однако должна быть защита в этом положении, ибо начиная с положения равновесия (с начального положения), черные ни разу не согрешили против выставленных нами принципов—а может быть это не так,—может быть принцип здесь должен склониться перед анализом?—Нет!

12. . . . . 0—0!

Теперь атакующий должен отступить.

13. Кf7—g5 Се6—d5
14. f6 : g7 Крg8 : g7 или Лf8—e8 и черные

стоят гораздо лучше.

1. e2—e4 e7—e5
2. Кg1—f3 Кb8—c6
3. c2—c3 . . . . .

Этот, так называемый, дебют Понциани, заключает в себе идею, весьма агрессивную, белые стремятся ходом d2—d4 занять центр. Если план этот удастся без того, чтобы черные получили компенсацию, то белые получат превосходную игру.

3. . . . . d7—d5

Так как поле c3 у коня отнято, то черный ферзь может безопасно стремиться на d5.

4. Фd1—a4 d5 : e4.

Хорошо и f7—f6 5. Сf1—b5 Кg8—e7. Продвинутые фигуры белых могут быть отогнаны.

5. Kf3 : e5 Фd8 - d5
6. Cf1—b5 . . . . .

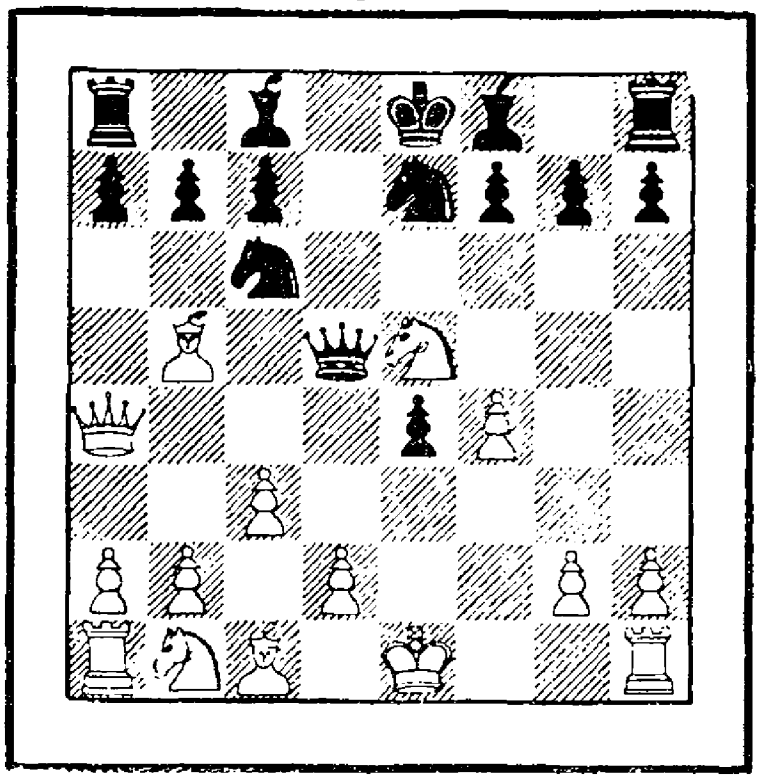
Стаунтоновский ход. Ходами 6. Ke5 : c6 b7 : c6 7. Cf1—c4 Фd5—d7 белые получали равную игру.

6. . . . . Kg8 e7
7. f2—f4 . . . . .

Стаунтоновская идея. Теперь грозит Cb5—c4. Что черным делать? Пойти 7. . . . e4 : f3? Но тогда следует Ke5 : f3 и вскоре d2—d4 с хорошей игрой.

М-г Рутерфорд из Ливерпуля сыграл так:

М-г Рутерфорд.
Черные.



Белые.

7. . . . . Cc8—d7

Чтобы на Cb5—c4 сыграть Кc6 : e5.

8. Ке5 : d7 Кре8 : d7

Вот идея партии. Она продолжалась:

9. 0—0 Ке7—f5
10. b2—b4 . . . . .

Чтобы предотвратить Cf8—c5. Однако, этот парад не помогает.

10. . . . . a7—a5

Грозя a5 : b4 и Cf8—c5+.

11. Крg1—h1 a5 : b4
12. Cb5 : c6+ b7 : c6
13. Фa4 : a8 Cf8—c5
14. Фa8 : h8 Кf5—g3+
15. h2 : g3 Фd5—h5×

Белые.	Черные.
Блэкбёрн.	Бёрн.
1. e2—e4	e7—e6
2. d2—d4	d7—d5
3. Кb1—c3	Кg8—f6
4. e4—e5	Кf6—d7
5. f2—f4	c7—c5
6. d4 : c5	Cf8 : c5
7. Фd1—g4	0—0
8. Cf1—d3	f7—f5
9. Фg4—h3	Кb8—c6
10. Кg1—f3	Лf8—e8

Черные, очевидно, приготовляют свой королевский фланг к продолжительной осаде. Их последний ход превосходно отвечает этой цели. Ладья очищает поле f8 для коня, который здесь в совершенной безопасности, и защищает слабейший пункт, именно пешку h7; кроме того пункты e6 и g6; он также всегда готов загородить линию g.

11.	g2—f4	g7—g6
12.	a2—a3	. . . . .

Один из незначительных на вид ходов, имеющий целью предотвратить нечто, вовсе не грозящее. Такие лишние оборонительные ходы проигрывают много партий. Почему не сразу Фg3 и затем энергичный штурм пешкой h?

12.	. . . . .	a7—a6

Превосходно! Черные подготовили защиту и стремятся потерять как можно меньше времени. Зато они хотят выиграть пространство и давить на противоположном фланге.

13.	Сc1—d2	b7—b5
14.	g4 : f5	g6 : f5
15.	0—0—0	Кd7—f8
16.	Лh1—g1+	. . . . .

Смелая, многообещающая жертва, дающая сильную атаку, против которой трудно защищаться.

16.	. . . . .	Сc5 : g1
17.	Лd1 : g1+	Кf8—g6

Нельзя 17. .... Крh8, после чего у белых ходами Cd2—e1—h4 поучается колоссальная атака.

18. Кc3—e2 . . . .

Слабейший пункт в черном лагере—f6; туда и стремятся белые легкие фигуры. Но Cd2—e1—h4 вело скорее к цели. Белые боялись хода b5 - b4.

18. . . . . Ла8—a7

Развивает ладью и защищает целый ряд слабых пунктов.

19. Ке2—g3 Ле8—e7
20. Кg3—h5 Крg8—h8
21. Кh5—f6 . . . . . .

Это сделано слишком рано. Сперва надо было бросить в бой слона ходом Cd2—e1.

21. . . . . Ле7—g7
22. Фh3—h6 Кg6—f8

Теперь угроза направлена на страшную ладью g1. Мы видим, что тактика белых была ошибочной.

23. Кf3—g5 . . . . .

Белые грозят выиграть ходом Фh6 : g7+. Однако черные не попадают в ловушку и легко спасаются.

23. . . . . Лg7—g6
24. Фh6—g5 Ла7—g7

захватывая линию g; атака белых рушится.

25. Лg1—g3 Фd8—e7
26. Cd3—e2 Лg6 : f6

Следует разгром.

27. e5 : f6 Фe7 : f6
28. Лg3—c3 Сc8—d7
29. Кg5—f3 Крh8—g8

Грозило Лc3 : c6 и Cc3.

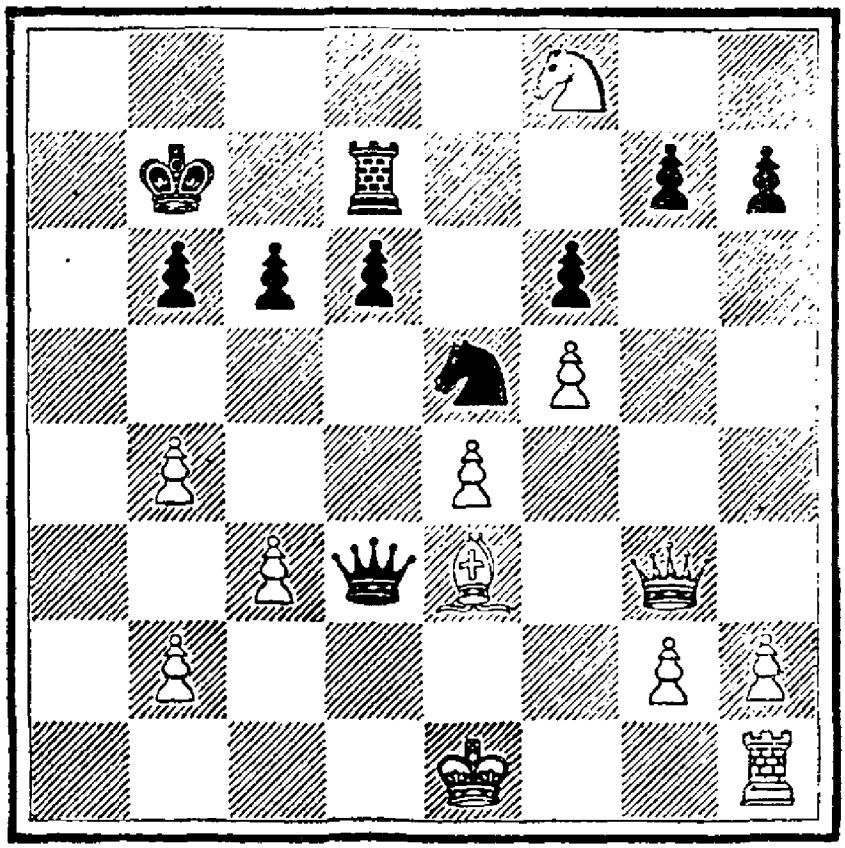
30. Фh5 – h3 Кf8 g6

Так как черные думают легко и верно выиграть, белые пробуют освежить атаку жертвой.

31.	Фh3—h6	Фf6—e7
32.	Лc3 : c6	Cd7 : c6
33.	Cd2—c3	Лg7—f7
34.	Кf3—g5	Кg6 : f4
35.	Кg5 : f7	Кf4 : e2+
36.	Крc1—d2	Кe2 : c3

и черные легко выиграли.

Стейниц.



Ласкер.

Это положение случилось в моем матче с г. Стейницем; ход белых. Я сыграл несколько поспешно:

1. Лh1—f1 . . . . .

находясь под впечатлением, что К : d7 повело бы к ничьей посредством вечного шаха. Но это не так (как, насколько я знаю, указал первым Чигорин): 1. К : d7, Фb1+; 2. Крd2, Ф:b2+; 3. Крd1, Фb3+; 4. Кре2, Фc4; 5. Кре1!, Ф:c3+; 6 Cd2, Фa1 +; 7 Кре2 и белые легко выигрывают.

1.	. . . .	Фd3—c2
2.	Се3—d2	Лd7—e7
3.	Кf8—e6	Фc2 : e4+

Здесь белые должны быть в высшей степени осторожны в выборе своего ответа. Если они сделают естественный ход: 4. Крd1, то 4..... Фe4+; 5, Сc1. Кd3; 6. Ф:d6, К:b2+; 7. Кре2, Фe4+; 8. Се3, Ф:e3+. уравнивая материальные силы и с хорошими шансами на ничью.

4. Фg3—e3 Фe4 : g2

Теперь следует очень важный маневр, ключ к обороне белых.

4. b2—b3 . . . . .

Если вместо этого 5. Фe2, то черные ответят Фd5, и в их распоряжении будет весь ферзевой фланг.

5. . . . . Лe7—e8

Взять пешку h2 было недостаточно для уравновешения сил. Белые ответили бы Крd1 или b5 и скоро были бы в состоянии получить атаку.

6. Фе3—е2 Фg2—h3

Первый признак того, что атака черных постепенно выдыхается. Ферзь стоял бы лучше где-нибудь на ферзевом фланге; но нельзя, однако, играть Фd5, так как с4 вынуждает мену ферзей.

7. Крe1—d1 Лe8—a8
8. Лf1—f2 Лa8—a2

Черные фигуры расположены хорошо, но они ничем не грозят.

9. b4—b5 c6—c5
10. Кe6 : g7 d6—d5
11. Крd1—c1 . . . . .

Белые угрожают прогнать ладью.

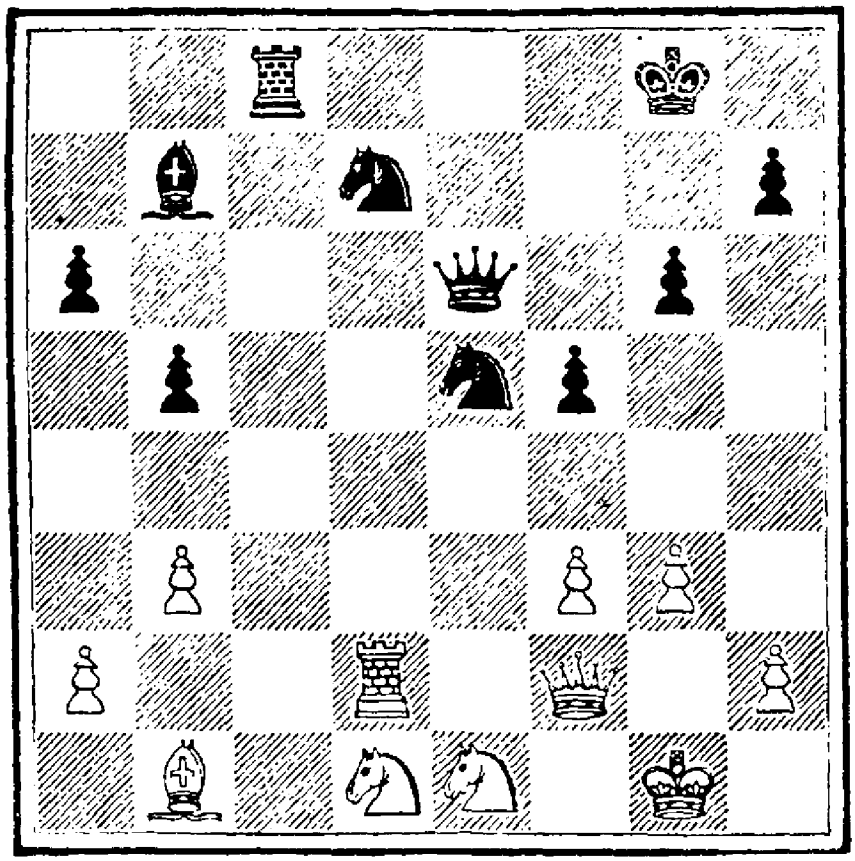
11 . . . . . Фh3—d3

На 11 ..... с4, последовал бы ответ: 12. bc; на 11 ..... Кd3+,—Крb1 с последующими размена́ми, с преимуществом для белых.

12. Фе2 : d3 Кe5 : d3+
13. Крc1—b1 Лa2—b2+
14. Крb1—a1 Лb2 : b3
15. Лf2—f3 . . . . .

и белые выиграли конец партии.

Ласкер.



Стейниц.

Эта диаграмма показывает положение партии № 18 из моего матча с г. Стейницем на 33 ходе белых. Рекомендую Вам тщательное изучение этой позиции, в которой белые могут удержать равновесие только одним весьма остроумным защитительным маневром. Вопрос касается только одного ближайшего хода белых. Черные угрожают 1 ..... К : f3+; 2. К : f3, С : f3; 3. Ф : f3, Фе1 и выигрывают.

Как белым спасти свою партию?

Если 1. Лс2, Л:с2; 2. С:с2, Фс6; 3. Крg2, К:f3; 4. К:f3, Ке5, отыгрывая фигуру и сохраняя лишнюю пешку.

Если 1. Ле2, Лс1; 2. Сс2, Фd5; 3. Кез, Ф : f3; или же 3. Лd2, К : f3+; 4. К : f3, Ф : f3; 5. Ф : f3, С : f3; 6. Л : d7, Л : с2 и выигрывают. На 1. Кез последует 1..... Лс1; 2. Лd1; К : f3+; 3. К : f3, Л : d1+; 4. К : d1, Фd5, опять оставаясь с лишней пешкой и, по меньшей мере, с равным положением.

Если 1. Крg2, то К : f3; 2. К : f3, Кеб; 3. Лd3, Лс1; 4. Лd8+, Крg7; 5. Фа7, Фсб с неотразимой атакой у черных.

Ход действительно сделанный в партии и единственный, спасающий игру (которая окончилась в ничью)—был Крg1—f1!, против которого черные должны играть очень осторожно, чтобы не попасть в худшее положение; всякая слишком стремительная атака не удастся.

Вам придется иногда очень глубоко вдумываться в положение, чтобы найти для защиты хороший ход. Но одно, думаю, я могу вам обещать: если будете следовать правилам, предложенным в наших лекциях, вы не будете искать напрасно.

Если вы будете искать, вы обрящете, все равно, как бы на первый взгляд ни казалась опасной атака.

Лекции 10, 11 и 12.

Когда обе стороны благополучно вышли из перипетий борьбы, происходившей в середине партии, когда вследствие атак и оборон материальные силы сторон сократились, и когда прямые атаки на короля потеряли всякие шансы на успех,—тогда партия вступает в новую стадию, во многих отношениях не похожую на предыдущие. Характерная черта

этой стадии игры, называемой концом партии, та, что король,—до сих пор прямой или косвенный об'ект атаки со стороны вашего противника — о безопасности которого вы так заботливо пеклись, и сила которого была ограничена защитой нескольких пешек, необходимых для его собственной безопасности,— ныне становится сам могущественным орудием атаки в ваших руках.

Пешки также приобретают совершенно новое значение. До сих пор они были пушечным мясом. На середине доски они продвигались, с боков они атаковали центральные пешки противника, их жертвовали для открытия линий и разгрома неприятельской позиции. Ближе к краю стоящие пешки мы стремились оставить как можно дольше на своих местах, для защиты короля. Теперь же роль их совершенно изменилась. Их удельный вес поднялся, вся игра вертится вокруг пешек. Стремление каждой пешки—стать проходной. Неприятельские фигуры, даже сам король, употребляют все усилия для того, чтобы задержать движение вперед пешки, так недавно еще ими презираемой; наоборот, свои фигуры, свой король спешат на помощь атакованной пешке, стремясь шаг за шагом поддержать ее движение к заветной цели—на 8-ю линию.

Наконец, пешка дошла до 7-й линии. Еще шаг—и она становится ферзем.

Она, быть может, и погибнет, но уже такой ценой, что противнику останется только сдаться.

Но бывает нередко, что силы противников балансируются до последнего момента.

Обе стороны занимают своими фигурами и пешками наивыгоднейшие поля, и никто не

может предпринять что-нибудь, не подвергаясь большому риску проиграть.

И вот тут то часто бывает, что фигуры стоят так, что преимущество хода превращается в недостаток. Сделать ход, в некоторых положениях, значит—изменить свою позицию к худшему. Хотелось бы, вообще, хода не сделать, но жесткие правила шахматной игры заставляют его сделать. Необходимость сделать ход заставляет изменить позицию в существенном виде, что иногда ведет к проигрышу.

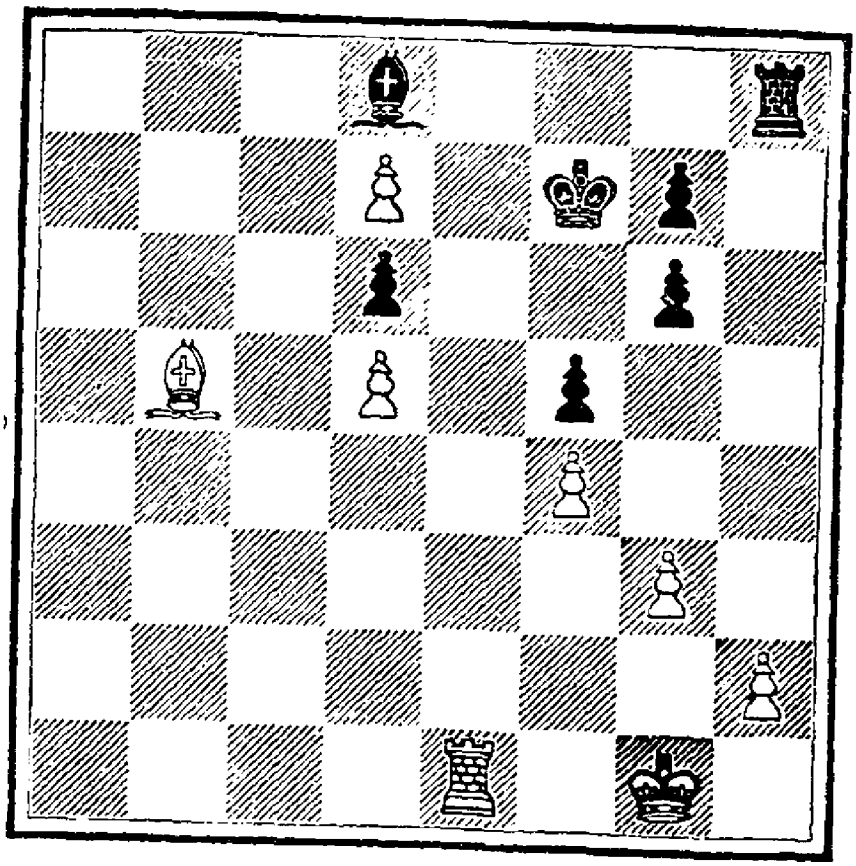
Вот эти три момента придают «эндшпилю», как принято называть концы игр, его характерные черты: активная сила короля, проходная пешка и необходимость сделать ход, изменяющий соотношение на доске, так называемый, «цугцванг».

Тем самым игра меняется так существенно, что должна измениться вся система мышления игрока. Ему не приходится больше строить большие, громоздкие планы, в которых большую роль играет интуиция, он вынужден браться за точное математическое рассчитывание мелких нюансов позиции.

Атаки большого калибра уже неуместны, наоборот, приходится удовольствоваться возможностью с помощью длительного давления парализовать неприятеля, пока дело не дойдет до «цугцванга», при котором противник вынужден к отступлению. Однако, и после отступления и перегруппировки мы еще мало выиграли; противник займет новую пассивную позицию, постарается разменом добиться уменьшения нашего преимущества, наконец, при удаче, добьется пата.

Эти соображения я иллюстрирую несколькими примерами, чтобы дать возможность чи-

тателю на собственных партиях и анализах умножить и разобрать эндшпили.



Морфи.

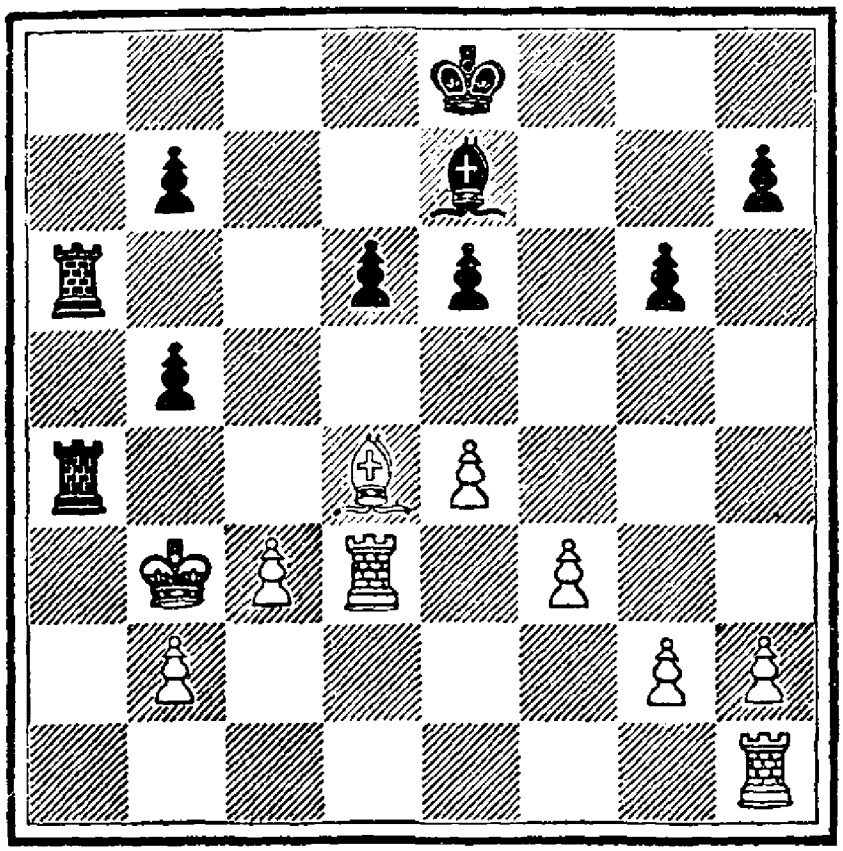
Пример активной силы короля.

1. Ле1—е8 Лh8—f8
2. Крg1—f2 . . . . .

Король решает партию, вступая в бой.

2.	. . . . .	g6—g5
3.	Крf2—e3	g5—g4
4.	Кре3—d3	g7—g5
5.	Сb5—c6	g5 : f4
6.	g3 : f4	Лf8—g8
7.	Крd3—c4	Лg8—f8
8.	Крc4—b5	Лf8—g8
9.	Крb5—a6	Лg8—f8
10.	Крa6—b7	Лf8—g3
11.	Крb7—c8	Сd8—b6
12.	Лe8 : g8	Крf7 : g8
13.	d7—d8Ф+	Сb6 : d8
14.	Крc8 : d8	Сдались

Стейниц.



Ласкер.

В одной из моих матчевых партий с. г. Стейницем встретилась вышеприведенная позиция; ход белых.

1. Лh1—d1 e6—e5

Если сразу Крd7, то f4 даст белым хорошую партию.

2. Cd4—e3 Кре8—d7
3. Ce3—c5 Ла4—a1
4. Лd1—d2 Крd7—e6
5. Ce5—a3 g6—g5
6. Лd3—d5 Ла6—b6
7. Крb3—b4 . . . . .

Теперь король активно вступает в борьбу.

7. . . . . g5—g4

Начало тонкой контр-атаки, которой едва не удалось перевернуть картину.

8. Крb4—a5 Лb6—a6+
9. Кра5 : b5 h7—h5

Или 9. . . . Лh1; 10. g, Лe1; 11. h3, Л : e4; 12. c4.

10. Лd2—d1 Ла1 : d1
11. Лd5 : d1 g4 : f3
12. g2 : f3 Ла6—a8
13. Крb5—b6 Ла8—g8
14. Крb6 : b7 Лg8—g2
15. h2—h4 Лg2—h2
16. Крb7—c6 . . . . .

Этот маневр делает игру черных безнадежной.

16. . . . . Ce7 : h4
17. Лd1 : d6+ Кре6—f7
18. Кре6—d5 Ch4—f6

Если 18. . . . Лd2+, то 19. Кр : e5, Cg3+; 20. f4, Л : d6; 21. C : d6, h4; 22. Cc5, h3; 23. Cg1 и четыре проходных белых пешки выигрывают легко против слона.

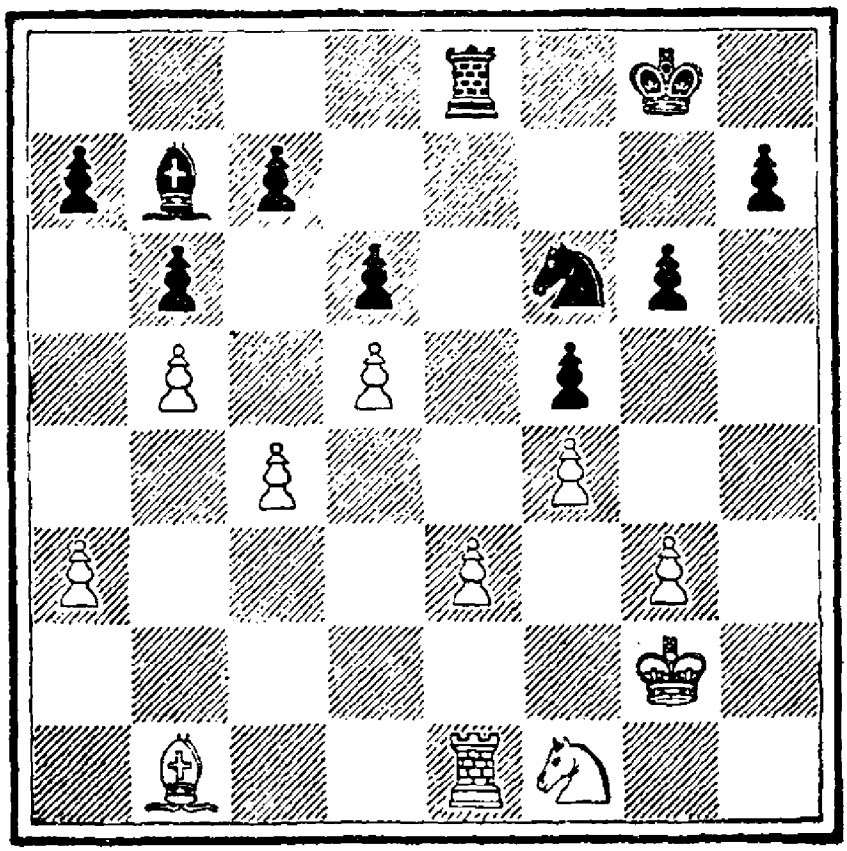
19.	Лd6—d7+	Крf7—g6
20.	Крd5—e6	. . . . .

Чтобы остановить наступление черного короля. Если теперь 20. . . . Крg5, то 21. Лf7, Сd8; 22. Лf8, Сb6; 23. Се7+, Крg6; 24. Лg8+, Крh7; 25. Крf7 с последующим Сf6 оттеснило бы черного короля в матовую сеть.

20.	. . . . .	h5—h4
21.	Лd7—d1	h4—h3
22.	Лd1—g1+	Лh2—g2
23.	Лg1 : g2+	h3 : g2
24.	Са3—c5	. . . . .

и выигрывают через несколько ходов своими проходными пешками.

Морфи.



Гаррвиц.

Эта позиция встретилась в одной из матчевых партий Морфи. Партия продолжалась так:

1.	. . . . .	a7—a6
2.	a3—a4	a6 : b5
3.	a4 : b5	Ле8—a8

Теперь достигнуто первое преимущество: закрыта открытая линия для белой ладьи.

4.	Кf1—d2	Ла8—a3
5.	e3—e4	f5 : e4
6.	Кd2 : e4	Кf6 : e4
7.	Cb1 : e4	Ла3—c3
8.	Ce4—f3	. . . . .

Угрожая теперь, разумеется, Ле8+ и затем Лb8.

8.	. . . . .	Крe8—f7
9.	Ле1—e4	Cb7—c8
10.	Cf3—e2	Cc8 - f5
11.	Ле4—d4	h7—h5

Вследствие этого хода становится сильным для черных важный пункт f5.

12.	Крg2—f2	Крf7—f6
13.	Лd4—d2	Cf5—c2

Слабость пункта c4 очевидна.

14.	Крf2—e1	Cc2—e4
15.	Крe1—f2	Крf6—f5

Лучше, вероятно, сперва Лc3—a3. Черные хотят как можно дальше проникнуть своим королем, оттесняя белого короля ладьей.

16.	Лd2—a2	h5—h4

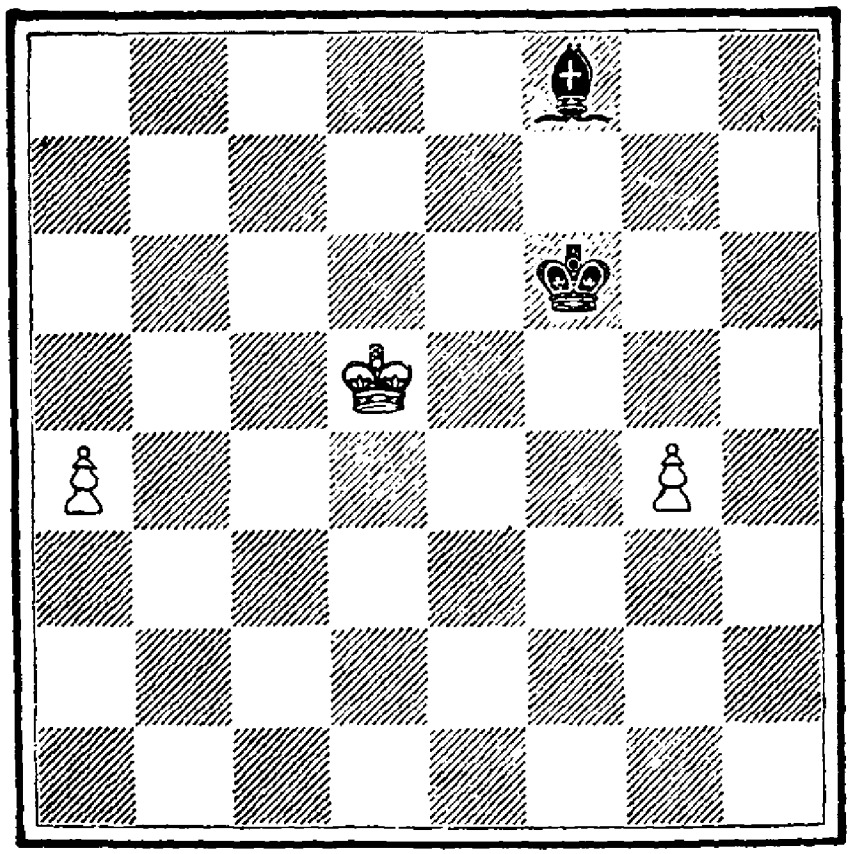
Пешка g3 должна служить защитой f4 и поэтому слаба.

17.	g3 : h4	. . . . .

Белые неправильно оценили положение. Пункт f4 нельзя ни в коем случае сдать черным. При ходе 17. Ла7 белые получали известную контр-игру.

17.	. . . . .	Крf5 : f4
18.	Ла2—а7	Лс3—h3!
19.	Ла7 : с7	Лh3 : h2+
20.	Крf2—е1	Крf4—е3

Теперь белый король попадает в матовую сеть. Спасенья нет.



Белые при своем ходе выигрывают.

Сперва используем пешку а4. Король ее задержать не может, следовательно, это должен сделать слон.

1. a4 – a5 Cf8—h6

с намерением стать на e3.

Если Крd5—d4, то Ch6—f4—h2—g1+. Если Крd5—e4, то Cf8.

2. g4—g5+! . . . . .

Если теперь возьмет пешку король, то он закроет слону поле e3.

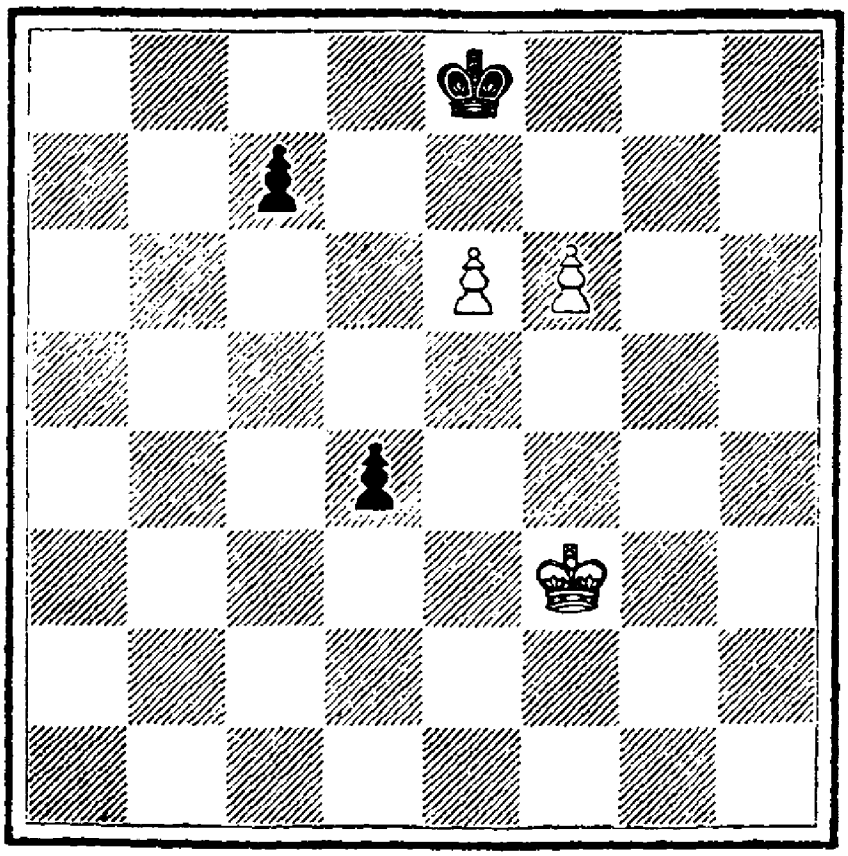
2. . . . . Ch6 : g5

Теперь слону закрыто поле e7.

3. Крd5—e4 Cg5—h4

3. Крe4—f3 . . . . .

Король владеет над полями e3 и f2 и, таким образом, парализует слона. Пешка a5—проходит.



Белые начинают и выигрывают.

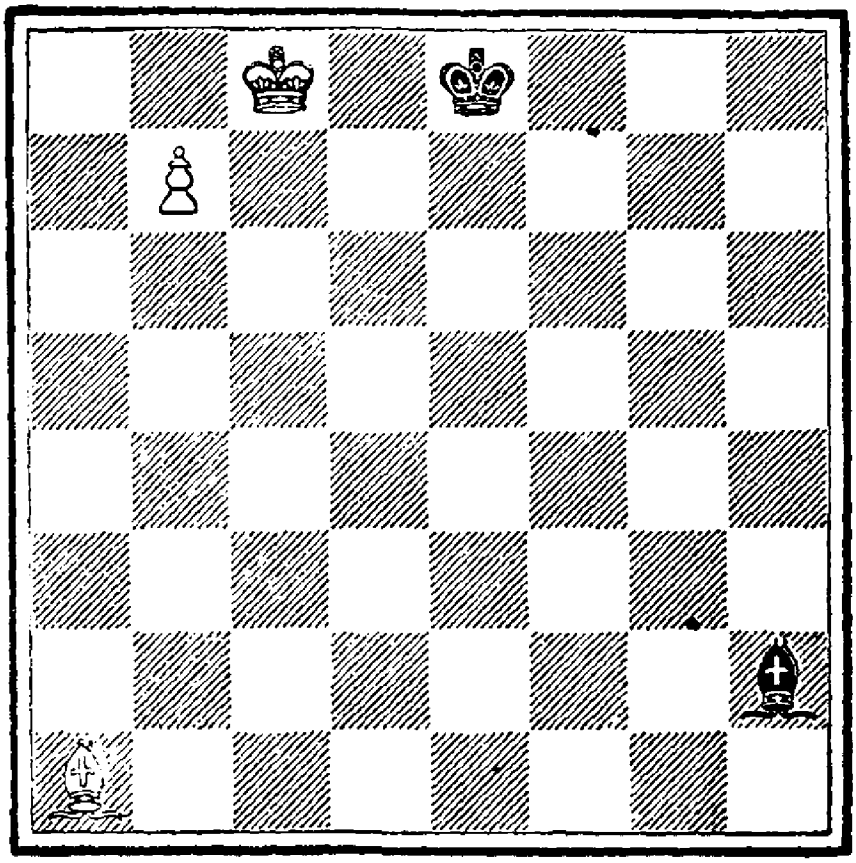
Здесь белые выигрывают благодаря превосходству позиции своего короля и благодаря тому, что их пешки далее продвинуты, чем пешки черных. Играет роль и цугцванг.

1. Крf3—f4!

Необходимо осторожно выждать с выигрывающим маневром. Поэтому мы не должны сразу направляться на e4.

1.	. . . . .	Крe8—f8
2.	Крf4—e4	c7—c5
3.	Крe4—d3	Крf8—e8

Важно, что теперь ход белых в тот момент, когда черный король стоит на e8, а не на f8; вот почему белые на первом ходе не сыграли Крe4.



Белые начинают и выигрывают.

4.	e6—e7	Крe8—d7
5.	Крd3—c4	Крd7—e8
6.	Крc4 : c5	d4—d3
7.	Крc5—d6	d3—d2
8.	Крd6—e6	d2—d1 ферзь
9.	f6—f7✕	

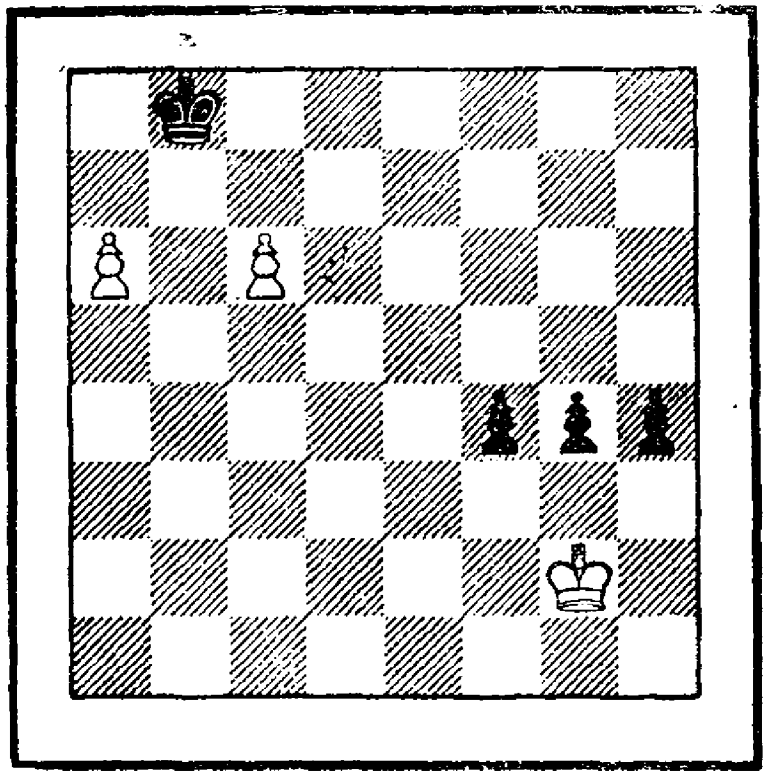
(См. диаграмму па предыд. странице).

Белые проникли своим королем на c8 и держат черного короля в отдалении от пешки. Теперь нужно еще оттеснить слона.

1.	Сa1—d4	Сh2—g3
2.	Сd4—a7	Сg3—f4
3.	Сa7—b8	Сf4—e3
4.	Сb8—h2	Сe3—h7
6.	Сh2—g1	

и выигрывают.

Примеры пассивной силы короля.

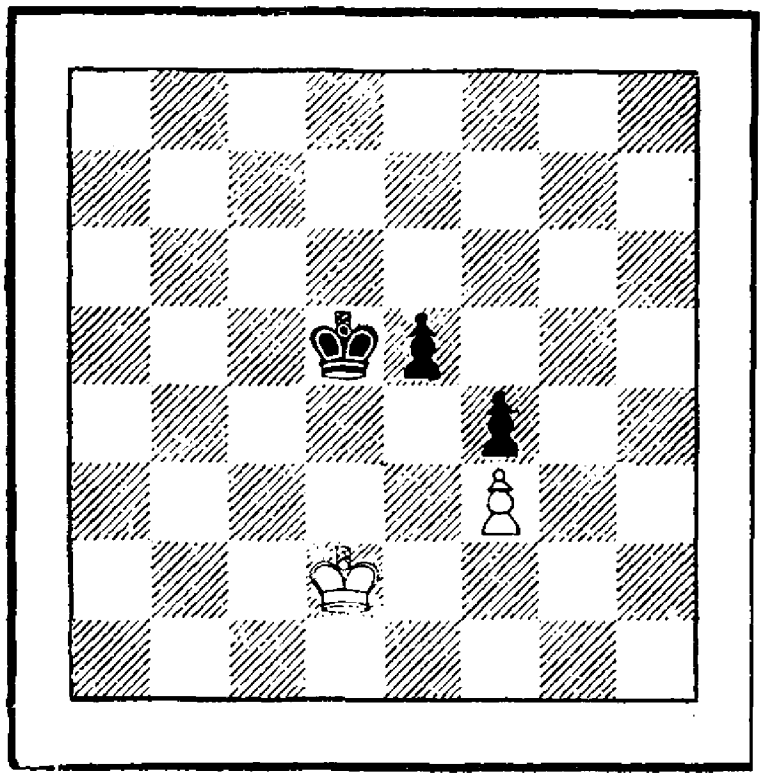


Белые начинают и выигрывают.

Король удерживает 3 пешки и белые, годаря цугцвангу, выигрывают.

1. Крg2—g1! f4—f3, g4—g3
h4—
2. Крg1—f2 или—g2 или—h2

Черные пешки теперь далеко не пой напр., после f4—f3 2. Крf2 h4—h3 3. I пешки в конце-концов выигрываются. Пе должны быть пожертвованы, затем должеі дет ходить Крb8, удаляясь от пункта a7 c7, после чего продвигается пешка a6 ил белые делают ферзя и выигрывают.



Белые начинают и делают ничью.

Лишняя пешка черных отстала. Стр ния белых направлены к тому, чтобы не

пешке продвинуться и не допустить короля черных до нападения на пешку f3.

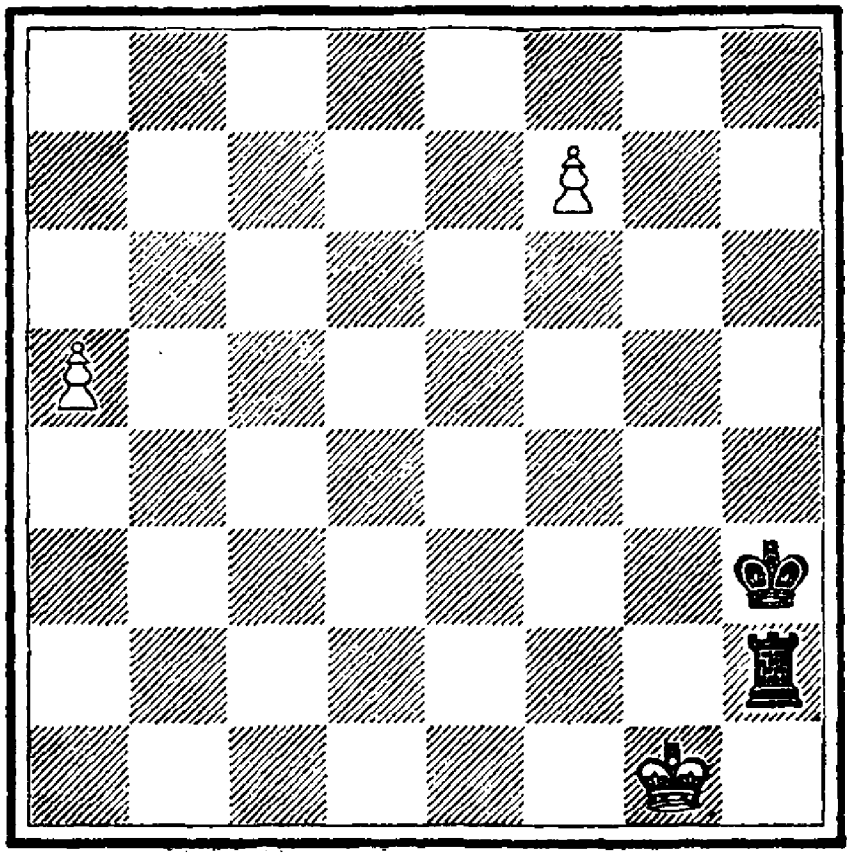
1.	Крd2--d3	Крd5—c5
2.	Крd3—c3	Крc5—d6
3.	Крc3—d2	. . . . .

Чтобы оставить свободным поле d3, пока черные не заняли d5.

3.	. . . . .	Крd6—e6
4.	Крd2—e2	Крe6—f6
5.	Крe2—e1	Крf6—g5
6.	Крe1—f1	Крg5—h4
7.	Крf1—g2	. . . . .

Черные не могут выиграть.

Примеры силы проходных пешек.



Ход черных, белые выигрывают.

Пешку f7—не задержать. Черные ищут возможностей пата.

1.	. . . . .	Лh2—g2+
2.	Крg1—f1	Лg2—g4
3.	f7—f8Л	. . . . .

Если вместо этого пешка превратится в ферзя, то Лf4+, жертвуя собой, вынуждает пат.

3.	. . . . .	Лg4—a4
4.	Лf8—a8	Крh3—g4

Превосходный ход. Белые угрожали a5—a6—a7 и затем шах ладьей. Если теперь 5 a6, то Крf3, угрожая матом, вынуждает ничью, напр., 6 Кре1, Кре3; 7 Крd1, Крd3; 8 Крс1, Крс3; 9 Крb1, Лb4+ и т. д.

5.	Крf1—e2	Крg4—f5
6.	a5—a6	Крf5—f6

Не Кре6, так как 7 a7, Крd7; 8 Лh8 выигрывает ладью.

7.	Кре2—d3	. . . . .

Решающий маневр. Король теперь подходит к пешке для ее поддержки, чтобы развязать ладью, тогда как черные не могут ничего сделать для изменения позиции в свою пользу. Поле a7 делается свободным для ко-

роля и обеспечивает ему безопасное место от шахов черной ладьи.

7.	. . . . .	Крf6—g7
8.	Крd3—c3	Крg7—h7
9.	Крe3—b3	Ла4—a5
10.	Крb3—b4	Ла5—a1
11.	Крb4—b5	Ла1—b1+
12.	Крb5—c6	Лb1—c1+
13.	Крc6—b7	Лc1—b1+
14.	Крb7—a7	. . . . .

Без этого убежища партию никогда нельзя было бы выиграть. Теперь же это очень простое дело.

14.	. . . . .	Крh7—g7
15.	Ла8—f8	Лb1—a1
16.	Кра7—b7	легко выигрывая.

Черные могли защищаться иначе, но в конце концов пешка а проходит, напр.

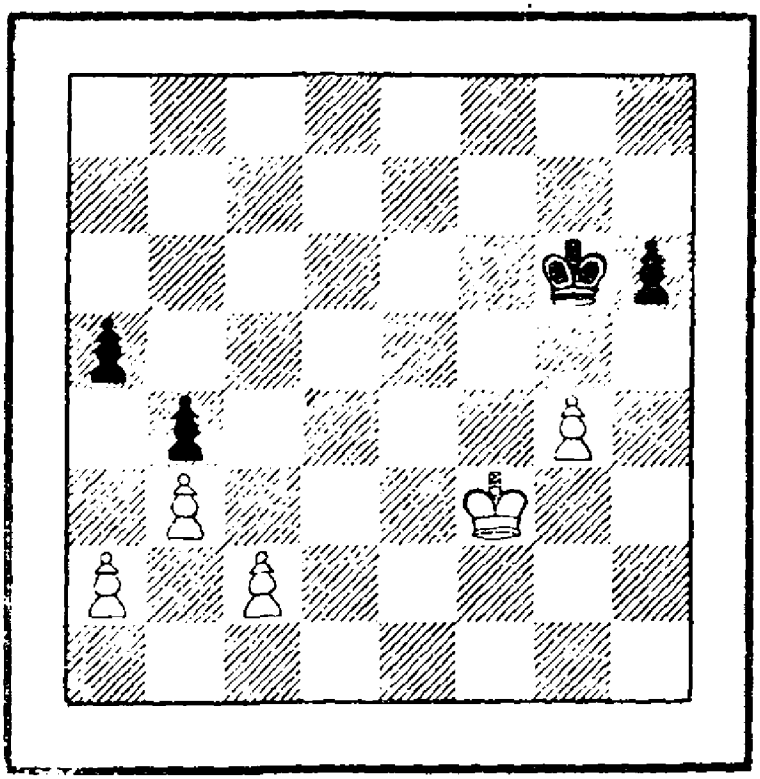
15.	. . . .	Лb1—f1
16.	Лb8—b5	. . .

грозит уже Крb6 и Ла5.

16.	. . . .	Лf1—f6
17.	Кра7—b7	. . .

Черный король слишком удален, для того, чтобы помочь; если же он занял бы сперва поле e7, то последовало бы сразу a6—a7 с шахом или Ла8—h8.

Б а у е р.



Б е р г е р.

Ход Бергера; белые выигрывают.

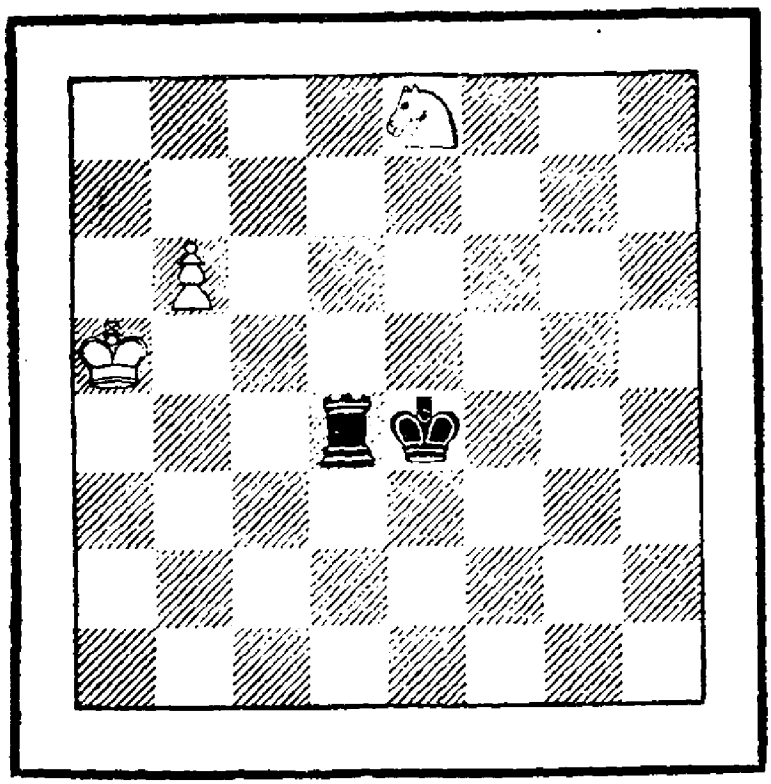
Здесь представлена борьба проходных пешек. Белые реализуют свое преимущество открывая дорогу пешке а.

1. c2—c4 b4 : c3 e. p.
2. Крf3—e3 . . .

Вступая в квадрат пешки c3.

2. . . Крg6 - g5
3. a2—a4 Крg5 : g4
4. b3—b4 a5 : b4
5. a4—a5 b4 — b3
6. Кре3—d3 и белые выигрывают, т. к. их король задерживает обе черных пешки, белая же пешка а проходит в ферзи.

В. и М. Платовы.



Белые начинают и выигрывают.

Очевидно выигрыш должна дать проходная пешка. Первый ход поэтому ясен.

1. b6—b7 . . .

Все дело теперь в том, чтобы не дать возможности черной ладье атаковать поле b8. Так как белый король в общем стоит не плохо, то черные дают шах. Если 1.... Лd4—d8, то просто 2. Кd6+, 3. Кc8 Лd1, 4. Кd6 и выигрывают.

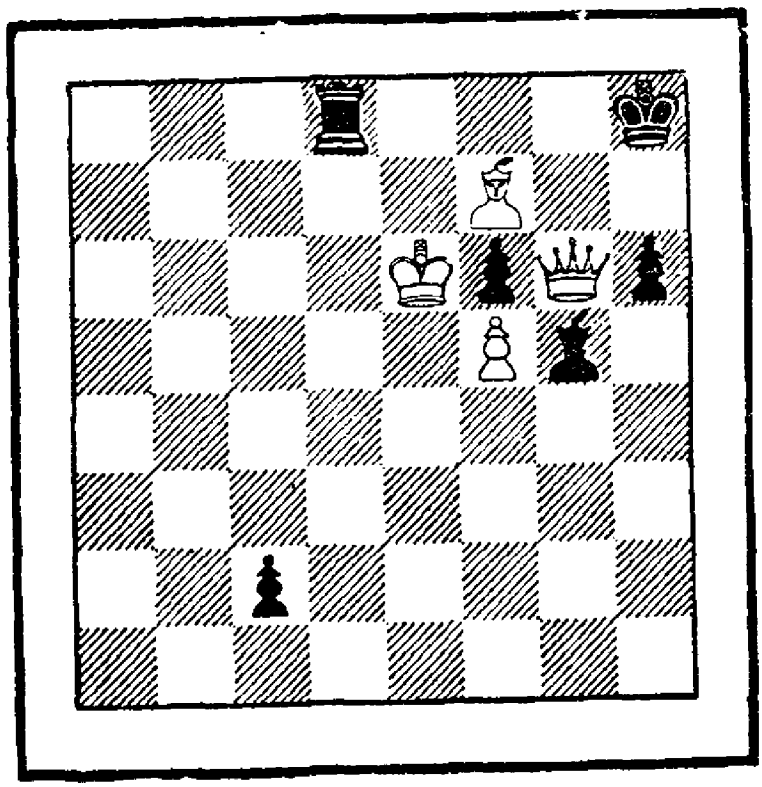
1. . . . Лd4—d5+
2. Кра5—b6 Лd5—d8
3. Кe8—d6+ Кре4—f4

Если 3.... Л : d6, то 4. Крc7!

4. Кd6 – c8 Лd8—d1
5. Кc8—d6 Лd1 : d6+
6. Крb6 – c7 и черные не могут вос-

препятствовать ходу b7—b8 Ф.

Д-р Бертольд Ласкер.

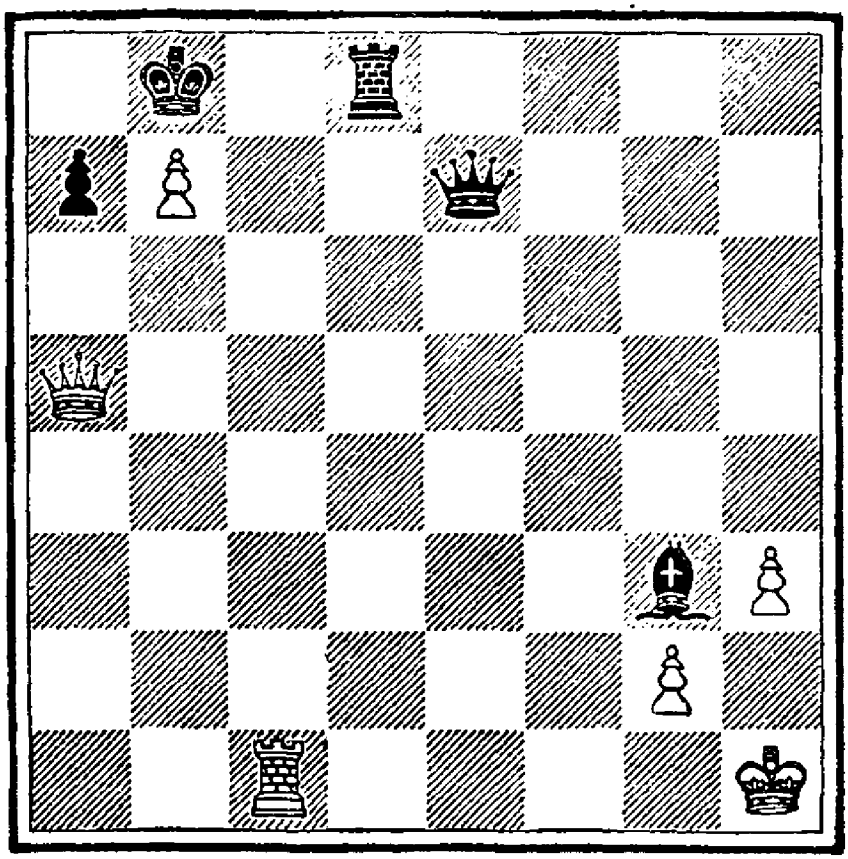


Белые начинают и выигрывают.

Пешку c2 задержать нельзя, следовательно белые вынуждены перейти к непосредственной атаке.

1. Сf7—g8 Лd8 : g8
2. Крe6 – f7 Лg8 : g6
3. f5 : g6 и то, чего не могли сде-

лать слона и ферзь, оказывается под силу проходной пешке.

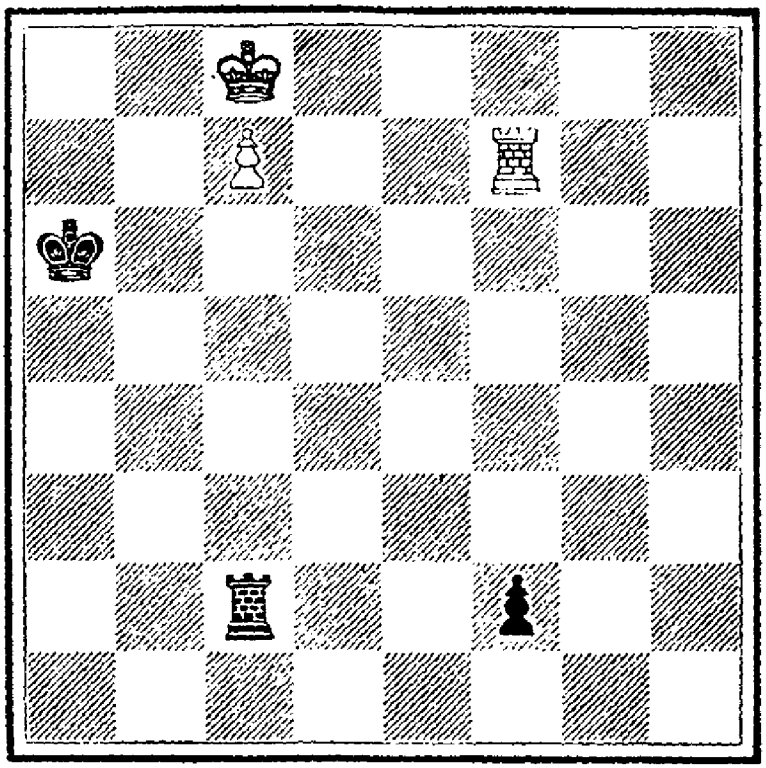


Белые начинают и выигрывают.

Благодаря сильной проходной пешке белые превращают проигранную партию в выигранную. К тому же им удается использовать не защищенное положение черного ферзя на e7.

1. Лc1—c8+ Лd8 : c8
2. Фa4 : a7+! Крb8 : a7
3. b7 : c8К+ и выигрывают.

Эм. Ласкер.



Белые начинают и выигрывают.

Разница в позиции королей решает борьбу

1. Крc8—b8	Лc2—b2+
2. Крb8—a8	Лb2—c2
3 Лf7—f6+	Кра6—a5

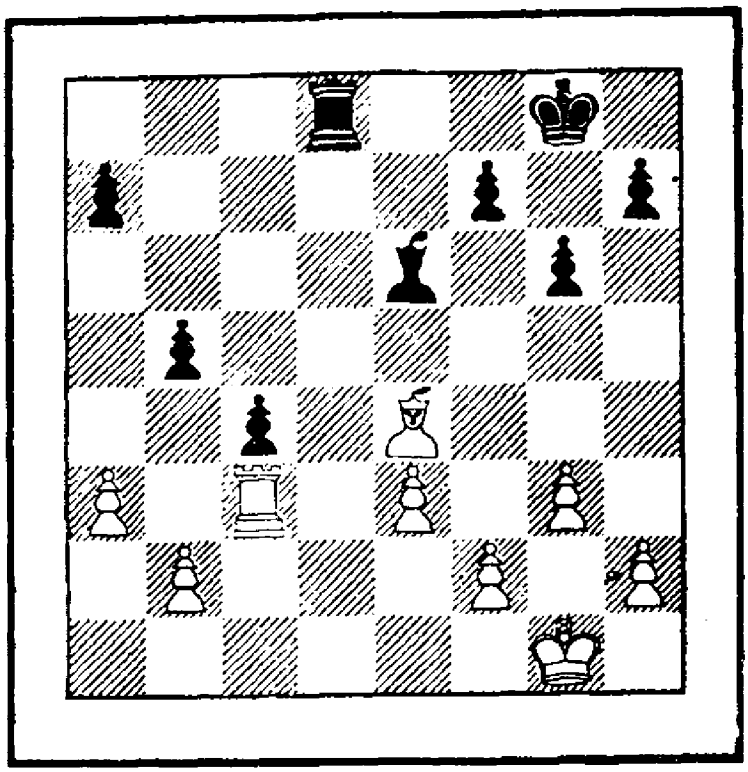
Если Крb5, 4. Крb8 выиграло бы быстро.

4. Кра8—b8	Лc2—b2+
5. Крb8—a7	Лb2—c2
6. Лf6—f5+	Кра5—a4
7. Кра7—b7	Лc2—b2+
8. Крb7—a6	Лb2—c2

9.	Лf5—f4+	Кра4—a3
10.	Кра6—b6	Лc2—b2+
11.	Крb6—a5	Лb2—c2
12.	Лf4—f3+	Кра3—a2
13.	Лf3 : f2	. . . . .

и выигрывают с ферзем против ладьи.

Капабланка.



Маршалл.

1. . . . Лd8—d1+

Ладья пробивается в тыл и препятствует приближению белого короля. Непосредственная угроза матом ходом Сe6—h3 была бы неправильна, из-за хода Лc3—c1, и нелогична, т. к. слон нужен для поддержки будущей проход-

ной пешки. Напр., 1.... Ch3 2. Лc1 Лd2 3. Лb1 a5 4. Сc6 b4 5. ab ab 6. Cg2 и теперь c4 нуждается в защите.

2.	Крg1—g2	a7—a5
3.	Лc3—c2	b5—b4
4.	a3 : b4	a5 : b4
5.	Ce4—f3	Лd1—b1
6.	Cf3—e2	b4—b3.

Здесь решающее значение приобретает образующаяся проходная пешка. Если 7. Лc2—c3, то Л : b2 8. С : c4 Лc2 и черные выигрывают. Мы начинаем понимать, как важен каждый ход; если бы теперь пала пешка c, то партия окончилась бы в ничью.

7.	Лc2—d2	Лb1—c1
8.	Ce2 : d1	c4—c3
9.	b2 : c3	b3—b2
10.	Лd2 : b2	Лc1 : d1.

Черные выиграли фигуру. Их дальнейшая стратегия базируется на связывании неприятельских фигур.

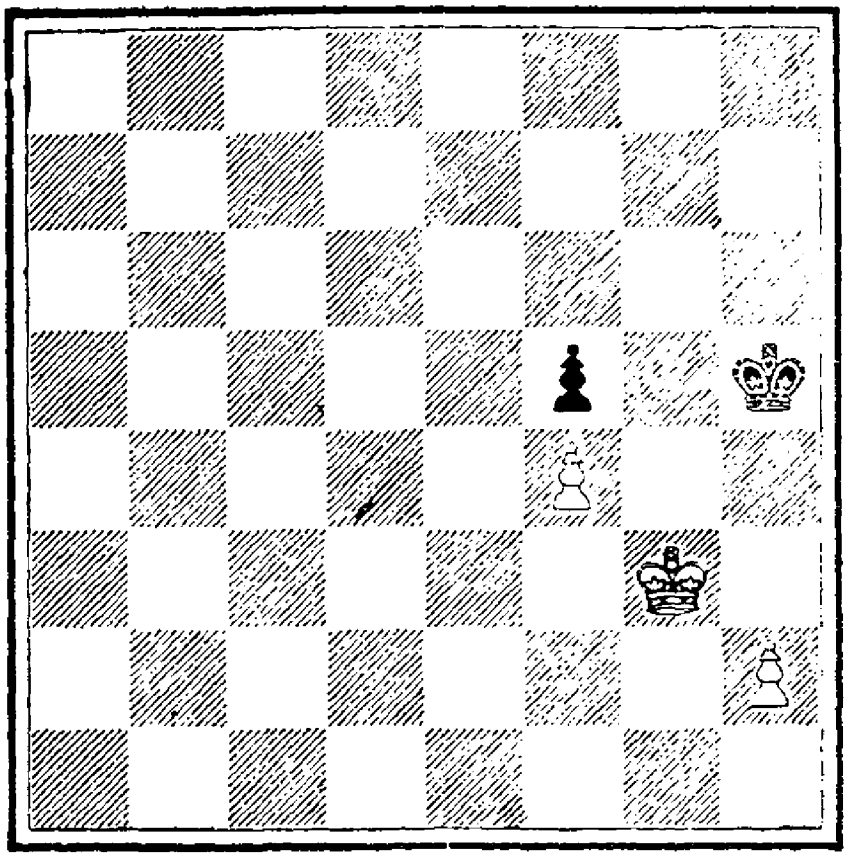
11.	Лb2—c2	Ce6—f5
12.	Лc2—b2	Лd1—c1
13.	Лb2—b3	Cf5—e4+

Если f2—f3, то Лc2+

14.	Крg2—h3	Лc1—c2
15.	f2—f4	h7—h5.

Выигрыш обеспечен.

Примеры на Цугцванг.



Белые начинают и выигрывают.

Как только черные займут свое лучшее положение, мы должны иметь возможность в свою очередь немедленно занять свою лучшую позицию, ибо лишь тогда станет заметным цугцванг. Оставаться белому королю на королевском фланге нет смысла, т. к. там у него нет поля деятельности, например, 1. Кр g3—h3, Кр h5—h6 2. Кр h3—h4 Кр h6—g6 и дальше проникнуть король не может. Ина-

че говоря, королевский фланг—во власти черных; белые там находятся в положении защиты. Двигать вперед пешку h, по крайней мере, сразу не стоит, т. к. она и без того слаба, а чем дальше продвинется, тем легче будет завоевана черными. Положим, что черный король занял пункт g4; он тем самым не дает продвинуться пешке h2, и атакует пешку f4. Следовательно это—лучшее положение черных. Отсюда вывод, что лишь в тот момент когда черный король станет на g4, белые должны занять пункты e3 или e5, т. е. свои наивыгоднейшие позиции.

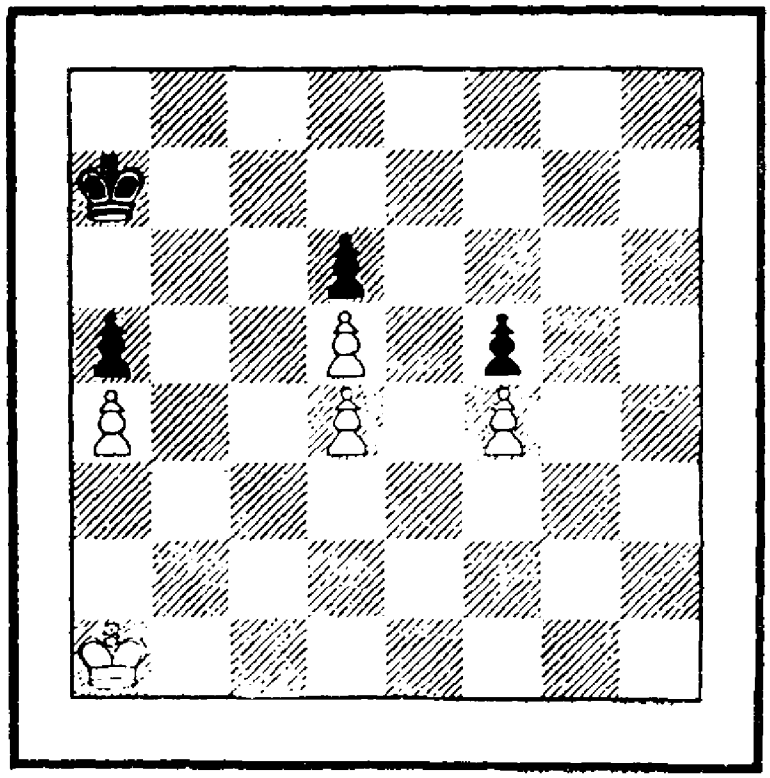
Следовательно игра разовьется таким образом:

1.	Крg3—h3	Крh5—h6
2.	Крh3—g2!	Крh6—h5
3.	Крg2—g3	Крh5—h6
4.	Крg3—f2	Крh6—h5
5.	Крf2—e2!	Крh5—h4
6.	Кре2—d3	Крh4—g4
7.	Крd3—e3	. . .

Если бы теперь был ход белых, то черным удалось бы сделать ничью.

7.	. . . .	Крg4—h3
8.	Кре3—d4	Крh3 : h2
9.	Крd4—e5 и выигрывают.	

Эм. Ласкер.



Белые начинают и выигрывают.

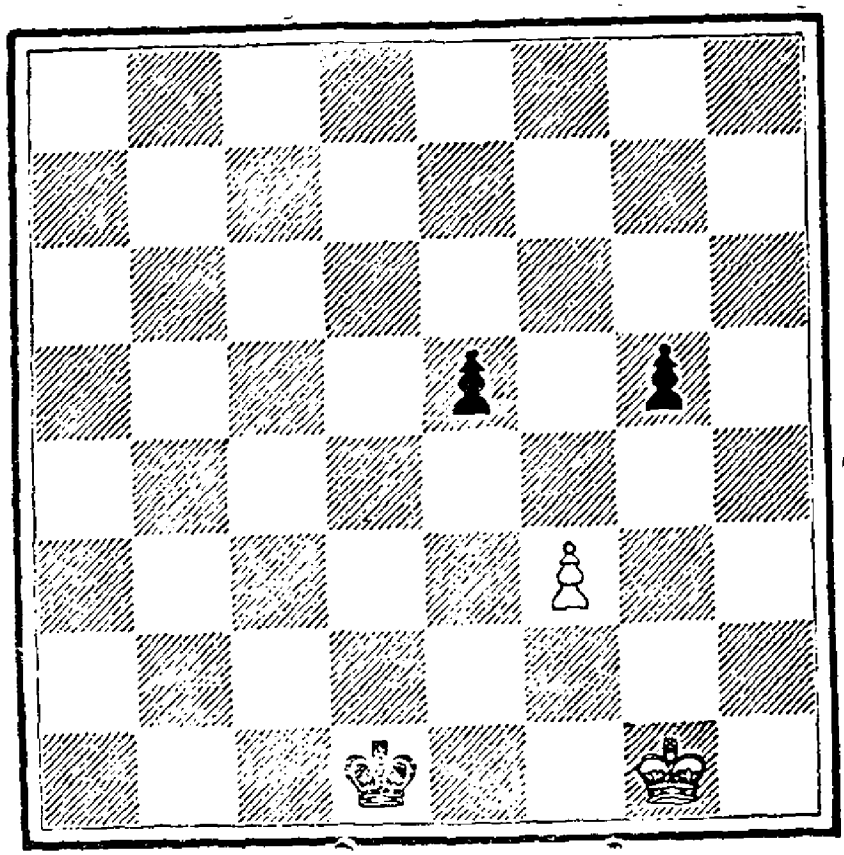
В момент, когда белые станут на поле c4, черные должны владеть полем b5 (т.-е. стоять на a6 или b6), а при занятии белыми поля h4 черные должны держать под обстрелом поле h5. Если белые займут поле d3, то от c4 их отделяет 1 ход, а от h4—четыре хода, следовательно в этот момент черные должны занять поле c7—единственное поле, отстоящее на 1 ход от b6 и на 4 хода от h5. Это выражают так: поле c7 соответствует полю d3; полю a7 соответствует b1 и т. д.

1. Кра1—b1 . . . .

Плохо было бы Крb2 из-за Кра8 и черные достигают ничьей.

1.	. . . .	Крa7—b7
2.	Крb1—c1	Крb7—c7
3.	Крc1—d1	Крc7—d7
4.	Крd1—c2	Крd7—c8
5.	Крc2—d2	Крc8—d8
6.	Крd2—c3	Крd8—c7
7.	Крc3—d3	и легко выигрывают

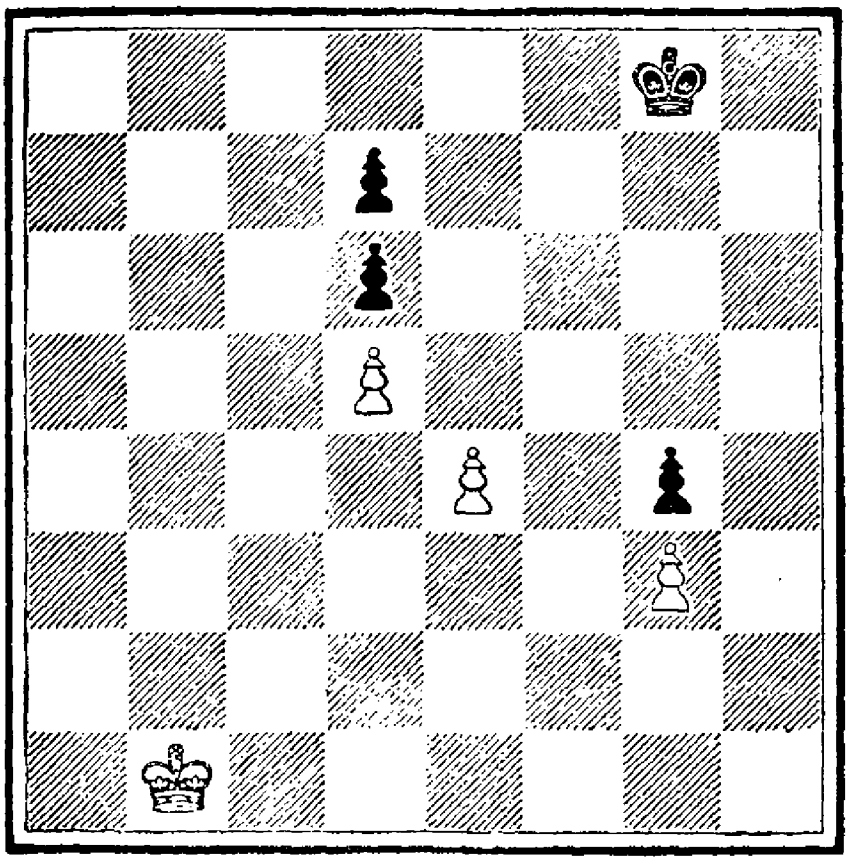
благодаря Цугцвангу.



Эта позиция иллюстрирует также принцип цугцванга. Пунктов, с которых черный король атакует белую пешку—три: e2, e3 и f4. Самый передний и, потому, самый выгодный—e2. Когда черный король на нем, белый должен быть готов итти на g2; и когда чер-

ный король пойдет на e3, белый должен занять g3. Игра будет протекать так:

1. Крg1—h1 Крd1—d2
2. Крh1—h2 Крd2—d3
3. Крh2—h3 Крd3—d4
4. Крh3—g4 Крd4—e3
5. Крg4—g3 Крe3—e2
6. Крg3—g2 Крe2—d1
7. Крg2—h1 (h3) и ничья.



Белые при своем ходе делают ничью, без хода—выигрывают. У белых две возможности

атаки, против которых черные должны принять меры; первая—занять королем пункт f4, вторая заключается в том, чтобы после продвижения пешки e4—e5 занять королем поле e5.

Следовательно, черным нужно при ходе белых Кре3 отвечать Крg5, а на Крd4 возразить Крf6. Они не смеют стать королем на g5 или f6, прежде чем белые не займут e3 или d4.

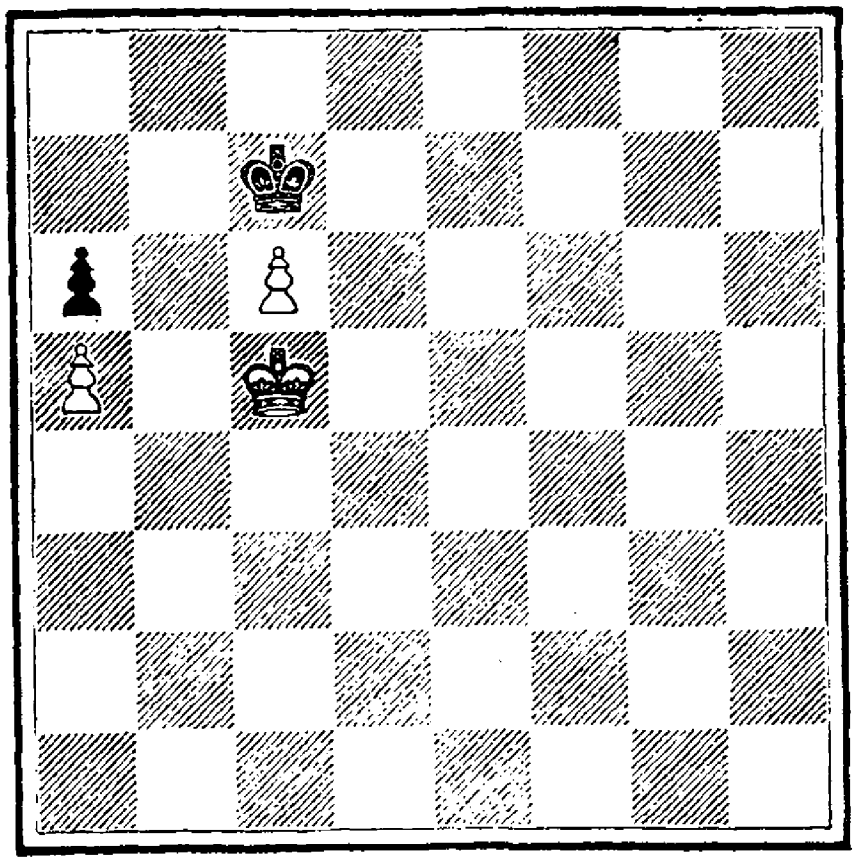
Полю d3 соответствует только поле g6. Если мы проследим положение соответствующих друг другу полей дальше, то мы убедимся, что короли в положении диаграммы стоят уже на таких полях.

При ходе черных они проигрывают в силу цугцванга следующим образом:

1.	. . . .	Крg8—h8
2.	Крb1—b2	Крh8—g8
3.	Крb2—b3	Крg8—h7
4.	Крb3—c2	Крh7—h6
5.	Крc2—d2	Крh6—h5
6.	Крd2—c3	Крh5—g5
7.	Крc3—c4	Крg5—g6
8.	Крc4—d3	и белые выигрывают

одной из двух возможных атак.

Если в начальной позиции ход белых, то черные всегда становятся на поле соответствия и делают ничью.



У белых два шанса выиграть, один, основанный на их проходной пешке, другой на слабости ладейной пешки черных (а). В настоящий момент черный король занимает в обоих отношениях выгодную позицию. Это изменяется следующим образом:

1.	Крc5—d5	Крc7—c8
2.	Крd5—c4	Крc8—d8
3.	Крc4—d4	Крd8—e8
4.	Крd4—d5	Крc8—c7
5.	Крd5—c5	. . . .

Теперь ход уже за черными, и белые легко выигрывают; или

4. . . . . Крc8—d8
5. Крc5—d6 Крd8—c8
6. c6—c7 Крc8—b7
7. Крd6—d7 . . . .

и мат через несколько ходов.

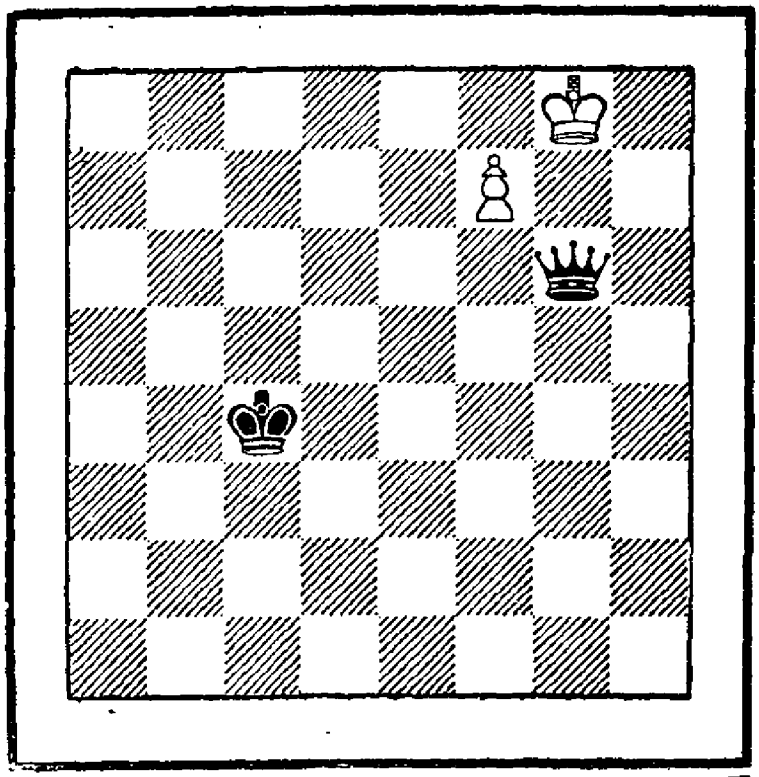
Еще примеры: Белые Кра1, Черные Крb3. Сb7, па7.—Игра ничья, т. к. можно запатовать белого короля, выгнать же его из угла не представляется возможным.

Белые: Крd1, черные Крd3, пс3. Белые при своем ходе проигрывают, черные при ходе делают только ничью.

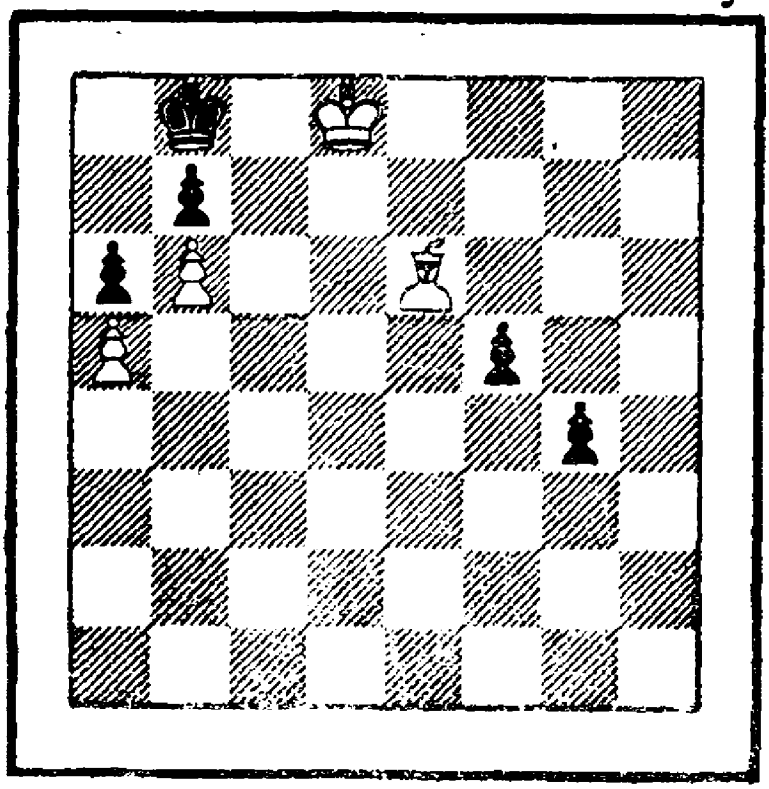
Белые: Крg7, пh7, черные Фg5, Крd4. Белые делают ничью, хотя бы ходом Крg7—h8, после чего черным, если они желают играть на выигрыш, ничего не остается, как освободить белого короля из патового положения, после чего король открывает вновь дорогу пешке. Правда, если черный король стоит ближе, например, на е5, то выигрыш достигается следующим образом:

1. Крg7—f8 Фg5—f6+
2. Крf8—g8 Крe5—e6
3. h7—h8Ф Фf6—f7×.

П а т.



Белые начинают и делают ничью. Белый король для достижения ничьей идет в угол.

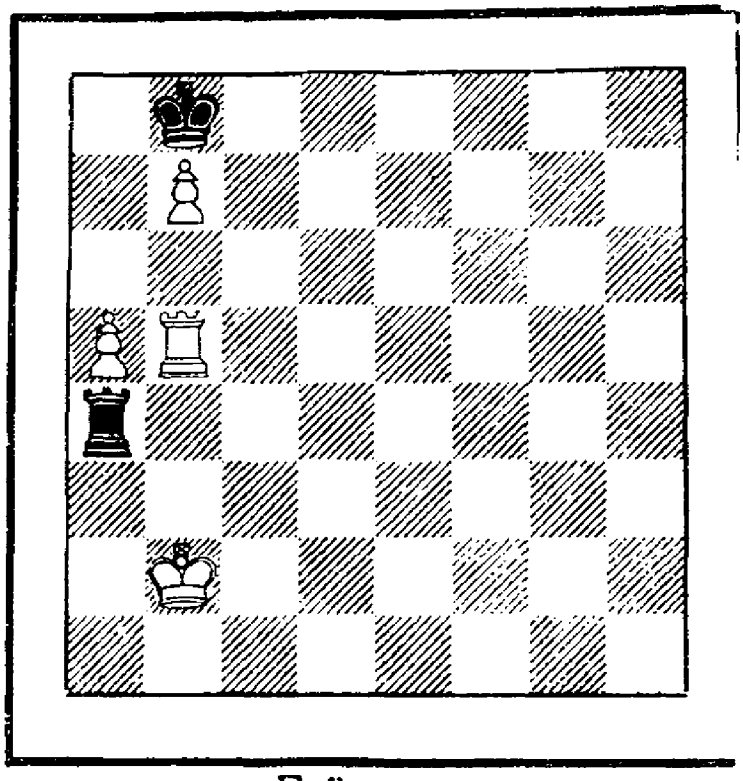


Белые начинают и выигрывают.

Задача белых — предотвратить пат. Б пешку f5 нельзя, ибо после ходов 1. (g4—g3 2. Cf5—h3 g3—g2 3. Ch3 : g2 Крb8 белый король не может приблизится бе го, чтобы не сделать пата, а на ход 4. последует просто Кра8—b8. Белые вы вают, оставляя черным пешку f.

1.	Крd8—d7	g4—g3
2.	Ce6—d5	f5—f4
3.	Cd5—f3	g3—g2
4.	Cf3 : g2	f4—f3
5.	Cg2—f1	f3—f2
6.	Крd7—d8	Крb8—a8
7.	Cf1 : a6	и теперь посл
7.	. . . .	b7 : a6
8.	Крd8—c8	белые выигры

Др. Бернштейн.



Гейльман.

Белые при своем ходе могут запатовать черных, но выиграть не могут.

1. Крb2—b3 Ла4—a1
2. Крb3—c4 Ла1—c1+
3. Крc4—d5 Лc1—a1
4. Крd5—c6 Ла1—c1+
5. Крc6—b6 . . . .

Единственное поле, на котором белые спасаются от шахов

5. . . . . Лc1—c7.

Грозя Лc7 : b7; 6. a5—a6 не спасает. А на 6. Краб следует Лc6+ и Л : b6 с патом.

Сравнительная сила фигур и полей в концах игры.

Так-как к фигурам в эндшпиле ставятся своеобразные требования, то и сравнительная их сила в этой стадии игры подвергается некоторым изменениям.

Матовая атака в эндшпиле может иметь место лишь при внезапной концентрации всех фигур против стесненного, или обнаженного короля. Такое положение мы рассматриваем с точки зрения середины игры, все остальные же положения мы будем рассматривать с совершенно иной точки зрения, которую я сейчас об'ясню. Это произойдет не без пользы для играющего, так как для достижения в эндшпиле благоприятных положений, из которых могут выкристализоваться преимущества бо̀льшего размера, необходим ясный взгляд на качество фигур и полей.

Сравнительная сила фигур зависит главным образом от их подвижности и от распределения слабых пунктов в данном положении. Значение подвижности в средних положениях высчитывалось математиками и оно лежит в основе определения среднего достоинства фигур. С приближением это определено так: пешка 1 единица, конь или слон—3, король—4, ладья—5, ферзь—9. Если на доске мало стесняющих моментов, поднимается подвижность и вместе с тем сила слона, ладьи и ферзя. При отсутствии тяжелых фигур увеличивается сила короля. Это в том случае, если не принимается во внимание значение полей доски, и лишь центральные поля e4, d4, e5, d5 принимаются, как несколько более сильные, чем остальные. В эндшпиле-же обычно сила полей весьма различна. Проходная пешка поднимает значение всех перед ней лежащих полей; фигуры, владеющие этими полями таким образом поднимаются в своем весе; правда, лишь до тех пор, пока проходная пешка продолжает составлять угрозу. Как только пешка свою роль сыграла, немедленно происходит полнейшая переоценка ценностей. Слабость какого либо пункта увеличивает значение тех полей, с которых возможно давление на слабость. Чем ближе слабые места находятся друг к другу, тем выше значение коня и короля, район действия которых сравнительно ограничен, но которые на этом малом пространстве оказывают очень сильное влияние на события; наоборот, если слабые места отдалены друг от друга, поднимается значение дальнобойных фигур.

Если мы будем исходить из точки зрения сравнительной оценки силы фигур, и в зави-

симости от этой точки зрения станем строить игру, то в способе ведения эндшпилей мы получим определенную, довольно узко очерченную схему. В очень подвижных положениях, которые являются исходными точками большинства эндшпилей, атакующий будет стремиться уменьшить с помощью давления на слабые места, подвижность фигур противника. При этом, естественно, из-за могущих произойти обменов, пострадает и подвижность фигур самого атакующего, но последний постарается устроить так, чтобы сохранить некоторое преимущество в расположении (и тем самым в сравнительной силе своих фигур), над фигурами противника. Положение приобретет известную жесткость. В этом, несколько менее подвижном положени атакующий постарается разрушить с помощью сильного и продолжительного давления на слабые места позицию противника. После этого, так сказать, рукопашного боя, может произойти ликвидация прежних взаимоотношений, переоценка ценности фигур и полей, начнется новая фаза, и игра может таким образом периодически повторяться, пока, наконец, не приблизится конец партии и не закончится борьба.

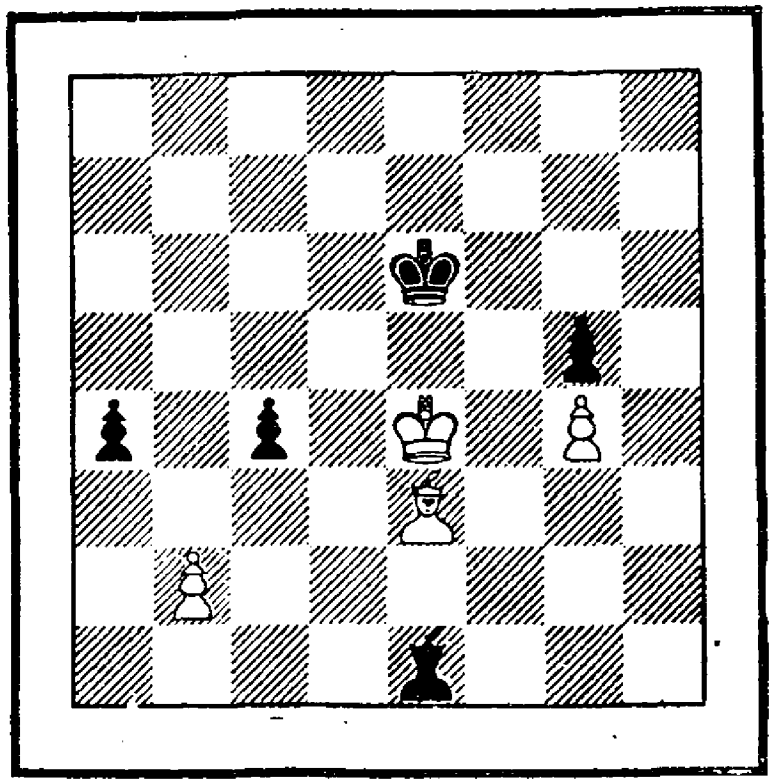
Для того, чтобы нарисованная картина борьбы в эндшпиле происходила с полной последовательностью, нужно, чтобы атакующий базировался на определенном преимуществе и, чтобы он это преимущество использовал в соответствии с его своеобразием и характером.

Если мы имеем, положим, ладью против слона, то мы должны неприятельского короля оттеснить к краю доски, и приблизить собственного короля к слабым пунктам против-

ного лагеря. Имея ладью или слона против коня, мы постараемся создать далеко друг от друга отстоящие слабые пункты. При наличии очень подвижных фигур, мы постараемся создать много разных, хотя бы и проходящих слабых пунктов и станем грозить им одновременно, стесняя возможности противника. Имея королеву, мы будем стремиться к ослаблению позиции короля и т. д.

Следующие примеры должны помочь читателю при его первых шагах.

Яновский.



Бэрн.

Ход черных. Наиболее опасна для белых черная пешка а. Черные форсируют игру ходом

1. . . . . с4—с3

ставя перед белыми тяжелую проблему.

2. b2 : c3 . . . .

Белые не нашли правильного ответа. Надо было двинуться королем к опасному месту. 2. Крd3 c3 : b2 3. Крc2 Сc3 4. С : g5 a4—a3 5. Крb1. И теперь слон должен как можно скорее атаковать a3 или b2, например, 5. . . . Крd5 6. Сe7 или 5. . . . Сe5, 6. Сd2 и Сb4 или c3.

2. . . . . a4—a3
3. Сe3—c1 a3—a2
4. Сc1—b2 Сe1—f2

Черные грозят постепенно оттеснить короля e4. Если белые сыграют когда-нибудь c3—c4, то последует Сf2—c5—e7—f6.

5. Сb2—a1 Крe6—d6

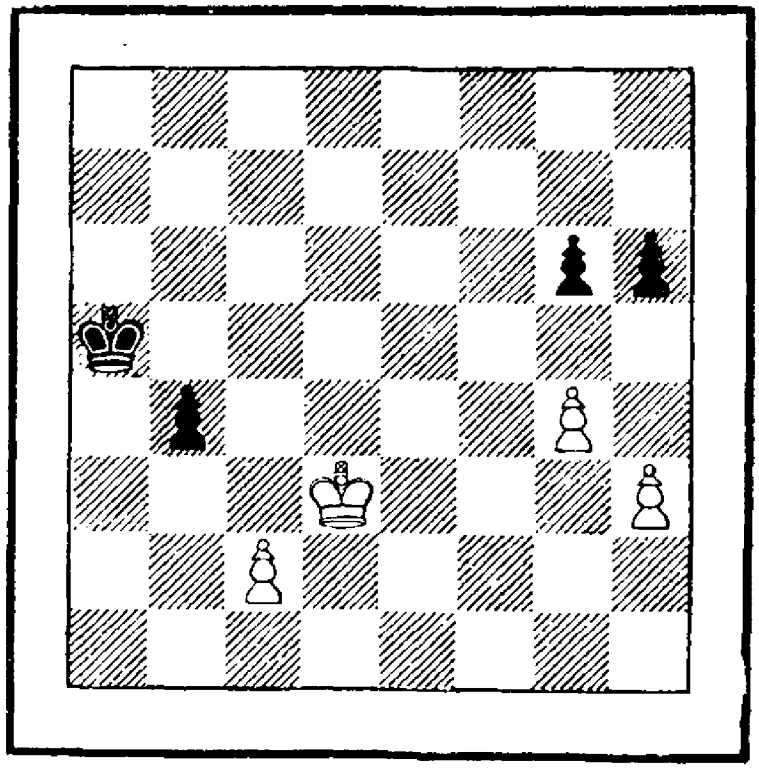
Благодаря угрозе Крd6—c5—c4 черные завоевывают поле e5.

6. Крe4—d3 Крd6—e5
7. Крd3—c4 Крe5—f4
8. Крc4—b3 Крf4 : g4
9. Крb3 : a2 Крg4—f5

Очень важен пункт e5, так как оттуда слон владеет полем g3.

10. Ла1—b2 g5—g4
11. Сb2—a3 g4—g3
12. Са3—d6 g3—g2
13. Сd6—h2 Крf5—g4

Теперь грозит Крg4—h3 с разгромом, в виду чего белые сдались.



Белые при своем ходе выигрывают, черные с ходом делают ничью.

Просмотрите внимательно картину слабых пунктов. Все пешки нуждаются в защите. Пешка g6 может быть атакована через 3 хода, равно, как и пешка c2. Белым было бы выгодно обменять пешку c2 на пешку b4, так как белый король ближе к слабым местам черных (g6 и h6), чем черный. Белые могут даже вынудить обмен пешек, благодаря цугцвангу. Очевидно, решает геометрический рисунок слабых пунктов по линиям g и h; чем отдаленнее от королей будут эти слабые пункты, тем выгоднее положение для черных. Следовательно, ход

g6—g5 должен быть для черных хорош. Белые при своем ходе выигрывают так:

1.	h3—h4!	Крa5—b5
2.	Крd3—d4	. . . . .

Нельзя допускать черного короля на c5— очень выгодное для него поле.

2.	. . . . .	Крb5—a5

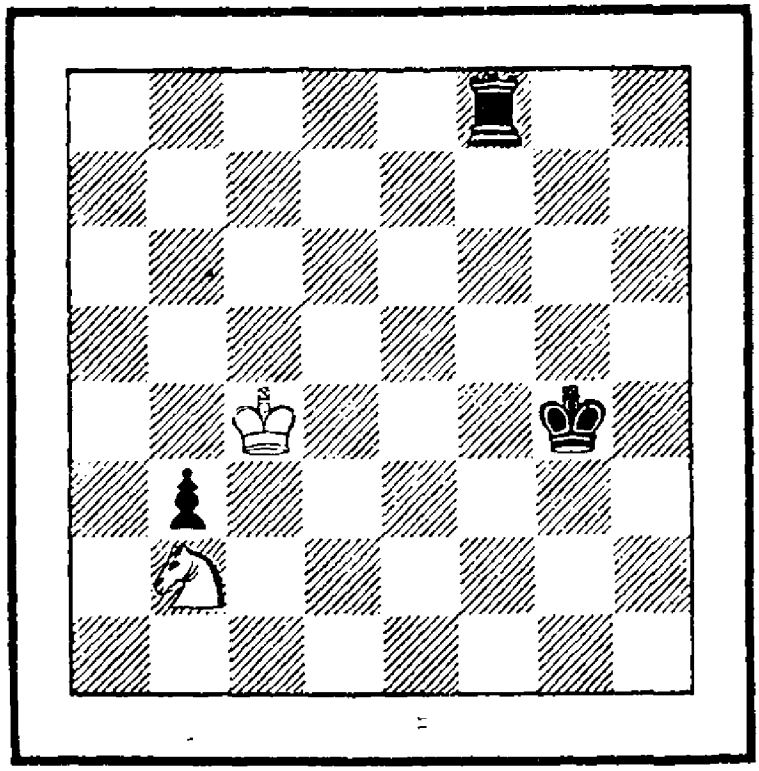
Не помогает и g6—g5, так как белые разменивают пешки и сохраняют слабый пункт черных на более близкой линии, а именно: на линии g.

3.	g4—g5!	. . . . .

Необходимо для белого короля резервировать поле f6.

3.	. . . . .	h6 : g5
4.	h4 : g5	Крa5—b5
5.	Крd4—d5	Крb5—a6
6.	Крd5—c4!	Крa6—a5
7.	Крc4—c5	Крa5—a4
8.	Крc5—b6	Крa4—a3
9.	Крb6—b5	Крa3—b2
10.	Крb5 : b4	Крb2 : c2
11.	Крb4—c4	. . . . .

Теперь король спешит через d4, e5 на f6, завоевывает пешку f6 и выигрывает.—Обратите внимание на получающийся, начиная с 6-го хода, цугцванг.



Черные начинают, но не могут выиграть.

Так как поля, за которые здесь идет борьба, т. е. b3, b2 и b1 лежат в непосредственной близости друг от друга, то положение выгодно для короля и коня. Попытка провести пешку не удается. Например:

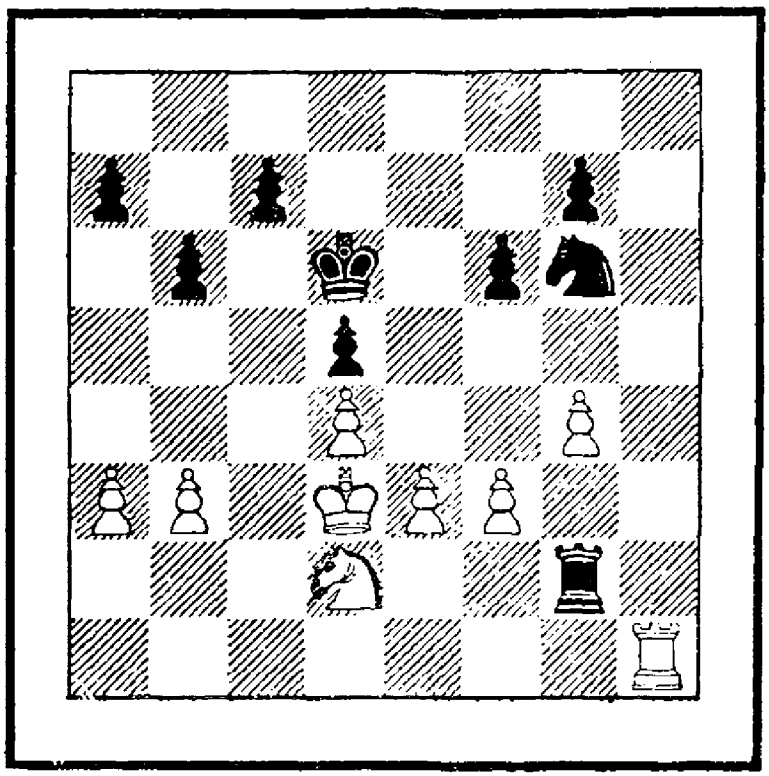
1.	. . . . .	Лf8—b8
2.	Крc4—c3	Крg4—f5
3.	Кb2—c4	Крf5—e6
4.	Кc4—b2	Крe6—d5
5.	Кb2—d3	Лb8—b5
6.	Кd3—b2	Крd5—c6
7.	Кb2—d3	Крc6—b6
8.	Крc3—b2	Крb6—a5
9.	Крb2—a3.	

Подобный же результат получается, если черные защищают пешку по горизонтали

1.	. . . . .	Лf8—f3
2.	Крc4—b4	Крg4—f4
3.	Кb2—a4	Лf3—e3
4.	Кa4—b2	Крf4—f3
5.	Кb2—a4	Крf3—e2
6.	Крb4—a3	Крe2—d2
7.	Крa3—b2 и т. д.	

Образцово проведенные концы.

Из одной партии, игранной по переписке.



Ход черных. Проанализируем положение. У белых слабые пункты: f3, так как пешка служит защитой пешки g4, Кd2, защищающий пешку f3 и Крd3, нужный для защиты коня.

В виду слабого положения короля, нужно остерегаться шахов черного коня. Это последнее входит в функции пешек e3 и d4, которые таким образом, также несколько ослаблены. У черных слабы пешки a7 и g7, но их легко защитить конем, который займет поле e6, где он будет стоять довольно безопасно, в виду того, что ход f3—f4 плох, открывая поле e4 для коня, ход же a7—a5 черные смогут совершенно спокойно сделать. Как же черным играть? Kg6—f8? Нет! Конь нужен для атаки на поля f4 и e5. Кроме того на ход Kg6—f8 могло последовать b3—b4, фиксируя слабость черной позиции, пешку a7. Отсюда ясна сила избранного черными в партии продолжение

1. . . . . c7—c5

Сразу ясно, что этим ходом завоевываются либо поле f4, либо e5.

Если мы расчитаем последствия шахов на f4 и e5, то убедимся, что шах конем на e5 оказывается роковым для белых, например: 2. d4 : c5 + b6 : c5 3. Лh1—h7 Kg6—e5 + 4. Крd3—c3 d5—d4 + и в конце концов погибает конь d2. В партии белые сыграли

2. Лh1—h7 c5 : d4

3. e3 : d4 Kg6—f4+

4. Крd3—c3 . . . . .

Конечно не Кре3, g7—g5.

4. . . . . Kf4—e6.

Если ходит ладья на h7, то может последовать Ке6 : d4.

5. Крс3—d3 a7—a5

6. Крd3—e3 Лg2—g1

Ладья атакует короля, который должен защищать пункт d4.

Благодаря этому обстоятельству белые и проигрывают.

7. Лh7—h8 Лg1—c1

8. Лh8—b8 Лс1—c3+

9. Крe3—f2 Ке6 : d4

10. Лb8 : b6+ Крd6—e5

11. Лb6—b7 Крe5—f4

Вмешательство короля решает дело. Вариант

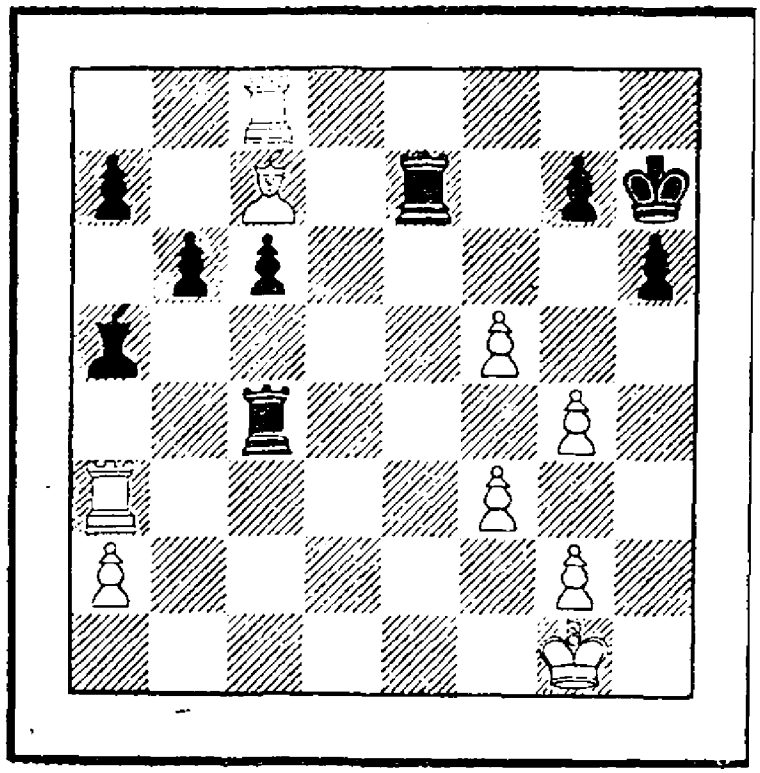
12. Лb7 : g7 Лс3—c2 13. Крf2—e1 Крf4—e3 14. Лg7—e7+ Крe3—d3 15. Кd2—f1 Кd4 : f3+ 16. Крe1—d1 d5—d4 безнадежен для белых.

12. g4—g5 Лс3—e3

Белые сдались, так как против Лe3—e2+ нет достаточной защиты. Продолжение

13. Л : g7 Лe2+ 14. Крf2—f1 f6 : g5 15. Лd2—b1 Лe2—c2 представляет собой продукт отчаяния.

Лондон.



Эдинбург.

Ход черных.

Оба короля стоят плохо, черный—нен
жен, белый же, хотя и имеет свободу
движения, но не достаточно защищен.
что черные начнут атаковать белого к
и поставят его в, хотя и защищенное, не
бующее помощи положение. Для этой
черные должны мобилизовать слона. Б
грозят начать атаку через 2 хода, при
ходами Ла3—d3—d8. Черные упустили во
ность мобилизовать слона, что можно
бы сделать ходами:

1. . . . . Са5—b4 2. Ла3 : a7 Сб4-
3. Крg1—h2 Сс5—db+ 4. Крh2—h3 Лс

Вместо этого они сыграли:

1. . . . . Лc4 - c1

Белые теперь достигают преимущества и помаленьку его реализируют.

2. Крg1—h2 Лe7—e1
3. Крh2—h3 Лe1—h1+
4. Сc7 - h2 Сa5—c3.

Если 4. . . . Cd2, то Лa3—a4—e4.

5. f3—f4 Сc3—d2

Теперь ладья a3 должна прикрывать третью линию: если Лa4, то Cd2—e1.

6. g2—g3 . . . . .

Наконец белый король открыл себе 2 поля, g2 и f3, где он стоит в безопасности от слона.

6. . . . . Cd2—a5
7. Лa3—e3! . . . . .

Страшный контр-удар.

7. . . . . Лc1—c2
8. g4—g5 Лh1 : h2+
9. Крh3—g4 h6—h5+
10. Крg4—f3 Лh2—f2+
11. Крf3—e4 g7—g6

Это вынуждено угрозой g5 - g6.

12. Лc8—c7+ Крh7—g8
13. Крe4 - e5! Лc2—c5+
14. Крe5—f6 Лc5 : f5+

15. Крf6 : g6 Лf5 – f8
16. Лc7—g7+ Крg8—h8
17. Крg6—h6 . . . . .

Подготавливая Лe3—e6—g6.

17. . . . . Сa5 – b4
18. Лe3—e6 Лf8—f5
19. Лg7—h7+ Крh8—h8
20. Лe6—g6+ Крg8—f8
21. Лg6 : c6 Лf5—c5.

Если 21. . . . . Крf8—g8 22. Лh7—g7+ Крg8—h8 23. Лc6—c8+ Лf5—f8 (или Сb4—f8 Крh8—g6). 24. Лc8—c7.

22. Лc6—f6+ Крf8—e8
23. g5—g6 . . . . .

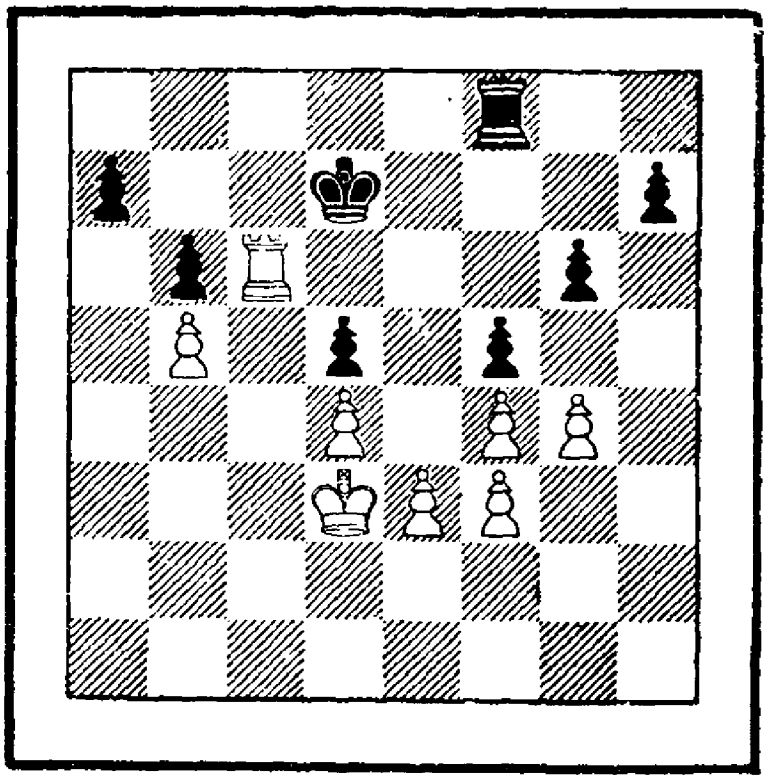
После атаки на короля, повлекшей за собой неудобное положение фигур, начинает принимать участие в игре проходная пешка.

23. . . . . Лc5 - c3
24. g3—g4 . . . . .

Блокируя линию g.

24. . . . . Сb4—f8+
25. Лf6 : f8+ Крe8 : f8
26. g6—g7+ Крf8—f7
27 Лh7 h8 Лc3—c6+
28. Крh6—h7 Сдались.

Алехин.



Рубинштейн.

Белая ладья парализует игру черных. Если она подвергнется нападению и будет обменена, то положение черных окажется незавидным из-за отсталости пешки a; если 1. . . . . Лf8—c8, то Лc6 : c8 и затем g4 : f5 и e3—e4, и черные не успевают продвинуть пешку a и должны проиграть. Но как же белым выиграть? У черных есть еще слабость—на h6; там может проявить активность белый король.

1.	Крd3—e2	Лf8—f7
2.	Кре2—f2	Лf7—f8
3.	Крf2—g3	Лf8—e8
4.	Лc6—c3	Лe8—e7
5.	Крg3—h4	. . . . .

Теперь черные должны на что-нибудь решиться. Допустить ли белого короля на g5? Сыграть ли h7—h6, ослабляя пункт g6? Если белый король проникнет на h6, то последует g4 : f5, g6 : f5, Крh6—g5 с давлением на f5 и таким большим преимуществом для белых, что об успешном сопротивлении не может быть и речи.

5.	. . . . .	h7—h6
6.	Крh4—g3	. . . . .

Теперь король должен освободить ладью от необходимости защиты пешки e3 с тем, чтобы играть Лc6 или Лa3.

6.	. . . . .	h6—h5
7.	Крg3—h4	Лe7—h7
8.	Крh4—g5	f5 : g4
9.	f3 : g4	h5 : g4
10.	Крg5 : g4	Лh7—h1
11.	Крg4—g5	Лh1—b1
12.	Лc3—a3	Лb1—b5
13.	Лa3 : a7+	Крd7—d6
14.	Крg5 : g6	Лb5—b3
15.	f4—f5	Лb3 : e3
16.	f5—f6	Лe3—g3+
17.	Крg6—h7	Лg3—f3
18.	f6—f7	Лf3—f4
19.	Крh7—g7	Лf4—g4+
20.	Крg7—f6	Лg4—f4+
21.	Крf6—g5	Лf4—f1
22.	Крg5—g6	Лf1—g1+
23.	Крg6—f6	Лg1—f1+
24.	Крf6—g7	Лf1—g1+
25.	Крg7—f8	Лg1—d1
26.	Крf8—e8	Лd1—e1+
27.	Крe8—d8	. . . . .

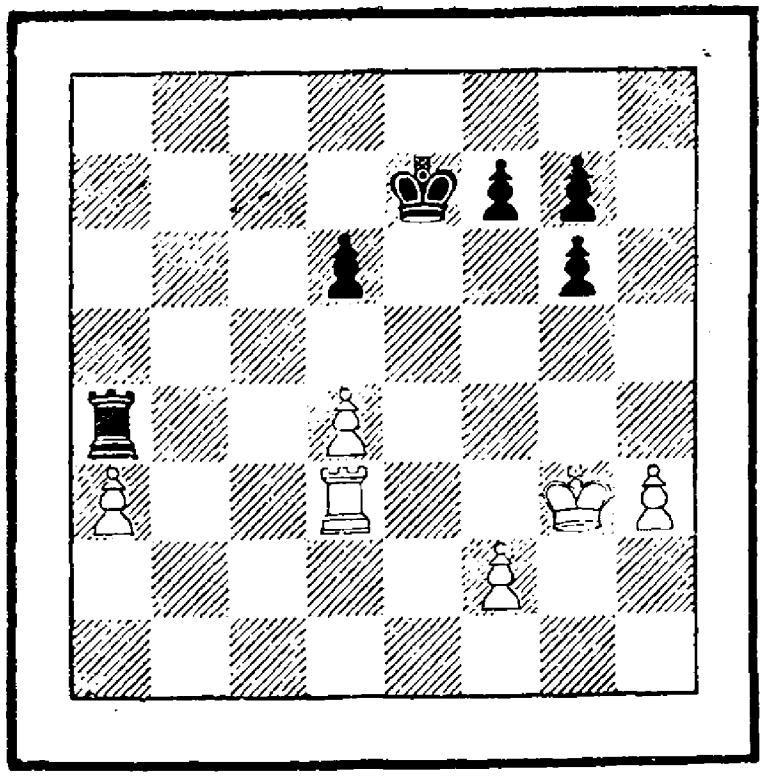
Шахи ладьей и способ, которым король от них спасается, типичные для подобного рода эндшпилей.

27.	. . . . .	Ле1—f1
28.	Ла7—d7+	Крd6—c6
29.	Крd8—e8	Лf1—f4
30.	Лd7—e7	Крc6—b5
31.	Ле7—c7.	

Разбивая все надежды черных на контратаку на пункт d4. Белый король возьмет еще пешку d5, после чего выигрыш совершенно очевиден и достаточно прост.

Черные сдались.

Рубинштейн.



Шпильман.

Белые имеют 4 слабых пешки, черные только 2. Чрезвычайно важно поле d5, куда и стремится черный король.

1.	. . . . .	Крe7—e6
2.	Крg3—f3	Крe6—d5
3.	Крf3—e2	. . . . .

Если черные бьют пешку d, то белые после размена ладей сыграют h3—h4. Тогда сдвоенную пешку черные превратить в проходную не смогут. На Крd4—c3 последует a3—a4 и за пешку a белые получат пешку d. Против этой комбинации и направлены следующие ходы черных.

3.	. . . . .	g6—g5
4.	Лd3—b3	f7—f6
5.	Крe2—e3	Крd5—c4
6.	Лb3—d3	d6—d5

У белых нет ходов.

7.	Крe3—d2	Лa4—a8
8.	Крd2—e2	Лa8—a7
9.	Крe2—d2	Лa7—e7

Если теперь 10. Лe3 то Лb7, 11. Лd3 Лb2+ 12. Крe3 Лa2 и белые попадают в цугцванг.

10.	Лd3—c3+	Крc4 : d4
11.	a3—a4	Лe7—a7
12.	Лc3—a3	Лa7—a5
13.	Лa3—a1	Крd4—c4
14.	Крd2—e3	d5—d4+
15.	Крe3—d2	Лa5—f5
16.	Крd2—e1	Крc4—b4

Теперь противоядие белых—пешка a—обезврежено.

17.	Кре1—е2	Крb4—a5
18.	Ла1—a3	Лf5—f4
19.	Ла3—a2	Лf4—h4
20.	Кре2—d3	Лh4 : h3+
21.	Крd3 : d4	Лh3—h4+
22.	Крd4—d3	Лh4 : a4
23.	Ла2—е2	Ла4—f4
24.	Крd3—е3	Кра5—b6

Оба противника предпринимают перегруппировку сил, т. к. слабые места переместились.

25.	Ле2—c2	Крb6—b7

Чтобы предотвратить или, по крайней мере, затруднить атаку на пункт g7.

26.	Лс2—c1	Лf4—a4
27.	Лс1—h1	Крb7—c6
28.	Лh1—h7	Ла4—a7
29.	Кре3—e4	Крc6—d6
30.	Кре4—f5	g7—g6+
31.	Крf5 : g6	Ла7 : h7
32.	Крg6 : h7	Крd6—e5
33.	Крh7—g6	g5—g4

Черные теперь могут добиться выигрыша, например, следующим образом: Крg6—h5, f6—f5.

Теперь нельзя Крh5—g6 из-за f5—f4. Если же Крh5—g5, то Кре5—e4 Крg5—h5, Кре4—f3.

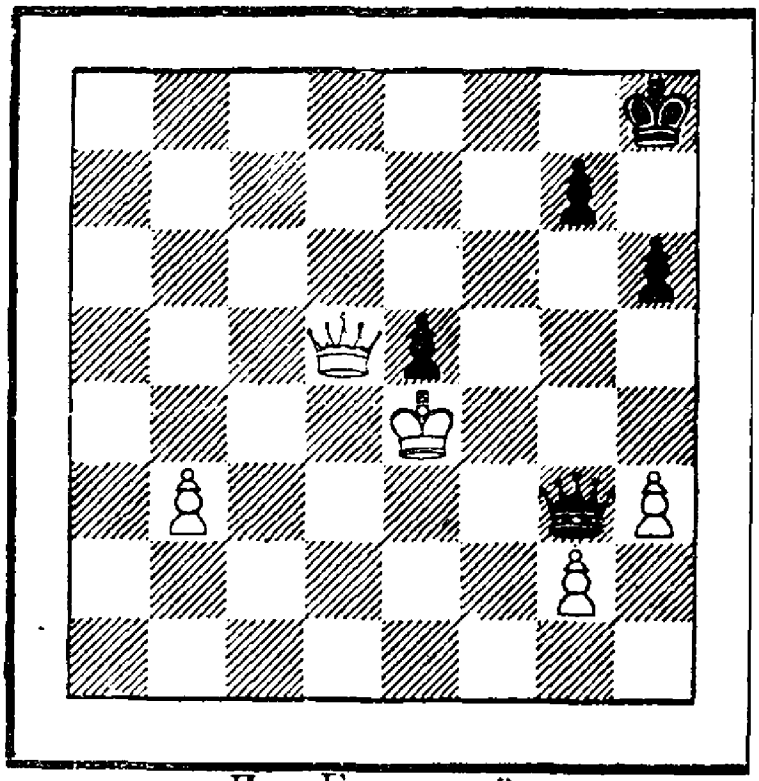
Поэтому белые предпочли сдаться.

Чрезвычайно интересны концы игр с ферзями.

Угрозы шахами, в особенности, вечным шахом, защиты против этих угроз, атаки, имею-

щие целью размен ферзей, все это, вме
теорией о сильных и слабых пунктах,
дает весьма своеобразную технику
Следующий пример послужит для раз'яс
сказанного. Из его анализа мы выведем
одно правило т. е., что король более с
стороны должен держаться вдали от хо
защищенной проходной пешки противни

Др. Перлис.



Др. Бернштейн.

1. Фd5—d8+ Крh8—h7
2. Фd8—d3 . . . . .

Белые, конечно, стремятся разменять
зей, черные же, наоборот, избегают раз

2. . . . . Фg3 : g2+
3. Крe4 : e5+ Крh7—h8

Лучше было g7—g6, чтобы иметь возможность скорее использовать свою лишнюю пешку на королевском фланге.

4.	b3—b4	Фg2—g5+
5.	Крe5—d4	Фg5—f6+
6.	Крd4—d5	Фf6—f7+
7.	Крd5—c5	Фf7—c7+
8.	Крc5—d4	Фc7—f4+
9.	Крd4—c3	Фf4—c7+
10.	Крc3—b2	Крh8—g8
11.	b4—b5	. . . .

Тихие ходы всегда прерываются серией шахов, благодаря чему подобные концы всегда очень длинны; их логика, впрочем, весьма проста.

11.	. . . . .	Крg8—f7

Следовало, как можно скорее, двигать свои пешки. Без контр-игры черные обречены на гибель.

12.	Крb2—b3	Крf7—e7
13.	Крb3—a4	Фc7—a7+
14.	Крa4—b4	Фa7—b6
15.	Фd3—e4+	Крe7—d8
16.	Фe4—d5+	Крd8—e7
17.	Фd5—e5+	Крe7—d8

Если король защищает пешку g, то следует Фe5—c5 и пешка b продвигается еще на шаг вперед.

18.	Фe5 : g7	Фb6—d6+
19.	Крb4—a4	Фd6—d1+

20.	Крa4—a5	Фd1—d2+
21.	Крa5—a6	Фd2—a2+
22.	Крa6—b6	Фa2—f2+
23.	Крb6—b7	Фf2—f3+
24.	Крb7—b8	Фf3—f4+
25.	Крb8—a7	Фf4—a4+
26.	Крa7—b6	Фa4—f4

Опять момент отдыха. Белый ферзь имеет теперь центральное положение.

27.	Фg7—g8+	Крd8—e7
28.	Фg8—d5	h6—h5
29.	Фd5—c5+	Крe7—d8
30.	Фc5—d5+	Крd8—e7
31.	Крb6—b7	h5—h4
32.	Фd5—c5+	Крe7—e6
33.	b5—b6	Фf4—f1
34.	Крb7—b8	Крe6—f7
35.	Фc5—c7+	Крf7—g6
36.	Фc7—d6+	Крg6—f7
37.	b6—b7	Фf1 : h3
38.	Крb8—c7	Фh3—c3+
39.	Крc8—d8	Фc3—h8+
40.	Крd8—d7	Сдались.

Пусть читатель после этих примеров и образцов займется собственными исследованиями, без боязни и предрассудков, с некоторой долей старательности, с юмором и стремлением твердо следовать выставленным принципам.

Послесловие.

Несколько слов о стиле и о значении мастеров.

Существует ли в шахматах стиль?

Великие писатели имеют свой стиль письма, Гете имел даже «стиль жизни». Можно ли с таким же правом говорить о стиле шахматиста? Стиль, в какой бы области он не проявлялся, делжен быть индивидуален и в то же время содержать логическое единство.

Слабый игрок не может иметь стиля, и по всей вероятности очень немного найдется людей, которым можно приписать определенный стиль. Стиль редок, так как он—соединение двух противоречащих друг другу элементов, свободной индивидуальности и строгой последовательности.

Возможна ли и вне искусства, конкретно, возможна ли в шахматах такая индивидуально окрашенная последовательность?

Несомненно, что стиль могут иметь только мастера. Мне не пришлось в своей жизни видеть хотя бы одну последовательно проведенную любителем партию. Любители могут с известной последовательностью проводить лишь урывки партий, мастера же создают в течение своей жизни несколько партий, в которых красной нитью проходит с начала и до логически довершенного конца одна определенная мысль, одна идея. Но и этого достижения еще не достаточно для того, чтобы утверждать, что мастер имеет определенный, лишь ему одному присущий стиль, пока не исследованы в том же направлении и его остальные достижения, ошибки, его незавер-

шенные попытки. Имеется ли вообще такая, если можно так выразиться, «личная марка» у шахматных маэстро?

Если бы мастера были лишь виртуозами математики, то об их стиле нельзя было бы и говорить. Однако, логика шахмат не математического свойства. Математик найдет, что $2\times4=4$, мастерский же ход в шахматах редко бывает определен однозначно. Он становится таковым лишь после долгого размышления за и против, причем решающее значение подчас имеют чрезвычайно мелкие обстоятельства. Известную роль в выборе играют и склонности, а также—и в очень большой степени—фантазия.

И в самом деле, история учит, что и шахматные маэстро имеют стиль «В стиле Морфи», «в стиле Стейница»: эти выражения, с которыми мы в шахматной литературе встречаемся очень часто, показательны. И многие другие из мастеров придали своим партиям что-то своеобразное, что мы при переигрывании их определенно ощущаем.

Если бы эта оригинальность игры была плодом несовершенства, то после ее разгадки все эти персональные стили рухнули бы, как построенные из зыбкого песка дворцы и дома играющих детей, и осталось бы лишь мертвящая однозначная корректность геометрической прямой.

Но в шахматах нечего опасаться таких возможностей, ибо существует несколько родов совершенной шахматной игры. Что это разнообразное обосновано в самой структуре шахмат, следует из одного рассуждения, которое я бы назвал «теоремой каррикатур».

По меньшей мере пять методов существует в шахматах, дающих совершенный способ игры. Правда, это все угрировки, «каррикатуры», но весьма похожие на действительность каррикатуры.

I. Стиль автомата. В каждом положении (а положений имеется, теоретически, конечное количество) автомат сделает соответствующий данному моменту ход. Автомат найдет этот ход без затраты умственного труда, без исканий; ход у него на готове, он—в его структуре, как шаблон, и он производит, хотя бы по памяти, в одинаковом положении, всегда одно и то же движение.

II. Крепкий стиль. В крепких позициях можно лавировать, и держаться спокойно, подобно тому, как черепаха может игнорировать муху, опустившуюся на ее панцырь. Лишь после ошибки противника игрок «крепкого» стиля вырывается из своей берлоги, в остальное время он сидит в ней и выжидает.

III. Стиль завлекающий. Игрок, в полную противоположность предыдущему стилю, сам создает настолько опасное, острое, положение, что кажется, как будто неминуема погибель. Однако он держится все время на лезвее острого ножа—оставляя себе возможность отступления, в виде ничьей. При первом, слишком рискованном, маневре завлеченного такой игрой противника, мы схватываем его ежевыми рукавицами, и казавшийся полубезумным защитником—превращается в бешеного атакующего.

IV. Комбинационный стиль. Он не признает правил, но расчитывает все варианты ход за ходом, хотя бы их был миллиард. Для

этого нужны громадная память и здоровое сердце.

V. Стиль борца, т. е. играющего по правилам борьбы. Он забывает о конечности шахмат, и в виду этого применяет к шахматам те весьма мудрые правила и законы, которые руководят нами в бесконечной по самой своей сути борьбе за существование. Этот стиль лежит в основе теории Стейница, это—предмет рассуждений настоящей книжки. Я называю его—классическим стилем.

Применить классический стиль во всей строгости, понятно,—выше сил человеческих.

Попытки в этом направлении из теперешних маэстро делает лишь один: твердо верующий в принцип Рубинштейн. Но и ни один из остальных стилей не может быть применен в чистом виде. Алехин, например, приверженец комбинационного стиля. И несмотря на свою молодость, здоровье, богатство фантазии, прилежание и преданность делу он не в состоянии осилить невероятных требований комбинационного стиля, т. к. для этого нужны сверхчеловеческие силы. Другой тип того же рода—Рети. Его комбинации глубоки, глубоки, как пропасть. Но напряжение слишком велико; его стоходовые комбинации нередко верны, настоящий продукт вдохновения, но его двухходовые комбинации подчас ошибочны. Даже если держаться одного определенного стиля, все же шахматы не становятся однозначными. В этом пункте один из больших учителей, Тарраш, вероятно был бы со мной не согласен, т. к. его шахматная система построена на определенностях.

Он часто говорит: единственно корректный ход; редко: корректный ход (т. е. один

из корректных ходов); он всегда говорит: это — самый лучший ход; и никогда: один из лучших ходов. Возможно, что его система была важна для него, как педагога, быть может он сам чувствовал всю односторонность и узость своей системы, быть может на практике он ее смягчил и лишь для теории оставил ее постулаты, как фикцию, но необходимую с педагогической точки зрения—фикцию. Во всяком случае он на практике сам любит искания и опыты, т. е. то, что к учению об однозначности шахмат—не подходит.

Никто из современных маэстро не верит в такие большие возможности, как Капабланка. Дебют, например, его не особенно интересует. Он, кажется, уверен, что партию можно начать хорошо на много, на сотню, или даже тысячу ладов, почти—или совершенно—равноценных. Но учение о сильных и слабых пунктах—его религия.

Классический стиль, допускающий известный выбор возможностей, но ставящий в то же время ряд определенных требований, например то, что в защите нужно быть чрезвычайно экономным, этот стиль есть настоящий плод шахматной игры; изобретатель шахмат вероятно чуял, что его изобретение воспитает со временем такой «борцовский» стиль. Совершенно ясно, что не картина виртуоза — математика, владеющего стратегией игры в совершенстве, стояла у него перед глазами. Классический стиль быть может не самый удобный для шахмат, которые конечны, но он замечательно подходит к жизни, к бесконечной, многообразной жизни.

И так как это факт, то следовало бы каждому любителю поучиться классическому сти-

лю, постараться осилить его суть—и тем самым отдать дань духу шахмат.

Требовать от мастеров, чтобы они все играли бы в одном и том же, хотя бы в классическом стиле, было бы не правильно. Каждый из них имеет свою индивидуальность. Боголюбов—классик в атаке, Нимцович—в защите. Глубочайший комбинационный талант Рети, ищущий авантюры Шпильман, всезнающий Грюнфельд, хитроумный Тартаковер, точный Тейхман, прозрачный Бернштейн, пикантный Мизес, каждый из них—подарок шахматному миру. Так как мастера своим царованием служат миссии шахмат, т. к. без них наша игра скоро стала бы бестолковой — то было бы очень кстати, если бы шахматный мир стал организованным; для многих целей, но и для той, чтобы позаботиться о своих мастерах. Где есть долг—должна быть воля, а где воля—там найдется путь. Дайте возможность мастерам плодотворно творить. Это—требование. Каждый, кто от шахмат получает поучение и развлечение, пусть окажется признательным за это мастерам. Пусть все поддержат, как один, всемирную организацию, которая поставит себе такие цели.

Конец.

КНИГОИЗДАТЕЛЬСТВО

„СОВРЕМЕННЫЕ ПРОБЛЕМЫ“

существует с 1907 года.

КАТАЛОГ КНИГ,

выпущенных в 1924—25 г.

Цена 1 руб.

МОСК
ЛИН № 18
Ц. 8 р.

Ц. 15 Р.



АДРЕС ИЗ-ВА:
СИВЦЕВ ВРАЖЕК, 40.
Телеф. 5-65-07.
Лично от 5—7 ч.