ЭМАНУИЛ ЛАСКЕР

УЧЕБНИК ШАХМАТНОЙ ИГРЫ



ГОСУДАРСТВЕННОЕ ИЗДАТЕЛЬСТВО

ЭМАНУИЛ ЛАСКЕР / УЧЕБНИК ШАХМАТНОЙ ИГРЫ

EMANUEL LASKER

LEHRBUCH DES SCHACHSPIELS



ЭМАНУИЛ ЛАСКЕР

УЧЕБНИК ШАХМАТНОЙ ИГРЫ

Единственный разрешенный автором перевод с немецкого под редакцией И. Л. МАЙЗЕЛИСА

ГОСУДАРСТВЕННОЕ ИЗДАТЕЛЬСТВО
МОСКВА — ЛЕНИНГРАД
1926

Отпечатано
в 1-й Образцовой типо-
графии, Госиздата, Москва, Пятницкая, 71.
Гиз № 1635б. Главлит № 6039б.
Тираж 10.000.

Я очень высоко ценю возможность обратиться к шахматистам Советского Союза. У них есть энергия и творческий дар, которые вдохнут новую жизнь в старую шахматную игру. Поэтому я особенно охотно предлагаю их вниманию те учения, которые до сих пор выросли из идеи шахматной игры.

Emanuel Lasker

Январь 1926 г.

ПРЕДИСЛОВИЕ

Вниманию читателей предлагается учебник, который ставит своей задачей быть систематичным.

Не первый ли это учебник, который хочет дать своему предмету гармоническое построение? Учебники, вообще говоря, не систематичны, так как в них даются одни отрывки, одни только частности; эти частности не считают даже нужным связать хоть кое-как в одно целое, а просто нагромождают их одну за другой в едином вместилище — книжном переплете.

Человек будущего будет экономен в своей работе, в своем расходовании времени и во всем том, что он пожелает сделать составной частью своего „я", и потому он захочет, чтобы все, что он изучает, отличалось единством структуры. Из учебников, которые распространены в настоящее время, ни один не доживет до того будущего.

Здесь представлена идея старой шахматной игры — идея, которая дала ей силу просуществовать тысячелетия. Эта идея изложена здесь так, как она проявилась в истории шахмат, их логике и их жизни. Это — идея борьбы, в частности — твоей борьбы.

ЭМАНУИЛ ЛАСКЕР

Тыров (Германия).
Октябрь 1925 года.

ОГЛАВЛЕНИЕ

Стр.

Предисловие автора.

Книга I. Первоначальные сведения о шахматной игре 1
Книга II. Учение о дебютах 32
Книга III. Комбинация 97
Книга IV. Позиционная игра 153
Книга V. Эстетика шахматной игры 233
Книга VI. Примерные партии 254

Заключительные замечания 298
Указатель имен 303

КНИГА ПЕРВАЯ

ПЕРВОНАЧАЛЬНЫЕ СВЕДЕНИЯ О ШАХМАТНОЙ ИГРЕ

Шахматная игра имеет свою историю, которая давно уже возбудила интерес к себе, но о которой мы тем не менее знаем лишь очень немного. О возникновении этой игры существует несколько легенд, историческая правда которых заключается лишь в том, что они правильно переносят место возникновения в Азию, а время возникновения — в очень далекое прошлое. В египетской скульптуре были найдены изображения игр, похожих на шахматы. Найдены были также относящиеся к шахматам документы, писанные свыше тысячи лет тому назад. Однако шахматная игра той эпохи не была тождественна с современной. На протяжении своей истории шахматы, несомненно, претерпели многочисленные изменения, и, кто знает,— не является ли предком наших шахмат игра в шашки, или, точнее, некоторое подобие этой игры.

История шахмат в Европе началась приблизительно тысячу лет тому назад. В ту эпоху они пользовались в Испании большим уважением и являлись любимой игрой знати и ученых. В шахматы играли при дворах и в рыцарских замках, их воспевали в прекрасных поэмах. В течение столетий они оставались утонченной игрой, доступной лишь изысканному вкусу; постепенно они проникли в Италию и Францию и в конце концов получили повсеместное распространение.

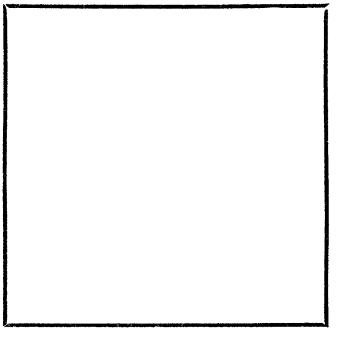
Шахматная игра, как сказано, подвергалась различным изменениям, но только по внешности, по форме, а не по своей сущности. Последняя оставалась неизменной на протяжении тысячелетий, и раскрыть ее поэтому нетрудно: игра в шахматы всегда стремилась отображать войну между двумя враждебными сторонами, ожесточенную войну, которая хотя и ведется по определенным законам и установленным порядком, но не знает, что такое милость или пощада. Это становится ясным из простого ознакомления с правилами игры.

Шахматная доска

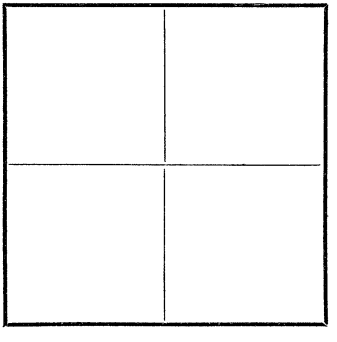
Самое старое в шахматах, это, несомненно, — доска, поле шахматной битвы. Она состоит из 64 полей — маленьких квадратов, составляющих в совокупности один большой квадрат. Эти 64 квадрата располагаются в виде восьми горизонтальных и восьми пересекающих их вертикальных линий. Можно, стало быть, получить шахматную доску, разлагая один большой

1 Ласкер. Учебник шахматной игры.

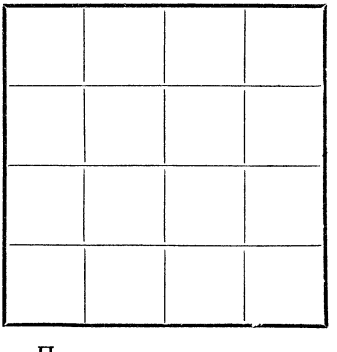
квадрат на составляющие его маленькие, путем последовательного деления его сторон пополам. Помещенные ниже схемы делают этот процесс совершенно наглядным.



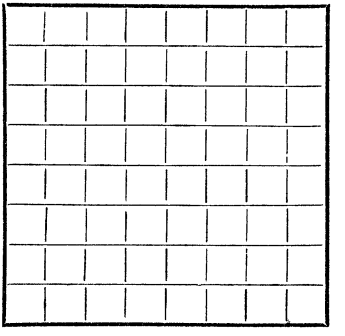
Целый квадрат.



После первого деления пополам.

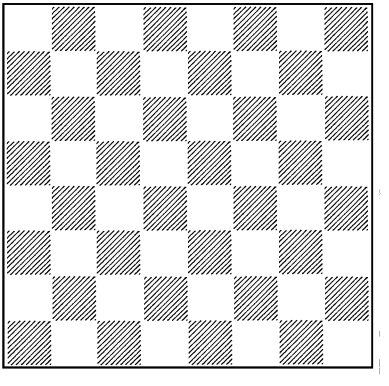


После второго деления.



После третьего и последнего деления.

Таким образом технический процесс изготовления шахматной доски очень прост; несложно и логическое понимание ее. Удобообозримость 64 клеток доски, однако, облегчают еще более тем, что окрашивают эти клетки попеременно в белый и черный цвет, так что с давних времен шахматная доска имеет такой вид:



Очень важно, чтобы желающий изучить шахматную игру точно знал доску и мог ясно представить себе каждое поле в его индивидуальном положении, равно как и взаимное расположение групп смежных полей. Для облегчения этого всю

доску делят на три части: середину и два фланга. Первая и вторая вертикальные линии (слева) образуют левый фланг; седьмая и восьмая линии, примыкающие к правому краю доски,— правый фланг; третья, четвертая, пятая и шестая линии — середину. Середину этой середины образуют четыре поля, лежащие в четвертой и пятой линии и в четвертом и пятом ряду; эти четыре поля называются центром.

Чтобы получить возможность коротко и ясно описывать происходящее на доске, каждому полю дали название. В прежние времена им давали названия картинные (описательные), в наш естественно-научный век — названия математические. Эти математические названия напоминают систему координат, вроде той, которая была установлена Декартом. При этом „линии", идущие снизу вверх, обозначаются по порядку буквами: *a*, *b*, *c*, *d*, *e*, *f*, *g*, *h*; „ряды" же, идущие слева направо, обозначаются, также по порядку, цифрами: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8. Говорят, таким образом, о линии *a*, о линии *b* и т. д. до линии *h*, или о 1-м ряде, 2-м ряде и т. д. до 8-го ряда. Так как каждое поле может принадлежать только одной линии и одному ряду, то оно совершенно точно определяется указанием этой линии и этого ряда. Например поле b5, это — то поле линии *b*, которое находится в 5-м ряду. Вошло в привычку ставить сперва букву, а потом цифру, так что всегда говорят и пишут „поле b5", а не „поле 5b". Эта система дает, таким образом, возможность просто и единообразно обозначать каждое поле на доске.

О другой системе, системе описательного обозначения, речь будет ниже.

В математической системе обозначений указанное выше разделение доски на отдельные части выражается так: левый фланг образуют линии *a* и *b*, правый — линии *g* и *h*, середину — линии *c*, *d*, *e* и *f*; центр составляют четыре поля: d4, d5, e4, e5. В шахматах говорят также о „крае" доски, который составляют линии *a* и *h* и ряды 1 и 8, а также — о четырех „угловых полях": a1, a8, h1, h8.

Шахматист, который хочет научиться свободно читать книги о шахматах, должен прежде всего научиться быстро и правильно обозначать поля, которые указываются ему на доске пальцем, а также быстро и правильно находить на доске поля, которые указываются ему в математическом обозначении, и ясно представлять себе их геометрическое положение.

Шахматные фигуры

Войска, которые сражаются на шахматной доске, состоят из белых и черных шахматных фигур. Белые фигуры образуют одну партию, черные — другую, враждебную. Коротко называют эти партии просто белыми и черными. Таким образом цветом фигуры предрешается вопрос о ее подчинении и верности, и притом решается безусловно.

Фигура никогда не дезертирует к врагу, она никогда не выходит из повиновения и сохраняет верность до смерти. Конечно смерть ее лишь временная; когда фигура гибнет в бою, она переселяется с шахматной доски в ящик, где хранятся снятые фигуры в ожидании следующей партии; тогда все они празднуют веселое, окрыленное надеждами воскресение.

У белых и черных имеются одни и те же фигуры: король, ферзь, две ладьи, два слона, два коня и восемь пешек. Таким образом в каждой партии насчитывается всего шестнадцать фигур. Фигуры расставляются на доске, при чем каждая из них занимает только одно поле и, наоборот, каждое поле может быть либо пустым либо занятым только одной фигурой. К началу игры фигуры расставляются определенным, раз навсегда установленным образом, а затем игроки изменяют это первоначальное расположение фигур, делая поочередно „ходы", т.-е. передвигая свои фигуры с одного поля на другое. В этом и заключается ведущийся по определенным правилам бой между шахматными фигурами, каждая из которых стремится защитить своего короля и помочь овладеть королем противника.

Внешний вид фигур бывает различен; в книгах фигуры обозначаются следующими условными буквами: король — Кр, ферзь — Ф, ладья — Л, слон — С, конь — К; пешки же никак не обозначаются.

На диаграммах фигуры изображаются следующими условными значками.



Тот из игроков, чья очередь делать ход, должен, как было сказано, переставить одну из своих фигур с того поля, на котором она стоит, на какое-нибудь другое поле. В этом и заключается „ход", а в чередующейся смене таких ходов заключается весь ход битвы. Конечно это описание, как будет объяснено ниже, не совсем полно; оно передает только суть дела, а в подробностях есть еще небольшие изменения, заключающиеся в том, что иногда — при рокировке и превращении пешки — сразу движутся две фигуры одной и той же партии. Все ходы, однако, делаются по определенным правилам, которым игроки обязаны подчиняться. К обзору этих правил мы и переходим.

Правила ходов

Король может двигаться с того поля, на котором он стоит, только на одно из соседних полей, ладья может двигаться только по прямой линии, слон — только по косой (по диагонали), ферзь — и по прямой и по

диагонали, конь делает прыжок, т.-е. кратчайший непрямолинейный путь, возможный на шахматной доске, а пешка двигается только вперед и только на одно поле. Все эти ходы допустимы лишь на такое поле, которое не занято другой своей же фигурой, и при условии, что путь к этому полю свободен. Если путь ладьи, слона или ферзя к какому-нибудь намеченному полю прерывается тем, что одно из полей по дороге занято, то фигура не может перепрыгнуть через эту преграду. Для занятия какого-нибудь поля не служит препятствием то, что на нем стоит фигура противника; мы „берем" эту фигуру, завладеваем полем и отправляем неприятельскую фигуру в ящик для снятых фигур, и для данной партии все эти снятые фигуры являются мертвыми и бесполезными. Остальные фигуры — король, конь и пешка — также могут брать фигуру противника: король и конь, если они могут пойти на поле, занятое этой фигурой, пешка — если неприятельская фигура стоит перед ней на смежном по диагонали поле (отнюдь не прямо перед ней). Все фигуры могут быть взяты и все могут быть поставлены под удар за исключением короля. Если ему грозит опасность, если, как говорят, противник „дает шах", то игрок о б я з а н защищать своего короля; если же королю не остается никаких путей к спасению, то он получает „мат", „шах и мат", и партия кончена.

Приведенные правила ходов не полны и изложены в слишком сжатой форме, но они дают наглядное представление о шахматной борьбе. Теперь мы рассмотрим их в отдельности и выясним полно и наглядно все сопутствующие логические моменты.

Король

Король может передвинуться со своего места на всякое поле, удовлетворяющее следующим условиям:

1) оно является соседним с тем полем, какое король занимал раньше;

2) оно не занято никакой фигурой того же цвета, что и король;

3) оно не находится под ударом какой бы то ни было неприятельской фигуры.

Только о д и н р а з в течение партии король может отступить от этих правил, т.-е. пойти не на с о с е д н е е поле,— а именно, при „рокировке". При рокировке король и одна из ладей его партии передвигаются одновременно, при чем ладья ставится рядом с королем, а король переставляется через нее. При этом предполагается:

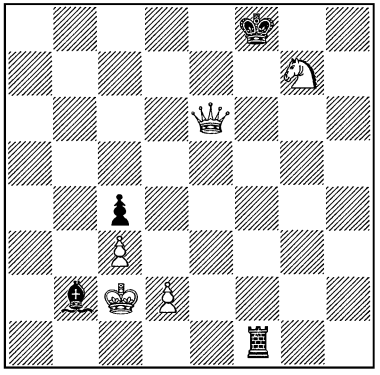
1) что король не находится под „шахом" (т.-е. под ударом);

2) что король и ладья в течение партии до этого момента еще не двигались;

3) что путь ладьи свободен;

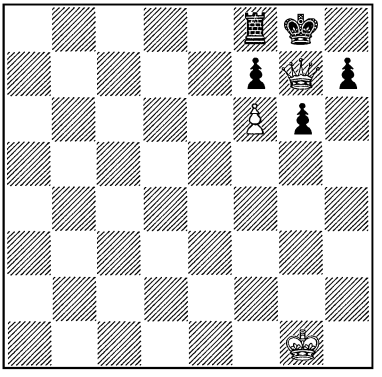
4) что ни король ни ладья не попадают в результате рокировки под удар.

Оживим теперь при помощи наглядных примеров то, что было так сжато изложено.

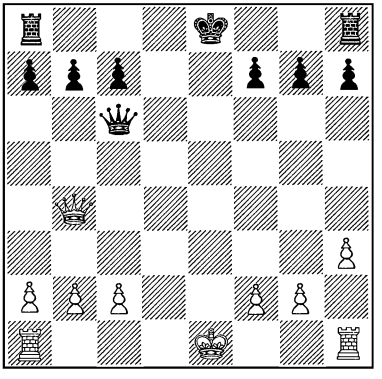


Белый король, находящийся на поле c2, имеет в своем распоряжении только один ход, а именно, на b2. Он может пойти туда, ибо, во-первых, это поле является соседним с полем c2, на котором он в настоящее время стоит; во-вторых, это поле занято не собственной фигурой, а неприятельской, и, в-третьих, оно не находится под ударом какой-либо из вражеских фигур. Действительно, на доске находятся следующие неприятельские фигуры: король на f8, ладья на f1, слон на b2 и пешка на c4, и ни одна из этих фигур не угрожает полю b2. С другой стороны, белый король не в праве пойти на поле b1, c1 или d1, так как эти поля находятся под ударом ладьи f1, а также на поля b3, или d3 так как им угрожает пешка c4; не может он также пойти на c3 или d2, так как эти поля заняты его же пешками; все же другие поля на доске для него недостижимы, потому что они не являются смежными с тем полем, которое он занимает в настоящий момент.

Убедитесь сами, что и у черного короля имеется только один ход, а именно на g7.



Ход черных. Их король стоит под „шахом“, так как ему угрожает белый ферзь. Он не может взять этого ферзя, так как поле g7 находится под ударом пешки f6, но он не может пойти и ни на какое другое поле. Ферзь g7 не может быть также взят какой-нибудь другой черной фигурой. Поэтому черному королю нет спасения, он получил „мат“, и черные проиграли партию.

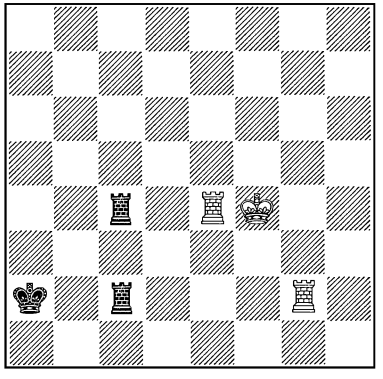


Здесь короли и ладьи стоят на своих первоначальных ме-

стах. Предположим, что они в данной партии вообще еще не двигались. В этом случае белые могут произвести рокировку как ладьей h1, так и ладьей a1; как говорят, белые могут рокировать и в „короткую“ и в „длинную“ сторону. При короткой рокировке белая ладья с h1 перейдет на f1, а король — с e1 на g1; при длинной рокировке Кре1 перейдет на c1, а Ла1 — на d1. Черные могут рокировать в длинную сторону, переместив короля с e8 на c8, а ладью с a8 на d8, но в короткую сторону они рокировать не могут, так как их ладья h8 попала бы при этом на поле f8, что не разрешается, так как белый ферзь b4 угрожает полю f8.

Ладья

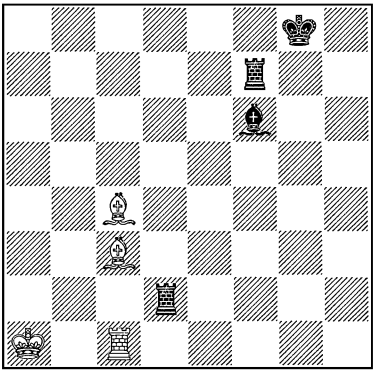
Ладья, стоящая на c2, имеет в своем распоряжении следующие ходы: на b2, d2, e2, f2, g2;



она не может пойти на c1 или на c3, так как она вынуждена защищать своего короля от вражеской ладьи g2. Ладья c4 может пойти на a4, b4, d4, e4, но не может пойти на f4, так как белая ладья d4 преграждает ей путь и защищает этим белого короля. Ладья e4 имеет только два хода: на d4 или c4; ладья же g2 имеет в своем распоряжении 12 полей, а именно поля: h2, f2, e2, d2, c2, g1, g3, g4, g5, g6, g7, g8.

Слон

В этом положении на доске имеются три слона: на c3, c4, f6;

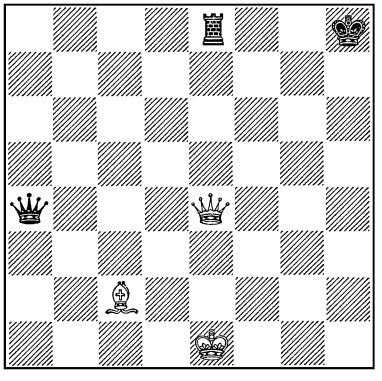


кроме них — три ладьи: на c1, d2, f7 и, конечно, два короля — короли ведь не снимаются — на a1 и g8. Так как слоны ходят по диагоналям, то слон c3 может взять слона f6, и наоборот. Однако взять ладью d2 слон c3 не может, так как его связывает слон f6, заставляющий его защищать своего короля. Слон c4 может взять ладью f7; последняя же вообще никуда уйти не может, так как она связана, будучи вынужденной защищать своего короля от нападения слона c4.

Число различных полей, на которые могут пойти в данном положении слоны, составляет: для слона c3 — четыре (b2, d4, e5, f6), для слона c4 — десять (a2, b3, d5, e6, f7, a6, b5, d3, e2, f1), и, наконец, для слона f6 — девять (h8, g7, e5, d4, c3, d8, e7, g5, h4).

Ферзь

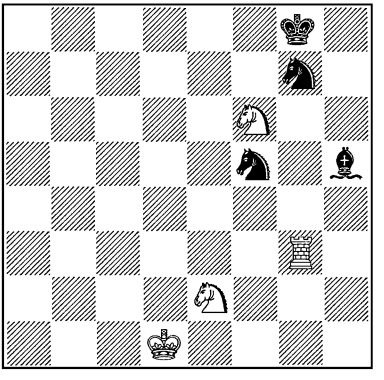
В этом положении на доске находятся два ферзя, одна ладья, один слон и оба короля. Черный



ферзь a4, соединяя в себе ходы ладьи и слона, имеет в своем распоряжении следующие ходы: на b4, c4, d4 и e4, где он берет белого ферзя, на b3 и c2, где он берет слона, на b5, c6, d7 и на a1, a2, a3, a5, a6, a7, a8. Белый ферзь e4 может пойти только на e2, e3, e5, e6, e7, e8, так как ладья e8 напоминает ему о необходимости защиты короля. Если бы не это, то он мог бы пойти на h7 и дать мат черному королю. В данном же положении он должен взять ладью на e8 или дать ей взять себя.

Конь

Здесь на доске имеются четыре коня и, кроме них, еще одна ладья, один слон и оба

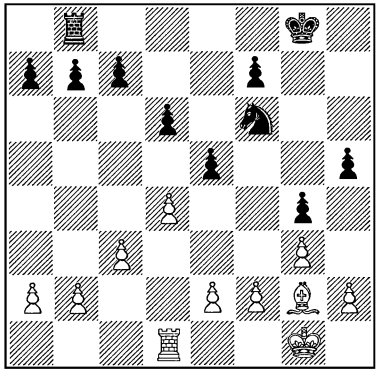


короля. Из четырех коней два неподвижны; конь e2 не может двинуться со своего места из-за слона h5, конь g7 — из-за ладьи g3: они обязаны защищать своих королей. Конь f5 может пойти на одно из следующих полей: e7, d6, d4, e3, g3 (при этом он берет ладью), h4, h6. Итак, кратчайший прыжок на доске осуществляется следующим образом: сперва отсчитываются два поля вправо или влево, вверх или вниз, а затем одно поле в направлении перпендикулярном к ним. Это дает для коня, стоящего на f5, восемь возможностей, но одна из них, именно ход на g7, отнимается у него, так как это поле занято своей фигурой. У коня f6 имеются все восемь возможностей; он угрожает неприятельскому королю, дает ему шах, и король, что-

бы спастись, вынужден будет бежать куда-нибудь, например на f7.

Пешка

Здесь мы видим 16 пешек, т.-е. все пешки, какие вообще участвуют в игре, и, кроме них, две ладьи, одного слона, одного



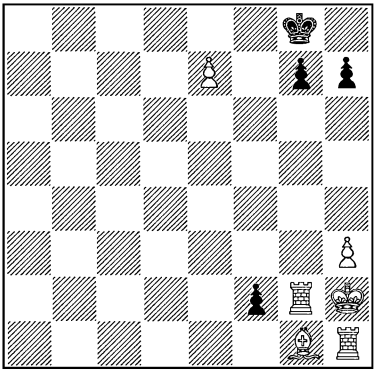
коня и обоих королей. В начале партии белые пешки занимают второй ряд доски, а черные — седьмой. С этих мест они движутся вперед или берут фигуры противника, но всегда продвигаются по направлению к врагу, т.-е. белые пешки движутся всегда снизу вверх, черные — сверху вниз. Белая пешка d4 может, например, взять черную пешку e5, и, наоборот, потому что пешки движутся по прямой линии, берут — по косой, но всегда навстречу врагу.

В приведенном положении мы видим три пешки, которые не могут двигаться, которые, как говорят, блокированы; это — пешки g3, g4, f7. Пешка g3 блокирована пешкой g4 (пешка берет ведь не по прямой, а по косой линии). Девять пешек: a2, b2, e2, f2, h2, a7, b7, c7, f7 стоят еще на тех местах, которые они занимали в начале партии, остальные же семь пешек — c3, d4, g3, d6, e5, g4, h5 — уже продвинулись со своих первоначальных мест. Пешка d4 может сделать один из двух ходов: либо продвинуться на d5 либо взять пешку e5. Пешка c3 может сделать один только ход — продвинуться вперед на c4 Пешки же, стоящие еще на своих исходных местах и притом не блокированные, могут также сделать два хода; это — одно из тех отступлений от общих правил, которые на протяжении столетий завоевали себе своей целесообразностью права гражданства. Эти пешки могут по выбору играющего продвинуться вперед на одно или на два поля. Например пешка a2 может пойти либо на a3 либо на a4; ход на a4 считается также только одним ходом.

Применение этого правила натолкнулось, правда, на одно затруднение. Установление его имело в виду ускорить развитие шахматных событий и сделать их более разнообразными, но при этом часто оказывались нарушенными права противника. Чтобы убедиться в этом, обратим внимание на положение белой пешки f2 и черной g4. Здесь пешка g4 следит за тем, чтобы белая пешка f2 не прошла безнаказанно через поле f3; если она станет на это поле, то черная пешка может ее взять. Так было в течение многих столетий. Затем появи-

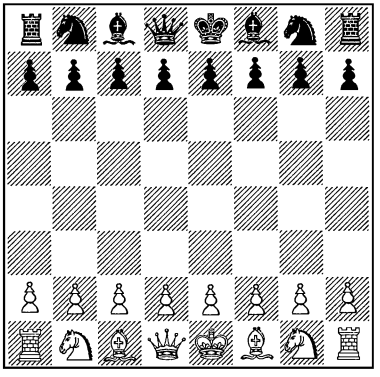
лось нововведение, и пешка получила право, если игрок хотел этого, сделать сразу двойной ход, — правда, брать неприятельскую фигуру она при этом не имела права. Естественно, что стоявшая на страже пешка чувствовала себя обманутой, когда вражеская пешка проскальзывала мимо нее, не давая возможности взять себя. Это давало повод к спорам, и в конце концов победила справедливость: пешка, стоящая на страже, сохраняет свое право взять при желании вражескую пешку, но это взятие должно являться непосредственным ответом на двойной ход пешки. Например, если бы в приведенном положении белые сыграли f2 — f4, то черные могли бы ответить на это ходом g4 : f3 и взять неприятельскую пешку там, где они с самого начала предполагали взять ее, т.-е. не на f4 (куда, до введения нового правила, пешка f2 вообще не могла попасть сразу), а на f3, куда она первоначально только и могла пойти. Это взятие называется взятием „на проходе“, или, пользуясь очень употребительным французским выражением, взятием „en passant“. Если пешка, проскользнувшая мимо сторожившей пешки, не берется ближайшим ходом на проходе, то позже брать ее на проходе уже нельзя, и она остается в своей выдвинутой позиции; в нашем примере, если после хода пешки f2 — f4 черные не берут ее сейчас же на проходе (на f3), то пешка остается на поле f4.

Так как пешки никогда не ходят назад, то, продвигаясь с ряда на ряд, они в конце концов достигают последней линии, какой они вообще могут достигнуть, т.-е. доходят до конца своего существования в качестве пешек. Это, однако, не означает их смерти, ибо в бою занимать собой врага и наступать на него — почетно. Поэтому пешка, достигшая последнего ряда, воскресает для новой, чрезвычайно почетной жизни: она превращается в фигуру — ферзя, ладью, слона или коня — по выбору играющего; это, конечно, для нее „повышение“, так как фигура обладает гораздо большей подвижностью и силой, чем пешка.



Если в этом положении ход белых, то они продвигают пешку e7 на e8, т.-е. в последний ряд, требуют себе ферзя, ставят его вместо пешки на e8 и дают черным „мат“. Если же ход черных, то они двигают пешку f2 на f1, требуют коня, ставят его вместо пешки на f1 и дают „мат“ белым.

Начальное положение



С давних времен фигуры в начале партии расставляются так, как показано на диаграмме, и первый ход делают белые. В углах стоят ладьи, первый ряд занимают белые фигуры в такой последовательности: Л, К, С, Ф, Кр, С, К, Л; угловое поле с правой стороны от играющего белыми — белое; во втором ряду стоят белые пешки, в седьмом ряду — черные пешки, в восьмом — черные фигуры, при чем каждая из них находится против соответствующей белой фигуры: король против короля, ферзь против ферзя, и т. д. Белый ферзь всегда стоит на белом поле, черный — на черном, т.-е. ферзь всегда стоит на поле своего цвета.

Исход игры: мат, пат, ничья

С объявлением шаха и мата партия кончается, но матом одному из королей кончается не всякая партия.

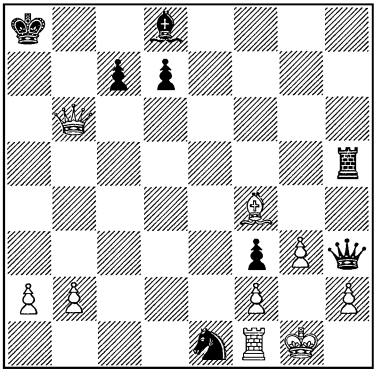
Если играющий при своем ходе не может сделать никакого хода, которым не подставляет своего короля под удар, при чем его король не стоит под шахом, т.-е. если у не находящегося под шахом короля нет ни одного дозволенного правилами хода, то это называется „патом“. Получивший пат не проиграл партию, ибо проигрывает партию только получивший мат, а обязательное условие мата заключается в том, что король должен находиться под шахом, чего в данном случае нет.

Если ни тот, ни другой из противников не чувствует себя в силах довести партию до мата, то партия по взаимному соглашению признается ничьей. Это соглашение может быть добровольным или вынужденным. Ничья вынуждается, во-первых, повторением одних и тех же ходов и, стало быть, одних и тех же положений; во-вторых, правилом, гласящим, что играющий на выигрыш обязан в течение пятидесяти ходов доказать наличие существенного изменения позиции. При этом установлено, что существенное изменение позиции имеет место лишь в том случае, если с доски снята фигура или пешка или, по крайней мере, сделан ход какой-нибудь пешкой.

*(См. диаграмму. *)*

Здесь ход белых. Черные угрожают дать мат посредством Фh3 — g2. Так как от этого мата нет никакой защиты, то белые пытаются пока помочь себе тем, что дают черным шах,

*) Здесь и в аналогичных случаях см. диагр. в начале следующего столбца.



играя, например, Фb6 — a6. Черные должны защищаться от шаха, т.-е. вынуждены играть Крa8 — b8. Тогда белые идут ферзем обратно на b6 и снова дают шах; уходит затем черный король на a8 или на c8, — белые снова дают шах ходом Фb6 — a6, и этим шахам не может быть положен конец. Партия кончается в ничью из-за „вечного шаха".

Задача шахматной стратегии

Мы установили, таким образом, те правила, согласно которым должна протекать шахматная партия; по этим правилам играют и начинающие, и искушенные опытом, плохие шахматисты и знатоки. Тот, кто не соблюдает этих правил, не играет в шахматы; кто соблюдает их, принадлежит к великой семье шахматистов, насчитывающей миллионы членов.

То, что отличает этих шахматистов, соблюдающих одни и те же правила, друг от друга, называется стратегией; это — планомерность, целесообразность, разумность их ходов.

Эта разумность не заключает в себе ничего отличного от всех других проявлений разума, — напротив, она является его частью, отпрыском от его ствола; она сильна его силой и отягощена его затруднениями. От того же ствола, маленькой веточкой которого является логика Аристотеля, происходит и другая веточка, называющаяся стратегией шахматной игры.

Описательная нотация

Так как разум для своего проявления нуждается в языке, в системе подходящих способов выражения, то шахматисты, наряду со многими искусственными словами, создали свою систему обозначения (нотацию) полей и ходов. Правда, у многих народов введена та алгебраическая нотация, о которой мы говорили; поле в ней обозначается буквой и цифрой, а ход указанием двух полей: например запись e2 — e4 означает ход с поля e2 на поле e4. Но у многих других народов употребляется не алгебраическая, а описательная нотация, заимствованная из жизни шахматного мира и его обычаев. Она исходит из начального положения; в ней говорят не о линии *a*, а о линии ферзевой ладьи, не о линии *e*, а о королевской линии; в ней говорят, правда, о 2-м, 3-м ряде, . . . до 8-го ряда, но никогда не говорят о первом ряде, поля которого заняты в начале партии фигурами, названиями которых эти поля и обозначаются. В этой описательной нотации не выделяется

положение белых, а ходы черных описываются с их стороны, так что, например, седьмой ряд доски называется вторым рядом черных.

Общими для той и другой системы являются следующие обозначения:

взятие	:
шах	+
мат	×
короткая рокировка	0—0
длинная рокировка	0—0—0.

Наша задача

Пользуясь вышеприведенными правилами и вышеприведенной системой выражений и записи, мы поставим себе задачу выяснить внутренний смысл, содержание шахматной игры. По характеру шахмат мы сделаем это так, что начнем с самого простого и путем ряда умозаключений будем восходить от простого к более сложному. При этом мы вскроем все проявления разумности и целесообразности в шахматной игре и объединим их в одном общем русле.

Выгоды материального перевеса

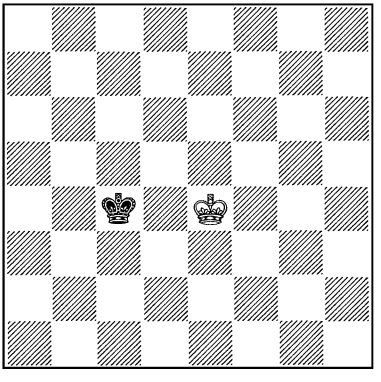
1. Перевеса в силах на ладью достаточно для выигрыша партии.

В момент получения мата наличие на доске фигур у проигрывающей стороны ничего не меняет, сколько бы этих фигур ни было; и если мат в течение ближайших нескольких ходов неизбежен, то все фигуры, не могущие этот мат предотвратить и являющиеся простыми зрителями, не имеют ни малейшей ценности; но „ceteris paribus“ (при прочих равных условиях), т.-е. если фигуры противника не занимают более благоприятных позиций, чем наши, перевеса в силах на ладью достаточно для выигрыша. Таков тезис, который должен быть положен в основу всей шахматной стратегии, ибо к нему сводятся все остальные.

Метод, обосновывающий эту истину, составляет основу шахматного мышления. Этот метод предполагает, что в силу известного процесса, а именно — размена, белые, равно как и черные, лишились одинакового числа равноценных фигур, так что под конец на доске осталась лишняя фигура — ладья, та ладья, в которой заключалось преимущество. Такое предположение, что путем размена, не ухудшающего положения никакой стороны, партия упрощается, вполне допустимо, ибо это предположение является лишь разъяснением вышеупомянутого „ceteris paribus“.

Доказательство того, что с королем и ладьей против короля сильнейшая сторона при своем ходе всегда может вынудить мат, опирается на тот факт, что матовые позиции с королем и ладьей против короля существуют и всегда могут быть достигнуты путем применения известного приема. Мат королем и ладьей, правда, невозможен, покуда король противника находится посредине доски, но он возможен, как только король оттеснен к краю доски. Дело

в том, что посредине доски король, поскольку он не стеснен неприятельскими фигурами, имеет в своем распоряжении восемь ходов, на краю же доски — только пять. Король собственными силами может отрезать другому королю самое большее три поля; король же вместе с ладьей могут отрезать максимум пять полей, при чем ладья одновременно дает шах. Это легко проследить на диаграмме.

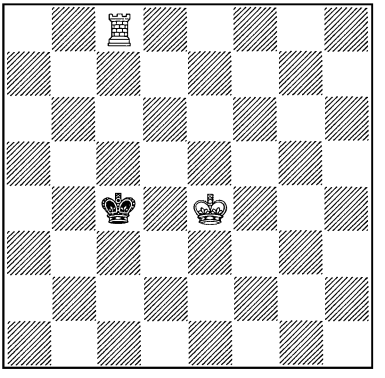


Максимальное ограничение подвижности короля королем.

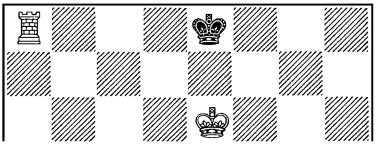
Здесь короли стоят друг к другу настолько близко, насколько они вообще имеют на это право, так как, конечно, ни один из них не может стать под удар. Они находятся, как говорят, в „оппозиции", отнимая друг у друга три поля: d3, d4, d5.

(См. диаграмму.)

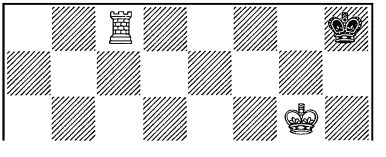
Короли находятся в оппозиции, ладья дает шах и отнимает при этом у короля три поля, которые расположены параллельно полям, отнятым благодаря оппозиции. Таким образом король, стоящий на линии *c*, оттесняется на линию *b*.



Максимальное ограничение подвижности короля королем и ладьей.

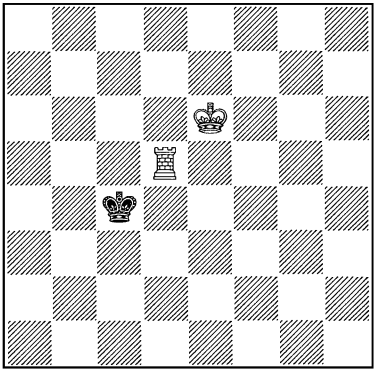


Матовая позиция на краю доски.



Матовая позиция в углу.

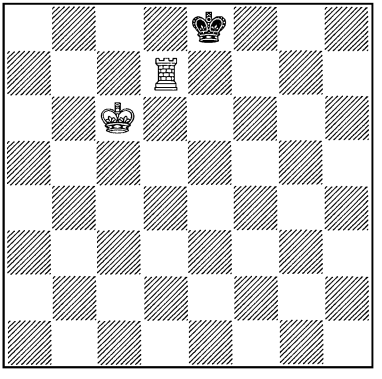
Сильнейшая сторона сначала „гонит" неприятельского короля к краю доски, а затем оттесняет его в угол, поступая при этом как рыбак, который сперва загоняет рыбу в сеть, а затем все туже стягивает эту сеть; свободное пространство, имеющееся в распоряжении неприятельского короля, систематически суживается до тех пор, пока король не окажется совершенно запертым.



Король в сети.

Король, стоящий на c4, не может проникнуть далее линии *c* или выше четвертого ряда до тех пор, пока ладья d5 находится под защитой короля. Белые стягивают сеть еще туже, играя Крe6 — d6 и ожидая ответа противника. Конечно, если бы таковой со стороны черных не последовал, белым не удалось бы ничего достигнуть. Однако право хода является в шахматах одновременно и обязанностью; игрок отказаться от хода не может. Эта обязанность сделать ход называется „цугцвангом".

На ход Крc4 — b4 последует Лd5 — c5, после чего и линия *c* становится недоступной для черных. При ходе же Крc4 — c3 белые занимают оппозицию посредством Крd6 — c5, чтобы продолжать затем Лd5 — d4 и овладеть четвертым рядом. Таким образом сеть стягивается все теснее и теснее, отнимая у черного короля линию за линией, ряд за рядом. В конце концов противник оттесняется к краю доски, безразлично вертикальному или горизонтальному. При этом возникает следующее положение или положение, очень сходное с ним:



Следует Крe8 — f8, Крc6 — d6, Крf8 — e8, Крd6 — e6, Крe8 — f8, Крe6 — f6, Крf8 — e8, Лd7 — d1. Черные, находясь в положении цугцванга, должны занять оппозицию — Крe8 — f8, после чего они получают мат посредством Лd1 — d8. На этом примере логика разбираемого процесса выступает с достаточной ясностью.

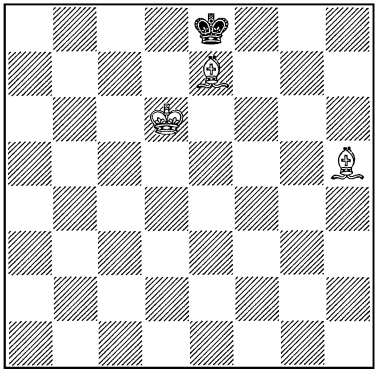
2. Король и слон или король и конь кончают против короля в ничью.

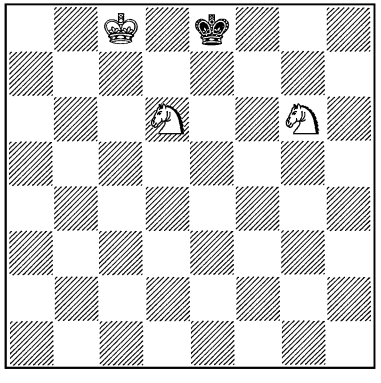
Если мы проследим по тому же методу, достаточно ли преимущества на слона или на коня для достижения мата, то тотчас же убедимся в противном. С помощью этих фигур нельзя создать матового положения даже при самой выгодной позиции у нападающего и при самой невыгодной у защищающегося. Поставим короля противника в угол, откуда ему доступны всего три поля, и попробуем отрезать их у него

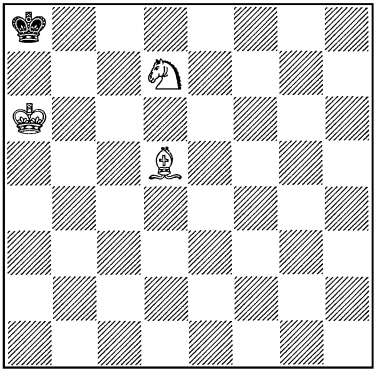
королем и слоном или королем и конем, давая одновременно шах. Эта задача неразрешима.

3. Король и две легкие фигуры выигрывают против короля, за исключением того случая, когда обе легкие фигуры — кони.

Ввиду того, что слон и конь обладают, как указано, меньшей силой, их называют легкими фигурами в противоположность тяжелым фигурам — ладье и ферзю. С помощью двух легких фигур всегда можно найти матовые позиции. Примеры таких позиций здесь приводятся.





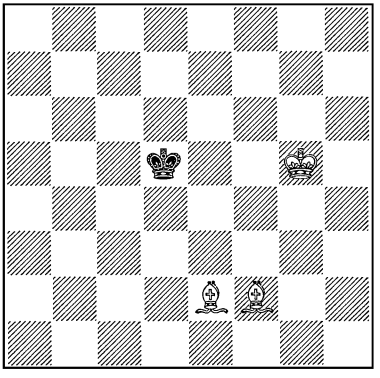


Создания всякого из таких матовых положений невозможно, однако, добиться посредством систематически развивающегося процесса, т.-е. применением какого-либо метода. Систематически развивающийся процесс всегда заключается в затягивании тем или иным способом некоторой логической сети; сообразно с этим, в оттеснении неприятельского короля можно добиться систематических успехов лишь постепенным уменьшением его подвижности. Поэтому с помощью вышеуказанных фигур можно добиться некоторых матовых положений в углу доски, хотя и не всех; но матовые положения посредине крайней линии легкими фигурами не достигаются.

Двумя слонами, поскольку они владеют как белыми, так и черными полями, короля можно легко поймать в сеть, состоящую из двух расположенных рядом диагоналей, как это видно из следующего примера.

(См. диаграмму.)

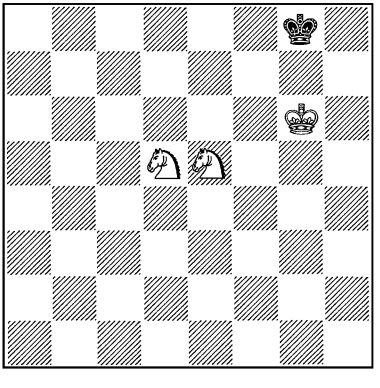
Здесь для черного короля недоступны все поля, располо-



женные налево от диагоналей g1 — a7 и f1 — a6 и направо от диагоналей d1 — h5 и e1 — h4.

С помощью короля легко затянуть эту сеть и, оттеснив неприятельского короля в угол, дать ему там мат.

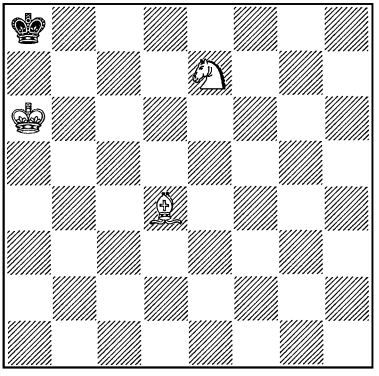
Вынудить мат с помощью двух коней невозможно. Если мы допустим даже, что король оттеснен на край доски на поле, соседнее с угловым, то наши дальнейшие попытки оттеснения все же ни к чему не приведут.



Здесь перед нами критическое положение. Чтобы достигнуть мата, короля необходимо загнать в угол. Для этого нужно отрезать у него поле f8, через которое он может ускользнуть. Если мы для достижения этой цели сыграем Ke5—d7, Kpg8—h8, то ход Kd5 — e7 окажется невозможным, ибо черные получат пат. Если же предположить, что в разбираемом положении конь, вместо e5, стоит уже на d7 и ход за белыми, то мы все-таки ничего не можем достигнуть, так как на ход Kd5 — f6 + король уйдет в угол, а конь d7, имевший целью не пропустить короля на f8, теперь не в состоянии сделать ход, которым достигался бы мат. Белые должны снять блокаду, так как в противном случае они добьются только пата. Таким образом преследование окончилось неудачей.

Наконец, слоном и конем мат вынуждается, хотя и сложным способом. Принцип оттеснения короля заключается в следующем: король, слон и конь должны при выполнении своей задачи по возможности дополнять друг друга, ни в коем случае не конкурируя между собой, т.-е. избегая отрезать те поля, которые находятся в сфере влияния союзника. Руководствуясь этим принципом, можно всегда оттеснить короля на край доски и затем — в один из углов. Мат может быть, правда, достигнут лишь в углу цвета слона; ясно, что вражеский король будет стремиться в противоположный угол, недоступный воздействию слона, и, таким образом, задача сводится к оттеснению короля из невыгодного для нас угла в надлежащий угол. При этом

дело не обходится без драматического эпизода.



Игра ведется следующим образом:

1. Крa6 — b6	Крa8 — b8
2. Крb6 — c6	Крb8 — a8
3. Кe7 — d5	Крa8 — b8
4. Кd5 — c7	. . .

Отрезывая короля от углового поля.

4. . . .	Крb8 — c8
5. Cd4 — a7	. . .

Этим ходом отрезывается и поле, соседнее с угловым, и поэтому конь c7 освобождается для новых заданий.

5. . . .	Крc8 — d8
6. Кc7 — d5	Крd8 — e8

Попытка прорваться.

7. Крc6 — d6	Крe8 — f7

Черные стремятся через g6 на g5 или h5. Волнующий момент.

8. Кd5 — e7	Крf7 — f6
9. Ca7 — e3	. . .

Сеть держит прочно, так как слон и конь в решительный момент дополняют друг друга.

9. . . .	Крf6 — f7
10. Ce3 — d4	Крf7 — e8
11. Крd6 — e6	Крe8 — d8
12. Cd4 — b6 +	Крd8 — e8

Теперь конь должен создать угрозу полю e8, покуда слонb6 охраняет поле d8.

13. Кe7 — f5	Крe8 — f8
14. Кf5 — d6	Крf8 — g7
15. Крe6 — f5	Крg7 — h6
16. Cb6 — d8	Крh6 — h5
17. Кd6 — e8	Крh5 — h6
18. Cd8 — g5 +	. . .

Король не может вернуться обратно, иначе он будет немедленно заматован.

18. . . .	Крh6 — h7
19. Крf5 — f6	Крh7 — g8
20. Крf6 — e7	Крg8 — h7
21. Крe7 — f7	Крh7 — h8
22. Cg5 — h6	Крh8 — h7
23. Ch6 — f8	Крh7 — h8
24. Cf8 — g7 +	Крh8 — h7
25. Кe8 — f6 ×	

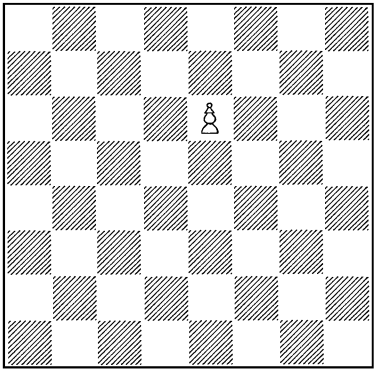
4. Преимущества на одну пешку, если и не всегда, то в большинстве случаев достаточно для выигрыша.

Выдвигая этот тезис, нужно во всяком случае еще сильнее, чем раньше, подчеркнуть высказанное предположение, что при размене равноценных фигур достигнутый перевес сохраняется без всякого риска. Это предположение представляет из себя проблему, слишком трудную, чтобы ее можно было решить элементарным путем; поэтому мы, не останавливаясь на ней, предположим, что задача уже решена. Тогда мы получим следующее:

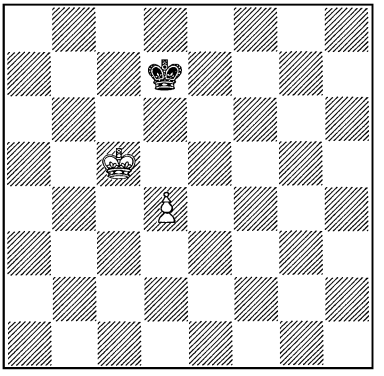
1) неприятельский король должен находиться в известном прямоугольнике, чтобы воспрепятствовать пешке достигнуть восьмого ряда и превратиться в фигуру;

2) если наш король владеет двумя полями перед пешкой, то неприятельский король может найти спасение лишь в оппозиции, да и то не всегда;

3) если король противника находится непосредственно перед пешкой, то игра ничья, так как белые могут вынудить только пат.



Белая пешка стоит на e6. Ей достаточно двух ходов, чтобы попасть на e8, т.-е. достигнуть восьмого ряда. Следовательно черный король должен находиться от поля e8 на расстоянии, не превышающем двух ходов. Он должен, стало быть, находиться где-нибудь в прямоугольнике c6 — g6 — g8 — c8. Этот прямоугольник состоит из двух квадратов: e6 — e8 — g8 — g6 и e6 — e8 — c8 — c6. Поэтому говорят о „квадрате" проходной пешки, т.-е. такой пешки, которая не может быть остановлена никакой неприятельской пешкой.



Здесь король владеет двумя полями перед своей пешкой — d5 и d6, и черные не находятся в оппозиции. Белые должны стремиться к тому, чтобы удержать это преимущество. Конечно они не должны теперь продвигать пешку; сперва им нужно оттеснить черного короля.

1. Крc5 — d5 . . .

Белые занимают оппозицию, чтобы, благодаря цугцвангу, овладеть полем d7 и затем продвинуть пешку на d5.

1. . . . Крd7 — c7
2. Крd5 — e6 Крc7 — d8
3. d4 — d5 Крd8 — e8

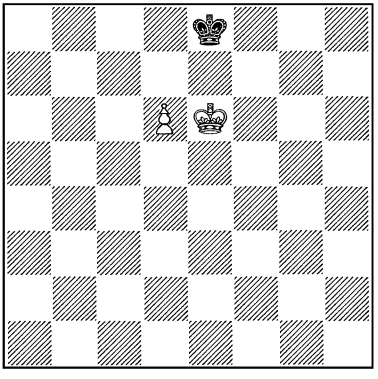
Теперь черные владеют оппозицией, однако в данном положении она бесполезна.

4. d5 — d6 Крe8 — d8
5. d6 — d7 . . .

Цугцванг! Король должен снять блокаду с пешки.

5. . . . Крd8 — c7
6. Крe6 — e7 Кр — ∽ (куда угодно)
7. d7 — d8 — ферзь или ладья

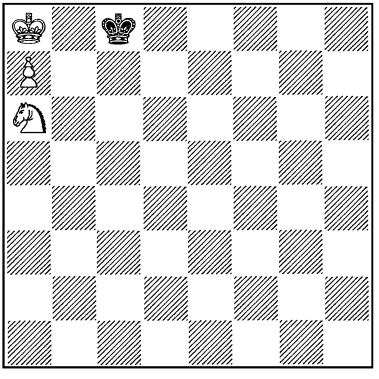
и белые выигрывают.



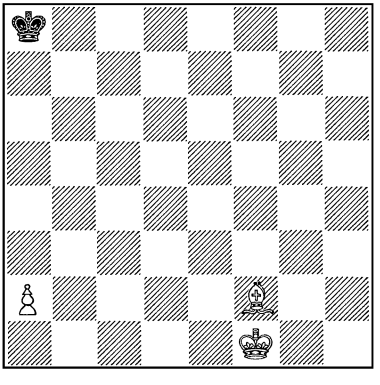
Ход белых.

Белые не могут выиграть. Если они сделают ход королем, то последует Кре8 — d7, и игра затянется, не приближаясь, однако, к развязке. Если же белые сыграют d6 — d7 +, то они окажутся после хода Кре8 — d8 перед дилеммой: либо запатовать черных ходом Креб — d6 либо сделать какой-нибудь другой ход и потерять пешку d7.

Из этих соображений вытекает стратегия игры королем и пешкой против короля. Если налицо имеется ладейная пешка, то выигрыш затрудняется, так как даже господство над двумя полями перед пешкой ни к чему не приводит. Коль скоро неприятельскому королю удается занять угол до наступления катастрофы, игра остается ничьей; и даже это обстоятельство еще не обязательное условие. Если белый король попытается отрезать черного короля от угла, то он сам может легко оказаться запертым в нем, при чем ничья тогда неизбежна. Эта борьба за угол ясна из следующих двух поучительных примеров.



Если в данном положении ход белых, то они выиграть не могут, так как конь не может воспрепятствовать черным ходить с с8 на с7 и обратно. Если же ход черных, то они не могут пойти на с7 и вынуждены отойти на d8 или d7, после чего белый король выбирается из своей темницы на свободу и выигрывает.

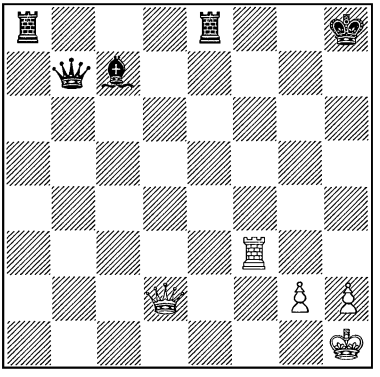


Если неприятельский король достиг поля превращения ладейной пешки, которое к тому же, как в настоящем случае, не подвластно слону, то белые выиграть не могут, так как ни ко-

ролем, ни слоном, ни пешкой нельзя отнять у черного короля углового поля. Всякая попытка приводит лишь к пату.

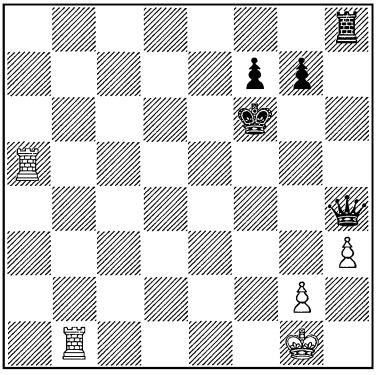
Выгоды нападения на короля, лишенного защищающих фигур

Если неприятельский король открыт для целого ряда шахов и не в состоянии быстро укрыться за своими фигурами от нападения неприятельских ладей, слонов и ферзя, то он безусловно погиб. Ни на одном из доступных ему полей он не может найти безопасного убежища от острой атаки. Он находится в „матовой сети".



Черные фигуры стоят совершенно в стороне от своего короля. Поэтому незначительным силам белых удается произвести успешное нападение.

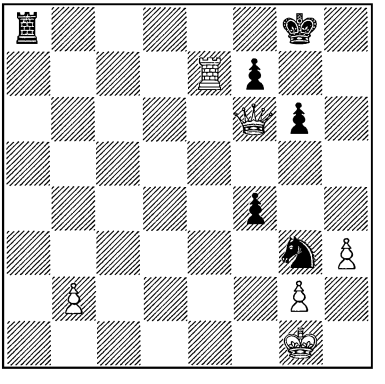
1. Фd2 — h6 + Крh8 — g8
2. Фh6 — g6 + Крg8 — h8
3. Лf3 — h3 ×



Черные обнажили своего короля. Белые при своем ходе могут решить партию в свою пользу еще до того, как черные успеют посредством g7 — g6 создать на g7 безопасное место для отступления.

1. Лb1 — b6 + Крf6 — e7
2. Ла5 — a7 + Крe7 — e8
   (лучше всего)
3. Лb6 — b8 + Фh4 — d8
4. Лb8 : d8 + Крe8 : d8
5. Ла7 — a8 + Кр — ∽
6. Ла8 : h8

и белые выигрывают, благодаря преимуществу в силах.



Белые оставили своего короля без всякой защиты против

грозящего нападения ладьи по первой горизонтали, при чем ладья поддержана конем и пешкой, занимающими превосходные позиции. Следует Ла8 — a1 + с неизбежным матом, напр., Крg1 — f2, Ла1 — f1 ×.

Чтобы уяснить себе причину, благодаря которой подобного рода атаки так быстро приводят к успеху, проанализируем возможные защиты от шахов.

На шах пешкой можно либо взять эту пешку либо уйти королем.

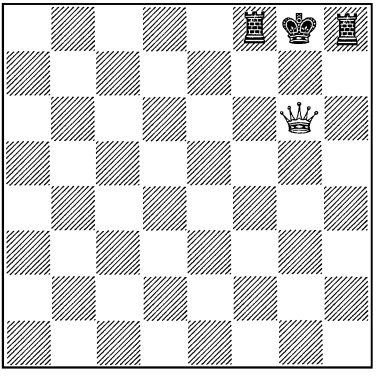
На шах конем можно либо взять коня либо уйти королем.

На шах слоном, ладьей или ферзем можно либо взять фигуру, дающую шах, либо ограничить ее действие путем перерыва линии, по которой фигура действует, т.-е. закрыться от шаха, либо уйти королем.

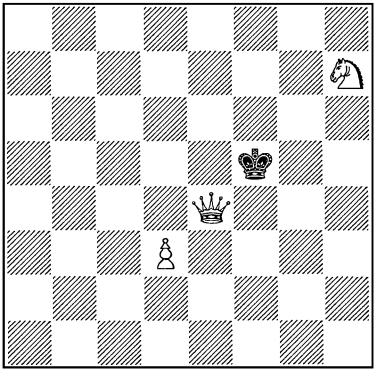
Против двойного шаха, то-есть такого, при котором шах дается одновременно двумя фигурами, существует только одно средство — уйти королем.

Таким образом, если нет фигур, которыми можно было бы закрыться от шаха или же взять дающую шах фигуру противника, и если король подвергается нападению превосходных сил, то ему остается безостановочное бегство в надежде, что ему удастся достичь областей, занятых собственными фигурами, за которыми можно будет укрыться. Но все это трудно достижимо, когда имеешь дело с противником, умело пользующимся своим преимуществом.

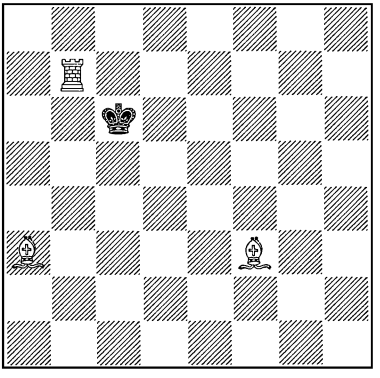
Чтобы дать мат, совсем не требуется располагать большим количеством фигур. Нужно лишь, чтобы сила этих фигур была использована наиболее рациональным образом. Приведем несколько примеров.



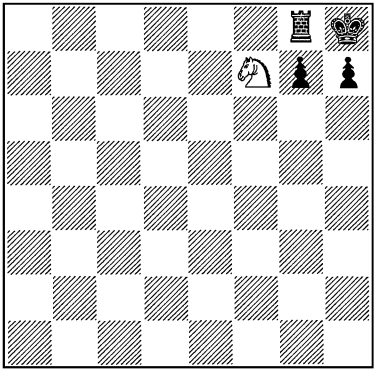
Стесненный собственными ладьями на краю доски, король матуется одним ферзем.



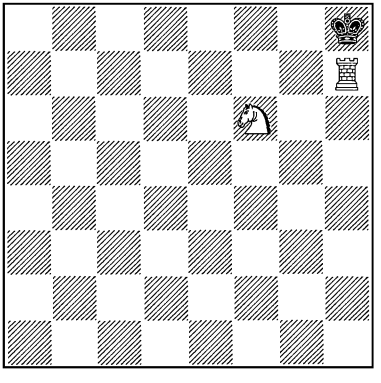
Пешка, ферзь и конь матуют короля на середине доски.



Здесь мат также достигается посредине доски при помощи двух слонов и ладьи.



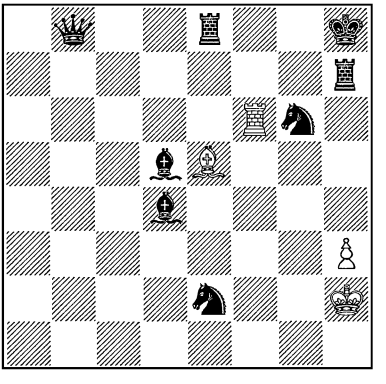
Теперь приведем пример мата, осуществляемого посредством двойного шаха.



Чтобы заматовать короля, находящегося в углу, достаточно ладьи и коня.

Неисчислимы позиции, в которых мат достигается при помощи малого количества фигур, если только налицо имеется еще ограничение подвижности короля собственными фигурами, т.-е. когда они отнимают у него поля для бегства.

Для примера приведем так называемый спертый мат, в создании которого принимает участие один лишь конь.



Две фигуры белых, борясь с подавляющим превосходством сил противника, пользуются огромной силой двойного шаха и дают мат посредством Лf6 — f8.

Из сказанного ясно, что нетрудно загнать обнаженного короля в матовую сеть, если для этой цели можно использовать несколько фигур, в числе которых находится и одна тяжелая фигура.

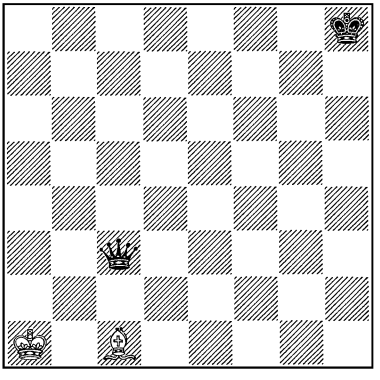
Выгоды, доставляемые несколькими одновременными нападениями

Даже если нет преимущества в силах и если положение неприятельского короля не беззащитно, все же возможны объекты для нападений, ибо в конце концов каждая фигура и каждая пешка являются таковыми; ведь взятие фигуры или пешки, если противник не может взять ничего взамен, обеспечивает победу. Конечно редко имеет какой-нибудь смысл угрожать неприятельской фигуре, так как фигуру можно либо „защитить" другой фигурой, взяв под удар поле, на котором она расположена, и угрожая, таким образом, смертью каждому, кто ее снимет,— либо, если защита почему-либо невыгодна, атакованную фигуру можно просто увести.

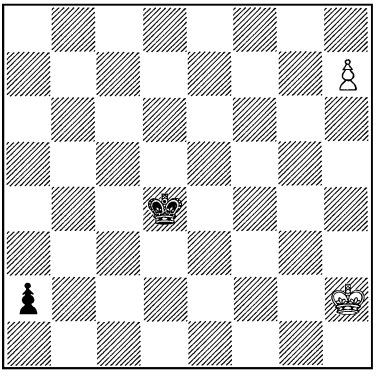
Иначе обстоит дело, если одновременно производится несколько нападений. Так как защищающийся, согласно основным правилам, может одним ходом передвинуть лишь одну фигуру, то, следовательно, не все атакованные фигуры могут быть уведены сразу, и некоторые из них остаются под ударом. Они могут быть спасены лишь значительным напряжением, например, если защищающийся в свою очередь нападает на несколько фигур, или, если он, отступая, дает шах, или же,— если отступающие фигуры создают настолько серьезные угрозы, что препятствуют нападающему брать фигуры, оставшиеся под ударом.

Под понятие многократной атаки подходит также занятие ферзем, ладьей или слоном такого поля, откуда они угрожают нескольким неприятельским фигурам, расположенным на одной линии. Правда, эти неприятельские фигуры не подвергаются одновременному нападению, так как одна фигура является заграждением и защитой для другой, расположенной дальше от нее на той же линии. Однако и такое нападение очень сильно.

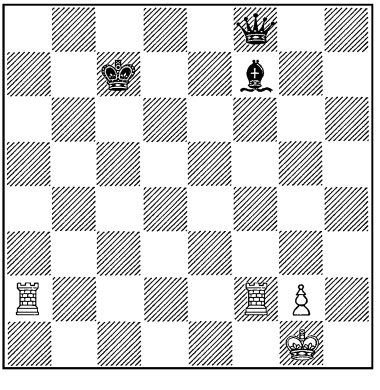
Если между атакованными таким образом фигурами находится вражеский король, то заграждающей фигуре бегство отрезано; она „связана" и должна бороться за свою жизнь. Еще хуже дело обстоит тогда, когда король сам является заграждением (когда он стоит на атакованной линии первым). Если нет фигуры, которой король мог бы закрыться от нападения или взять нападающую фигуру, то он вынужден отступить и предоставить своей судьбе находящуюся за ним фигуру, на которую и обрушивается вся мощь неприятельской атаки.



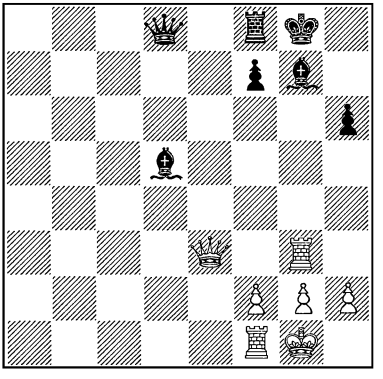
Белые, находясь под шахом, играют Сc1 — b2, закрываясь от шаха, и „связывают“ неприятельского ферзя.



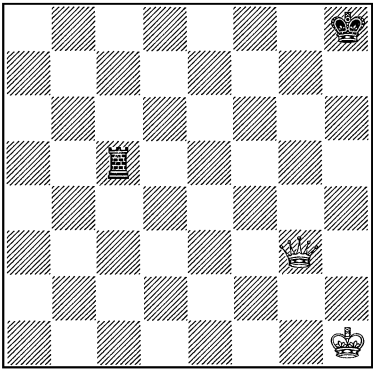
Черные при своем ходе играют a2 — a1Ф; белые отвечают h7 — h8Ф, дают шах и выигрывают ферзя.



Белые при своем ходе играют Лf2 : f7 +, нападая одновременно на короля и на ферзя. Черные отвечают Фf8 : f7. На это следует Лa2 — a7 + с выигрышем ферзя.



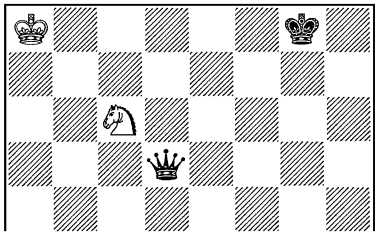
Слон g7 связан ладьей g3, а связанная фигура является лишь заграждением, но не защитой. Поэтому ферзь e3 берет пешку h6, которая только по видимости защищена слоном g7, и решающим образом усиливает нападение ладьи на связанную фигуру.



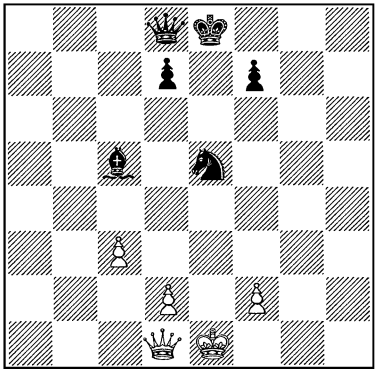
Белые дают шах сперва на b8, а затем на a7 и выигрывают ладью.

(См. диаграмму.)

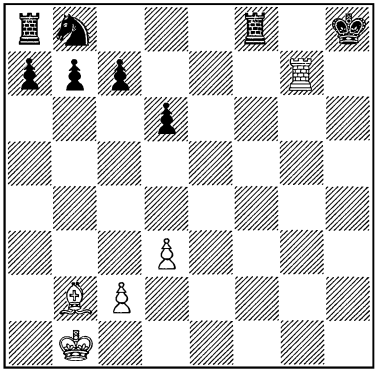
Могут ли белые напасть одновременно на короля и ферзя



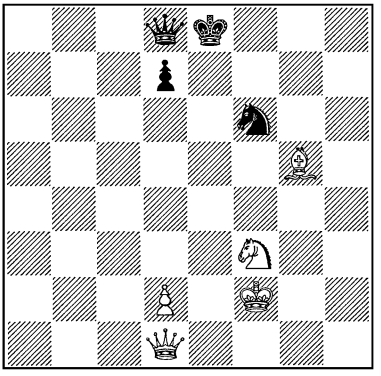
и таким образом выиграть последнего?



Белые играют d2 — d4 и нападают пешкой одновременно на слона c5 и коня e5. Это называется „вилкой".



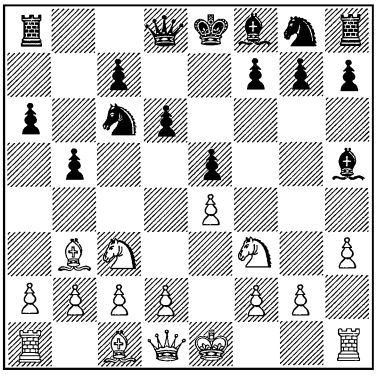
Белые дают „вскрытый шах" посредством Лg7 : c7. Черные отвечают Крh8 — g8. На это следует Лc7 — g7 +, вынуждая короля вновь стать на h8, т.-е. на диагональ слона. Затем следует: Лg7 : b7 +, Крh8 — g8, Лb7 — g7 +, Крg8 — h8, Лg7 : : a7 +, Крh8 — g8, Лa7 : a8, и белые получили преимущество в силах.



Слон связывает коня, но связывает не абсолютно, как, например, в том случае, если конь защищает короля. Здесь конь защищает лишь ферзя, ценность которого хотя и велика, но относительна. Это дает коню право уйти от „связки" посредством создания угрозы фигуре более ценной, в данном случае — неприятельскому королю. Черные играют Kf6 — e4, дают шах и выигрывают благодаря этому фигуру.

(См. диаграмму.)

Белые при своем ходе развязывают коня f3 посредством создания скрытой угрозы мата. Они играют Kf3 : e5, нападая одновременно на слона h5. Если Ch5 : d1, то Cb3 : f7 +,



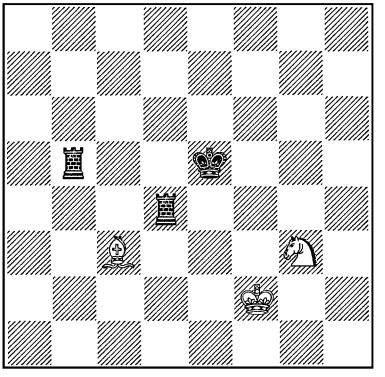
Крe8—e7, Кc3—d5×. Эта комбинация встречается часто.

Применение превосходства в решающем пункте

Если связанная фигура, защищенная одним лишь королем, подвергается атаке вторично, то необходимо подвести еще одну защиту; в противном случае фигура теряется. После вторичной защиты может последовать нападение в третий раз, и, таким образом, вокруг связанной, пригвожденной к своему месту фигуры начинается бой, в котором нападающему достаточно использовать преимущество в силах, чтобы добиться перевеса; приостановить же атаку нападающий может всегда без всякого ущерба для себя.

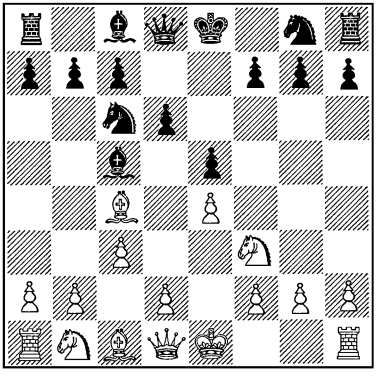
(См. диаграмму.)

Ладья d4 связана; она атакована один раз, а именно слоном, и защищена один раз — королем. Следует Кg3 — e2 со вторичным нападением на ладью. Черные защищают ее ходом Лb5 — d5. Теперь конь берет ладью d4, ладья d5 берет коня и оказывается после этого



связанной. Ходом Крf2 — e3 она подвергается новому нападению и погибает вследствие превосходства сил у противника.

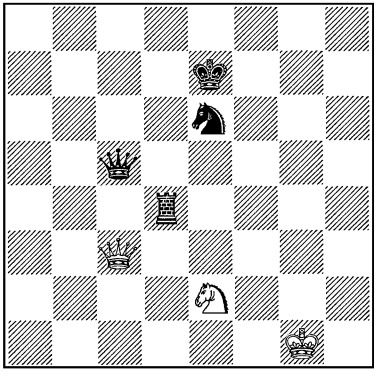
Подобное проявление превосходства встречается часто. Я хочу, допустим, занять пешкой поле, многократно защищенное противником, или поставить туда свою фигуру; для этого мне необходимо располагать преимуществом в силах в спорном пункте, чтобы эта фигура была по крайней мере столько же раз защищена, сколько раз она атакозана.



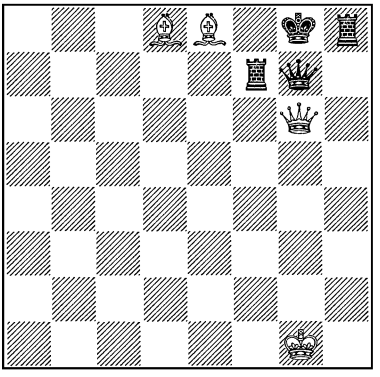
Белые могут пойти пешкой на d4, так как это поле хотя

и защищено три раза (а именно, пешкой e5, слоном c5 и конем c6), но зато и трижды атаковано (ферзем, пешкой c3 и конем f3). Поэтому ход d2 — d4 вполне возможен, и пешка при нем не теряется.

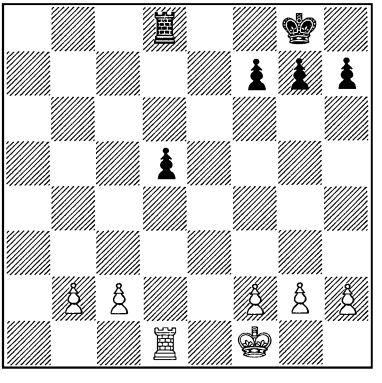
Конечно преимущество в силах не следует определять чисто арифметически. Известную роль играют заграждения и связывание, и их необходимо тщательно взвешивать. Некоторые защиты оказываются иллюзорными, другие хотя и действительны, но могут быть отвлечены противником или уничтожены им перед тем, как он использует свое превосходство в решающем пункте.



Ладья d4 дважды атакована и дважды защищена. Однако, несмотря на то, что ладья не подвергается атаке превосходных сил, она все же проигрывается. Белые играют Фc3 : c5+. Этим ходом снимается одна защита. Ладья, находящаяся в опасности, не может уйти с шахом на d1 или g4, так как черные сами находятся под шахом. Таким образом черные вынуждены взять ферзя конем, а этим он отвлекается от защиты ладьи. В результате ладья остается беззащитной и завоевывается белыми без всякой компенсации для черных.

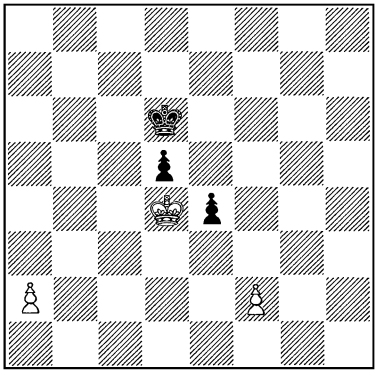


Защита ладьи f7 ферзем g7 только кажущаяся, так как ферзь связан. Следует Сe8 : f7 +, Крg8 — f8. Теперь король отвлекается от защиты ферзя посредством Cd8 — e7 +, и после Крf8 : e7, Фg6 : g7 белые выигрывают.



Белые рассматривают связанную пешку d5 как объект для атаки и, прежде всего, блокируют ее ходом Лd1 — d4. Если черные теперь не „развяжут“

пешку, т.-е., другими словами, не откажутся от защиты ее, то белые сыграют c2 — c4 (атака превосходными силами).



Атака и защита пункта d5 уравновешивают друг друга, но у белых преимущество в другом месте, а именно в пешке *a*; этим преимуществом они пользуются для того, чтобы отвлечь черных от пункта d5 и получить там решающий перевес. Игра продолжается так: 1. a2 — a4, Крd6—e6; 2. a4—a5, Кре6—d6; 3. a5—a6, Крd6—c6; 4. a6—a7, Крc6—b7; 5. Крd4 : d5, и белые выигрывают посредством реализации пешки f2.

Сравнительная ценность фигур при размене

В приведенных выше схватках часто зависело от желания нападающего,— отдавать ли свою фигуру за неприятельскую или же нет. Отдача своей фигуры за неприятельскую называется „разменом“ или „обменом“. Некоторые шахматисты охотно обменивают коня на слона, другие предпочитают обратное.

Кто из них поступает правильно? Или, может быть, вообще нельзя говорить о правильности или ошибочности того или иного размена, и дело решает какая-то непонятная для нас случайность?

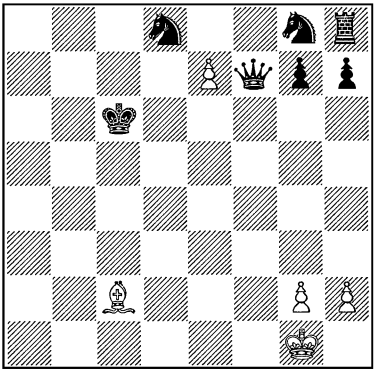
В партиях большинства любителей дело, повидимому, действительно сводится к счастливой или несчастной случайности, которая, правда, не совсем уж непонятна и находит себе объяснение в психологии играющих.

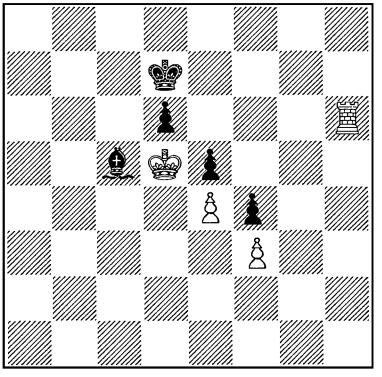
Однако у сильных игроков можно заметить известную закономерность разменов, а у тех немногих, которые заслуживают звания мастеров игры, закономерность эта выступает уже совершенно отчетливо. „Ceteris paribus“ слон и конь, повидимому, равноценны. „Ceteris paribus“ можно отдать коня или слона за три пешки, две легкие фигуры — за ладью и две пешки, ферзя — за две ладьи или за три легкие фигуры. Это подтверждается практикой мастеров игры в течение долгого периода времени.

Необходимо, правда, не упускать из виду предположение „ceteris paribus“. При некоторых обстоятельствах пешка может оказаться ценнее ферзя, как, например, в следующем положении.

(См. диаграмму.)

Если бы у белых вместо пешки e7 находился на e7 ферзь, то выиграли бы черные. Но пешка e7 берет на d8 и превращается в коня; таким путем белым удается завоевать еще





ферзя и ладью, и они выигрывают благодаря превосходству в силах.

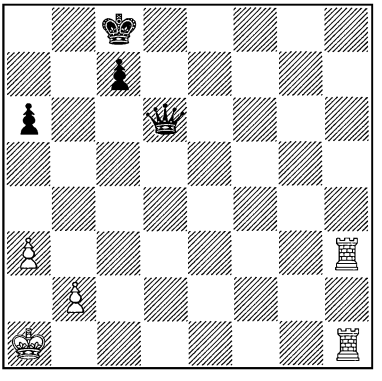
Таким образом указанные соотношения справедливы „ceteris paribus"; в каждом отдельном случае справедливость их все же немного сомнительна; тем не менее эти соотношения могут служить шахматисту компасом. Если он доверчиво пойдет за ним, то его суденышко почти всегда, иногда через много ходов, достигнет спокойной гавани.

Эти соотношения можно проверить, расставляя на доске несложные положения, чтобы их разобрать, „проанализировать". Мы легко убедимся, что ладья сильнее, чем слон с пешкой, но несколько слабее слона и двух пешек, понятно „ceteris paribus".

(См. диаграмму.)

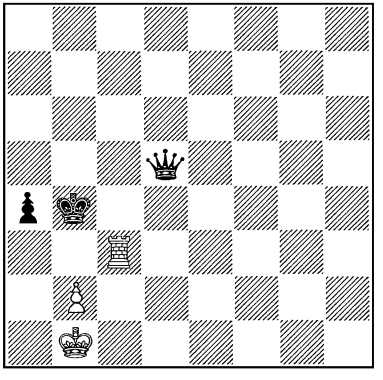
У белых инициатива, так как черные ничего не могут предпринять. Белые выигрывают следующим образом: Лh6—h7+, чтобы отрезать черного короля от его пешек. Крd7 — d8, Крd5 — е6; черные могут пойти как угодно, белые неизбежно завоюют все пешки посредством Лh7 — d7, Лd7 : d6, и т. д.

Ферзь слабее двух ладей, если неприятельский король находится в безопасности, но сильнее их, если король подвержен шахам. „Ceteris paribus",—такое можно вывести заключение, — две ладьи несколько сильнее ферзя. Простой пример поможет нам уяснить себе это.



Белые играют здесь Лh3 — с3, Лh1 — с1 и через несколько ходов завоевывают пешку *с*. Выиграть пешку *а*, правда, трудно, однако, очевидно, что инициатива на стороне двух ладей, ферзь же может надеяться лишь

на вечный шах. Даже одна ладья может создать затруднения для ферзя, если на доске нет слабых пешек и если к тому же ладья имеет в пешке опору, как, например в следующем положении.

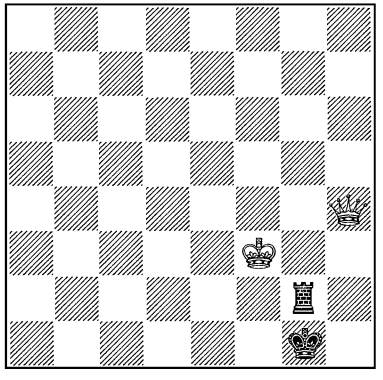


Белые делают ничью, играя Лc3 — a3. Они никогда не попадут в цугцванг, а все их фигуры защищены.

Ладья, не имеющая поддержки, однако, всегда проигрывает против ферзя, и именно — из-за цугцванга. Следующий пример служит пояснением этого.

(См. диаграмму.)

Если ход за черными, то ладья вынуждена удалиться от короля, так как ход Лg2 — h2 опровергается ответом Фh4 — e1×. Как



только ладья остается без защиты, она проигрывается, например:
Лg2—a2, Фh4—g5+, Крg1—h1, Фg5—c1+, Крh1—h2, Фc1——h6+, Крh2—g1, Фh6—g6+, Крg1—h2, Фg6—h7+, Крh2——g1, Фh7—b1+.

Если же в положении на диаграмме ход за белыми, то они легко приводят игру к такому же или сходному положению, при котором ход оказывается за черными, хотя бы посредством Фh4—d4+, Крg1—h2, Фd4——e5+, Крh2—h1, Фe5—h8+, Крh1—g1, Ф h8—h4.

Число подобных примеров исследования сравнительной ценности фигур нетрудно умножить. Эти упражнения чрезвычайно полезны для изучающего, и мы рекомендуем читателю заняться ими.

КНИГА ВТОРАЯ

УЧЕНИЕ О ДЕБЮТАХ

До изложенного выше шахматный мир дошел уже несколько веков тому назад. Доказательства: шахматные рассказы прошлых времен повествуют об описанных нами приемах; такие шахматные термины и выражения, как, например, „держать под шахом“, „сделать тонкий ход“, „ничья“, вошедшие в повседневную речь, взяты из этой области умственной деятельности.

Приведенные в предыдущей книге соображения и наблюдения являются элементами всякой шахматной стратегии, понятными каждому шахматисту, как его родной язык.

Пятьсот лет тому назад этим исчерпывался весь объем шахматных знаний. Но вот появилось нечто совершенно новое: возникла проблема, разрешению которой всецело отдался шахматный мир, — проблема, которая еще и теперь продолжает глубоко волновать его.

Проблема сводится к следующему: каким способом следует вводить в бой фигуры, которые в начале игры не связаны между собой и мешают друг другу?

В течение многих столетий игру начинали на-авось. После нескольких ходов осложнения создавались сами собой, и в этих осложнениях проявлялась сила игрока; начало же партии казалось почти не имеющим значения. Однажды какой-то неизвестный нам гений обратил внимание на различия в началах партий. И если бы роль этого гения свелась лишь к тому, что, как мы предполагаем, было им сделано, т.-е. если бы он лишь выделил несколько начал, назвав их именами тех шахматистов, которые отдавали этим началам предпочтение, то и это было бы уже чрезвычайно большим достижением.

Неожиданно, в XV веке, мы встречаем начала партий, „дебюты“, носящие определенные названия и разобранные в книгах, при чем находим своеобразные термины, как, например, „гамбит“, или „giuoco piano“. И с этого момента дебюты становятся проблемой, приковывающей к себе внимание всего шахматного мира; такое положение проблема дебютов сохраняет и по сей день.

Дело, вероятно, началось с того, что некоторые игроки, которых мы в наше время назвали бы природными талантами, выделялись среди всех прочих, пока некий неизвестный нам гений-„собиратель“ не зафиксировал начала хороших партий, затем сопоставил их между собой и поделился результатами своих трудов с некоторыми

из своих любознательных друзей. При этом могло, конечно, случиться, что некоторые из наиболее прилежных учеников, играя с выдающимися мастерами того времени, сразу же в начале партии путем удачных атак добивались победы и, что важнее всего, побеждали их заученными приемами. Легко можно представить себе изумление зрителей и гнев побежденных, которые ведь должны были чувствовать, что этот победитель не является природным талантом и что он борется лишь по указке книги.

С течением времени гнев проходил, но причина, вызвавшая его, оставалась. С этого момента появились „собиратели вариантов", и игроки стали делиться на людей, руководящихся книжной мудростью, и природных игроков; последние уже не могли завоевать первенства.

Если бы в шахматах было небольшое число вариантов, то работа такого „только собирателя" была бы вполне исчерпывающей. Однако в действительности дело обстоит не так: можно процеживать и отбирать варианты сколько угодно, но ведь число их достигает миллионов. Поэтому нужно искать правил, которые могли бы в сжатой форме дать итоги тысяч и десятков тысяч вариантов.

Так оно и случилось. Первый результат попытки такого рода гласил: sortez les pièces (выводите фигуры),—принцип, относящийся, вероятно, к XVIII веку. Смысл его в том, что главное, это — развитие фигур, которые в начале партии стеснены. А раз это так, то, естественно, напрашивается вывод, что нужно препятствовать противнику развивать свои фигуры, что, следовательно, необходимо стремиться к тому, чтобы „развиться" скорее и лучше, чем он, и начинать атаку, пока часть его боевых сил еще не выведена и вынуждена ограничиваться ролью безучастных зрителей в развертывающейся борьбе.

Значительно позднее Андерсен установил следующее правило: покуда нападение непосредственно не обещает какого либо успеха, необходимо делать ход той фигурой, которая в данный момент расположена хуже других, — укреплять наиболее слабое место своей позиции. А спустя еще некоторое время стали скептически относиться ко всякому вообще продвижению пешки, предписывая величайшую экономию в такого рода ходах и рекомендуя делать их лишь в крайних случаях.

К этим правилам я добавил еще одно коней следует выводить раньше, чем слонов.

Таким путем природные таланты получали возможность обходиться без собирания и запоминания вариантов и данных голой статистики. Но так как их партии и начала этих партий вновь и вновь коллекционировались, то творцы этих начал в конце концов оказались вынужденными бороться против своих же собственных методов. А это ведь не дело.

Поэтому никто не может избавиться от необходимости как сопоставления между собой дебютов, так и собирания и

отбора вариантов, — и такое собрание вариантов, хотя бы и в самом сжатом виде, должно быть приведено в учебнике.

Ниже следует собрание вариантов, в выборе которых мы ограничимся лишь самыми примечательными, существенными и поучительными и только вскользь упомянем о многочисленных других, чтобы не только дать материал для памяти изучающего, но и оставить место для проявления инициативы.

ОТКРЫТЫЕ ПАРТИИ

Русская партия

1.	**e2 — e4**	**e7 — e5**
2.	**Kg1 — f3**	**Kg8 — f6**

Нападению на e5 черные противопоставляют контр-нападение на e4.

3.	Kf3 : e5	d7 — d6

Плохо было бы 3. ... Kf6 : e4; 4. Фd1 — e2, Фd8 — e7; 5. Фe2 : e4, d7 — d6; 6. d2 — d4, f7 — f6; 7. Kb1 — c3 с явным преимуществом у белых.

4.	Ke5 — f3	Kf6 : e4
5.	d2 — d4	d6 — d5

Теперь белые стремятся прогнать коня с e4, а черные — укрепить его.

6.	Cf1 — d3	Kb8 — c6

Неудовлетворительно было бы продолжение 6. ... Cf8 — d6; 7. 0 — 0, Cc8 — g4; 8. c2 — c4, 0 — 0; 9. Kb1 — c3, так как в этом случае белые сохранили бы превосходство в центре.

7.	0 — 0	. . .

Чтобы увести короля в безопасное место прежде, чем вскроется центр.

7.	. . .	Cf8 — e7

С целью ослабить значение хода Лf1 — e1.

8.	Kb1 — d2	. . .

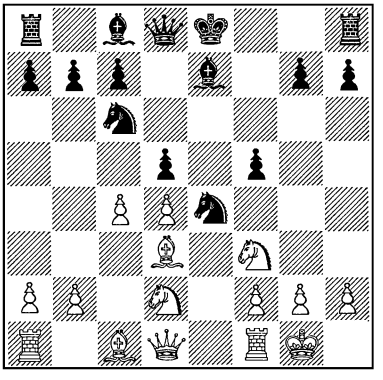
Конь e4 должен теперь определить свою позицию. Конь b1 не идет на c3, чтобы оставить пешке *c* возможность двигаться. Рассмотрим здесь следующие продолжения для черных: 8. ... f7 — f5, 8. ... Cc8 — f5 и 8. ... Ke4 — f6.

A.

8.	. . .	f7 — f5
9.	c2 — c4	. . .

Это хотя и ослабляет пешку d4, однако, и у черных образовались слабости в результате движения пешки f7.

Положение после 9-го хода белых.



9.	. . .	Ke4 : d2
10.	Cc1 : d2	0 — 0
11.	Фd1 — b3	

Позиция белых значительно лучше. — Вернемся теперь к положению на диаграмме.

9.	. . .	Cc8 — e6

На 9. ... К c6 — b4 последовало бы 10. Cd3 — b1.

10.	c4 : d5	Ce6 : d5
11.	Лf1 — e1	

Белые ввели в игру ладью и ослабили положение коня e4.— В ответ на 9. ... Cc8 — e6 белые могли и сразу сыграть 10. Лf1 — e1, например:

10.	Лf1 — e1	d5 : c4
11.	Кd2 : e4	c4 : d3
12.	Ke4 — c5	Ce6 — d5
13.	Cc1 — g5	

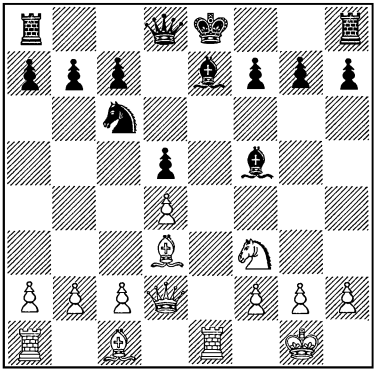
Атака в руках у белых.

Таким образом раннее продвижение пешки f7, повидимому, не хорошо.

B.

8.	. . .	Cc8 — f5
9.	Лf1 — e1	Ke4 : d2
10.	Фd1 : d2	. . .

Положение после 10-го хода белых.



Здесь черные могут сыграть 10. ... Cf5 : d3 или 10. ... Cf5—g4. Белые сохранили преимущество, которое было у них, как у сделавших первый ход, но не на много больше. Например, 10. ... Cf5 : d3; 11. Фd2 : d3, 0 — 0; 12. Cc1 — d2, Ce7 — f6; 13. Kf3 — e5. Или 10. ... Cf5 — g4; 11. Kf3 — e5. Тот же ход конем следует и на 10. ... Cf5 — g6. Повидимому, плохо 10. ... Фd8 — d7 из-за 11. Cd3—b5.

C.

8.	. . .	Ke4 — f6
9.	c2 — c3	0 — 0
10.	Kf3 — e5	

Белым удается укрепить своего коня или, если черные меняются на e5, получить пешечную цепь для атаки на неприятельского короля. Инициатива принадлежит белым.

Белые могут избрать также и другой план игры: 1. e4, e5; 2. Kf3, Kf6; 3. K : e5, d6; 4. Kf3, K : e4; 5. Фd1 — e2, Фd8 — e7; 6. d2 — d3, Ke4 — f6; 7. Cc1 — g5, и теперь, примерно, Фe7 : e2 +; 8. Cf1 : e2, Kf6 — d5. Партия переходит в довольно запутанный эндшпиль, в котором преобладающую роль играют легкие фигуры.

1.	e2 — e4	e7 — e5
2.	Kg1 — f3	Kg8 — f6
3.	Kf3 : e5	d7 — d6
4.	Ke5 — f3	Kf6 : e4
5.	d2 — d4	d6 — d5
6.	Cf1 — d3	Kb8 — c6

Здесь белые могут играть также на быстрое развитие своей ладьи, но черные получают в этом случае контр-атаку.

7.	0 — 0	Cf8 — e7
8.	Лf1 — e1	Cc8 — g4

Черные могут пока что не опасаться потери пешки. На 9. Cd3 : e4, d5 : e4; 10. Ле1 : e4, Cg4 : f3 не может последовать 11. g2 : f3, так как после 11. ... f7 — f5 черные берут пешку d4 ферзем; если же 12. Лf4, то ладья попадает в плохое положение (12. Ле4—f4, 0 — 0; 13. d4 — d5, Ce7 — g5).

9.	c2 — c3	f7 — f5

Так как пункт d4 защищен, то этот ход теперь необходим.

10.	c3 — c4	Ce7 — h4

Отсутствие ладьи на f1 сказывается.

11.	Cd3 : e4	d5 : e4
12.	d4 — d5	0 — 0

У белых безусловно нет никакого преимущества.

Венгерская партия

1.	**e2 — e4**	**e7 — e5**
2.	**Kg1 — f3**	**Kb8 — c6**
3.	**Cf1 — c4**	**Cf8 — e7**
4.	Kb1 — c3	Kg8 — f6
5.	d2 — d3	d7 — d6
6.	a2 — a3	. . .

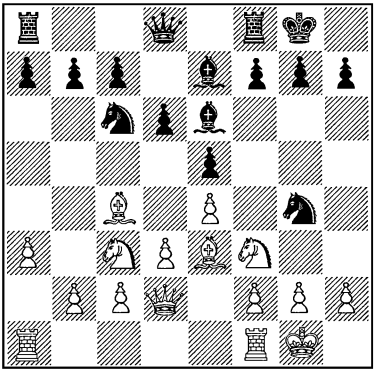
Вряд ли было бы здесь уместно допустить размен слона c4 на коня c6. Грозило Kc6 — a5.

6.	. . .	Cc8 — e6
7.	Cc1 — e3	0 — 0
8.	0 — 0	Kf6 — g4

Или 8. ... d6 — d5; 9. e4 : d5, Kf6 : d5; 10. Фd1 — d2.

9.	Фd1 — d2	

Положение после 9-го хода белых.



Если черные берут слона на c4, то белые получают игру по линии *d* и господство над пунктом d5. Вместо последнего хода белых хорошо было бы также и Kf3 — d2, чтобы при взятии на c4 отбирать фигуру конем.

Защита Филидора

1.	**e2 — e4**	**e7 — e5**
2.	**Kg1 — f3**	**d7 — d6**
3.	d2 — d4	. . .

Чтобы получить возможность поместить фигуры в центре, необходимо удалить пешку e5.

3.	. . .	f7 — f5

Смелый ответ, имеющий целью удаление пешки e4.

4.	Cf1 — c4	. . .

Белые ограничивают подвижность черного короля и берут под обстрел трудно защитимый пункт f7.

4. . . . f5 : e4

Черные хотят создать пешечную массу в центре.

5. Kf3 : e5 . . .

Белые уничтожают скопление черных пешек и, жертвуя фигуру, продолжают атаку на короля.

5. . . . d6 : e5

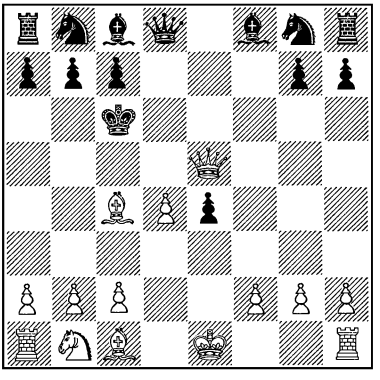
Черные должны брать коня, так как им грозит, помимо Ke5 — f7 (что можно предупредить ходом d6 — d5), еще и Фd1 — h5 +.

6. Фd1 — h5 + Крe8 — d7

На ход 6. ... g7 — g6 последовало бы, конечно, 7. Фh5 : e5 + с выигрышем ладьи h8.

7. Фh5 — f5 + Крd7 — c6
8. Фf5 : e5

Положение после 8-го хода белых.



В распоряжении белых много угроз. Черные не могут увести своего короля в безопасное место, не потерпев при этом значительного урона. Например, 8. ... a7 — a6; 9. Cc1 — e3, Kg8 — f6; 10. Kb1 — c3, Cc8 — g4; 11. h2 — h3, Cf8 — d6; 12. Фe5 — a5 (с угрозой Cc4 — b5 +), b7 — b6; 13. Фa5 — a4 +, b6 — b5; 14. Kc3 : b5.

---

1. e2 — e4 e7 — e5
2. Kg1 — f3 d7 — d6
3. d2 — d4 e5 : d4
4. Kf3 : d4 . . .

Хорошо было бы также и 4. Фd1 : d4, так как при этом ходе ферзь занимает сильную позицию в центре, и прогнать его оттуда нелегко.

4. . . . Kg8 — f6
5. Kb1 — c3 Cf8 — e7
6. Cf1 — e2 . . .

Это лучше, чем 6. Cf1 — d3, так как на d3 слона блокирует собственная пешка e4; при данном же ходе построение f2 — f4 и Ce2 — f3 дает белым господство над спорным пунктом d5.

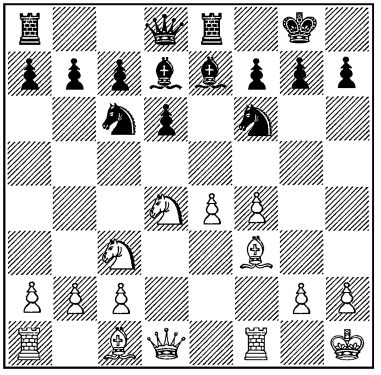
6. . . . Kb8 — c6
7. 0 — 0 0 — 0
8. f2 — f4 Лf8 — e8
9. Ce2 — f3 Cc8 — d7

Чтобы отпарировать угрозу Kd4 : c6 с последующим e4 — e5.

10. Крg1 — h1

Внимания заслуживал бы также и ход b2 — b3, но при нем черные получают посредством d6 — d5 некоторые шансы на

Положение после 10-го хода белых.



Инициатива принадлежит белым.

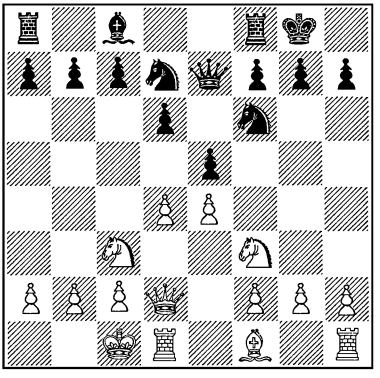
контр-игру, правда, сложную и рискованную, но все же возможную.

1.	e2 — e4	e7 — e5
2.	Kg1 — f3	d7 — d6
3.	d2 — d4	Kb8 — d7

Ход американца Хэнема, защищающий пешку e5.

4.	Cc1 — g5	Cf8 — e7
5.	Cg5 : e7	Фd8 : e7
6.	Kb1 — c3	Kg8 — f6
7.	Фd1 — d2	0 — 0
8.	0 — 0 — 0	

Положение после 8-го хода белых.



Белые стоят свободнее, но у черных нет никаких легко уязвимых пунктов.

1.	e2 — e4	e7 — e5
2.	Kg1 — f3	d7 — d6
3.	d2 — d4	Kb8 — d7
4.	Cf1 — c4	c7 — c6

Это защищает поле d5 и создает выход для ферзя.

5.	Cc1 — g5	Фd8 — c7

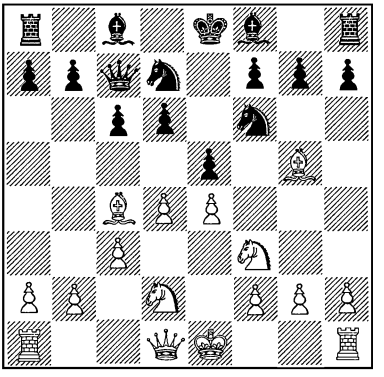
После 5. . . . Фd8 — b6; 6. Cc4 — b3 ферзь занимал бы несколько открытую позицию.

6.	c2 — c3	Kg8 — f6

Если бы 6. . . . h7 — h6, то 7. Cg5 — h4; это вряд ли дало бы черным какую-нибудь выгоду.

7. Kb1 — d2

Положение после 7-го хода белых.



Черным нелегко получить контр-игру. Известную угрозу для белых представляет в дальнейшем ход Kf6 : e4 или смелый маневр h7 — h6, Cg5 — h4, g7 — g5.

Дебют 2-х коней

1.	**e2 — e4**	**e7 — e5**
2.	**Kg1 — f3**	**Kb8 — c6**
3.	**Cf1 — c4**	**Kg8 — f6**
4.	Kf3 — g5	. . .

Белые хотят помешать развитию противника и для этой цели жертвуют ходом.

4.	. . .	d7 — d5
5.	e4 : d5	. . .

Что нападение белых обосновано, видно из последствий, которые влечет за собой ход 5. . . . Kf6 : d5, а именно — 6. Kg5 : f7, Kpe8 : f7; 7. Фd1 — — f3 +, Kpf7 — e6; 8. Kb1 — c3, Kc6 — e7; 9. d2 — d4, c7 — c6; 10. Cc1 — g5 с последующей длинной рокировкой. Черные не могут увести в надежное место своего короля, белые ладьи вскоре принимают активное участие в игре. Если вместо 8. . . . Kc6 — e7 последует 8. . . . Kc6 — b4, то белые играют 9. Фf3 — e4! (рекомендовано Леонгардтом), 9. . . . c7—c6; 10. d2 — d4. Таким образом жертва фигуры за несколько пешек очевидно обоснована.

5.	. . .	Kc6 — a5
6.	Cc4 — b5	c7 — c6

Чтобы сохранить атаку. На 6. . . . Cc8 — d7 последовало бы 7. Фd1 — e2.

7.	d5 : c6	b7 : c6
8.	Cb5 — e2	h7 — h6
9.	Kg5 — f3	e5 — e4
10.	Kf3 — e5	. . .

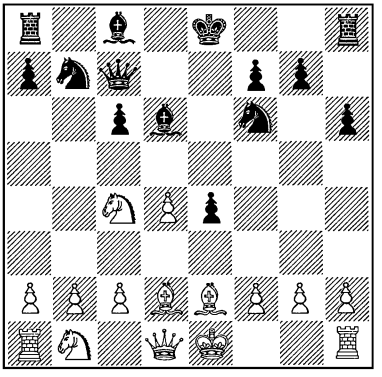
Конь в дальнейшем будет подкреплен пешками. Продолжение 10. . . . Фd8 — d4; 11. f2—f4, Cf8—c5; 12. Лh1—f1 не опасно для белых, так как они теперь прогоняют черные фигуры посредством c2 — c3 и d2 — d4 (или b2 — b4).

10.	. . .	Cf8 — d6
11.	d2 — d4	Фd8 — c7
12.	Cc1 — d2!	. . .

Извлекая выгоду из плохого положения коня a5. При 12. . . . Cd6 : e5; 13. d4 : e5, Фc7 : e5; 14. Cd2 — c3 положение белых было бы превосходно.

12.	. . .	Ka5 — b7
13.	Ke5 — c4	. . .

Положение после 13-го хода белых.



13.	. . .	Cd6 : h2
14.	Cd2 — e3	Ch2 — f4
15.	Kb1 — c3	

Положение полное жизни. Позиция белых, пожалуй, несколько лучше.

———

Черные могут избрать также другой план атаки. 1. e4, e5; 2. Kf3, Kc6; 3. Cc4, Kf6; 4. Kg5, d5; 5. e4 : d5.

5.	. . .	Kc6 — d4

Конь идет в середину, предпочитая это преимущество нападению на слона c4.

6.	c2 — c3	b7 — b5

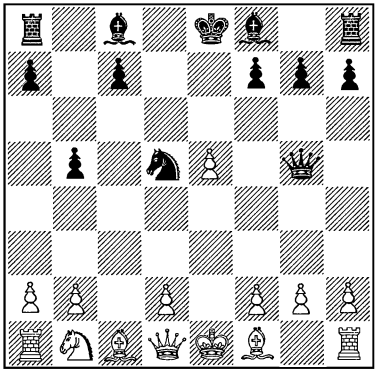
Конь защищает свою хорошую позицию. Если бы он отступил немедленно, то последовало бы d2 — d4.

7.	Cc4 — f1	. . .

Нужно избегать размена ценного слона (Леонгардт).

7.	. . .	Kf6 : d5
8.	c3 : d4	Фd8 : d5
9.	d4 : e5	

Положение после 9-го хода белых.



Белые угрожают ходом d2—d4. Если теперь 9. ... Фg5 : e5 +, то 10. Ф d1 — e2, и пешка b5 остается слабой; у белых несколько лучший эндшпиль.

У белых вместо острой атаки имеется много возможностей вести спокойное развитие; например, после 1. e4, e5; 2. Kf3, Kc6; 3. Cc4, Kf6, —4. d2 — d3 или 4. d2 — d4. После

4.	d2 — d4	e5 : d4
5.	0 — 0	Kf6 : e4
6.	Лf1 — e1	d7 — d5
7.	Cc4 : d5	Фd8 : d5
8.	Kb1 — c3	. . .

черным лучше всего уйти ферзем подальше из круга действия легких фигур.

8.	. . .	Фd5 — a5
9.	Kc3 : e4	Cc8 — e6

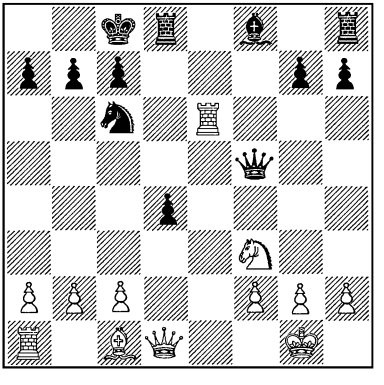
Чтобы подготовить длинную рокировку.

10.	Ke4 — g5	0—0—0

На 10. ... Фa5—d5 последовало бы 11. Kg5 : f7.

11.	Kg5 : e6	f7 : e6
12.	Лe1 : e6	Фa5 — f5

Положение после 12-го хода черных.



У черных хорошее развитие.

Центральный гамбит

1.	**e2 — e4**	**e7 — e5**
2.	**d2 — d4**	. . .

От нападения на e5 черным всего проще защищаться посредством взятия на d4.

2.	. . .	e5 : d4
3.	Фd1 : d4	. . .

Раннее развитие ферзя предоставляет черным темп.

3.	. . .	Кb8 — c6
4.	Фd4 — e3	. . .

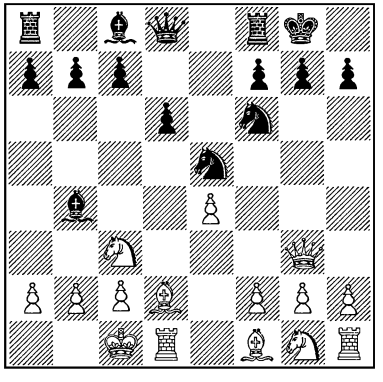
Ферзь занимает безопасную и в то же время агрессивную позицию.

4.	. . .	Кg8 — f6
5.	Кb1 — c3	. . .

Преждевременно было бы 5. e4 — e5, Кf6 — g4; 6. Фe3 — e4, d7 — d5; 7. e5 : d6 e.p., Сc8 — e6; 8. d6 : c7, Фd8 : c7 (это сильнее, чем Фd8 — d1 + с последующим Кg4 : f2). У черных превосходная атакующая позиция.

5.	. . .	Cf8 — b4
6.	Cc1 — d2	0 — 0
7.	0 — 0 — 0	d7 — d6
8.	Фe3 — g3	Кc6 — e5

Положение после 8-го хода черных.



Черные грозят теперь сыграть Cb4 : c3 с последующим Кf6 : e4, либо Кf6 — h5 и затем f7 — f5. Вообще они, повидимому, вполне подготовлены к предстоящей борьбе.

Не отбирая на 3-м ходу пешки d4, белые могут превратить дебют в настоящий гамбит. Напр., 1. e4, e5; 2. d4, ed.

3.	c2 — c3	d7 — d5

Взятие пешки c3 развивает белых настолько быстро, что это служит для них достаточной компенсацией за отсутствие пешки.

4.	e4 : d5	Кg8 — f6

На 5. c3 — c4 теперь последует 5. . . . c7 — c6.

5.	Фd1 : d4	Фd8 : d5
6.	Кg1 — f3	Кb8 — c6

Черные хорошо развиты.

Дебют слона

1.	**e2 — e4**	**e7 — e5**
2.	**Cf1 — c4**	Кg8 — f6

Черные развиваются с одновременным нападением.

3.	d2 — d4	Кb8 — c6

Хорошо также и 3. . . . e5 : d4.

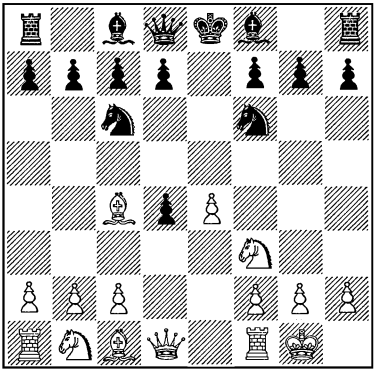
4.	Кg1 — f3	. . .

При 4. d4 : e5, Кc6 : e5; 5. Cc4 — b3, Cf8 — c5; 6. f2 — f4, Кe5 — g4; 7. e4 — e5, Кg4 — f2;

8. Фd1 — e2, Кf6 — g8 для белых не получается ничего хорошего.

4.	. . .	e5 : d4
5.	0 — 0	

Положение после 5-го хода белых.



Черные могут теперь по желанию свести игру к вариантам дебюта 2-х коней или атаки Макса Ланге.

— —

Если белые предпочитают очень спокойное развитие, то они на 3-м ходу продвигают ферзевую пешку только на одно поле. 1. e4, e5; 2. Сc4, Кf6.

3.	d2 — d3	Кb8 — c6
4.	Кb1 — c3	Cf8 — b4
5.	Кg1 — e2	d7 — d5
6.	e4 : d5	Кf6 : d5
7.	0 — 0	Cc8 — e6

Черным не приходится в этом варианте преодолевать сколько-нибудь существенных затруднений.

Английская партия

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

Лучшее, что могут сделать черные, это — не играть на выигрыш пешки и не жертвовать самим пешку, а развиваться совершенно спокойно.

3.	. . .	Кg8 — f6
4.	d2 — d4	Кf6 : e4

Препятствие к ходу d7 — d5 теперь уничтожено, и белые вынуждены к следующему контрманевру.

5.	d4 — d5	Кc6 — b8

Конь не должен отступать на e7, так как Cf8, а также и Фd8 должны быть наготове.

6.	Кf3 : e5	. . .

Или 6. Cf1 — d3, Кe4 — c5.

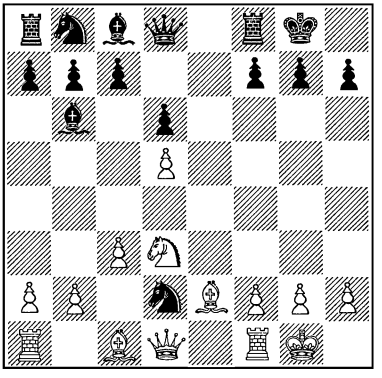
6.	. . .	Cf8 — c5
7.	Кe5 — d3	Cc5 — b6
8.	Cf1 — e2	0 — 0
9.	0 — 0	d7 — d6
10.	Кb1 — d2	Кe4 : d2

(См. диаграмму.)

Последний ход уничтожает возможность Кd2 — c4. В дальнейшем черные беспрепятственно развиваются посредством Кb8 — d7, Лf8 — e8, Кd7 — f8.

Указанная защита вовсе не является единственной для черных. После 1. e4, e5; 2. Кf3,

Положение после 10-го хода черных.



Кс6; 3. c3, Кf6; 4. d4 они вполне могут играть

4.	. . .	e5 : d4
5.	e4 — e5	. . .

После 5. c3 : d4, d7 — d5 — у черных надежная позиция.

5.	. . .	Кf6 — d5

Азартно было бы 5. . . . Кf6 — e4; 6. Фd1 — e2, f7 — f5; 7. e5 : f6 e.p., d7 — d5, но и теперь у белых не такая уж простая задача. Например, 8. Кf3 — g5, Фd8 : f6 или 8. Кf3 — d2, Фd8 : f6; 9. f2 — f3, d4 — d3; 10. Фe2 — e3, Фf6 — g5, и белые ничего не достигли.

6.	c3 : d4	Сf8 — b4 +
7.	Кb1 — d2	d7 — d6

или также

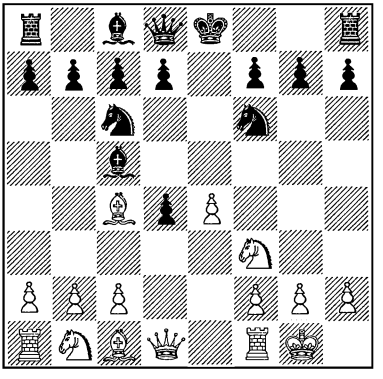
6.	. . .	d7 — d6
7.	Кb1 — c3	Сc8 — e6
8.	Cf1 — b5	Cf8 — e7
9.	e5 : d6	c7 : d6

В общем трудности этого дебюта для черных невелики.

Атака Макса Ланге

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

Положение после 5-го хода черных.



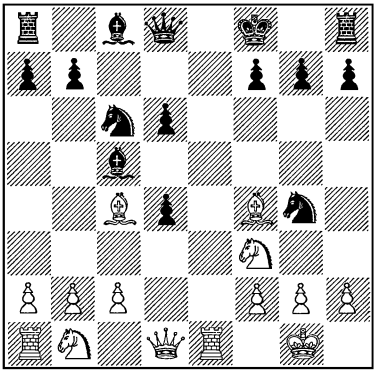
Черные хотят сохранить лишнюю пешку, белые же стремятся расстроить фигурное расположение противника.

6.	**e4 — e5**	**d7 — d5**

Этот контр-удар способствует быстрому развитию слона и ферзя, но оставляет королевский фланг под угрозой. Стейниц предлагал вместо него 6. . . . Кf6 — g4. При поверхностных продолжениях, вроде 7. Сc4 : f7 +, Крe8 : f7; 8. Кf3 — g5 +, Крf7 — g8; 9. Фd1 : g4, d7 — d5; 10. e5 — e6, Фd8 — f6, слабые атакующие силы белых вскоре вынуждаются к отступлению. Аналогично обстоит дело и при 7. h2 — h3, Kg4 : e5; 8. Кf3 : e5, Кc6 : e5; 9. Лf1 — e1, d7 — d6; 10. f2 — f4, d4 — d3 +; 11. Сc1 — e3, d3 : c2; 12. Фd1 : c2,

Фd8—h4; 13. Фc2—f2, Фh4:f2+; 14. Сe3 : f2, Сc5 : f2 +; 15. Крg1 : f2, Сc8 — e6. Черным совсем нетрудно отражать подобные преждевременные атаки и сохранять при этом преимущество. В ответ на 6. ... Кf6 — g4 белые должны защищаться посредством 7. Сc1 — f4. Теперь грозит h2 — h3. Следует 7. ... d7 — d6; 8. e5 : d6, c7 : d6; 9. Лf1 — e1 +, Крe8 — f8.

Положение после 9-го хода черных.



10. h2 — h3, Кg4 — f6; 11. Кb1 — d2, Сc8 — f5; 12. Кd2 — b3, Фd8 — b6. У черных много возможностей, и белые вряд ли могут претендовать на какое-либо преимущество.

Атака Макса Ланге возникает лишь после того, как черные отвечают 6. ... d7 — d5.

7.	e5 : f6	d5 : c4
8.	Лf1 — e1 +	Сc8 — e6

Черные могли бы сыграть 8. ... Крe8 — f8, но их руководящей идеей должна оставаться длинная рокировка, ибо на другом фланге король подвергается длительным атакам, вроде 9. Сc1 — g5.

9.	Кf3 — g5	. . .

После 9. f6 : g7, Лh8 — g8; 10. Сc1 — g5, Сc5 — e7; 11. Сg5 : e7, Фd8 : e7; 12. Кf3 : d4, Лa8 — d8; 13. c2 — c3, Лg8 : g7 — у черных хорошее развитие. 14. Фd1 — a4?, Крe8 — f8, и пункт g2 у белых слаб. — Теперь (после 9. Кf3 — g5) белые угрожают выиграть фигуру посредством 10. Кg5 : e6 с последующим Фd1 — h5 +. Благодаря этой возможности белые сохраняют атаку.

9.	. . .	Фd8 — d5
10.	Кb1 — c3!	Фd5 — f5
11.	Кc3 — e4	Сc5 — f8

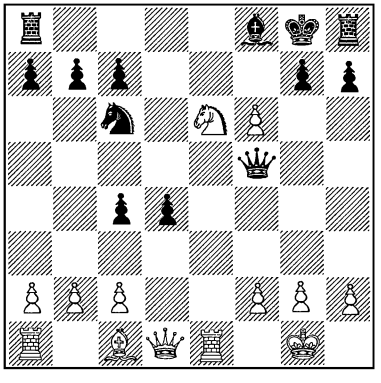
Правильный ход, так как королевский фланг нуждается в защите. При 11. ... Сc5—b6 ферзевый фланг черных очень силен, но зато им не удастся обезопасить своего короля, так как белые могут помешать длинной рокировке. Напр., 12. f6 : g7, Лh8 — g8; 13. g2 — g4, Фf5 — g6; 14. Кg5 : e6, f7 : e6; 15. Сc1 — g5 со стремительной атакой, ибо белые при всех обстоятельствах мощно вторгаются в игру ферзем посредством Фf3. — Знаменитая партия Маршалль-Тарраш продолжалась следующим образом: 11. ... 0—0—0; 12. Кg5 : e6, f7 : e6; 13. g2 — g4, Фf5 — e5; 14. f6 : g7, Лh8—g8; 15. Сc1—h6, d4 — d3; 16. c2 — c3, d3 — d2; 17. Лe1 — e2, Сc5 — b6; 18. Крg1 — g2. Пешку d2 долго удерживать нельзя, а конь e4 укрепляется посредством

f2—f3 в своей доминирующей позиции.

После хода в тексте (11. ... Сc5 — f8) черные получают удовлетворительную игру. Попытка g2 — g4 опровергается ходом Фf5 : g4 +; если белые выиграют (после размена ферзей и f6 : g7) слона g4 посредством двойного шаха, то черные отыграют фигуру ходом h7 — h5. У белых вряд ли есть что-нибудь лучше следующего продолжения:

12. Кg5 : f7	Крe8 : f7
13. Кe4 — g5 +	Крf7 — g8
14. Кg5 : e6	. . .

Положение после 14-го хода белых.



Здесь черные могли бы сыграть Фf5 : f6, но гораздо важнее обменять развитые фигуры белых и помешать коню утвердиться на поле e6; к тому же и ферзь занимает на f5 сильную и довольно безопасную позицию. Поэтому черные играют

14. . . .	Ла8 — e8

Теперь атака белых иссякла, главным образом, — из-за сильной позиции ферзя f5. Партия приближается к стадии эндшпиля, в котором преимущество скорее на стороне черных.

Венская партия

1. e2 — e4	**e7 — e5**
2. Кb1 — c3	Кg8 — f6
3. Cf1 — c4	Кf6 : e4

Не рекомендуется здесь играть 4. Сc4 : f7 +, так как черные быстро развиваются посредством 4. ... Крe8 : f7; 5. Кc3 : e4, d7 — d5. Также и при 4. Кc3 : e4, d7 — d5; 5. Сc4 — d3, d5 : e4; 6. Cd3 : e4, Кb8 — d7 черные стоят очень хорошо.

4. Фd1 — h5	Кe4 — d6
5. Фh5 : e5 +	. . .

После 5. Сc4 — b3 черные могут либо развиваться спокойно, посредством 5. ... Cf8 — e7 с последующей рокировкой, либо начать богатую шансами атаку посредством 5. ... Кb8—c6; 6. Кc3 — b5, g7—g6; 7. Фh5—f3, f7 — f5; 8. Фf3 — d5, Фd8—e7; 9. Кb5 : c7 +, Крe8 — d8; 10. Кc7 : a8, b7 — b6.

5. . . .	Фd8 — e7

Партия переходит в эндшпиль, в котором белые стоят несколько свободнее, но они едва ли найдут какие-нибудь сулящие успех объекты атаки.

Рассмотрим теперь другие продолжения. 1.e4,e5; 2. Кc3, Кf6.

3. g2 — g3	d7 — d5
4. e4 : d5	К f6 : d5
5. Cf1 — g2 (или *A*)	Кd5 : c3
6. b2 : c3	Кb8 — c6

Черные хорошо развиты.

A.

5. Кg1 — e2	Кb8 — c6
6. Cf1 — g2	Cc8 — e6
7. 0 — 0	Фd8 — d7

Это построение тоже не плохо. Черные грозят рокировать в длинную сторону и начать атаку ходом h7 — h5.

---

1. e2 — e4	e7 — e5
2. Кb1 — c3	Кg8 — f6
3. f2 — f4	d7 — d5
4. f4 : e5	Кf6 : e4
5. Фd1 — f3	Кb8 — c6

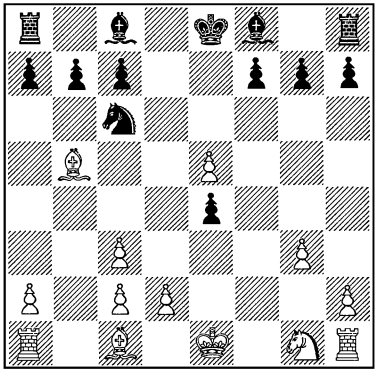
Черные защищаются контратакой. Если 6. Кc3 : e4, то 6. ... К c6 — d4!

6. Cf1 — b5	Кe4 : c3
7. b2 : c3	Фd8 — h4 +

Спокойное продолжение: 7. ... Cf8 — e7; 8. d2 — d4, 0—0; 9. Cb5 — d3, f7 — f6 ведет вследствие 10. Фf3—h5, g7—g6; 11. Cd3 : g6 к скорой ничьей.

8. g2 — g3	Фh4 — e4 +
9. Фf3 : e4	d5 : e4

Положение после 9-го хода черных.



Черные угрожают ходом Cc8 — d7 с последующим Кc6 : e5. Трудный эндшпиль, в котором черным не нужно опасаться, что их положение хуже.

Шотландская партия

1. e2 — e4	**e7 — e5**
2. Kg1 — f3	**Kb8 — c6**
3. d2 — d4	e5 : d4

Ясно, что это скорейший путь к развитию.

4. Кf3 : d4	Кg8 — f6
5. Кb1 — c3	Cf8 — b4

Теперь пешку e4 трудно защитить. Если, напр., 6. f2 — f3, то 6. ... 0 — 0 с последующим d7 — d5.

6. Кd4 : c6	b7 : c6
7. Cf1 — d3	. . .

Или 7. Фd1 — d4, Фd8—e7; 8. f2 — f3, c6 — c5; 9. Фd4—f2 (ферзь не отступает на e3, так как пешка d7 грозит вскоре пойти на d5 и d4), 0—0; 10. Cc1 — d2, d7 — d5. У черных хорошее развитие.

7. . . .	d7 — d5
8. e4 : d5	. . .

Но не 8. e4 — e5, как доказывает старинная партия. 8. ... Кf6 — g4; 9. 0—0, Cb4 — c5; 10. h2 — h3, Кg4 : e5; 11. Лf1 — e1, Ф d8 — f6; 12. Фd1 — e2, 0 — 0; 13. Фe2 : e5, Фf6 : f2 +; 14. Крg1 — h1. Cc8 : h3; 15. g2 : h3, Фf2 — f3 +; 16. Крh1 — h2. Cc5 — d6 —. Конечно 10. h2 — h3 плохо. Но 10. Cc1 — f4, g7 — g5;

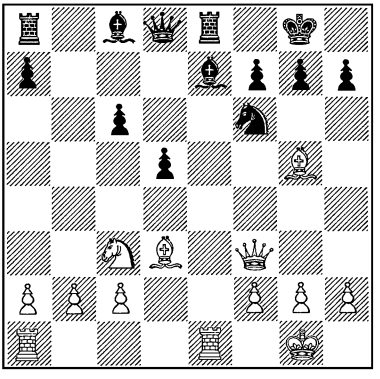
11. Cf4 — g3, h7—h5; 12. h2—h3, h5 — h4; 13. Cg3 — h2, Kg4 : h2; 14. Krg1 : h2, Cc5 — d4; 15. Фd1 — e2, g5 — g4; 16. h3 : g4, Фd8 — g5 предоставляет черным инициативу.

8.	. . .	c6 : d5
9.	0 — 0	0 — 0
10.	Cc1 — g5	c7 — c6

У белых некоторая атака, у черных же сильная пешка в центре.

11.	Фd1 — f3	Cb4 — e7
12.	Лf1 — e1	Лf8 — e8

Положение после 12-го хода черных.



Черные теперь могут развиваться без помехи.

———

После 1. e4,e5; 2. Kf3, Kc6; 3. d4, ed; 4. K : d4, K f6 белые могут повременить с развитием коня b1, чтобы замедлить рокировку противника.

5.	Kd4 : c6	b7 : c6
6.	Cf1 — d3	. . .

Выпад 6. e4 — e5 опровергается при хладнокровной защите ответом 6. ... Фd8 — e7! (подготовка к длинной рокировке). 7. Фd1 — e2, K f6 — d5. Если теперь 8. c2 — c4, то 8. ... Cc8 — a6; 9. f2 — f4, Фe7 — b4 +, после чего грозит K : f4 и белые попадают в затруднительное положение. Если же вместо 8. c2 — c4 белые сыграют как-нибудь иначе, то черные имеют возможность спокойно развиваться, хотя бы посредством d7 — d6 или Cc8 — b7 с последующей длинной рокировкой, а при случае возможна и контр-атака: g7 — g5 и Cf8 — g7.

6.	. . .	d7 — d5
7.	Фd1 — e2	Cf8 — e7
8.	e4 — e5	Kf6 — d7

Конечно нет ничего опасного, если при 9. e5 — e6, Kd7 — f6 черные будут вынуждены пойти королем на f7.

9.	0 — 0	0 — 0

Чтобы на 10. f2 — f4 можно было ответить 10. ... f7 — f5. Черные подготовлены к бою.

———

После 1. e4, e5; 2. Kf3, Kc6; 3. d4, ed; 4. K : d4 черные могут развиваться также с нападением на коня d4.

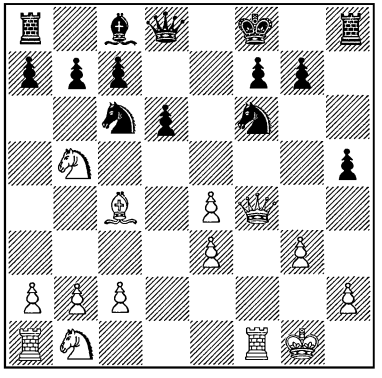
4.	. . .	Cf8 — c5
5.	Cc1 — e3	. . .

Дерзкая попытка 5. Kd4—f5 отражается ходом 5. ... d7—d5. 6. Kf5 : g7 +, Kpe8 — f8; 7. Kg7—f5, d5 : e4; 8. Фd1 : d8 +, Kc6 : d8; 9. Kf5 — g3, f7 — f5, и черные развиты лучше белых.

5.	. . .	Фd8 — f6
6.	c2 — c3	. . .

Блюменфельд предложил здесь атакующий ход 6. Kd4 — b5. Ясно, что белые получают в этом случае неприятную сдвоенную пешку, а поле e5 становится сильным пунктом для черных фигур. Прежде всего черные разменивают слонов 6. ... Cc5 : e3; 7. f2 : e3, затем ослабляют поля f3 и h3 ходом 7. ... Фf6 — h4 +; 8. g2 — g3 и, наконец, защищаются посредством 8. ... Фh4 — d8. Белые возобновляют атаку ходом 9. Фd1 — g4, так как пешка g7 должна ведь служить для Kf6 защитой. Хорошо и безопасно в ответ на это 9. ... Крe8 — f8; 10. Фg4 — f4, d7 — d6; 11. Cf1 — c4, Kg8 — f6; 12. 0—0, h7 — h5.

Положение после 12-го хода черных.



Черные очень хорошо развиты. Продолжение: 13. Kb1 — c3, Kc6 — e5; 14. Cc4 — b3, c7 — c6; 15. Kb5 — d4, h5 — h4 поставило бы белых перед трудными задачами.

6.	. . .	Kg8 — e7

Теперь не рекомендуется играть 7. Cf1 — c4 из-за 7. ... Kc6 — e5. Черные намереваются сыграть d7 — d5, и этому нелегко воспрепятствовать.

7.	Cf1 — e2	d7 — d5
8.	Ce2 — f3	Cc5 : d4
9.	c3 : d4	d5 : e4

Пешка d4 изолирована.

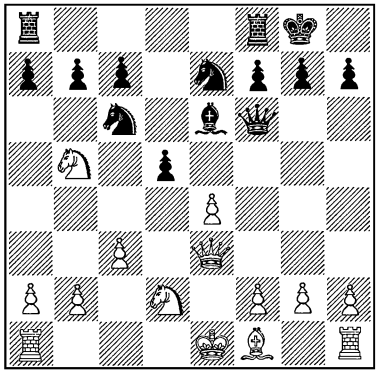
В этом варианте Паульсен предложил вместо 7. Cf1 — e2 играть 7. Фd1 — d2 с целью подготовить ход Kd4 — b5.

7.	. . .	d7 — d5
8.	Kd4 — b5	Cc5 : e3
9.	Фd2 : e3	0 — 0

Брать пешку c7 теперь не рекомендуется; напр., 10. Kb5 : c7, Ла8 — b8; 11. Kc7 : d5?, Ke7 : d5; 12. e4 : d5, Kc6 — b4 с атакой по открытым линиям на слабо защищенного короля. Также и при лучшем продолжении 11. Kb1 — d2, d5 : e4; 12. Kd2 : e4, Фf6 — e5; 13. Kc7 — b5, Ke7 — f5; 14. Фe3 — e2, a7 — a6; 15. Kb5 — a3, b7 — b5 белые стоят плохо.

10.	Kb1 — d2	Cc8 — e6

Положение после 10-го хода черных.



При хорошем развитии черных нападение на c7 не пред-

ставляет для них никакой опасности.

После ходов 1. e4, e5; 2. Kf3, Kc6; 3. d4, ed белые могут пренебречь непосредственным отыгрышем пешки, чтобы сыграть на атаку.

4. Cf1 — c4	Cf8 — c5

Черные могли бы сыграть вместо этого, как и раньше, Kg8 — f6. В этом случае было бы очень слабо продолжать атаку уже развитыми фигурами: 5. Kf3—g5, Kg8—h6; 6. Kg5 : f7, Kh6 : f7; 7. Cc4 : f7 +, Kpe8 : f7; 8. Фd1—h5+, g7—g6; 9. Фh5 : c5. Черные сыграют на контр-атаку 9. ... d7 — d5!; 10. e4 : d5, Лh8 — e8 +. Теперь ход 11. Kpe1 — f1 невозможен из-за b7 — b6 с угрозой Cc8 — a6 +, а после 11. Kpe1 — d1 белые, у которых пункты f2 и g2 слабы, стоят на проигрыш.

5. c2 — c3	. . .

Теперь черные могут посредством 5. ... Kg8 — f6 перевести игру в один из главных вариантов итальянской партии.

5 . . .	d4 : c3

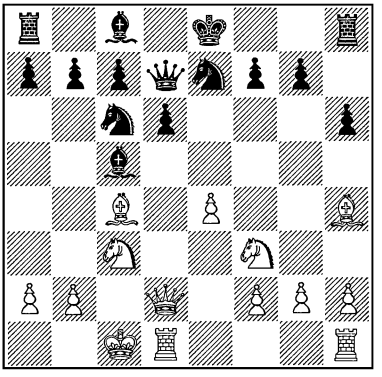
С намерением перейти в положение обороняющегося, но зато сохранить преимущество в пешках.

6. Kb1 : c3	d7 — d6
7. Cc1 — g5	Фd8 — d7

Черные должны позаботиться о пункте f7.

8. Фd1 — d2	h7 — h6
9. Cg5 — h4	Kg8 — e7
10. 0 — 0 — 0	. . .

Положение после 10-го хода белых.



Перед черными трудная задача. Одним из возможных продолжений является следующее:

10. . . .	Ke7 — g6
11. Ch4 — g3	a7 — a6
12. Kc3 — d5	b7 — b5
13. Cc4 — b3	Cc8 — b7
14. Kpc1 — b1	0 — 0 — 0
15. Лd1 — c1	

О шансах сторон в предстоящей борьбе трудно сказать что-нибудь заранее.

Королевский гамбит

1. e2 — e4	**e7 — e5**
2. f2 — f4	. . .

Целью этого хода является удаление из центра пешки e5, а, если возможно, — то и открытие линии *f* для ладьи.

2. . . .	e5 : f4
3. Kg1 — f3	. . .

Чтобы предотвратить шах на h4.

3.	. . .	g7 — g5

С целью удержания пешки f4.

4.	h2 — h4	g5 — g4
5.	Kf3 — e5	d7 — d5

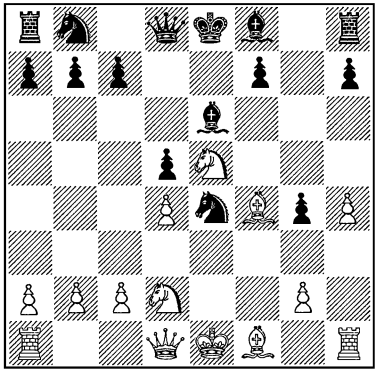
Черные должны развиваться возможно быстрее.

6.	d2 — d4	. . .

Также и белые должны стремиться к быстрому развитию.

6.	. . .	Kg8 — f6
7.	Cc1 : f4	Kf6 : e4
8.	Kb1 — d2	Cc8 — e6

Положение после 8-го хода черных.



Этим черные защищают пункт f7 и укрепляют свою позицию. Белые могут отыграть пешку, но лишь ценой достигнутого преимущества в развитии.

9.	Kd2 : e4	d5 : e4
10.	Ke5 : g4	Cf8 — d6

Черные нашли уязвимый пункт g3.

Или:

10.	Cf1 — c4	Ce6 : c4
11.	Ke5 : c4	Kb8 — c6
12.	d4 — d5	Kc6 — b4
13.	Kc4 — e3	Cf8 — c5

Или:

12.	c2 — c3	Фd8 — d5
13.	Kc4 — e3	Фd5 — b5
14.	Фd1 — b3	Фb5 : b3
15.	a2 : b3	Cf8 — d6
16.	Cf4 : d6	c7 : d6
17.	Ke3 : g4	f7 — f5
18.	Kg4 — e3	Kc6 — e7

Получился трудный эндшпиль с хорошими шансами у черных.

Перейдем к другим защитам разбираемого гамбита Кизерицкого. 1. e4, e5; 2. f4, ef; 3. Kf3, g5; 4. h4, g4; 5. Ke5.

5.	. . .	Cf8 — g7
6	d2 — d4	Kg8 — f6
7.	Cf1 — c4	d7 — d5
8.	e4 : d5	Kf6 — h5

Здесь конь занимает безопасную и угрожающую позицию. Черные хотят быстро рокировать.

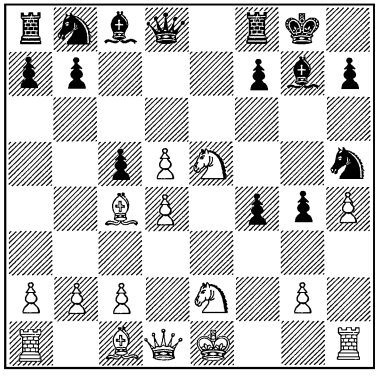
9.	Kb1 — c3	0 — 0
10.	Kc3 — e2	. . .

При 10. Ke5 : g4, Kh5 — g3 открывается линия *e* к выгоде черных. 11. Лh1 — h2, Фd8 — e7 +; 12. Kg4 — e5, Cg7 : e5 с последующим Лf8 — e8.

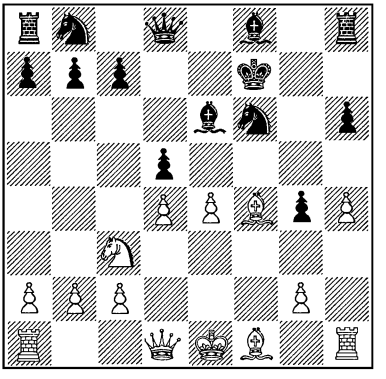
10.	. . .	c7 — c5

Черные вскрывают центр.

Положение после 10-го хода черных.



Положение после 9-го хода черных.



Если 11. d5 : c6 e. p., Kb8 : c6, то черные быстро развиваются. При 11. Ke2 : f4, Kh5 : f4; 12. Cc1 : f4, c5 : d4 конь e5 теряет опору. 13. Фd1 : d4, Kb8—c6.

11.	c2 — c3	c5 : d4
12.	c3 : d4	Kb8 — d7

и черные хорошо развиты (Стейниц-Цукерторт, Вена 1882 г.).

Вместо гамбита Кизерицкого белые могут избрать более смелый вариант гамбита Альгайера: 1. e4, e5; 2. f4, ef; 3. Kf3, g5; 4. h4, g4.

5.	Kf3 — g5	h7 — h6
6.	Kg5 : f7	Kpe8 : f7
7.	d2 — d4	. . .

Белые не должны терять времени: 7. Фd1 : g4?, Kg8 — f6; 8. Фg4 : f4, Cf8 — d6, и атака переходит к черным.

7.	. . .	d7 — d5
8.	Cc1 : f4	Kg8 — f6
9.	Kb1 — c3	Cc8 — e6

Не видно, какую компенсацию могут получить белые за пожертвованную фигуру. Например:

10.	Фd1 — d3	Kb8 — c6
11.	0 — 0 — 0	d5 : e4
12.	Kc3 : e4	Kf6 : e4
13.	Фd3 : e4	Фd8 — d5

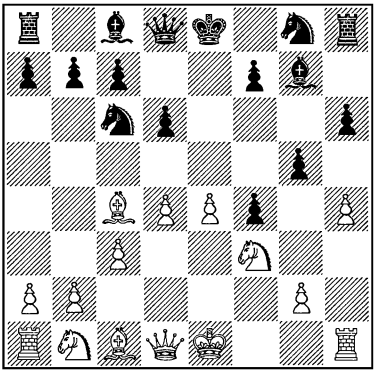
Или 12. Фd3 — e3, Kc6 — e7.

В приведенном варианте ход 4. h2 — h4 хотя и разбивает черные пешки, создает, однако, некоторые опасности и для белых; поэтому представляется полезным отложить его до более позднего времени. В этом случае возникают виды гамбита, связанные с именами Сальвио, Муцио и Филидора.

1.	e2 — e4	e7 — e5
2.	f2 — f4	e5 : f4
3.	Kg1 — f3	g7 — g5
4.	Cf1 — c4	Cf8 — g7
5.	h2 — h4	h7 — h6
6.	d2 — d4	d7 — d6
7.	c2 — c3	Kb8 — c6

Черные хотят сохранить лишнюю пешку и не позволяют белым расшатать свою пешечную цепь.

Положение после 7-го хода черных.



8. 0 — 0 Фd8 — f6

Чтобы продолжать Кg8 — e7. Белые вынуждены искать атакующие продолжения, но все они сомнительного свойства.

9. g2 — g3? Сc8 - - h3

или

9. e4 — e5? d6 : e5
10. d4 : e5 Фf6 — g6

Рассмотрим другие варианты. 1. e4, e5; 2. f4, ef; 3. Кf3, g5; 4. Сc4, Сg7; 5. h4, h6; 6. d4, d6.

7. Кb1 — c3 Кb8 — c6

Теперь пункт d4, ввиду угрозы g5 — g4, нуждается в защите.

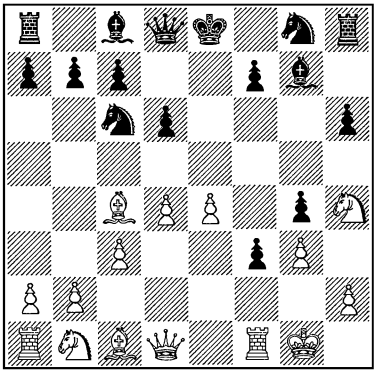
8. Кc3 — e2 Фd8 — f6

Атака белых не убедительна.

Глубокий знаток гамбитов — Чигорин — пользовался для штурма черной пешечной цепи не пешкой *h*, а пешкой *g*. Примерно: 1. e4, e5; 2. f4, ef; 3. Кf3, g5; 4. Сc4, Сg7.

5. 0 — 0 d7 — d6
6. d2 — d4 Кb8 — c6
7. c2 — c3 h7 — h6
8. g2 — g3 g5 — g4
9. Кf3 — h4 f4 — f3

Положение после 9-го хода черных.



В этом положении белые могут предпринять целый ряд атак, не прибегая к жертвам в том стиле, как они обычны в партиях с дачей вперед. На 10. Кb1 — d2, Кg8 — e7 белые могут начать сражение ходом Кd2:f3. Поэтому черным, пожалуй, лучше пойти конем g8 на f6.

Чигоринское продолжение, повидимому, является наиболее богатым шансами; оно ставит и белых и черных перед трудными задачами.

В этом варианте черные могут попытаться ускорить свою рокировку.

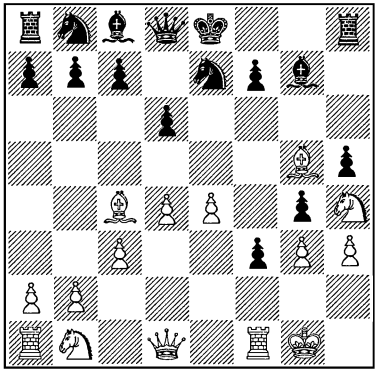
5. 0 — 0 d7 — d6
6. d2 — d4 h7 — h6
7. c2 — c3 Кg8 — e7
8. g2 — g3 g5 — g4
9. Кf3 — h4 f4 — f3

Но в этом случае следует:

10.	h2 — h3	h6 — h5
11.	Cc1 — g5	

с очень неустойчивым положением.

Положение после 11-го хода белых.



Если черные не стремятся сохранить гамбитную пешку, а предпочитают атаку на короля, то возникают совершенно другие варианты.

1.	e2 — e4	e7 — e5
2.	f2 — f4	e5 : f4
3.	Kg1 — f3	g7 — g5
4.	Cf1 — c4	g5 — g4
5.	Kf3 — e5	Фd8 — h4+
6.	Крe1 — f1	Kb8 — c6

Теперь быстрое развитие важнее всего.

7.	d2 — d4	. . .

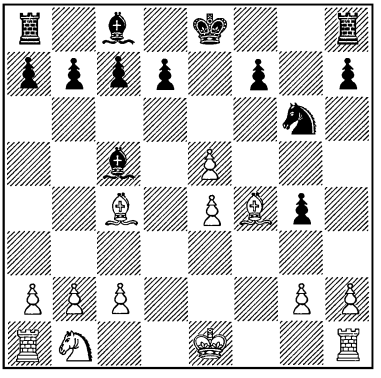
При 7. Ke5 : f7 развитие черных становится подавляющим. Напр., 7. ... Cf8 — c5; 8. Фd1 — e1, g4 — g3; 9. Kf7 : h8, Cc5 — f2; 10. Фe1 — d1, Kg8 — f6. Теперь черные будут стремиться форсировать f4 — f3, — примерно, посредством d7 — d5, Cc8 — g4, Kc6 — e5 или d4, и белые будут разбиты.

7.	. . .	Kc6 : e5
8.	d4 : e5	Cf8 — c5
9.	Фd1 — e1	Фh4 : e1+

Стремление продолжать атаку посредством g4 — g3 представляется ввиду возможности Kb1 — d2 — f3 необоснованным.

10.	Крf1 : e1	Kg8 — e7
11.	Cc1 : f4	Ke7 — g6

Положение после 11-го хода черных.



12.	g2 — g3	Cc5 — d4

Теперь на 13. Kb1 — c3 последует Kg6 : e5, а на 13. c2 — c3, Cd4 : e5; 14. Лh1 — f1, f7 — f6.

Или (вместо 12. g2 — g3)

12.	Лh1 — f1	Kg6 : f4
13.	Лf1 : f4	Cc5 — e3

У белых трудная игра.

С давних времен белые пытались обойти указанные трудности посредством жертвы. Так возник гамбит Муцио.

1.	e2 — e4	e7 — e5
2.	f2 — f4	e5 : f4
3.	Kg1 — f3	g7 — g5
4.	Cf1 — c4	g5 — g4
5.	0 — 0	g4 : f3
6.	Фd1 : f3	Фd8 — f6

При таком количестве нападений на короля, необходимо ввести в бой сильнейшую фигуру, чтобы она защищала возможно больше пунктов и в свою очередь создавала угрозы, а при случае вынудила бы размен ферзей.

7.	e4 — e5	. . .

С целью заставить ферзя покинуть свою относительно спокойную позицию и открыть как поле e4, так и линию *e*.

7.	. . .	Фf6 : e5

Пешка на e5 мешала бы ходу d7 — d6, ее необходимо взять.

8.	d2 — d3	Cf8 — h6

Чтобы создать атаке на пункт f7 столько затруднений, сколько возможно.

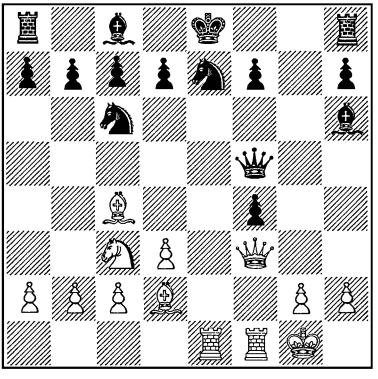
9.	Kb1 — c3	Kg8 — e7
10.	Cc1 — d2	Kb8 — c6

Очевидно, что белые подготовляют атаку на пункт e7; черные поспешно защищаются.

11.	Лa1 — e1	Фe5 — f5

Отсюда ферзь защищает пункты f7, f6, f4; в то же время он занимает довольно безопасную позицию.

Положение после 11-го хода черных.



Страшный на первый взгляд ход 12. Лe1 — e4 ставит ладью на слишком открытую позицию. Черные в ответ рокируют и грозят d7 — d5. Интермеццо 13. Cd2 : f4, Ch6 — g7 ничего не меняет.

Детально проанализированным продолжением является здесь следующее:

12.	Кc3 — d5	Крe8 — d8
13.	Фf3 — e2	. . .

С идеей 13. ... Ke7 : d5; 14. Cc4 : d5, Фf5 : d5; 15. Cd2—c3.

13.	. . .	Фf5 — e6
14.	Фe2 — f2	Фe6 — g4

И в гамбите Муцио при лучшей защите черных преимущество, повидимому, на их стороне.

В те времена, когда обыкновенно играли гамбиты — другие начала считались тогда скучными,—были испробованы также и многие другие способы игры.

Гамбит Куннингэма

1.	**e2 — e4**	**e7 — e5**
2.	**f2 — f4**	**e5 : f4**
3.	**Kg1 — f3**	**Cf8 — e7**
4.	Cf1 — c4	Ce7 — h4 +

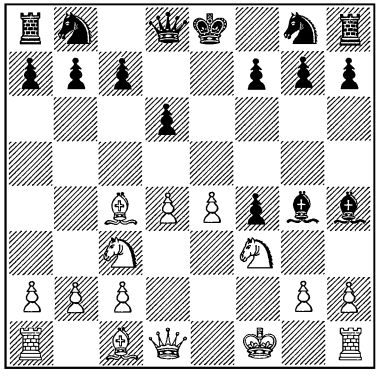
Самое лучшее для белых — спокойно примириться с необходимостью потерять рокировку.

5.	Kpe1 — f1	. . .

Белые развиты лучше и в настоящий момент владеют всем центром.

5.	. . .	d7 — d6
6.	d2 — d4	Cc8 — g4
7.	Kb1 — c3	. . .

Положение после 7-го хода белых.



Черные не могут удержать пешку f4. Игра продолжается, примерно, так:

7.	. . .	Kb8 — c6
8.	Cc1 : f4	Ch4 — e7
9.	h2 — h3	Cg4 — h5
10.	g2 — g4	Ch5 — g6
11.	d4 — d5	Kc6 — b8
12.	Kf3 — d4	Ce7 — g5
13.	Фd1 — d2	Фd8 — f6
14.	Kd4 — f5	

и в центре белые стоят лучше.

Конечно возможны и различные другие, более выгодные для черных продолжения, однако, преимущества обладания центром у белых отнять нельзя.

Гамбит Куннингэма почти совершенно вышел из употребления.

Белые могут внести разнообразие в игру уже на 3-м ходу, допуская шах на h4 (гамбит слона).

1.	**e2 — e4**	**e7 — e5**
2.	**f2 — f4**	**e5 : f4**
3.	**Cf1 — c4**	Фd8 — h4 +
4.	Kpe1 — f1	d7 — d5

Это необходимо, чтобы поддержать вылазку ферзя. При слабой поддержке ферзь будет отброшен назад. Например, 4. . . . g7 — g5; 5. Kb1 — c3, Cf8 — g7; 6. d2 — d4, Kg8 — e7 (или d7 — d6; 7. e4 — e5 с последующим Kc3 — d5); 7. g2 — g3. Этот анализ проделан шахматными мастерами лет шестьдесят тому назад. 7. . . . f4 : g3; 8. Kpf1 — g2, Фh4 — h6; 9. h2 : g3, Фh6 — g6; 10. Kg1 — f3, h7 — h6. Для черных быстро наступает катастрофа, так как белые открывают линии для ферзя и ладьи ходом Kc3 — d5.

5.	Cc4 : d5	. . .

Белые пробуют оставить открытой диагональ слона. Конечно и ход e4 : d5 имеет свои преимущества, так как он открывает линию для ферзя или ладьи и препятствует развитию коня b8.

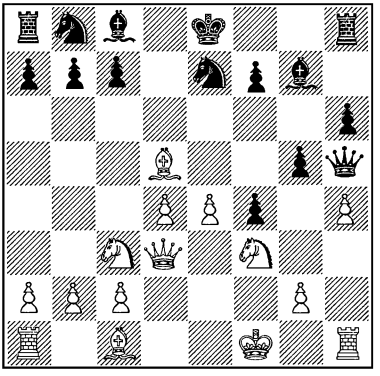
5.	. . .	g7 — g5

Теперь, когда слон c8 развит, черные хотят удержать пешку f4.

6.	Kb1 — c3	Cf8 — g7
7.	d2 — d4	Kg8 — e7
8.	Kg1 — f3	Фh4 — h5
9.	h2 — h4	h7 — h6
10.	Фd1 — d3	. . .

Чтобы развязать коня f3.

Положение после 10-го хода белых.



10.	. . .	c7 — c6
11.	Cd5 — b3	Cc8 — g4
12.	e4 — e5	Ke7 — f5
13.	Kc3 — e4	Kb8 — d7

Положение сложно, но черные могут постоять за себя. Они грозят рокировать в длинную сторону.

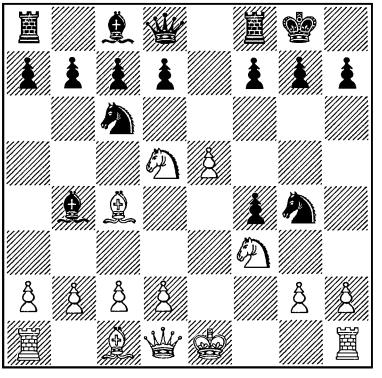
14.	Kpf1 — g1	Cg4 : f3
15.	g2 : f3	0 — 0 — 0

Чтобы на 16. h4:g5, Фh5—g6; 17. Cc1—f4 продолжать Kd7:e5, а на 16. Ke4 — d6+, Kf5:d6; 17. e5:d6, Фh5—g6; 18. Фd3:g6 сыграть Cg7:d4+. Белые вообще стоят довольно плохо.

Если черные не хотят вести атаку на короля, то они могут спокойно развиваться. 1. e4, e5; 2. f4, ef; 3. Cc4.

3.	. . .	Kb8 — c6
4.	Kg1 — f3	Kg8 — f6
5.	Kb1 — c3	Cf8 — b4
6.	e4 — e5	Kf6 — g4
7.	Kc3 — d5	0 — 0

Положение после 7-го хода черных.



Черные грозят ходом Kc6:e5.

8.	Kd5 : b4	Kc6 : b4
9.	d2 — d4	d7 — d5
10.	Cc4 — b3	f7 — f6

Если в этом варианте белые и не предпринимают раннего продвижения пешки *e* (6. e4—e5), то черные и в этом случае стоят хорошо.

6.	0 — 0	0 — 0
7.	d2 — d3	Cb4 : c3
8.	b2 : c3	d7 — d5
9.	e4 : d5	Kf6 : d5
10.	Cc4 : d5	Фd8 : d5
11.	Cc1 : f4	Фd5 — c5+
12.	Kpg1 — h1	Фc5 : c3
13.	Cf4 : c7	Cc8 — g4

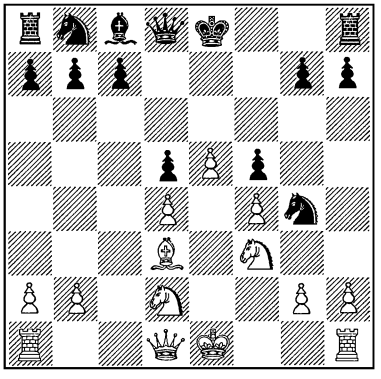
Если черные не хотят принять гамбит, то у них имеются два хороших продолжения.

1.	e2 — e4	e7 — e5
2.	f2 — f4	Cf8 — c5
3.	Kg1 — f3	d7 — d6

Если белые захотят использовать положение слона c5 для немедленной атаки, то черные окажут достаточное сопротивление.

4.	c2 — c3	Kg8 — f6
5.	d2 — d4	e5 : d4
6.	c3 : d4	Cc5 — b4 +
7.	Cc1 — d2	Cb4 : d2 +
8.	Kb1 : d2	d6 — d5
9.	e4 — e5	Kf6 — g4
10.	Cf1 — d3	f7 — f5

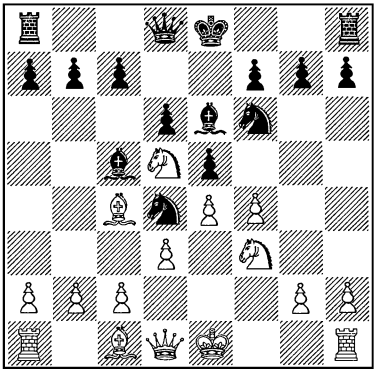
Положение после 10-го хода черных.



При спокойном развитии со стороны белых черные также могут успешно защищаться, хотя пешка f4, которой черные в свое время пренебрегли, и будет оказывать давление на центр. 1. e4, e5; 2. f4, Cc5; 3. Kf3, d6.

4.	Kb1 — c3	Kb8 — c6
5.	Cf1 — c4	Kg8 — f6
6.	d2 — d3	Cc8 — e6
7.	Kc3 — d5	Kc6 — d4

Положение после 7-го хода черных.



Белые не могут удержать позиции своих выдвинутых фигур; напр., 8. f4 : e5, d6 : e5; 9. Cc1 — g5, c7 — c6. Черные ни в коем случае не стоят хуже белых.

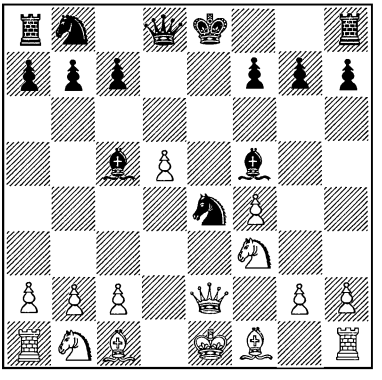
Игроки на атаку, когда им предлагают гамбит, любят обострять положение и в свою очередь предлагать партнеру гамбит. Следствием этой психологии явился контр-гамбит Фалькбеера.

1.	e2 — e4	e7 — e5
2.	f2 — f4	d7 — d5
3.	e4 : d5	e5 — e4

В этом и заключается гамбит. После e5 : f4 игру можно было бы, вероятно, уравнять, но черные не хотят отдать свою сильную пешку *e* за пешку *f*.

4.	d2 — d3	Kg8 — f6
5.	d3 : e4	Kf6 : e4
6.	Kg1 — f3	Cf8 — c5
7.	Фd1 — e2	Cc8 — f5

Положение после 7-го хода черных.



На 8. g2 — g4 черные могут рокировать; напр., 8. g4, 0 — 0; 9. g4 : f5, Фd8 : d5; 10. Сc1 — e3, Кb8 — c6; 11. Се3 : c5, Фd5 : c5, и черные ладьи решающим образом вступают в игру.

8. Кb1 — c3	Фd8 — e7

У черных хорошая партия.

Рассмотрим другое продолжение, вместо 4. d2 — d3.

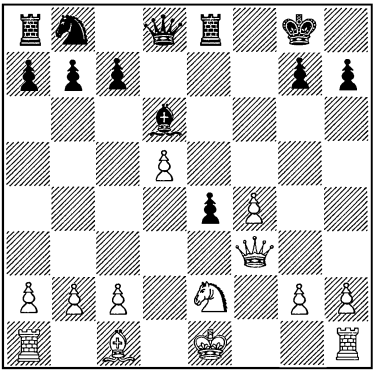
4. Кb1 — c3	Кg8 — f6
5. Фd1 — e2	Сf8 — d6
6. d2 — d3	0 — 0
7. d3 : e4	Кf6 : e4
8. Кc3 : e4	Лf8 — e8
9. Фe2 — f3	Сc8 — f5
10. Сf1 — d3	Сf5 : e4
11. Cd3 : e4	f7 — f5
12. Кg1 — e2	f5 : e4

(См. диаграмму.)

У черных некоторая атака, так как пешку d5 белым трудно защитить, а пешка e4 оказывает давление на позицию белых.

Если же 12. Сc1—e3 (вместо Кg1—e2), то 12. ... Лe8 : e4; 13. 0—0—0, Фd8—e8, и белые окажутся перед серьезными затруднениями.

Положение после 12-го хода черных.



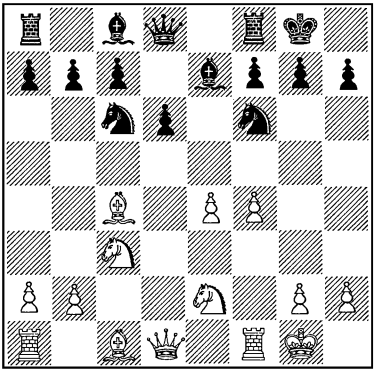
Северный гамбит

1. e2 — e4	**e7 — e5**
2. d2 — d4	**e5 : d4**
3. c2 — c3	**d4 : c3**
4. Cf1 — c4	Кg8 — f6
5. Кb1 : c3	Кb8 — c6
6. Кg1 — e2	. . .

Чтобы после Сf8 — b4 была возможность рокировать.

6. . . .	Сf8 — e7
7. 0 — 0	d7 — d6
8. f2 — f4	0 — 0

Положение после 8-го хода черных.



9. h2 — h3	. . .

Это необходимо для того, чтобы обеспечить надежную позицию слону после Cc1 — e3, а также для того, чтобы подготовить ход g2 — g4.

9. . . .	a7 — a6
10. g2 — g4	b7 — b5
11. Cc4 — b3	Kc6 — a5
12. Cb3 — c2	c7 — c6

Белые еще долго будут вести атаку на королевском фланге. Для решения вопроса: увеличились или уменьшились контршансы черных с момента принятия жертвы, понадобились бы ювелирные весы. В дальнейшем партия становится весьма сложной.

На 6-м ходу черные могли использовать для нападения слона f8.

6. . . .	Cf8 — c5
7. 0 — 0	d7 — d6
8. Kpg1 — h1	0 — 0

Теперь возникает вопрос, не скажется ли отсутствие слона c5 на королевском фланге. Белые со временем сыграют f4 — f5 и завоюют при случае поле d5 посредством Cc1 — g5.

Итальянская партия

1. e2 — e4	**e7 — e5**
2. Kg1 — f3	**Kb8 — c6**
3. Cf1 — c4	**Cf8 — c5**

Теперь продолжения 4. Kb1 — c3 или 4. d2 — d3 ведут к очень спокойному развитию, например:

4. d2 — d3	Kg8 — f6
5. Kb1 — c3	d7 — d6
6. Cc1 — e3	Cc5 — b6
7. h2 — h3	Cc8 — e6
8. Cc4 — b3	h7 — h6
9. 0 — 0	

Задача становится сложной лишь тогда, когда нужно решить вопрос о рокировке, — следует ли рокировать и в какую сторону. Подобные вопросы можно, повидимому, решать как угодно, не рискуя из-за этого проиграть партию, если только в дальнейшем избираются правильные продолжения. — Рассматриваемый вариант итальянцы назвали giuoco pianissimo.

Этот дебют выдвигает проблемы в тот момент, когда белые захватывают инициативу, чтобы создать пешечный центр.

После 1. e4, e5; 2. Kf3, Kc6; 3. Cc4, Cc5 белые не достигают своей цели посредством 4. 0 — 0, d7 — d6; 5. c2 — c3, так как черные могут ответить Kg8 — f6 и на 6. d2 — d4, Cc5 — b6 удержать пешку e5. В этом случае белые никакого перевеса в центре не получают. Перевеса можно добиться лишь продолжая

4. c2 — c3	. . .

Теперь пешку e5 можно удержать только посредством 4. . . . Фd8 — e7, а это дает белым небольшое преимущество в развитии. 5. 0 — 0, d7 — d6; 6. d2 — d4, Cc5 — b6; 7. Kb1 — a3, Kg8 — f6; 8. Cc4 — d5 с последующим Ka3 — c4. Белые сохраняют инициативу.

4. . . .	Kg8 — f6

Этим ходом черные препятствуют замыслам белых.

5.	d2 — d4	e5 : d4
6.	c3 : d4	Cc5 — b4 +

Черные не должны терять времени на отступление слоном, — пешка d7 стремится вперед.

7.	Cc1 — d2	. . .

Заслуживает внимания также и ход Kb1 — c3, ведущий к гамбитной игре. При других же ответах черные, если только они развиваются быстро, не испытывают никаких затруднений.

7.	. . .	Cb4 : d2 +

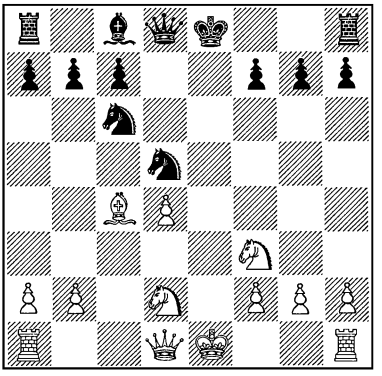
При 7. ... K f6 : e4 черные будут вынуждены потерять время на ходы королем. 8. Cd2 : b4, Kc6 : b4; 9. Cc4 : f7 +, Kpe8 : f7; 10. Фd1 — b3 +, d7 — d5; 11. Фb3 : b4, Лh8 — e8; 12. 0 — 0. Теперь у черных нет ничего лучшего, чем 12. ... Kpf7 — g8, и после 13. Kb1 — c3 преимущество на стороне белых.

8.	Kb1 : d2	d7 — d5

Черные могли бы разбить центр белых ходом 8. ... Kf6 : e4, но в этом случае последовало бы 9. d4 — d5, Ke4 : d2; 10. Фd1 : d2, Kc6 — e7; 11. d5 — d6, c7 : d6; 12. 0 — 0, и белые легко выигрывают обе пешки на линии *d* с преимуществом в положении.

9.	e4 : d5	Kf6 : d5

Положение после 9-го хода черных.



10.	0 — 0	0 — 0
11.	Лf1 — e1	Kc6 — e7
12.	Лa1 — c1	

У белых преимущество в развитии, у черных же сильный форпост на d5.

Если последует, напр., 12. ... c7 — c6, то 13. h2 — h3 (подготовка к ходу Ke4 или Kb3), и у белых, благодаря пешке d4, определенный перевес на некоторых черных полях: e5, c5 и, может быть, d6.

Оживленный характер игра принимает при 7. Kb1 — c3 (вместо 7. Cc1 — d2).

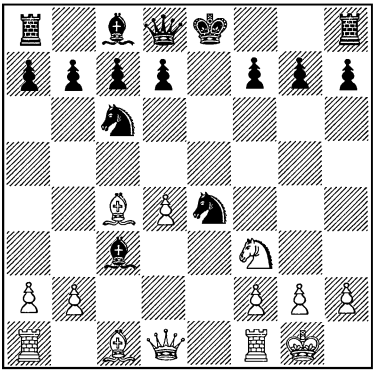
7.	Kb1 — c3	Kf6 : e4
8.	0 — 0	. . .

Очень красив здесь старинный вариант: 8. ... Ke4 : c3; 9. b2 : c3, Cb4 : c3; 10. Фd1 — b3, Cc3 : a1; 11. Cc4 : f7 +, Kpe8 — f8; 12. Cc1 — g5, Kc6 — e7; 13. Kf3 — e5, Ca1 : d4; 14. Cf7 — g6, и белые легко выигрывают; также и при 13. ... d7 — d5; 14. Фb3 — f3, Cc8 — f5; 15. Cf7 — e6.

8.	. . .	Cb4 : c3

8. ... Ке4 : с3; 9. b2 : c3, d7—d5; 10. c3 : b4; d5 : c4; 11. Лf1—e1 +; Кс6 — e7; 12. Фd1 — e2, Сс8 — e6; 13. Кf3 — g5, Фd8 — d7; 14. Кg5 : e6, f7 : e6; 15. Фе2 : c4, Ке7 — d5; 16. a2 — a4, 0 — 0; 17. Сс1 — d2. Партия переходит в приблизительно равный эндшпиль.

Положение после 8-го хода черных.



9. d4 — d5 . . .

Атака Меллера.

9. . . . Сс3 — f6

Лучший ход, так как слон защищает королевский фланг. Возможно также 9. ... Кс6 — e5; 10. b2 : c3, Ке5 : c4; 11. Фd1 — d4, f7 — f5!; 12. Фd4 : c4, d7 — d6; 13. Кf3 — d4, 0 — 0; 14. f2 — f3, Ке4—c5; 15. Лf1—e1, Крg8—h8.

У белых крепкая позиция, вознаграждающая их за потерю пешки; однако говорить о каком-либо преимуществе белых, конечно, нельзя.

Все остальные продолжения для черных после 9. d4 — d5 значительно слабее.

10. Лf1 — e1	Кс6 — e7
11. Ле1 : e4	d7 — d6

Если черные вместо этого рокируют, то белые, как обычно в подобных положениях, жертвуют пешку *d*, чтобы затруднить развитие противника. После 12. d5 — d6, c7 : d6 следует 13. Сс1 — f4, Сf6 : b2; 14. Сf4 : d6, Ке7 — f5; 15. Сd6 : f8, Сb2 : a1; 16. Фd1 — d5, Кf5 — h6 (единственный ход); 17. Сf8 — e7 с последующим Се7 — f6, и белые выигрывают. Если 15. ... d7 — d5, то 16. Фd1 : d5 с преимуществом. — Или 13.... Сf6 — e5; 14. Кf3 : e5, d6 : e5; 15. Фd1 — d6, Ке7 — f5; 16. Фd6 : e5, d7—d6; 17. Фе5—b5 с лучшим эндшпилем. — Наконец, 13. ... d6 — d5; 14. Сс4 : d5, Сf6 : b2; 15. Лa1 — b1, Ке7 : d5; 16. Фd1 : d5, Сb2 — a3; 17. Лb1 — b3, Са3 — e7; 18. Лb3 — e3 и выигрывают.

12. Сс1 — g5	Сf6 : g5
13. Кf3 : g5	0 — 0

Если 13. . . . Сс8 — f5, то 14. Фd1 — f3.

14. Кg5 : h7	Крg8 : h7

но не 14. . . . Сс8 — f5; 15. Ле4 — h4, Ке7 — g6; 16. Лh4 — h5.

15. Фd1 — h5 +	Крh7 — g8
16. Ле4 — h4	f7 — f5
17. Фh4 — h7 +	Крg8 — f7
18. Лh4 — h6	Лf8 — g8
19. Лa1 — e1	Фd8 — f8

При лучшей защите черных белые в этом варианте достигают лишь ничьей посредством вечного шаха.

Рубинштейн в „Lärobok i Schack“ приводит следующее продолжение:

20. Сc4 — b5	Лg8 — h8
21. Фh7 : h8	g7 : h6
22. Фh8 — h7 +	Крf7 — f6
23. Лe1 : e7	Фd8 : e7
24. Фh7 : h6 +	

и белые дают вечный шах.

Гамбит Эванса

1.	**e2 — e4**	**e7 — e5**
2.	**Кg1 — f3**	**Кb8 — c6**
3.	**Сf1 — c4**	**Сf8 — c5**
4.	**b2 — b4**	. . .

Белые жертвуют пешку, чтобы выиграть темп для создания пешечного центра посредством c2 — c3. Черные, однако, не вынуждены принять эту жертву. После 4. ... Сc5 — b6 слон занимает безопасную позицию. На стремительный выпад 5. b4 — b5 последует 5. ... Кc6 — a5. Если пешка e5 будет взята, то черные защищаются ходом 6. ... Кg8 — h6 и грозят затем рядом атак: 7. d2 — d4, d7 — d6; 8. Сc1 : h6, d6 : e5; 9. Ch6 : g7, Лh8 — g8. В то время, как белые выигрывают пешки, черные продолжают развиваться. 10. Сc4 : f7 +, Крe8 : f7; 11. Cg7 : e5, Фd8 — g5. Черные будут продолжать атаку ходами Фg5 : g2 или Кa5 — c4 и, благодаря колоссальному развитию, выиграют без труда. — Если на 6-м ходу слон отступает на e2, то конь a5 не имеет ходов, но черные обостряют борьбу, продолжая d7 — d5, чтобы, после e4 : d5, играть e5 — e4. В этом случае белым нечего и думать о блокаде коня a5, так как игра черных становится чрезвычайно агрессивной.

Принятие гамбита также безопасно для черных. 1. e4, e5; 2. Кf3, Кc6; 3. Сc4, Сc5; 4. b4.

4.	. . .	Сc5 : b4
5.	c2 — c3	. . .

Слону лучше всего отступить на c5 или a5; не так хорошо было бы — на e7, где слон мешает ферзю защитить пункт f7 (при 6. Фd1 — b3).

Эти варианты были чрезвычайно тщательно проанализированы в прошлом столетии. Тогда же были найдены следующие продолжения:

5.	. . .	Cb4 — c5
6.	0 — 0	d7 — d6
7.	d2 — d4	e5 : d4
8.	c3 : d4	Сc5 — b6
9.	d4 — d5	Кc6 — a5

но не 9. ... Кc6 — e5 из-за 10. Кf3 : e5, d6 : e5; 11. Сc1 — a3.

10. Сc1 — b2	Кg8 — e7

Чтобы в случае взятия пешки g7 начать игру по открытой линии *g*.

11. Сc4 — d3	0 — 0

В дальнейшем стремления белых будут направлены к тому, чтобы продвинуть пешки королевского фланга, примерно — f2 — f4 — f5. Черные же будут стремиться к продвижению пешек ферзевого фланга. Выиграет тот, кто быстрее приведет свой план в исполнение.

1. e4, e5; 2. Kf3, Kc6; 3. Cc4, Cc5; 4. b4, C:b4; 5. c3, Cc5; 6. 0 — 0, d6; 7. d4, ed; 8. cd, Cb6.

9. Kb1 — c3	Kc6 — a5

но не 9. ... Kg8 — f6 из-за 10. e4 — e5, d6 : e5; 11. Cc1 — a3.

10. Cc1 — g5	f7 — f6
11. Cg5 — f4	Ka5 : c4
12. Фd1 — a4 +	

Белые занимают сильную позицию в центре.

---

9. Cc1 — b2	Kg8 — e7
10. Kf3 — g5	d6 — d5
11. e4 : d5	Kc6 — a5

Это дает черным удобную игру.

12. d5 — d6	Ka5 : c4
13. d6 : e7	Фd8 — d5
14. Kb1 — c3	Kc4 : b2
15. Kc3 : d5	Kb2 : d1
16. Лf1 : d1	h7 — h6

Посредством 7. ... Cc5 — b6 (вместо 7. ... e5 : d4) черные могут избежать этих атак, сохраняя хорошее положение. Черные отдают обратно пешку, если только белые согласятся на размен ферзей. При этом продолжении у белых образуются, однако, разрозненные пешки. (Этот ход был предложен мною во время одной лекции в Лондоне. Он оправдал себя на практике.) Если же белые не играют 8. d4 : e5, d6 : e5; 9. Фd1 : d8 +, Kc6 : d8; 10. Kf3:e5, то черные сохраняют пешку e5, а в этом случае у белых не создается преимущество в пешках на королевском фланге, и черные могут отразить атаку.

Этот вариант применим также и в том случае, если черные продолжают в ответ на 5. c2 — c3

5. . . .	Cb4 — a5

Если белые хотят избежать его, то им следует теперь не рокировать, а немедленно продвигаться в центре.

6. d2 — d4	. . .

После 6. ... e5 : d4 белые получают атаку, так как пункт f7 может быть защищен ферзем; последний же, ввиду весьма открытой позиции, может легко подвергнуться различным атакам, напр.: 7. 0 — 0, d4 : c3; 8. Фd1 — b3, Фd8 — f6; 9. e4 — e5, Фf6 — g6; 10. Kb1:c3, Kg8 — e7; 11. Cc1 — a3. Черные должны будут сделать попытку освободиться, жертвуя пешку (примерно, 11. ... b7 — b5; 12. Kc3 : b5, Ла8 — b8; 13. Фb3 — a4 или 11. ... d7 — d6; 12. e5 : d6, c7 : d6; 13. Ла1 — d1, 0 — 0), или они будут вынуждены отказаться от рокировки: 11. ... Ca5 : c3; 12. Фb3 : c3, b7 — b6; 13. Лf1 — d1, Cc8 — b7; 14. Л a1 — c1. Однако все это для черных мало удовлетворительно, недостаточно четко и не планомерно. Это — танец на туго натянутом канате, при котором танцор легко может сорваться вниз (напр.: 14. . . . Kc6 — a5; 15. Cc4 — d3, Фg6 — h5; 16. Фc3 : c7, Cb7 : f3; 13. Cd3 — e2 и белые выигрывают). — За сто лет, в продолжение которых анализировалось положение, получающееся после 6. d2 — d4,

аналитики не пришли ни к какому определенному заключению. Здоровая и правильная стратегия и здесь заключается в том, чтобы придерживаться плана сохранения пешки e5. В соответствии с этим планом находится 6. ... d7 — d6, с намерением следовать указанному ранее способу игры (Cc5 — b6).

Если белые хотят обойти этот вариант, то они должны приступать к атаке немедленно. Единственным объектом атаки является пункт f7; поэтому белые играют 7. Фd1 — b3. Черные должны ответить на это 7. . . . Фd8 — d7, так как Фd8 — e7 или Ф d8 — f6 слабо из-за d4 — d5. После Фd8 — d7 черные быстро развиваются, играя Кg8 — f6, 0 — 0 и т. д., если только они будут все время иметь в виду отдачу своей лишней пешки в целях быстрого развития.

Именно из-за этой готовности добровольно вернуть противнику гамбитную пешку гамбиты за последние тридцать лет стали все больше выходить из моды.

Дебют 4-х коней.

1.	**e2 — e4**	**e7 — e5**
2.	**Kg1 — f3**	**Kb8 — c6**
3.	**Kb1 — c3**	**Kg8 — f6**

Это начало не ведет ни к каким осложнениям, если черные не стремятся к этому. Правда, вызывать какие бы то ни было осложнения для черных опасно.

4. Cf1 — b5 . . .

Этим ходом белые приобретают некоторое давление на пункт e5.

4. . . . a7 — a6

Ход в духе позиции; белые должны теперь решить, на какой диагонали они оставят слона, или — не обменяют ли они его на коня.

5. Cb5 : c6 . . .

При Cb5 — a4 черные могут сыграть Cf8 — e7 или Cf8 — c5 без ущерба для себя. Эти варианты получаются также и в испанской партии при перестановке ходов.

5. . . . d7 : c6
6. d2 — d4 . . .

Сильнейшее продолжение. После 6. Kf3 : e5, Kf6 : e4; 7. Kc3 : e4, Фd8 — d4; 8. 0 — 0, Фd4 : e5; 9. d2 — d4, Фe5 — f5! белые достигают немногого, так как им не удается поддержать в достаточной степени атаку, начатую ферзем. 10. Лf1 — e1, Cc8 — e6; 11. Cc1 — g5, h7 — h6, чтобы оттеснить слона с одной из двух длинных диагоналей, которые он занимает.

Теперь ход 12. Фd1 — d3 оказался бы холостым выстрелом, так как черные отражают угрозу Ke4 — d6 + посредством Kpe8 — d7, развивая в то же время ладью a8.

Лучшим продолжением является 12. Cg5 — h4. Черные должны играть здесь очень осторожно. После 12. ... g7 — g5; 13 Ch4 — g3, 0 — 0 — 0 они попали бы в затруднительное положение,

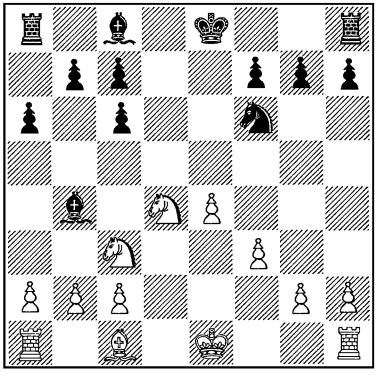
например: 14. Сg3 — e5, Лh8 — g8; 15. Ке4 — f6, Лg8 — g6?; 16. g2 — g4. Черным после 12. Сg5 — h4 следует играть 12. ... Сf8 — d6; 13. g2 — g4, Фf5 — a5. Решающего маневра для белых здесь не видно, напр.: 14. Ке4 : d6 +, c7 : d6; 15. f2 — f4, g7 — g5; 16. f4 — f5, g5 : h4; 17. f5 : e6, f7 : e6; 18. Ле1 : e6 +, Крe8 — d7; 19. Фd1 — e2, Лa8 — e8; 20. Лa1 — e1, Фa5 : e1 +, и из начатой ими стремительной атаки белые выходят ослабленными.

6.	. . .	e5 : d4

Черные могли сыграть также 6. ... Сf8 — b4. После ходов 7.d4 : e5, Фd8 : d1 +; 8. Крe1:d1, Cb4 : c3; 9. e5 : f6, Сc3 : f6; 10. c2 — c3 партия переходит в эндшпиль, в котором белые имеют, пожалуй, весьма незначительное преимущество.

7.	Фd1 : d4	Фd8 : d4
8.	Kf3 : d4	Cf8 — b4
9.	f2 — f3	

Положение после 9-го хода белых.



Благодаря лучшему пешечному расположению, белые имеют больше инициативы, чем черные, несмотря на то, что у последних два сильных слона. Правда, черный конь займет сильную позицию на e5.

После 1. e4, e5; 2. Kf3, Кc6; 3. Кc3, Kf6; 4. Cb5 хорошей защитой для черных является ход

4.	. . .	Cf8 — b4

хотя тактика повторения ходов противника легко может оказаться гибельной.

5.	0 — 0	0 — 0
6.	d2 — d3	d7 — d6
7.	Cc1 — g5	. . .

До сих пор все шло по рельсам спокойного развития, теперь, однако, грозит уже Кc3 — d5. В дальнейшем черные не должны слишком долго повторять ходы противника, напр.: 7. ... Сc8 — g4; 8. Кc3 — d5, Кc6 — d4; 9. Кd5 : b4, Кd4 : b5; 10. Kb4 — d5, Kb5 — d4; 11. Фd1 — d2 (с угрозой Cg5 : f6, g7 : f6, Фd2 — h6). 11. ... Кd4 : f3 +; 12. g2 : f3, Cg4 : f3; 13. h2 — h3, белые хотят сперва обезопасить своего короля, 13. ... Крg8 — h8; 14. Крg1 — h2, Лf8 — g8; 15. Лf1 — g1, c7 — c6; 16. Кd5 : f6, g7 : f6; 17. Cg5 — h4, Лg8 — g6; 18. Фd2 — e3, Cf3 — h5; 19. f2 — f4, и белые должны выиграть.

7.	. . .	Cb4 : c3
8.	b2 : c3	Фd8 — e7

После 8. ... Кc6 — e7; 9. Kf3 — h4 белые играют в даль-

нейшем f2 — f4 и получают хорошую атаку. Знаменитая партия Шлехтер-Дурас из сан-себастьянского турнира продолжалась следующим образом: 7. ... Кc6 — e7; 8. Kf3 — h4, c7 — c6; 9. Cb5 — c4, Kf6 — e8; 10. f2 — f4, Cb4 : c3; 11. b2 : c3, d6 — d5; 12. Cc4 — b3, f7 — f6; 13. f4 : e5, f6 : g5; 14. Лf1 : f8 +, Крg8 : f8; 15. Ф d1 — f3 +, Крf8 — g8; 16. Л a1 — f1, К e8 — c7; 17. Фf3 — f7 +, Крg8 — h8. Продолжение этой партии мы даем с перестановкой ходов, так как белые допустили здесь ошибку. 18. Фf7 — f8 +, Фd8 : f8; 19. Лf1 : f8 +, Ke7 — g8; 20. e4 : d5, c6 : d5; 21. Kh4 — f3. Белые грозят окончательно стеснить противника. 21. ... Cc8 — e6; 22. Лf8 : a8, Кc7 : a8; 23. Kf3 : g5, Ka8 — c7; 24. Kg5 : e6, Кc7 : e6; 25. Cb3 : d5, и белые выиграли эндшпиль.

9. Лf1 — e1	Кc6 — d8
10. d3 — d4	. . .

Белые стремятся открыть линии для своих слонов, черные же препятствуют этому.

10. . . .	Kd8 — e6
11. Cg5 — c1	c7 — c6
12. Cb5 — f1	. . .

На других полях слоны прерывали бы линию действия какой-нибудь из собственных фигур.

12. . . .	Фe7 — c7
13. g2 — g3	. . .

Этот вариант приводит Рубинштейн в „Lärobok i Schack".

13. . . .	Лf8 — d8

Черные должны продолжать игру спокойно и осмотрительно; у них есть контр-игра: Cc8 — d7, Лa8 — c8, c6 — c5.

В последние годы приобрели значение новые системы развития, предложенные Рубинштейном, Боголюбовым и Свенониусом.

Рубинштейн улучшил старый вариант, в котором черные в ответ на 4. Cf1 — b5 играют

4. . . .	Кc6 — d4

Матч Рубинштейн — Боголюбов дал следующую картину. Лучше всего здесь

5. Kf3 : e5	Фd8 — e7

Но не 5. ... Cf8 — c5 из-за 6. Cb5 — e2, d7 — d5; 7. Ke5 — d3, Cc5 — b6; 8. e4 — e5, Kf6 — e4; 9. 0 — 0, c7 — c6; 10. Kc3 — a4, и белые освобождаются, сохраняя свое материальное преимущество.

6. f2 — f4	Kd4 : b5
7. Kc3 : b5	d7 — d6
8. Ke5 — f3	Фe7 : e4 +
9. Крg1 — f2	Kf6 — g4 +
10. Крf2 — g1	

Боголюбов играл 10. Крf2 — g3, однако, это слишком смело. На это следует 10. ... Фe4 — g6, и у черных слишком сильная атака.

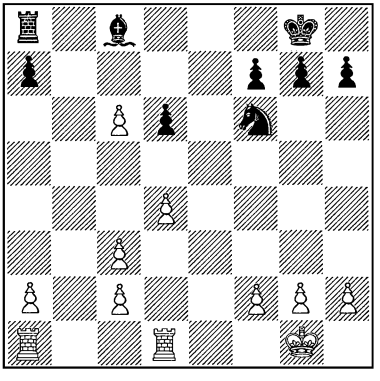
После же хода в тексте белые вскоре обеспечивают спокойную позицию своему королю посредством h2 — h3 и овладевают линией *e*, а вместе с тем — и инициативой.

Идея Свенониуса чрезвычайно здоровая. После ходов 1. e4, e5; 2. Kf3, Kc6; 3. Kc3, Kf6; 4. Cb5, Cb4; 5. 0—0, 0—0; 6. d3 он играет 6. ... Cb4 : c3; 7. b2 : c3, d7 — d5.

Теперь получается осложнение в центре.

8.	Cb5 : c6	b7 : c6
9.	Kf3 : e5	Фd8 — d6
10.	Cc1 — f4	Лf8 — e8
11.	Фd1 — f3	. . .

11. e4 : d5, Лe8 : e5; 12. d3—d4, Лe5 — e1; 13. Cf4 : d6, Лe1 : d1; 14. Лf1 : d1, c7 : d6; 15. d5 : c6 приводит к следующему положению.



Ход черных.

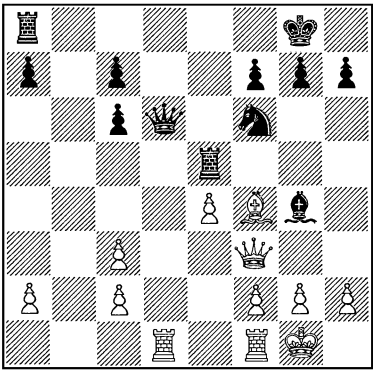
После 15. ... Cc8 — a6 черные стоят, повидимому, не плохо.

11.	. . .	d5 : e4
12.	d3 : e4	Лe8 : e5
13.	Лa1 — d1	. . .

Но не 13. Лf1 — d1, так как эта ладья нужна для защиты короля; напр., 13. Лfd1, Cc8—g4; 14. Фf3 — g3, Cg4 : d1; 15. Cf4 : e5, Фd6 — d2.

13.	. . .	Cc8 — g4

Положение после 13-го хода черных.



14.	Фf3 — g3	. . .

Ход Лd1 : d6 ведет к явно ничейным положениям.

14.	. . .	Kf6 : e4
15.	Фg3 : g4	Фd6 — e6

Испанская партия

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

Самый логичный из всех дебютов, начинающихся движением королевской пешки сразу на два поля. Объектом атаки белых снова служит пункт e5.

Самая старая защита 3. ... d7 — d6 в то же время и самая естественная; она является, несомненно, здоровым и надежным продолжением. Правда, она слишком бесцветна и не дает почвы для проявлений нашей фантазии.

3.	. . .	d7 — d6
4.	d2 — d4	Cc8 — d7

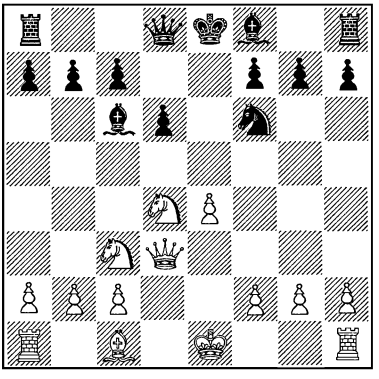
Если белые возьмут теперь коня c6, а затем пешку e5, то они потеряют пешку e4.

5. Kb1 — c3	Kg8 — f6
6. Cb5 : c6	Cd7 : c6
7. Фd1 — d3	. . .

Теперь черные вынуждены принять какое-нибудь определенное решение. Защищать пешку e5 посредством Kf6 — d7 было бы плохо; ходом же Фd8 — e7 они заперли бы своего слона.

7. . . .	e5 : d4
8. Kf3 : d4	. . .

Положение после 8-го хода белых.



8. . . .	Cc6 — d7

Черные хотят сохранить обоих слонов и защитить в то же время пункт f5.

Соблазнительным для черных является ход 8. ... g7 — g6; однако противник угрожает атаковать их ферзевый фланг посредством 9. Kd4 : c6, b7 : c6; 10. Фd3 — a6, Фd8 — d7; 11. Фa6 — b7 с выигрышем пешки *a*. При хладнокровной защите черные могли бы решиться на 8. ... Cf8 — e7, несмотря на возможный ответ 9. Kd4—f5, 0—0; 10. Cc1—g5. Возможно, что в этом случае черным для прорыва кольца нападающих на них фигур было бы достаточно сыграть 10. ... Лf8 — e8; 11. 0—0—0, Ce7—f8 с последующим Cc6 — d7.

Описанную защиту охотно применял Стейниц, который был столь же упорен в защите, как и смел в контр-атаке.

9. h2 — e3	Cf8 — e7
10. Cc1 — e3	0 — 0

Белые имеют возможность рокировать в короткую или длинную сторону. Черные будут создавать контр-игру, продолжая Лf8 — e8, а затем c7 — c5 и Cd7 — c6.

Играющие черными нередко пытались сразу переходить в контр-наступление, продолжая после 1. e4, e5; 2. Kf3, Kc6; 3. Cb5.

3. . . .	f7 — f5

Однако белые, отвечая

4. Kb1 — c3	. . .

развертывают свои силы и опережают противника в развитии.

Игра могла бы продолжаться примерно следующим образом:

4. . . .	Kg8 — f6
5. e4 : f5	. . .

Белым нечего опасаться, что они будут атакованы пешками. Выдвинутые вперед черные пешки сами станут объектом для нападения неприятельских

пешек и будут уничтожены. При этом некоторые линии окажутся вскрытыми и будут с выгодой использованы той стороной, которая успела ввести в игру большее количество фигур.

5. . . . e5 — e4
6. Kf3 — g5 Kc6 — d4
7. d2 — d3

Белые сохраняют свое преимущество.

Следующая защита вполне согласуется с указанными нами ранее правилами развития сил.

3. . . . Kg8 — f6

В противовес атаке белых на пешку e5 черные предпринимают нападение на пешку e4. Если белые хотят теперь обострить игру, то им не следует ограничиваться простой защитой пешки, а нужно продолжать атаку, вскрывая линию *e* и угрожая занять ее тяжелой фигурой.

4. 0 — 0 Kf6 : e4

Теперь белым не следует играть немедленно Лf1 — e1, так как ладья может запутаться в массе пешек и фигур, пока размен не открыл линий для ее деятельности; ход Лe1 должен являться лишь у г р о з о й. Поэтому

5. d2 — d4 . . .

Если черные сыграют теперь e5 : d4, то ход Лf1 — e1 был бы для них крайне опасен.

5. . . . Cf8 — e7

Черные блокируют линию *e*.

6. Фd1 — e2 . . .

С целью перевести ладью на d1 и использовать ее по меньшей мере как угрозу против запертого Фd8.

6. . . . Ke4 — d6

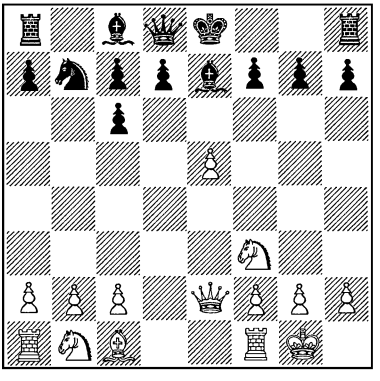
Защита в сочетании с контратакой.

7. Cb5 : c6 b7 : c6

Но не 7. . . . d7 : c6, так как в этом случае ладья могла бы занять угрожающее положение на d1. Последовало бы 8. d4 : e5, Kd6 — f5; 9. Лf1 — d1, и черные были бы вынуждены сделать неприятный связывающий их ход 9. . . . Cc8 — d7, на что последовало бы 10. e5 — e6, f7 : e6; 11. Kf3 — e5 с одновременной угрозой Фe2 — h5 +.

8. d4 : e5 K d6 — b7

Положение после 8-го хода черных.



До сих пор атака белых развивалась логически, и они достигли того, что противник был вынужден отступить. Но теперь

все фигуры черных находятся вне опасности и концентрируются для нанесения в скором времени контр-удара.

Белым, очевидно, нужно развиваться, так как до настоящего момента они вели бой поразительно малыми силами.

9. Кb1 — c3	0 — 0
10. Лf1 — e1	Кb7 — c5

Белые препятствуют ходу d7 — d5, черные же стремятся осуществить его.

11. Кf3 — d4	. . .

Теперь этот ход возможен, так как черные не в состоянии напасть на коня ходом Се7—c5.

11. . . .	Кc5 — e6
12. Сc1 — e3	Кe6 : d4
13. Се3 : d4	. . .

Черные все еще не в состоянии сыграть d7 — d5, так как в этом случае белые окончательно овладели бы полем c5 ходами Cd4, Кc3—a4 и Фe2 — e3, после чего сдвоенные пешки c6 и c7 оказались бы застопоренными.

13. . . .	c6 — c5
14. Cd4 — e3	d7 — d5

Наконец-то! Теперь черные могут перейти к активным действиям.

15. e5 : d6 e.p.	. . .

Чтобы не допустить чрезмерного усиления черных пешек.

15. . . .	Се7 : d6
16. Кc3 — e4	Сc8 — b7

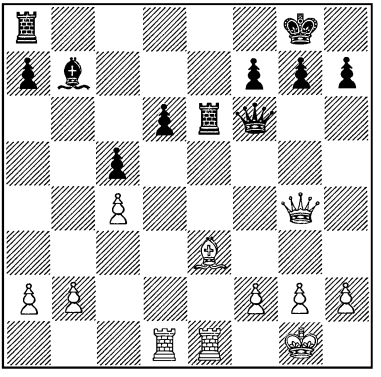
Черные не играют Cd6 : h2+, так как это повело бы к гибели пешки c5 и захвату противником поля сражения. Пока же белым нельзя брать пешку c5, потому что, как легко видеть, черные получили бы в этом случае возможность с выгодой начать атаку на пункт g2.

17. Кe4 : d6	c7 : d6

Теперь объектом атаки становится пешка d6.

18. Лa1 — d1	Фd8 — f6
19. c2 — c4	Лf8 — e8
20. Фe2 — g4	Лe8 — e6

Положение после 20-го хода черных.



На 21. Се3 — g5 последовало бы Лe6 : e1 +; 22. Лd1 : e1, Фf6 : b2, а на 21. Се3 — f4 черные ответили бы Лa8 — e8.

Целый ряд проблем выдвигается ходом

3. . . .	a7 — a6

которым черные заставляют неприятельского слона определить свою позицию. Белые попытаются прежде всего удержать атаку и поэтому будут

стремиться сохранить своего дальнобойного слона.

4. Cb5 — a4 Kg8 — f6

Черные же будут стараться наверстать упущенное ими время для развития.

Слон на a4 весьма стеснен в движениях и нуждается в надежном пути для отступления на c2. Вот почему многое говорит против часто встречающегося хода

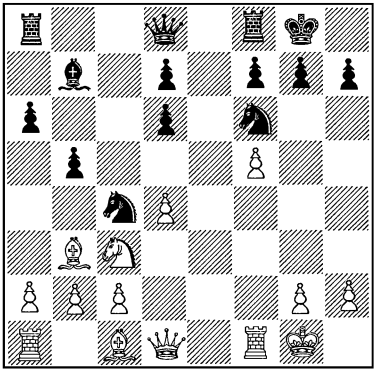
5. Kb1 — c3 Cf8 — c5
6. Kf3 : e5 . . .

Или 6. d2 — d3, как в итальянской партии.

6. . . . Kc6 : e5
7. d2 — d4 Cc5 — d6
8. d4 : e5 . . .

Стремительное продвижение пешек посредством 8. f2 — f4 создало бы слабые места в позиции белых: 8. . . . Ke5 — c4; 9. e4 — e5, 0—0; 10. 0—0, b7—b5; 11. Ca4 — b3, Cc8 — b7; 12. e5 : d6, c7 : d6; 13. f4 — f5, h7 — h6. Правда, в этом случае у белых тоже есть контр-игра.

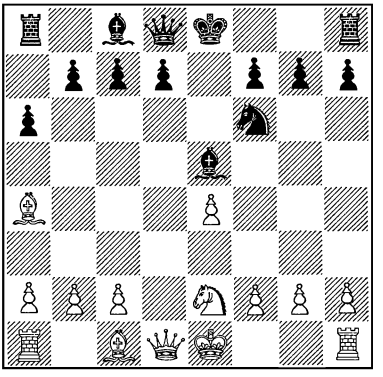
Положение после 13-го хода белых в побочном варианте.



Обратимся вновь к анализу основного варианта.

8. . . . Cd6 : e5
9. Kc3 — c2 . . .

Положение после 9-го хода белых.



После ходов 1. e4, e5; 2. Kf3, Kc6; 3. Cb5, a6; 4. Ca4, Kf6; 5. Kc3 черные могли бы, вместо 5. . . . Cf8 — c5, избрать ход

5. . . . Cf8 — e7

Этот более спокойный ход является в то же время и более надежным.

При этом продолжении у белых нет никаких объектов для атаки, кроме пункта e5. Если они, однако, немедленно сыграют 6. Ca4 : c6, d7 : c6; 7. Kf3 : e5, то последует 7. . . . K f6 : e4. Поэтому единственным агрессивным ходом является для них

6. 0 — 0 b7 — b5
7. Ca4 — b3 d7 — d6

Теперь белые вынуждают черных решить, что они намерены дальше делать со своей пешкой b5.

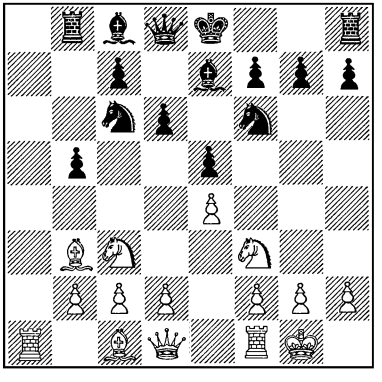
8. a2 — a4 Ла8 — b8

Но не 8. ..Сс8—g4; 9. a4 : b5, Кс6 — d4; 10. Ла1 : a6, после чего ладья a8 или пешка *a* (в случае Ла8 : a6; b5 : a6) будут отвлекать внимание ферзя, и он поэтому не успеет во-время занять поле c8 для подкрепления атаки. На 10. ... Ла8 — c8, белые сыграли бы 11. d2 — d3, а затем Сс1 — e3 и успели бы во-время защитить короля.

В случае 8. ... b5 — b4; 9. Кс3 — d5, Кf6 : e4; 10. d2 — d4 происходит выгодное для белых открытие линий, напр.: 10. ... 0 — 0; 11. Лf1 — e1, Ке4 — f6; 12. Кd5 : e7+, Фd8 : e7; 13. Сс1 — g5 с угрозой Сb3 — d5.

9.	a4 : b5	a6 : b5

Положение после 9-го хода черных.



После 1. e4, e5; 2. Кf3, Кс6; 3. Сb5, a6; 4. Са4, Кf6 белые могут обострить игру, оставляя незащищенной пешку e4 и стремясь выиграть вместо нее пешку e5. Это приводит к партиям совершенно иного характера.

5.	0 — 0	Кf6 : e4
6.	d2 — d4	b7 — b5
7.	Са4 — b3	d7 — d5
8.	d4 : e5	. . .

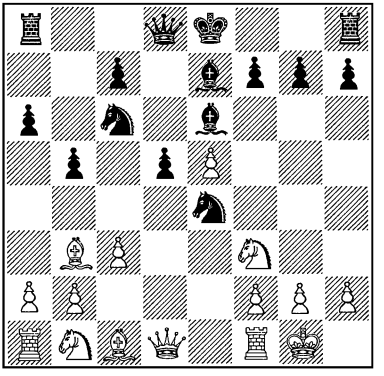
После 8. a2 — a4 черным быстро удается уравнять игру, как это в свое время ясно доказал Шлехтер в матче со мной. 8. ... Кс6 : d4; 9. Кf3 : d4, e5 : d4; 10. a4 : b5 (10. Ф d1 : d4, Сс8 — e6), Сf8 — c5; 11. c2 — c3, 0 — 0; 12. c3 : d4, Сс5 — b6.

8.	. . .	Сс8 — e6
9.	c2 — c3	. . .

Смысл этого хода заключается в том, чтобы открыть для слона вторую диагональ; в то же время пешка c3 служит опорой для Кf3 в случае перевода его на d4.

9.	. . .	Сf8 — e7

Положение после 9-го хода черных.



Естественным продолжением является здесь развитие ферзевого коня, так как в данный момент черные опередили белых в развитии.

10.	Кb1 — d2	0 — 0

После 10. ... Ке4 — c5; 11. Сb3 — c2, d5 — d4; 12. Кd2 — e4 белые овладевают центром.

11.	Сb3 — c2	f7 — f5
12.	e5 : f6 e.p.	Ке4 : f6
13.	Кf3 — d4	

После занятия пункта d4 белые получают некоторое преимущество. Впрочем так оно и должно было быть.

В положении, указанном на последней диаграмме, было испробовано бесчисленное множество продолжений, в том числе и атака, при которой не считались с необходимостью дальнейшего развития фигур. Из этой авантюры возник „Бреславльский вариант".

10. Лf1 — e1	0 — 0
11. Кf3 — d4	Кc6 : e5

Если черные защищаются посредством 11. ... Фd8 — d7??, то они, после Кd4 : c6 и затем Лe1 : e4, проигрывают партию,— и по заслугам. Когда атака ведется меньшими силами, нельзя склоняться перед ней, а нужно жертвовать и атаковать. В частности, в создавшемся положении у черных нет выбора. Продолжение 11. ... Кc6 — a5; 12. Cb3 — c2, c7 — c5; 13. Кd4 : e6, f7 : e6; 14. Cc2 : e4, d5 : e4; 15. Kb1 — d2, e4 — e3; 16. Лe1 : e3, Ce7 — g5; 17. Лe3 — e1, Cg5 : d2; 18. Фd1 : d2 ничего им не давало.

12. f2 — f3	Ce7 — d6
13. f3 : e4	. . .

Белым нельзя играть на выигрыш. Им следовало бы удовлетвориться ходом 13. Cc1—f4. Последовало бы 13. ... c7 — c5; 14. Cf4 : e5 (предложение мира), 14. ... c5 : d4 (которое принимается; в случае 14. ... Cd6 : e5; 15. f3 : e4, c5 : d4; 16. e4 : d5 положение белых лучше); 15. Ce5 : d4. Слон защищает теперь пункты f2 и g1, и черным пришлось бы еще задуматься над тем, чтобы не зарваться в проведении своей карательной экспедиции. После 15. ... Ke4 — c5 королевский фланг белых все еще продолжал бы оставаться слабым, но непосредственной опасности не было бы, и они могли бы сыграть 16. Kb1 — d2.

Сущность Бреславльского варианта заключается, однако, в том, что белые в своем решении играть на выигрыш ставят на карту все.

13. . . .	Ce6 — g4
14. Фd1 — d2	Фd8 — h4
15. h2 — h3	. . .

Грозило Ke5 — d3.

15. . . .	c7 — c5

Черные, независимо от того, как продолжают белые, занимают весьма прочное положение, и что бы последние ни предпринимали, стоят несколько лучше. Например 16. Лe1 — e3, c5 : d4; 17. c3 : d4, Ke5 — c4; 18. Cb3 : c4, d5 : c4; 19. e4 — e5, Cd6 — c7; 20. h3 : g4, Cc7 — b6; 21. Фd2 — d1, Лa8 — d8; 22. Лe3 — e4, f7 — f5; 23. e5 : f6 e.p., Лf8 — e8. В этом положении разбирались тысячи вариантов (при анализе никогда нельзя притти к вполне определенному и убедительному заключению), но большинство аналитиков склоняется к тому, что преимущество на стороне черных и что последние при лучшей игре должны выиграть.

Рубинштейн предложил следующий ценный вариант:

16. Фd2 — f2	Фh4 : f2 +
17. Крg1 : f2	Сg4 — d7
18. Кd4 — f5	Сd7 : f5
19. e4 : f5	Ке5 — d3 +
20. Крf2 — f1	Кd3 : e1
21. Крf1 : e1	Лf8 — e8 +
22. Крe1 — f2	Лe8 — e5

и положение черных значительно лучше.

Рассмотрим теперь случай, когда черные (после 1. e4, e5, 2. Кf3, Кc6; 3. Сb5, a6; 4. Сa4, Кf6; 5. 0 — 0) не берут неприятельскую королевскую пешку и вместо этого стремятся развернуть свои силы. Тогда течение партии принимает иное направление.

Внимания заслуживают два развивающих хода: 5. . . . d7—d6 и 5. . . . Сf8 — e7.

5. . . .	d7 — d6
6. Лf1 — e1	b7 — b5
7. Сa4 — b3	Кc6 — a5
8. d2 — d4	Ка5 : b3
9. a2 : b3	Сc8 — b7
10. Сc1 — g5	. . .

Белые создают некоторое давление на позицию черных.

(См. диаграмму.)

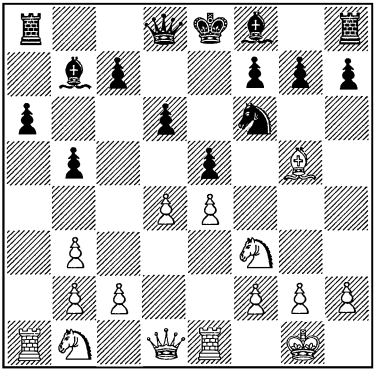
Другой развивающий ход:

5. . . .	Сf8 — e7
6 Лf1 — e1	b7 — b5
7. Сa4 — b3	d7 — d6

Как теперь видно, указанные развивающие ходы допускают перестановку.

8. c2 — c3	. . .

Положение после 10-го хода белых.

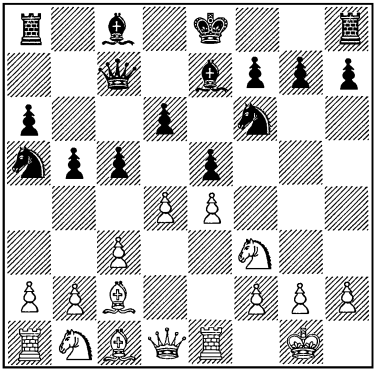


Белые защищают своего ценного слона от размена посредством Кc6 — a5.

8. . . .	Кc6 — a5
9. Сb3 — c2	c7 — c5
10. d2 — d4	Фd8 — c7

Здесь перед белыми становится вопрос о допущении или недопущении хода Сc8—g4. Следует ли посредством h2—h3 помешать черным связать коня f3? Мне кажется, что пока на это не стоит терять времени.

Положение после 10-го хода черных.



В этом положении конь b1 стремится через d2 и f1 попасть на e3 или g3, ладья a1 на c1, слон c1 на g5, e3, а может быть — и на b2. Черные хотят занять линию *c*, оказать сильное давление на пункт d4 и, не разменивая слона c8 (так как он занимает весьма выгодную и активную позицию и защищает пункты f5, d5, a6, b5), использовать его для различных угроз.

Продолжения весьма разнообразны. Например:

11.	Kb1 — d2	Ka5 — c6
12.	d4 — d5	Kc6 — d8
13.	Kd2 — f1	0 — 0
14.	h2 — h3	Kf6 — e8
15.	g2 — g4	f7 — f6
16.	Kf1 — g3	Kd8 — f7

Черные сыграют еще g7 — g6, Ke8 — g7. Белые будут стремиться занять линию *g* и при случае предложат жертву коня Kg3 — f5.

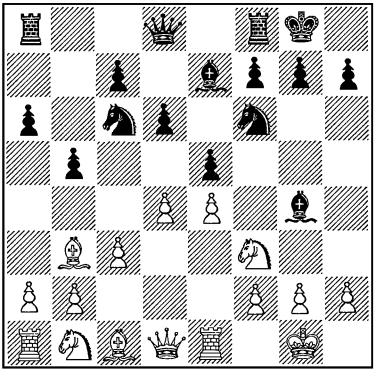
Или:

11.	Kb1 — d2	Ka5 — c6
12.	Kd2 — f1	c5 : d4
13.	c3 : d4	Cc8 — g4
14.	d4 — d5	Kc6 — d4
15.	Cc2 — d3	Kf6 — h5
16.	Kf1 — g3	Kh5 — f4
17.	Cd3 — f1	g7 — g5
18.	Cc1 — e3	

Кроме этих вариантов, в которых белые, пожалуй, диктуют свою волю, заслуживает внимания более простой способ игры, в котором черные отказываются от хода c7 — c5 и, вместо 8. ... K c6 — a5, играют

8.	. . .	0 — 0
9.	d2 — d4	Cc8 — g4

Положение после 9-го хода черных.



План черных становится ясным из рассмотрения следующего варианта:

10.	Cc1 — e3	Af8 — e8
11.	Kb1 — d2	d6 — d5

Остается открытым вопрос, не даст ли ход

10. Cc1 — g5

иного направления течению партии, ибо при нем черные должны считаться с угрозой Cb3 — d5 (после размена на f6). Кроме того имеет значение и ход 10. a2 — a4, который отвлечет ферзя d8 от главных его задач. Словом, и в этом случае остаются проблемы, и вопрос, к счастью, разрешен не в полном объеме.

Наконец, возвращаясь к началу анализа испанской партии, укажем, что белые могут задаться еще и целью вести игру так, чтобы не терять ни одного темпа, не останавливаясь для этого даже перед разменом

своего ценного слона. 1. e4, e5; 2. Kf3, Kc6; 3. Cb5, a6.

4. Cb5 : c6	d7 : c6
5. d2 — d4	e5 : d4
6. Фd1 : d4	Фd8 : d4
7. Kf3 : d4	. . .

Черным нельзя уклоняться от этого упрощения, так как в противном случае белые овладели бы слишком большим пространством. У белых теперь на королевском фланге четыре пешки против трех, на ферзевом же фланге черным нелегко будет создать себе проходную пешку (это возможно лишь при поддержке фигур); зато черные располагают сильными фигурами и могут спокойно принять бой.

7. . . .	Cf8 — d6
8. Kb1 — c3	Cc8 — d7
9. Cc1 — e3	0 — 0 — 0
10. 0 — 0 — 0	

———

Конечно, как белые, так и черные могут создавать иные планы. Ведь не существует масштаба, чтобы решить, который из планов несколько лучше.

Однако важно знать, что ход f7 — f6, вообще говоря, весьма слабый, приобретает силу после размена слона f1. Это впервые подметил Стейниц. Д-р Бернштейн удачно применил это наблюдение, рекомендуя в ответ на 5. Kb1 — c3 защищаться ходом f7 — f6.

Испанская партия еще в течение долгого времени будет ставить перед шахматистами различные проблемы и побуждать их к плодотворному творчеству. Она более всего соответствует духу шахмат, — тому духу, который избегает мертвых догм и стремится к живой борьбе.

ПОЛУОТКРЫТЫЕ ПАРТИИ

Дебют Нимцовича

1. e2 — e4	**Kb8 — c6**

Теперь белые будут стараться помешать ходу e7 — e5.

2. d2 — d4	d7 — d5

Черные будут оспаривать у противника господство в центре. Если белые сыграют 3. e4—e5, то черные получат возможность бороться за обладание пунктом e4, — особенно, если им удастся вызвать ход f2 — f4. Принципам развития соответствует скорее

3. Kb1 — c3	d5 : e4
4. d4 — d5	. . .

Конь не находит нигде точек опоры и поэтому отступает.

4. . . .	Kc6 — b8
5. Kc3 : e4	e7 — e6
6. Cf1 — c4	. . .

В связи со вскрытием центра белым нужно торопиться вывести свои фигуры.

6. . . .	Kg8 — f6
7. Cc1 — g5	Cf8 — e7
8. Cg5 : f6	Ce7 : f6
9. d5 : e6	Cc8 : e6
10. Фd1 : d8 +	Cf6 : d8
11. Cc4 : e6	f7 : e6

Положение белых лучше. Больше шансов давал черным ход 6. . . . Cf8 — e7, но и

в этом случае, после взятия белыми пешки e6, преимущество на стороне последних. Если 6. . . . Фd8 — e7, то 7. Фd1—e2.

Дебют для черных отнюдь не безнадежен. Но пользоваться им следует лишь тому, кто выносливв защите и кто умеет в то же время неожиданно переходить в наступление.

Точной теории этих дебютов пока еще не существует. Можно лишь сказать, что усилия белых должны быть направлены к тому, чтобы сохранить центр, пока не будут выведены ладьи, а затем начинать наступление. В свою очередь, черным следовало бы по возможности противиться вскрытию центра и предварительно постараться разменять одного из неприятельских слонов. Белым нельзя терять времени, черным — пространства.

Фианкетто

1. e2 — e4 g7 — g6

Фианкетто королевского слона.

1. e2 — e4 b7 — b6

Фианкетто ферзевого слона.

Весьма старинные дебюты, вероятно относящиеся к тому времени, когда еще не существовало рокировки, а королю предоставлялось право один раз в течение партии делать прыжок на два поля. Для такого правила они весьма пригодны. Явный недостаток этих дебютов в том, что связанный с ними способ развития слишком сложен и что противник не стеснен в операциях в центре; преимущество же их в том, что они не дают противнику в центре объектов для атаки.

Партия может развиваться, примерно, следующим образом:

1.	e2 — e4	g7 — g6
2.	d2 — d4	Cf8 — g7
3.	Kg1 — f3	d7 — d6
4.	Kb1 — c3	Kb8 — d7

До сих пор все шло гладко, но теперь трудно найти объект для атаки. Белым было бы выгодно взять под обстрел слона g7, защищающего пункты f6 и h6.

5.	Cc1 — e3	Kg8 — f6
6.	h2 — h3	. . .

Белым нужно обезопасить слона e3, в противном случае весь их план рухнет.

6.	. . .	0 — 0
7.	Фd1 — d2	e7 — e5

Черные наносят контр-удар в центре.

8.	Cf1 — d3	e5 : d4
9.	Ce3 : d4	Лf8 — e8
10.	0 — 0 — 0	

Белые рокируют в длинную сторону, так как пункт g6 является объектом для атаки посредством h3 — h4 — h5 и так как путем длинной рокировки они могут ввести в игру ладью a1.

Белые стоят несколько свободнее.

Аналогично обстоит дело и при фианкетто ферзевого слона.

1.	e2 — e4	b7 — b6
2.	d2 — d4	Cc8 — b7
3.	Kb1 — c3	Kg8 — f6
4.	Cf1 — d3	e7 — e6
5.	Kg1 — f3	. . .

Белые должны остерегаться продвигать дальше свои центральные пешки или подкреплять их другими пешками; преимущество белых заключается лишь в том, что они занимают центр. Их продвижение за середину доски должно быть очень энергично, иначе оно обращается против самих же белых.

5.	. . .	c7 — c5

С целью овладеть пунктом e5 и, при случае, устранить пешку e4 ходом c5 — c4.

6.	0 — 0	. . .

Центр вскрывается, и поэтому белые рокируют.

6.	. . .	c5 — c4

Весьма сомнительный ход.

7.	Cd3 : c4	Kf6 : e4
8.	Kc3 : e4	Cb7 : e4
9.	Лf1 — e1	Ce4 — b7
10.	d4 — d5	

Когда позиция вскроется, преимущество будет на стороне белых.

Защита Алехина

1.	**e2 — e4**	**Kg8 — f6**

Этот дебют является якорем спасения для тех шахматистов, которые хотят избежать проторенных путей. Положительная сторона этого дебюта заключается в его многогранности. С другой стороны, он лишь в незначительной степени отвечает требованиям логики.

2.	e4 — e5	. . .

Естественный ход, так как в противном случае инициатива переходит к черным.

2.	. . .	Kf6 — d5

Нельзя позволить черным сохранить своего коня в центре; самое лучшее для белых, это — немедленно заставить противника раскрыть свои планы.

3.	c2 — c4	Kd5 — b6
4.	d2 — d4	d7 — d6
5.	f2 — f4	. . .

Эти ходы напрашиваются сами собой, поскольку белые не желают добровольно отказаться от естественного для них стремления сохранить инициативу.

5.	. . .	d6 : e5
6.	f4 : e5	Kb8 — c6

Черные охотно сыграли бы c7 — c5, но пока это невозможно из-за d4 — d5; напр. 6. ... e7 — e6; 7. Kb1 — c3, и ход c7 — c5 опять невозможен. Поэтому черные откладывают на некоторое время выполнение своего намерения.

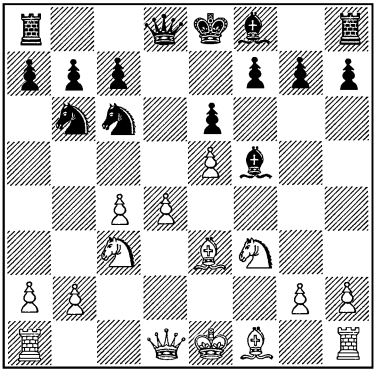
7.	Cc1 — e3	. . .

Но не 7. Kg1 — f3, ввиду 7. ... Cc8 — g4, после чего белым трудно защитить пункт f3,

так как поля d4 и c4 находятся под давлением противника. Продвижение 8. e5 — e6, f7 : e6 потерпит неудачу, так как черные, продолжая e6—e5, отдают обратно пешку и затем, отвечая на d4 — d5 ходом Кc6 — d4, освобождают свою игру посредством e7 — e6.

7.	. . .	Cc8 — f5
8.	Kb1 — c3	e7 — e6
9.	Kg1 — f3	. . .

Положение после 9-го хода белых.



Здесь черные должны решить, следует ли им продолжать осуществление намеченного ранее плана и постараться сыграть c7 — c5, или же им выгоднее развиваться, оказывать давление на пункт d4, а в остальном — придерживаться тактики выжидания. Атака 9. ... Кc6—b4; 10. Ла1—c1, c7—c5; 11. Cf1—e2 была бы наступлением незначительных сил против превосходных сил противника. В распоряжении черных вряд ли имеется лучшее продолжение, чем

9.	. . .	Фd8 — d7
10.	Cf1 — e2	0 — 0 — 0

Теперь черные как будто угрожают ходом Cf5 — g4, но пешка f7 так же слаба, как и пешка d4. Действительной же угрозой является, пожалуй, f7 — f6.

11.	Фd1 — d2	f7 — f6

После 11. . . . Cf8 — e7; 12. Ла1 — d1 ход f7 — f6 уже не так силен.

12.	e5 : f6	g7 : f6
13.	0 — 0	

Положение выяснилось. Пешки c4 и d4 гарантируют белым сохранение инициативы; кроме того белые владеют линией *f*. Черные же господствуют на линии *g*. В создавшемся положении ни одна из сторон не может чувствовать себя в полной безопасности; оно очень благоприятствует развитию комбинаций. Правда, белые как будто стоят много лучше; однако такое суждение не должно предрешать дальнейшей истории этого дебюта. Следует благодарить Алехина за раскрытие тех возможностей, которые таятся в ходе 1. . . . Kg8 — f6.

Гамбит Фрома

1.	**f2 — f4**	**e7 — e5**
2.	f4 : e5	. . .

Белые могут с выгодой принять гамбит, отказ же от него посредством 2. d2 — d3 или 2. e2 — e4 не является самым сильным продолжением.

2.	. . .	d7 — d6
3.	e5 : d6	Cf8 : d6
4.	Kg1 — f3	. . .

Старинная атака развивалась посредством Kg8 — h6 — g4 с последующей жертвой на h2. Против этой атаки Липке предложил защиту: d2 — d4 и затем Фd1 — d3, после чего наличие у белых хода Фd3 — e4 + делает невозможной указанную выше комбинацию (с пожертвованием на h2).

4.	. . .	g7 — g5

Так я сыграл в 1890 г. в матче с Бердом.

5.	d2 — d4	g5 — g4
6.	Kf3 — e5	Cd6 : e5
7.	d4 : e5	Фd8 : d1 +
8.	Kpe1 : d1	Kb8 — c6
9.	Kb1 — c3	Cc8 — e6
10.	Cc1 — g5!	. . .

С целью помешать рокировке в длинную сторону (Рубинштейн).

10.	. . .	Kc6 : e5
11.	Kc3 — b5!	Kpe8 — d7
12.	Kpd1 — c1	Ce6 — c4
13.	Ла1 — d1 +	Kpd7 — c6
14.	Kb5 — d4 +	Kpc6 — b6
15.	e2 — e3	f7 — f6
16.	Cg5 — h4	Ла8 — f8

Теперь белые захватили инициативу в свои руки. Черным трудно развить коня g8. Правда, слаба и белая пешка *c*. Но в конце концов этот гамбит не является правильным ответом на ход f2 — f4. Сильнее было бы занятие центра ходом d7 — d5.

Защита Каро-Канн

1.	**e2 — e4**	**c7 — c6**
2.	d2 — d4	d7 — d5

Целью первого хода черных является подготовка второго; занятием пункта d5 создается угроза полю e4.

Так как в случае e4 — e5 черные, продолжая Cc8 — f5 и e7 — e6, могут с выгодой развить свои фигуры, то затруднения для них возникают лишь после e4 : d5, или Kb1 — c3, или еще f2 — f3.

3.	e4 : d5	. . .

Если черные сыграют теперь Фd8 : d5, то ход c7 — c6 можно считать почти потерянным темпом. Поэтому естественным кажется

3.	. . .	c6 : d5
4.	c2 — c3	. . .

С целью использовать ферзя для вылазки на b3, а также для того, чтобы укрепить пункт d4.

4.	. . .	Kb8 — c6
5.	Cf1 — d3	Kg8 — f6
6.	f2 — f4?	. . .

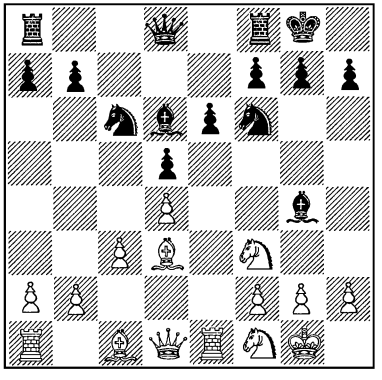
Этим ходом белые очень усиливают поле e5, но зато ослабляют поле e4.

6.	. . .	Cc8 — g4
7.	Kg1 — f3	e7 — e6
8.	0 — 0	Cf8 — d6
9.	Фd1 — b3	Фd8 — c7
10.	Kf3 — e5	Cg4 — f5

Таким путем черные захватывают поле e4 при весьма хорошей позиции.

6.	Kg1 — f3	Cc8 — g4
7.	Kb1 — d2	e7 — e6
8.	0 — 0	Cf8 — d6
9.	Лf1 — e1	0 — 0
10.	Kd2 — f1	

Положение после 10-го хода белых.



Очень спокойная партия. Черные имеют возможность атаковать пункт c3 посредством b7 — b5, a7 — a5, b5 — b4 и могут, при случае, продолжать наступление ходами a5 — a4 — a3. В распоряжении белых имеется защита a2 — a4 и различные возможности создания атаки на королевский фланг черных. В общем игра приблизительно равна.

После 1. e4, c6; 2. d4, d5 возможно и следующее продолжение:

3.	f2 — f3	. . .

С целью сохранить в центре пешки. Черные не могут привести этот план ad absurdum, играя 3. ... d5 : e4; 4. f3 : e4, e7 — e5, так как белые в этом случае быстро развернули бы свои силы, продолжая 5. Kg1—f3, e5 : d4; 6. Cf1 — c4.

3.	. . .	e7 — e6
4.	Kb1 — c3	c6 — c5

В этом состоит контр-игра черных.

5.	e4 : d5	e6 : d5
6.	d4 : c5	d5 — d4
7.	Kc3 — e4	Cf8 : c5
8.	Ke4 : c5	Фd5 — a5 +
9.	Cc1 — d2	Фa8 : c5
10.	Cf1 — d3	Kg8 — f6
11.	Kg1 — e2	0 — 0
12.	0 — 0	Kb8 — c6

Теперь пункт e3 слаб; положение черных лучше.

Сильнейшим продолжением является

3.	Kb1 — c3	d5 : e4
4.	Kc3 : e4	Kg8 — f6
5.	Ke4 : f6 +	. . .

Белым нельзя терять времени. После Ke4 — g3 черные могут немедленно сыграть e7 — e5 и быстро развиться.

5.	. . .	e7 : f6

Теперь у белых преимущество на ферзевом фланге, хотя у черных, благодаря хорошему развитию и пешечному превосходству на королевском фланге, есть контр-игра.

6.	Cf1 — c4	. . .

Отсюда слон господствует над важными пунктами d5 и e6.

6.	. . .	Cf8 — d6
7.	Фd1 — e2 +	Cd6 — e7

Черные правы, избегая размена ферзей, так как эндшпиль выгоден для белых.

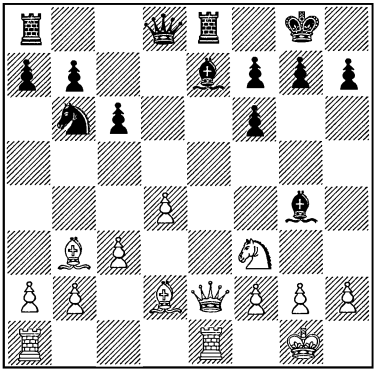
8.	Kg1 — f3	0 — 0
9.	0 — 0	Лf8 — e8

10. Лf1 — e1	Kb8 — d7
11. c2 — c3	Kd7 — b6
12. Cc4 — b3	. . .

В знаменитой партии Форгач — д-р Бернштейн * белые в сходном положении избрали план: Cc4 — f1, b2 — b3, c2 — c4.

12. . . .	Cc8 — g4
13. Cc1 — d2	

Положение после 13-го хода белых.



План белых заключается в том, чтобы реализовать свое пешечное превосходство на ферзевом фланге, оставаясь пассивными на королевском. Черные же попытаются заставить противника продвинуть одну из пешек на королевском фланге, чтобы затем начать против нее игру своими пешками. При очень хорошей игре, скажем — в партии по переписке между мастерами, незначительное преимущество, пожалуй, на стороне белых.

* Петербургский турнир 1909 г. Начальные ходы: 1. e4, c6; 2. d4, d5; 3. Kc3, de; 4. K:e4, Kf6; 5. K:f6 +, ef; 6. Cc4, Ce7; 7. Kf3, 0 — 0; 8. 0 — 0, Kd7; 9. Ле1, Kb6; 10. Cf1, Ce6; 11. b3, Фc7; 12. c4. *Прим. ред.*

Скандинавская партия

1. e2 — e4	**d7 — d5**

В сущности, здоровая идея. Черные сразу же начинают оспаривать обладание центром. Всякой фигуре белых они стремятся противопоставить равноценную собственную фигуру и притом — как можно скорее развернуть свои силы. Игра может развиваться, например, следующим образом:

2. e4 : d5	Фd8 : d5
3. Kb1 — c3	Фd5 — a5
4. d2 — d4	e7 — e5
5. Kg1 — f3	Cc8 — g4
6. d4 : e5	Kb8 — c6
7. Cf1 — e2	Cf8 — b4
8. 0 — 0	Kg8 — e7

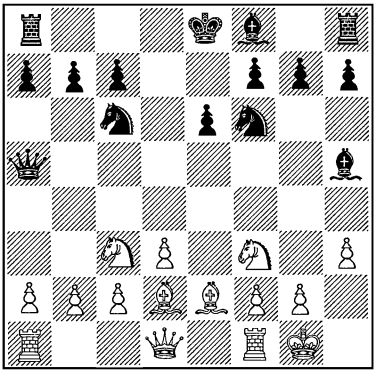
Черные легко отыгрывают пешку, и чем позднее — тем вернее.

Чтобы воспрепятствовать осуществлению указанной идеи, белым нужно остерегаться размена пешек и легких фигур; тогда черный ферзь на a5 сделается в конце концов объектом для их атаки. Таков смысл следующего варианта.

4. Kg1 — f3	Kb8 — c6
5. Cf1 — e2	Cc8 — g4
6. h2 — h3	Cg4 — h5
7. 0 — 0	Kg8 — f6
8. d2 — d3	e7 — e6
9. Cc1 — d2	

Черным не легко найти надежную позицию для своего ферзя. Следует обратить вни-

Положение после 9-го хода белых.



мание на то, что для него в данный момент недоступно выгодное поле h5. Для достижения этого здесь рекомендуется h2—h3 (ход, вообще говоря, сомнительный). Однако, нужно ли его делать именно в тот момент, как было указано выше, — еще вопрос.

Если черные на втором ходу не берут ферзем пешку d5, а нападают на нее ходом Kg8—f6, то белым вряд ли удастся ее сохранить без того, чтобы не дать противнику возможности компенсировать себя большей свободой действий и выигрышем пространства. Однако по существу картина после 2. ... Kf6 не изменится, так как белые будут продолжать развитие, не заботясь о сохранении пешки d5, и, после неизбежного для черных взятия на d5, выиграют время.

2.	. . .	Kg8 — f6
3.	d2 — d4	Фd8 : d5
4.	Kb1 — c3	Фd5 — a5
5.	Kg1 — f3	. . .

Теперь ход e7 — e5 для черных невозможен.

В случае

5.	. . .	Cc8 — g4

последует

6.	h2 — h3	Cg4 — h5
7.	g2 — g4	Ch5 — g6
8.	Kf3 — e5	

и белые уже теперь атакуют неприятельского ферзя, снова выигрывая таким образом темп, так как на какой-либо развивающий ход, напр. Kb8 — d7, они отвечают 9. Ke5 — c4, Фa5 — a6; 10. d4 — d5, после чего ферзь оказывается в совершенно стесненном положении. Таким образом белые выигрывают время для выгодного развития. На ход 8. ... Kf6 — e4 они ответят 9. Cf1 — g2, Ke4 : c3; 10. Фd1 — d2.

Если на 3-м ходу последует

3.	. . .	Kf6 : d5

то белые выигрывают время для образования пешечной фаланги.

4.	c2 — c4	Kd5 — f6
5.	Kg1 — f3	

В смысле развития сил игра равна, но наличие фаланги, господствующей над центральными полями, дает белым преимущество.

Сицилианская партия

1.	**e2 — e4**	**c7 — c5**
2.	Kg1 — f3	e7 — e6
3.	d2 — d4	c5 : d4
4.	Kf3 : d4	. . .

Таким путем белые захватывают пункт d4.

4. . . .	Kg8 — f6
5. Kb1 — c3	. . .

Черные помешали таким образом противнику продвинуть пешку *c* на c4, вывести коня b1 на d2 и перевести ладью a1 на c1, что при прочной позиции дало бы белым возможность оказывать давление на пункты d5 и b5.

5. . . .	Kb8 — c6

На какое поле выгоднее выводить коня, на c6 или на d7,— решить трудно. Вероятно оба хода вполне возможны.

6. Kd4 : c6	b7 : c6

Иначе положение белых оказалось бы несколько лучше.

7. e4 — e5	Kf6 — d5
8. Kc3 — e4	Фd8 — c7
9. f2 — f4	. . .

Так развивалась партия, в которой я играл белыми против Липшюца.

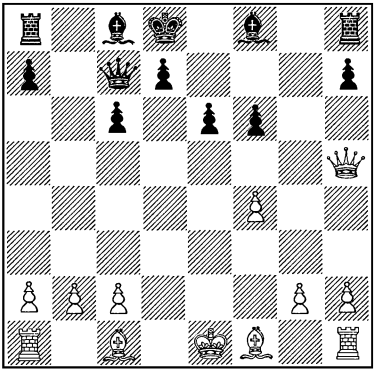
9. . . .	f7 — f5
10. e5 : f6 e.p.	Kd5 : f6
11. Ke4 : f6 +	g7 : f6
12. Фd1 — h5 +	Kpe8 — d8

(См. диаграмму.)

Преимущество на стороне белых, но положение весьма сложно, так как у черных сильные пешки и хорошее развитие. Например:

13. Cc1 — e3	d7 — d5
14. 0 — 0 — 0	Фc7 — g7
15. Cf1 — c4	Cc8 — d7

Положение после 12-го хода черных.



и атака против черного короля еще сопряжена с большими трудностями. Конечно 13. Cc1—d2 с последующим 0—0—0 и c2—c4 было бы лучше.

После 1. e4, c5; 2. Kf3, e6; 3. d4, cd; 4. K:d4, Kf6; 5. Kc3 слабее было бы, пожалуй, продолжение

5. . . .	Cf8 — b4
6. Cf1 — d3	. . .

так как теперь белые угрожают атаковать короля; например:

6. . . .	d7 — d5
7. e4 — e5	Kf6 — d7
8. Фd1 — g4	

и черные вынуждены ослабить свой королевский фланг. Если же черные сыграют

6. . . .	Kb8 — c6
7. Kd4 : c6	b7 : c6
8. e4 — e5	Kf6 — d5
9. Фd1 — g4	g7 — g6

то ферзь атакует слона b4, и белые могут с выгодой рокировать, так как черные выигрывают

пешку на c3 лишь ценою потери драгоценного слона b4, а это повлекло бы за собой ослабление черных полей в их лагере, в особенности после Сc1—a3.

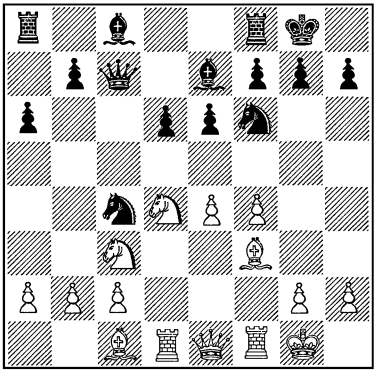
Игра становится значительно труднее, если черные выводят слона на e7, не продвигая пешки *d*.

1.	e2 — e4	c7 — c5
2.	Кg1 — f3	e7 — e6
3.	d2 — d4	c5 : d4
4.	Кf3 : d4	Кg8 — f6
5.	Кb1 — c3	d7 — d6
6.	Cf1 — e2	Cf8 — e7
7.	0 — 0	0 — 0
8.	Cc1 — e3	Кb8 — c6
9.	f2 — f4	Фd8 — c7
10.	Фd1 — e1	a7 — a6

С целью после b7 — b5 выгодно развить слона c8.

11.	Ce2 — f3	Кc6 — a5
12.	Ла1 — d1	Кa5 — c4
13.	Ce3 — c1	

Положение после 13-го хода белых.



У белых хорошая позиция, к тому же они угрожают атакой посредством Фe1 — g3. Но у черных контр-игра на ферзевом фланге и в центре, где они при благоприятных условиях овладевают полем e5, играя e6 — e5.

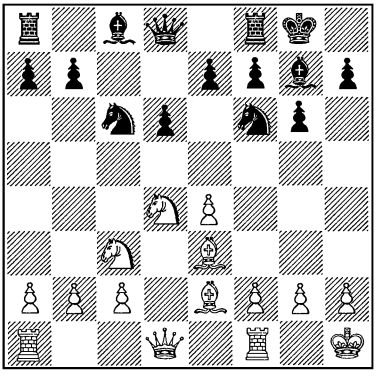
Черные могут также фианкеттировать слона f8. В этом случае они, конечно, не сделают хода e7 — e6, а оставят диагональ c8 — h3 открытой для слона c8.

1.	e2 — e4	c7 — c5
2.	Кg1 — f3	Кb8 — c6
3.	d2 — d4	c5 : d4
4.	Кf3 : d4	Кg8 — f6
5.	Кb1 — c3	d7 — d6
6.	Cf1 — e2	g7 — g6
7.	0 — 0	Cf8 — g7
8.	Cc1 — e3	0 — 0

Здесь было бы преждевременно играть d6 — d5 ввиду ответа Ce2 — b5.

9. Крg1 — h1 . . .

Положение после 9-го хода белых.



Белые будут пытаться сыграть f2 — f4. У черных опять контр-игра на ферзевом фланге

и в центре, напр. 9. ... d6 — d5; 10. Kd4 : c6 и затем e4 — e5, или 9. ... Kf6—g4; 10. Ce2 : g4, Cc8 : g4; 11. Фd4 : g4, Kc6 : d4; 12. Фg4 — d1 с последующим f2 — f4.

Слабым продолжением для белых была бы попытка перевести игру в гамбит

1.	e2 — e4	c7 — c5
2.	b2 — b4	c5 : b4
3.	a2 — a3	d7 — d5
4.	e4 : d5	Фd8 : d5
5.	Cc1 — b2	e7 — e5

после чего черные могут выгодно развить свои фигуры.

Резюме: в сицилианской партии имеются напряженные положения.

Французская партия

1.	**e2 — e4**	**e7 — e6**
2.	d2 — d4	d7 — d5

Оба эти хода при активной игре напрашиваются сами собой.

3. Kb1 — c3 . . .

В случае размена 3. e4 : d5, e6 : d5 партия получает тенденцию закончиться ничьей, печальным доказательством чего может служить следующее симметричное построение: 4. Kg1 — f3, Cf8 — d6; 5. Cf1 — d3, Kg8 — f6; 6. 0 — 0, 0 — 0; 7. Cc1 — g5, Cc8—g4; 8. c2—c3, Kb8—d7; 9. Kb1—d2, c7—c6; 10. Лf1—e1, Фd8—c7; 11. Фd1—c2, Лf8—e8. Напряженные положения могут создаться лишь при продвижении пешек *c*, т.-е. при c2 — c4 или c7 — c5, или же при подготовке рокировки в длинную сторону. Однако во всех этих случаях опасность больше, чем того заслуживают достигаемые результаты, так что такие маневры вряд ли оправдывают себя, и уж во всяком случае — они не выгодны для черных.

3. . . . Kg8 — f6

Играя d5 : e4, черные уступают противнику поле e4. Правда, даже и в этом случае они сохраняют прочное положение.

4. Cc1 — g5 . . .

Если 4. Cf1 — d3, то 4. ... c7 — c5; 5. Kg1 — f3, c5 : d4; 6. Kf3 : d4, e6—e5; 7. Kd4—f3, d5—d4 с очень хорошим положением у черных.

4.	. . .	Cf8 — e7
5.	e4 — e5	Kf6 — d7
6.	h2 — h4	. . .

Для черных по меньшей мере очень рискованно и во всяком случае невыгодно принимать предлагаемую им жертву пешки. Все равно они не будут в состоянии использовать это преимущество. Напр. 6. ... Ce7 : g5; 7. h4 : g5, Фd8 : g5; 8. Kg1—h3, Фg5 — h6; 9. g2 — g3, a7 — a6; 10. f2 — f4, и у белых прекрасно развитая игра при наличии многих объектов для атаки.

6. . . . 0 — 0

После 6. ... c7—c5; 7. Kc3—b5, c5 : d4?; 8. Kb5 — d6+, Kpe8 — f8 белые выигрывают ходом 9. Фd1 — h5; а на 7. ... f7 — f6 по-

следует 8. Cf1 — d3 с опасной атакой у белых.

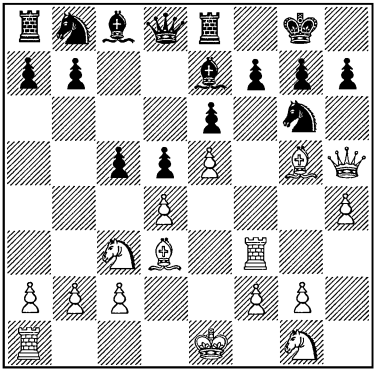
7. Cf1 — d3	Лf8 — e8
8. Фd1 — h5	Кd7 — f8
9. Лh1 — h3	c7 — c5

Если теперь 10. Лh3 — g3, то 10. ... Кb8 — c6.

10. Лh3 — f3	Кf8 — g6

Этот маневр конем тормозит атаку белых и дает черным время нанести противнику контрудар.

Положение после 10-го хода черных.

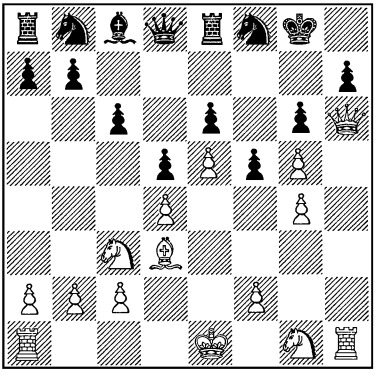


Пока не представляется возможным дать какое-либо окончательное заключение об этом дебюте, ввиду обилия таящихся в нем возможностей; однако очевидно, что этот дебют содержит в себе опасные моменты для обеих сторон.

Рассмотрим другой вариант. 1. e4, e6; 2. d4, d5; 3. Кc3, Кf6; 4. Cg5, Ce7; 5. e5, Кfd7; 6. h4, 0—0; 7. Cd3, Лe8.

8. Фd1 — g4	f7 — f5
9. Фg4 — h5	Кd7 — f8
10. g2 — g4	Ce7 : g5
11. h4 : g5	g7 — g6
12. Фh5 — h6	c7 — c6

Положение после 12-го хода черных.



Положение черных очень устойчиво. Им только нужно еще занять ладьей поле g7, чтобы помешать возможному пожертвованию коней на g6 или h5. Их контр-игра — на ферзевом фланге. Слон c8 господствует над пунктом e6 и препятствует пожертвованию белых на f5.

Мастера старого времени обычно развивали французскую партию таким образом, чтобы получить возможность освободить поле d4 и занять его конем, который оттуда оказывал бы давление на позицию противника. Существует много способов для осуществления этого плана, например — следующий, предложенный Стейницем.

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	Кb8 — c6

Это лучше, чем 6. ... Cf8:c5; 7. Фd1 — g4, что ведет к ослаблению королевского фланга черных. Конечно и в этом случае партия была бы для черных отнюдь не безнадежна.

7. Cc1 — e3	Kd7 : c5
8. Kg1 — f3	Cf8 — e7
9. Cf1 — d3	0 — 0
10. Kc3 — e2	

Белые завладеют полем d4 и обеспечат себя от хода f7 — f6, в ответ на который они возьмут пешку f6. Игра принимает медлительный характер. Компенсацией за сильную позицию коня d4 является для черных открытая линия *c*.

Продвижение e4 — e5 не может быть рекомендовано для белых, если они при этом не выигрывают темпа. Так как пешка e5 легко может подвергнуться нападению, то ее должна подкреплять пешка d4, которая в свою очередь становится объектом для атаки. При этом сфера действия белых фигур сильно ограничивается, и лишь со временем белые могут завладеть бóльшим пространством. Приводим пример:

1. e2 — e4	e7 — e6
2. d2 — d4	d7 — d5
3. e4 — e5	c7 — c5
4. Kg1 — f3	Kb8 — c6
5. d4 : c5	Cf8 : c5
6. Cf1 — d3	Kg8 — e7
7. 0 — 0	Ke7 — g6
8. Cd3 : g6	h7 : g6
9. Kb1 — d2	Cc8 — d7
10. Kd2 — b3	Cc5 — b6
11. a2 — a4	

Или

4. . . .	Фd8 — b6
5. c2 — c3	Kb8 — c6
6. Cf1 — e2	c5 : d4
7. c3 : d4	Kg8 — e7
8. Kb1 — a3	Ke7 — f5
9. Ka3 — c2	Cf8 — b4 +
10. Крe1 — f1	h7 — h5

Хотя в приведенных вариантах игра и не агрессивна, однако ни в коем случае не следует думать, что эти варианты ведут к проигрышному положению. Они также могут привести к опасной для обеих сторон борьбе, развивающейся с переменным успехом.

Как жаль, что во французской партии у белых остается возможность свести партию к бессодержательной, лишенной замыслов игре на ничью! А ведь этот дебют полон задачами, радующими сердце всякого истинного шахматиста.

Сицилианская партия в первой руке

1. c2 — c4	e7 — e5

Ввиду того, что сицилианская партия дает черным богатые перспективы, вполне естественна попытка применить ее белыми, так как право первого хода дает лишний темп.

2. Kb1 — c3	Kg8 — f6
3. Kg1 — f3	Kb8 — c6
4. e2 — e3	. . .

Следует ли теперь черным играть d7 — d5? Но тогда, после 5. c4:d5, Kf6:d5; 6. Cf1 — b5,

пешка e5 оказывается в тяжелом положении. В этом варианте лишний ход, имеющийся в распоряжении белых, приобретает очень большое значение.

Может быть черным следует ограничиться ходом d7 — d6? В этом случае белые сыграют d2 — d4 и займут очень агрессивную позицию. Например:

4.	. . .	d7 — d6
5.	d2 — d4	Cf8 — e7

Если 5. ... e5 : d4, то белые возьмут конем, который будет оказывать сильное давление на позицию черных.

6.	Cf1 — e2	0 — 0
7.	0 — 0	Cc8 — f5
8.	b2 — b3	Лf8 — e8
9.	Cc1 — b2	Kf6 — d7

Черным очень трудно захватить в свои руки инициативу, так как белые господствуют над полем d5, которое они могут занять конем или пешкой, в зависимости от намеченного плана: продвижение пешек ферзевого фланга или вскрытие линий с целью получения атаки на черного короля.

Если черные хотят избежать тактики выжидания, к которой их вынуждает указанный выше вариант, то им можно рекомендовать подражать на первых порах ходам противника.

1.	c2 — c4	c7 — c5
2.	Kb1 — c3	Kb8 — c6
3.	Kg1 — f3	Kg8 — f6
4.	d2 — d4	d7 — d5

Если теперь

5.	e2 — e3	. . .

то

5.	. . .	e7 — e6

но с тем, чтобы в дальнейшем итти самостоятельным путем, как, например в том случае, если бы белые сыграли

5.	Cc1 — g5	c5 : d4
6.	Kf3 : d4	Фd8 — b6

Последний ход черных ведет к оживленной игре. Примерно:

7.	Kd4 — b5	d5 : c4
8.	Cg5 : f6	g7 : f6
9.	Kc3 — d5	Фb6 — a5 +
10.	Фd1 — d2	Фa5 : d2 +
11.	Крe1 : d2	Cf8 — h6 +
12.	e2 — e3	0 — 0
13.	Cf1 : c4	Лf8 — d8
14.	Крd2 — e2	Ch6 — g7

Или же (вместо 7. Kd4—b5)

7.	Cg5 — e3	e7 — e5
8.	Kd4 : c6	Фb6 : b2

Конечно возможности весьма многочисленны, и перечисление их не может входить в нашу задачу. Однако указанные выше первые четыре хода во всяком случае — здоровое начало для черных.

Перейдем, наконец, к рассмотрению закрытых партий.

ЗАКРЫТЫЕ ПАРТИИ

Ферзевый гамбит

1.	**d2 — d4**	**d7 — d5**
2.	**c2 — c4**	. . .

Черные, принимая гамбит, ни в коем случае не должны

руководствоваться желанием сохранить пешку.

2.	. . .	d5 : c4
3.	Kg1 — f3!	. . .

Но не 3. e2—e3, из-за 3. ... e7 — e5; 4. Cf1 : c4, e5 : d4; 5. e3 : d4, Cf8 — d6, после чего черные получили бы свободную игру.

3.	. . .	e7 — e6

Если 3. ... b7 — b5, то 4. a2 — a4, c7 — c6; 5. a4 : b5, c6 : b5; 6. b2 — b3.

4.	e2 — e3	Kg8 — f6
5.	Cf1 : c4	a7 — a6

С целью развиться посредством b7 — b5.

6.	a2 — a4	c7 — c5
7.	0 — 0	. . .

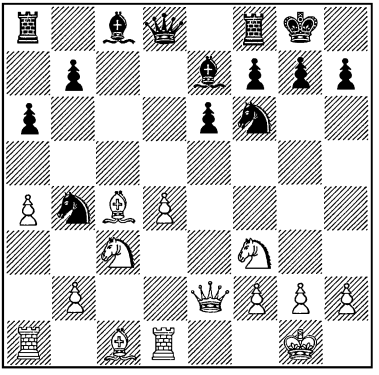
Чтобы как можно скорее использовать ладью по открытой линии *d*.

7.	. . .	Kb8 — c6
8.	Kb1 — c3	Cf8 — e7
9.	Фd1 — e2	0 — 0
10.	Лf1 — d1	c5 : d4
11.	e3 : d4	Kc6 — b4

(См. диаграмму.)

У белых инициатива, положение черных стесненное. Один из способов развить игру заключается для черных в следующем: Фd8 — a5, Лf8 — d8, Cc8 — d7, Cd7 — e8; другой — Kf6 — d5, b7 — b6 с последующим f7 — f5; в последнем случае

Положение после 11-го хода черных.



черные фигуры хотя и расположены хорошо, однако пешка e6 очень слаба.

Естественным является желание защитить пешку пешкой же, особенно если такой ход способствует развитию. Поэтому

2.	. . .	e7 — e6
3.	Kg1 — f3	c7 — c5

Этот ход заслуживает внимания, так как, благодаря ему, черные занимают в центре почти такую же сильную позицию, как белые. Однако он влечет за собой быстрое открытие линий, вследствие чего инициатива белых приобретает большое значение.

4.	c4 : d5	. . .

Этим путем белые хотят ослабить пункт d5, создавая себе в то же время сильный пункт d4.

4.	. . .	e6 : d5
5.	Kb1 — c3	Kb8 — c6
6.	g2 — g3	. . .

С целью усилить давление на d5. В случае 6. Сc1 — g5, Cf8 — e7!; 7. Cg5 : e7, Кg8 : e7; 8. e2 — e3 (если 8. d4 : c5, d5 — d4!, то белые не в состоянии удержать пешку c5, при чем черные, отбирая ее, выигрывают в пространстве), Фd8 — b6; 9. Фd1 — d2, c5 : d4; 10. e3 : d4 игра уравнивается.

6.	. . .	Кg8 — f6

Слабо было бы 6. . . . Сc8—g4; 7. Cf1 — g2, так как свободный и подвижной слон c8 имеет большее значение, чем конь f3.

7.	Cf1 — g2	Cf8 — e7
8.	0 — 0	0 — 0
9.	Сc1 — g5	Сc8 — e6

Черные вынуждены сделать этот ход для защиты пешки d5, хотя эта позиция слона слабее, чем, например, на f5 или g4.

10.	d4 : c5	Се7 : c5
11.	Ла1 — c1	Сc5 — e7
12.	Кf3 — d4	Кc6 : d4

Чтобы сохранить слона e6.

13.	Фd1 : d4	Фd8 — a5

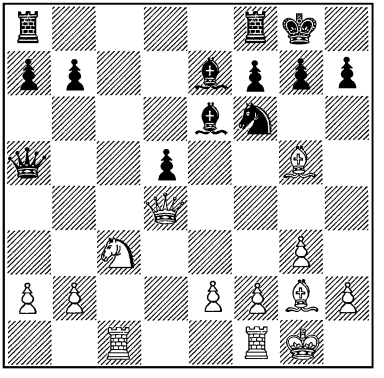
Эти ходы логически связаны между собой и являются звеньями одного плана, хотя порядок их и может изменяться.

(См. диаграмму.)

Одна из партий Маршалль — Рубинштейн продолжалась следующим образом:

14.	b2 — b4	Фa5 — a3
15.	Фd4 — d3	Фa3 : b4
16.	Cg5 : f6	Се7 : f6
17.	Кc3 : d5	Се6 : d5
18.	Cg2 : d5	Ла8 — d8

Положение после 13-го хода черных.



Преимуществом белых является мощный слон на d5.

1.	d2 — d4	d7 — d5
2.	c2 — c4	e7 — e6
3.	Кg1 — f3	Кg8 — f6
4.	Кb1 — c3	Кb8 — d7

Если черные не продвигают сразу же пешку *c*, то целесообразно не загораживать ее, чтобы иметь возможность в любой момент сделать этот ход.

5.	Сc1 — g5	Cf8 — e7

Здесь вполне возможен и ход 5. . . . c7 — c6. Тогда черные после 6. e2 — e3, Фd8 — a5; 7. Кf3—d2, Cf8—b4; 8. Фd1—c2, 0—0; 9. Cf1 — e2, продолжая 9. . . . d5 : c4; 10. Cg5 : f6, Кd7 : f6; 11. Кd2 : c4, Фa5 — c7, могут, благодаря наличию двух активных слонов, получить игру, хотя и в этом случае у белых преимущество в центре.

6.	e2 — e3	0 — 0
7.	Ла1 — c1	Лf8 — e8
8.	Фd1 — c2	c7 — c6

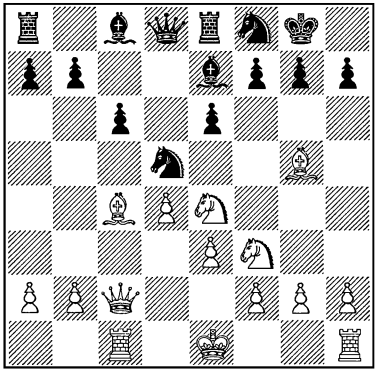
Теперь белые почти вынуждены сделать ход слоном f1, так как в их распоряжении нет никакого другого способа развития игры.

9.	Cf1 — d3	d5 : c4
10.	Cd3 : c4	Kf6 — d5
11.	Kc3 — e4	. . .

Или 11. Cg5 : e7, Фd8 : e7 с намерением освободиться посредством Kd5 : c3 и e6 — e5.

11.	. . .	Kd7 — f8

Положение после 11-го хода черных.



Теперь черным удастся отразить атаку противника и, хотя и медленно, но все же освободиться, так как в их позиции нет пунктов, которые могли бы служить объектами для нападения.

1.	d2 — d4	d7 — d5
2.	c2 — c4	c7 — c6
3.	Kg1 — f3	Kg8 — f6
4.	Kb1 — c3	d5 : c4

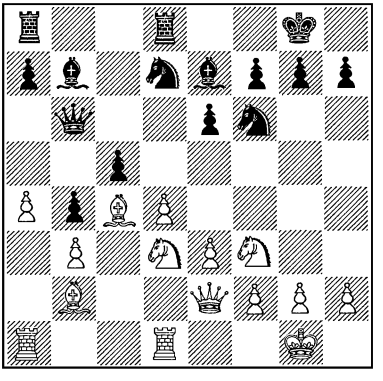
И этот ход возможен, хотя при лучшей игре белые всегда сохранят инициативу.

5.	e2 — e3	. . .

Если 5. a2 — a4 Cc8 — f5; 6. e2 — e3, Kb8 — a6!; 7. Cf1 : c4, Ka6 — b4, то превосходная позиция коня на b4 дает черным контр-игру.

5.	. . .	b7 — b5
6.	a2 — a4	b5 — b4
7.	Kc3 — a2	e7 — e6
8.	Cf1 : c4	Cf8 — e7
9.	0 — 0	0 — 0
10.	Фd1 — e2	Kb8 — d7
11.	Лf1 — d1	c6 — c5
12.	b2 — b3	Фd8 — b6
13.	Cc1 — b2	Cc8 — b7
14.	Ka2 — c1	Лf8 — d8
15.	Kc1 — d3	

Положение после 15-го хода белых.



В позиции белых имеется слабое место, поле c3, и это дает черным надежду получить контр-игру.

Другие системы защиты в ферзевом гамбите хотя и могут применяться, но либо

дают черным стесненную позицию, либо не являются вполне здоровыми продолжениями.

Другие виды дебюта ферзевой пешки

1. d2 — d4 . . .

Как черные, так и белые могут продолжать игру очень разнообразными способами. Белые могут, например, вывести слона c1 на f4, или b2, или d2. Однако эти продолжения не столь сильны, как описанные нами выше; они разнообразны, но все они не заключают в себе достаточно активного плана. Следующего примера будет достаточно, чтобы убедиться в этом.

1.	. . .	d7 — d5
2.	Cc1 — f4	Kg8 — f6
3.	e2 — e3	c7 — c5
4.	Kg1 — f3	Kb8 — c6
5.	Cf1 — d3	e7 — e6
6.	0 — 0	Cf8 — e7
7.	c2 — c3	Фd8 — b6
8.	Фd1 — c2	

Черные, хотя и с бóльшим риском, чем белые, тоже могут уклоняться от обычных продолжений.

1.	d2 — d4	Kg8 — f6
2.	Kg1 — f3	g7 — g6

Так называемая „индийская защита".

3.	c2 — c4	Cf8 — g7
4.	Kb1 — c3	0 — 0
5.	e2 — e3	d7 — d6
6.	Cf1 — d3	Kb8 — d7
7.	0 — 0	e7 — e5

Теперь получилась полуоткрытая партия.

8.	Фd1 — c2	Лf8 — e8
9.	Cc1 — d2	

Белые переведут свои ладьи на d1 и e1 и закончат развитие, чтобы затем вскрыть однудве линии. У них крепкое и устойчивое положение.

Говорить об этих системах игры более подробно было бы, с точки зрения метода, ошибкой. Способы разыгрывания такого рода партий познаются не из того опыта, который приобретается при разрешении проблемы развития в дебютной стадии, а на основании принципов, которые будут разобраны и обоснованы в следующих главах.

Дебют Цукерторта — Рети

1.	**Kg1 — f3**	**d7 — d5**
2.	**c2 — c4**	. . .

Остроумное начало, не столько, правда, сильное, как необычайно богатое всякими возможностями. Этот дебют так же пластичен, как дебют, начинающийся движением королевских пешек сразу на два поля.

Черные, хотя и не связаны каким-нибудь определенным продолжением, должны тем не менее остерегаться многих ловушек. Белые стремятся завладеть центром, и черным следует воздерживаться от преждевременного продвижения центральных

пешек, чтобы не открывать линий, пока развитие не закончено.

2.	. . .	e7 — e6
3.	b2 — b3	Kg8 — f6
4.	Cc1 — b2	c7 — c5
5.	g2 — g3	Kb8 — c6
6.	Cf1 — g2	a7 — a5

Этим ходом черные избегают необходимости выводить слона c8, чтобы развить ладью a8. На 7. c4:d5 последовало бы 7. ... Kf6:d5, и, хотя слон b2 и оказывает давление на пункт e5, вызывая, быть может, даже ход f7 — f6, тем не менее, черные сохраняют устойчивый центр.

———

Приведем другой вариант.

2.	. . .	c7 — c6

Белые могут или свести игру к нормальному варианту ферзевого гамбита посредством 3. d2 — d4 или же оставить положение в центре невыясненным.

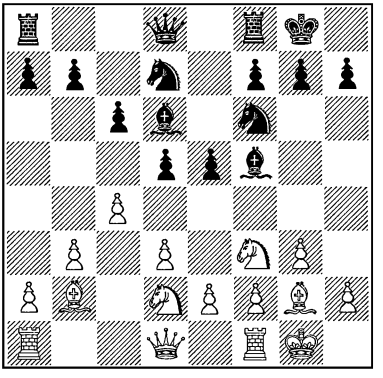
3.	g2 — g3	Kg8 — f6
4.	Cf1 — g2	Cc8 — f5

Черные стремятся овладеть пунктом e4 и освобождают ладью a8. Однако им нужно остерегаться размена этого слона на коня f3. В случае Kf3 — h4 слон должен уйти на e4 или g4, чтобы вынудить белых к продвижению пешек.

5.	0 — 0	e7 — e6
6.	d2 — d3	Kb8 — d7
7.	b2 — b3	Cf8 — d6
8.	Cc1 — b2	0 — 0
9.	Kb1 — d2	e6 — e5

Теперь черным можно решиться на этот ход.

Положение после 9-го хода черных.



Черные достаточно прочно стоят в центре; у них есть кой-какая контр-игра в связи с ходом a7 — a5.

———

Подведем теперь итог нашим исследованиям.

Приведенные нами системы игры, выработанные на практике маэстро, тщательно собраны и проверены. И, конечно, как видно из проделанной нами работы, они основываются на определенных принципах.

Во-первых: для каждой стороны важно обладание полями. Следовательно значение имеет не только выигрыш материала, будь то фигуры или пешки, но и захват пространства, на которое не мог бы без материальных потерь проникнуть противник. Чем большее пространство захвачено одной стороной, тем меньше подвижность противника, и тем ограниченнее число ходов, которыми

он может угрожать или защищаться.

Во-вторых: поля отнюдь не равноценны. Наибольшее значение имеют центральные поля, потому что отсюда для слонов, ферзя и коней достижимо наибольшее число полей. Поэтому в дебютной стадии борьба сводится, по существу, к овладению центром, т.-е. пунктами e4, e5, d4, d5 и в соответствии с этим — к захвату расширенного центра, т.-е. еще и полей от c3 до c6 и от f3 до f6.

В-третьих: из дебютной стадии выйдет с преимуществом та сторона, которой удастся наиболее быстро (т.-е. путем наилучшего использования каждого хода) подвести свои пешки и фигуры для атаки расширенного центра. В дальнейшем это преимущество должно привести к тому, что игра противника окажется стесненной.

В-четвертых: для дебюта ценность тех или других пешек или одноименных фигур не одинакова. Если принять ценность преимущества первого хода за 1, то для нормального течения партии можно составить следующую таблицу:

Ценность	2-го хода	= 4/5
„	3-го „	= 3/4
„	4-го „	= 2/3
„	5-го „	= 1/2
„	пешки *d* или *e*	= 2
„	„ *c* „ *f*	= 1 1/2
„	„ *b* „ *g*	= 3/4
„	„ *a* „ *h*	= 1/2
„	коня	= 4 1/2
„	королевского слона	= 5
„	ферзевого „	= 4 1/2
Ценность	королевской ладьи	= 7
„	ферзевой „	= 6
„	ферзя „	= 11

Это, понятно, только приблизительная оценка, и приведенные цифры, конечно, не точны, но в сложных положениях, как, например, при пожертвовании пешек или фигур с целью выигрыша времени, они могут весьма пригодиться для уяснения положения и приблизительно указать путь, которого следует придерживаться без особого риска.

Аналогичную таблицу следовало бы составить и для оценки полей, но я сомневаюсь, не окажется ли такая таблица гораздо сложнее вследствие того, что в ней пришлось бы оперировать не только с простыми цифрами, но и более сложными их комбинациями, напр. с группами цифр по две или с группами полей. Преимущество приведенной нами таблицы — ее наглядность, что же касается оценки полей, то откажемся лучше от попытки разрешить эту проблему математическим путем, и сами постараемся воспитать в себе чувство оценки полей. Практика и разумная критика лучше всего будут способствовать правильности суждений. А такое собственное здоровое суждение во сто крат ценнее, чем заученное, ибо выработка самостоятельных взглядов дает возможность людям, одаренным ясным умом, бесстрашно и целесообразно выносить свои суждения также и при разрешении других задач, — тех, которые выдвигает жизнь, и решительно

действовать в соответствии со своими взглядами.

Достаточно знать и уметь доказать на основании указанных выше вариантов, что вопрос о господстве над полями (заметим — не в целях атаки против короля) сводится к обладанию центральными полями и полями расширенного центра.

Имеет значение в дебюте и атака против короля, а также — в какой форме проявляется господство над полями. Например преимуществом является давление на поля позиции рокировки, но это преимущество второстепенного значения, так как та сторона, которая владеет центром, легко может свести это преимущество к нулю путем размена или ограничения подвижности угрожающих ей фигур. Далее, значение имеет и то обстоятельство, можем ли мы занять фигурами завоеванные нами поля, не опасаясь нападения со стороны менее ценных неприятельских фигур, напр. пешек или коней. При атаках против короля или против пешек открытые линии для ладей и открытые диагонали для слонов приобретают особую ценность, иногда равную нескольким пешкам.

Однако здесь мы затрагиваем проблемы, которые не характерны для дебютной стадии партии и которые мы должны рассмотреть весьма тщательно, подходя к ним с совершенно других точек зрения.

КОМБИНАЦИЯ

После предшествовавших исследований, в которых мы объединили разнообразные работы многих лиц, обратимся опять к систематическому изучению, которое должно представлять из себя не случайную мозаику, а единое, логически связанное целое. Для этого начнем с выяснения понятия, усвоение которого осветит нам современное шахматное искусство.

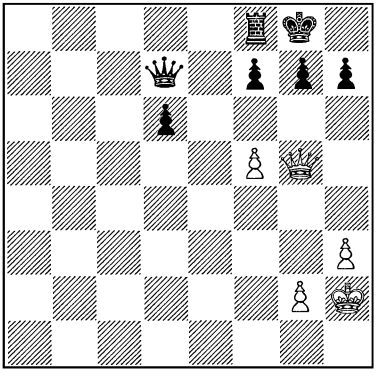
Во всякой позиции имеются некоторые ходы, назовем их „форсирующими" ходами, цель которых — вызвать на доске полный переворот, которые создают неожиданные и сильные угрозы, например, угрозы мата, взятия фигуры, превращения пешки. Коротко говоря, цель этих ходов — переоценка всех ценностей. В противовес таким форсирующим агрессивным ходам, в распоряжении противника имеются столь же форсирующие оборонительные ходы. Таким образом атака, контр-атака, защита образуют цепь, часто очень запутанную, но часто и такую, все звенья которой мы можем легко проследить. Если звенья соединяются в последовательный непрерывный ряд, то такую цепь называют „вариантом". Но нередко эта цепь разветвляется, напр. при наличии двух или более способов защиты. Тогда говорят о „вариантах", или о „сети" вариантов.

При анализе положения шахматисту приходится продумывать такие „сети вариантов", чтобы решить, дадут ли в данном положении форсирующие ходы благоприятный результат. Само собой разумеется, такие расчеты чаще всего приходится производить тогда, когда силы борющихся сторон приходят в тесное соприкосновение и играющий не должен упускать никакой возможности. Однако обычно попытка остается лишь попыткой; расчет не претворяется в дело, потому что сеть вариантов, обыкновенно, не сулит никаких результатов, которые заслуживали бы усилий.

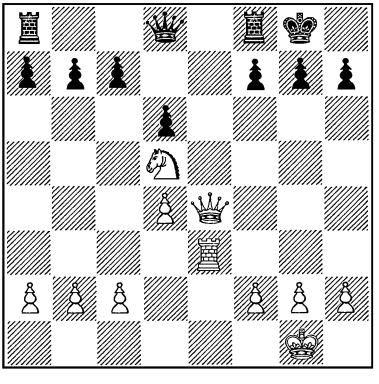
Но если сеть вариантов заключает в себе положительный, заслуживающий внимания результат, то тогда совокупность вариантов называется „комбинацией", и игрок, осуществляющий найденный им вариант, делает комбинацию.

(См. диаграмму.)

Белые при своем ходе проводят комбинацию, состоящую всего лишь из одного варианта. Она начинается угрозой мата посредством f5 — f6, что вынуждает черных сыграть g7 — g6. Затем следует Фg5 — h6

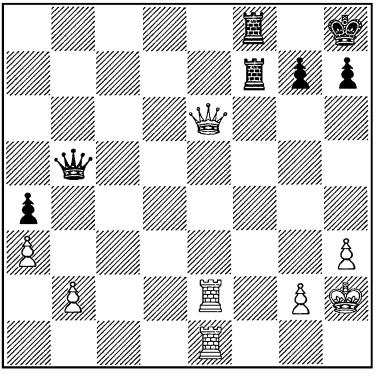


с новой угрозой мата, от которого у черных нет защиты, так как ни их ферзь, ни ладья не в состоянии защитить поле g7.



Ход белых.

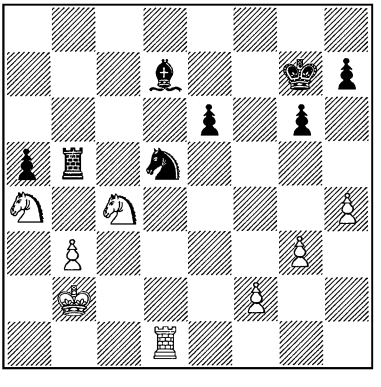
Белые, играющие без „качества", могут выиграть при помощи комбинации, состоящей из дв х вариантов. Они начинают ходом Кd5 — e7 +. Если черные берут коня ферзем, то они теряют последнего и, очевидно, проигрывают партию. Этот вариант тривиален. Если же черные не берут коня, то им остается только сыграть Крg8 — h8. На это следует Фе4 : h7 +, Крh8 : h7; Ле3 — h3 ×. В этом втором варианте заключается „идея" комбинации — пожертвование ферзя.



Ход белых.

Здесь белым надлежит рассчитать вариант, начинающийся ходом Фе6 : f7. Если они рассчитают правильно, то убедятся, что дело сводится лишь к размену. На Фе6 : f7 черные ответят не Лf8 : f7, а Фb5 — b8 +; Крh2 — g1 Лf8 : f7; Ле2 — e8 +, и теперь черные сыграют Лf7 — f8, а не Фb8 : e8.

Ятс.

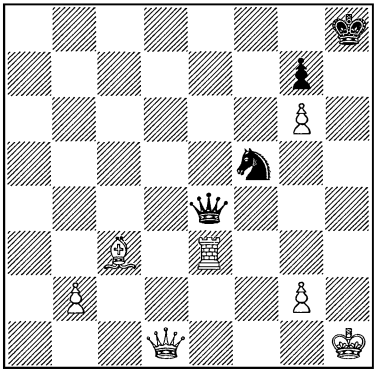


Капабланка.

Ход белых.

Белые проводят комбинацию, благодаря которой выигрывают пешку.

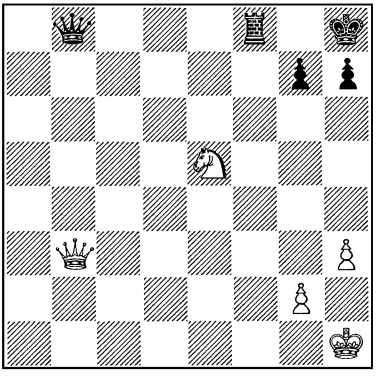
1. Ка4 — с3	Лb5 — с5
2. Кс3 — е4	Лс5 — b5
3. Ке4 — d6	Лb5 — с5
4. Kd6 — b7	Лс5 — с7
5. Kb7 : a5	



Ход черных.

В этом, казалось бы, безнадежном положении черные спасаются посредством Фе4 : g2 + ; Крh1 : g2, Kf5 : e3 + ; Крg2 — f3, Ке3 : d1; Се3 — d4, Kd1 : b2; Cd4 : b2, и делают ничью, так как белые не в состоянии вытеснить неприятельского короля из угла. Следует обратить внимание на большое количество одновременных нападений конем.

Уже по этим немногим примерам можно установить, что всякая комбинация заключает в себе идею, pointe*. В существовании такой идеи нас убеждает то изумление, которое она вызывает в зрителе, а равно и то чувство облегчения, которое она доставляет нашедшему ее. Идея разрешает задачу одним ударом.



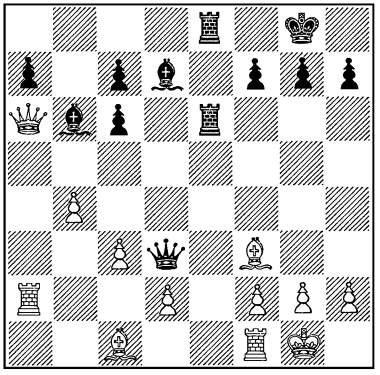
Ход белых.

Белые, конечно, видят, что в случае Ке5 — f7 + черным нельзя брать коня и что таким образом король вынужден будет занять поле, на котором ему можно дать открытый шах. Но как выиграть партию? Конечно, после Ке5 — f7 +, Крh8 — g8 белые ходом Kf7 — h6 дают двойной шах, вынуждая короля опять занять угловое поле. Однако это ведет лишь к ничьей, к вечному шаху; или нет?.. Внезапно белые схватывают идею и, избавившись от мук тяжелых исканий, они торжествующе объявляют мат в четыре хода. Идея заключается в том, чтобы ценою пожертвования отнять у черного короля то единственное поле, на которое он может отступить, — поле g8.

* Pointe — вершина, острие; в шахматах так называют завершающий пункт комбинации или идеи. *Прим. ред.*

1. Ке5 — f7 +	Крh8 — g8
2. Кf7 — h6 + +	Крg8 — h8
3. Фb3 — g8 +	Лf8 : g8
4. Кh6 — f7 ×	

Морфи.



Паульсен.

Ход за молодым Морфи, играющим против своего соперника Паульсена на Нью-Йоркском турнире 1857 г. Своим ферзем он блокировал неприятельскую ферзевую пешку, а с ней — и слона, и ладью белых. В данный момент его ферзь атакован. Защищать ли его, допуская размен? Но ведь белый король находится под защитой лишь небольшого числа фигур. Неужели нет какой-нибудь комбинации, позволяющей воспользоваться удобным моментом? Напр., Фd3 : f1 + ? Но белые возьмут ферзем, а не королем. Может быть, Сb6 : f2 + ? Но тогда возьмет король, и черные не могут дать губительный шах на d4 из-за пешки c3; а раз это так, то черный король найдет безопасное убежище на g1. Нет, все шахи не ведут ни к чему. Ну, а что, если Фd3 : f3? Это влечет за собой открытие линии *g*. Последует g2 : f3, Лg6 + ; Крh1, Ch3, и белым нельзя играть Лg1; следовательно — пункт g2 незащитим. Морфи не анализирует дальше, все дальнейшее — дело интуиции.

Паульсен поражен комбинацией и не оказывает должного сопротивления.

Партия продолжалась следующим образом.

1. . . .	Фd3 : f3
2. g2 : f3	Ле6 — g6 +
3. Крg1 — h1	Cd7 — h3
4. Лf1 — d1	. . .

Это не самое сильное продолжение. Конечно невозможно было Лf1 — g1 из-за Лg6 : g1 + с последующим Ле8 — e1 + . Однако белые могли защититься от грозившего мата в два хода иным способом, а именно, — атакуя страшную ладью g6 ходом 4. Фa6 — d3. * Если тогда 4. ... Ch3 — g2 + , то 5. Крh1 — g1, Cg2 : f3 + ; 6. Фd3 : g6, h7 : g6; 7. d2 — d4, Ле8 — e4; 8. h2 — h3, и белые стоят отнюдь не плохо. Следовательно черным нужно было бы в ответ на Фd3 сыграть 4. ... f7 — f5. В этом случае не 5. Фd3 — c4 + ? из-за Крg8 — f8, и ход 6. Фc4 — f7 невозможен, а 5. Лf1 — d1, Cb6 : f2; 6. Фd3 — f1, и белые могут еще некоторое время продолжать борьбу, хотя черные,

* Последующие варианты нами несколько сокращены, так как Ласкер, исходя из неправильного расположения фигур на диаграмме, допустил при анализе ошибку. *Прим. ред.*

конечно, выиграли бы эндшпиль. Как бы то ни было, белые должны были оказать более упорное сопротивление.

4.	. . .	Ch3 — g2 +
5.	Kph1 — g1	Cg2 : f3 +
6.	Kpg1 — f1	Cf3 — g2 +

Еще сильнее было бы Лg6 — g2, после чего белые попадали в матовую сеть.

7.	Kpf1 — g1	Cg2 — h3 +
8.	Kpg1 — h1	Cb6 : f2
9.	Фa6 — f1	Ch3 : f1

и Морфи быстро выиграл партию.

Рассмотрение форсирующих ходов необходимо, потому что они дают возможность найти кратчайший путь к окончанию партии, поскольку выигрыш в разбираемом положении вообще существует. Кроме того такой метод и весьма практичен, так как он оставляет в стороне невероятно большое число кажущихся возможностей и концентрирует внимание (по крайней мере на первых порах) лишь на некоторых немногочисленных продолжениях, рассчитать которые вполне возможно для человеческого ума. Если имеется налицо ведущая к выигрышу комбинация, то это служит ясным доказательством того, что партия выиграна. В этом случае не помогают никакие увертки. Жизненные коллизии никогда не разрешаются так бесспорно, как выигрываются партии на шахматной доске; игра дает нам то удовлетворение, в котором нам отказывает жизнь. Великий исцелитель от забот — успех, увенчивающий работу, — именуется у шахматиста **комбинацией**.

Комбинация рождается в голове шахматиста. Многие мысли стремятся к воплощению — правильные и ошибочные, сильные и слабые, здоровые и больные. Они зарождаются и борются между собой, пока одна из них не одержит верх над своими соперницами и не воплотится на шахматной доске в форме хода.

Действительно ли маэстро мыслит так, как мы описали? Вероятно приблизительно так, хотя возможны различные окольные пути и повторения.

Впрочем, не столь важно знать, каким путем он приходит к какой-нибудь определенной мысли; гораздо важнее понять, что, наоборот, замысел овладевает им и, представляя возможность своего воплощения в разных формах, не оставляет его. У мастера, знающего в совершенстве свою область, идея возникает не случайно, но по непреложным причинам, не зависящим от данного лица.

Недостаточно знать, что комбинация состоит из ряда форсирующих ходов, — необходимо уметь указать причину, на основании которой мы заключаем, что в той или иной позиции кроется возможность комбинации. Нельзя рассчитывать быстро заматовать короля, укрывшегося за пешками, защищенного хорошо расположенными фигурами и обладающего некоторой подвижностью. Если в таком положении мы будем пытаться во что бы то ни стало найти комбинацию,

ведущую к мату, то это будет лишь потерей времени и тратой сил.

Одновременные нападения на несколько фигур возможны лишь при наличии особых группировок этих фигур; для них существуют определенные геометрические условия; например, — незащищенный король и ферзь находятся на одной и той же вертикальной или горизонтальной линии, или на одной и той же диагонали; или же — они расположены в сфере действия коня. Для совершения таких одновременных нападений нужно, кроме того, располагать несколькими очень подвижными, грозными фигурами.

Уже из этих двух примеров ясно, что круг условий, при которых возможно предполагать наличие комбинаций, весьма ограничен. Наличие таких условий является причиной зарождения идей в голове маэстро. Лишь в том случае, если неприятельский король стеснен в движениях и занимает не вполне прочную позицию, маэстро, зная, что идеи мата в данном положении могут существовать, предпринимает попытку найти комбинацию, ведущую к мату. Так же обстоит дело и с идеями других комбинаций. Итак, идея обусловливается мотивом или мотивами, которые ясно вытекают из характера данной позиции.

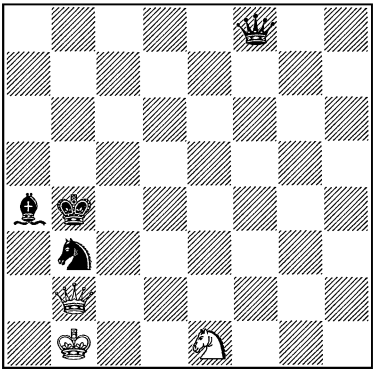
Рассмотрим эти мотивы в отдельности.

Самым распространенным мотивом является слабость малоподвижной или совсем неподвижной фигуры. Такая слабость дает повод для создания атаки. Комбинация должна ставить своей целью выигрыш такой фигуры путем нападения как на нее, так и на те фигуры, которые спешат к ней на помощь. Нередко случается, что слон, подвергаясь нападению пешечной цепи, оказывается совершенно лишенным возможности движений, как, например, в следующем ошибочно проведенном начале партии: 1. e2—e4, e7—e5; 2. Kg1—f3, Kb8—c6; 3. Cf1—b5, a7—a6; 4. Cb5—a4, d7—d6; 5. d2—d4, b7—b5; 6. Ca4—b3, Kc6:d4; 7. Kf3:d4, e5:d4; 8. Фd1:d4? (лучше Cb3—d5), c7—c5; 9. Фd4—d5, Cc8—e6; 10. Фd5—c6+, Ce6—d7 с последующим c5—c4. — Фигуре, ворвавшейся в неприятельский лагерь, нередко отрезаются пути отступления, и, окруженная, она погибает,— иногда после упорного сопротивления, в котором принимают участие все силы спешащей на помощь армии. Часто гибнет блокированная пешка, нередко — связанная фигура, лишенная возможности движения, а иногда и сам король, которому отрезаны пути для отступления, становится объектом губительной атаки.

Чтобы подобрать название разбираемому мотиву, отметим два понятия, лежащие в его основе: понятие силы и понятие неподвижности. Неподвижность обречена на то, чтобы подвергаться нападениям. Маленькая легкокрылая птичка без труда спасается от допотопного ящера, в то время как вросшему корнями в землю исполинскому дереву придется выдержать его

натиск и лишиться не только листвы и плодов, но, возможно, и жизни. Назовем этот мотив мотивом „окружения“, так как это понятие соединяет в себе указанные выше понятия нападения и неподвижности.

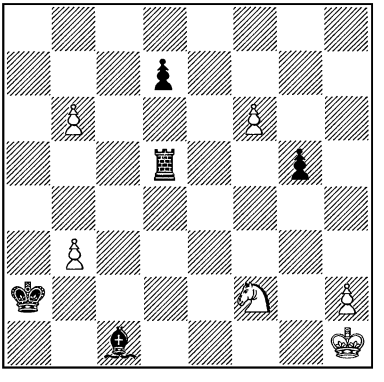
Другой мотив можно вывести из самой природы игры, потому что он вытекает из геометрии шахматной доски и ходов фигур. Мы назовем его кратко „геометрическим“ мотивом. Как мы уже знаем, этим мотивом обусловлена возможность одновременных нападений на несколько фигур, а также возможность ограничения подвижности.



Ход белых.

Здесь одним из мотивов является геометрическое положение короля и ферзя, так как последний не защищен. Правда имеется лишь одно поле, с которого белый ферзь мог бы использовать это обстоятельство для нападения, а именно — пункт a3. Но там он ничем не защищен. В то же время черный король, попав на a3, был бы очень стеснен в своих движениях, там он попал бы в „окружение“. Таким путем возникает выигрывающая комбинация: 1. Фb2 — a3+, Крb4 : a3; 2. Ке1 — c2×.

Мотивом, основанным на чисто геометрических соображениях, является ограничение подвижности ладьи собственным слоном или наоборот. Это может быть осуществлено, например, путем занятия точки пересечения тех линий, по которым слон и ладья действуют. Прекрасный пример использования такого ограничения подвижности дает следующий этюд Троицкого.

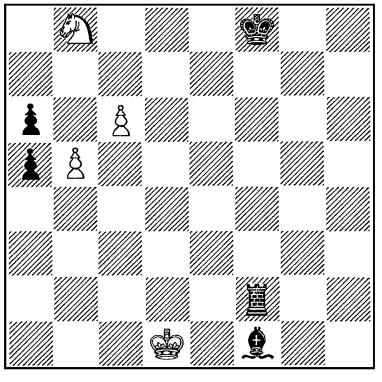


Белые начинают и выигрывают.

Слон может задержать пешку *f* с поля a3; ладья же останавливает пешку *b*, заняв линию *b*. Или слон с f4 останавливает пешку *b*, а ладья на линии *f* — пешку *f*. Выбор принадлежит черным. Чтобы нарушить координацию движений черных фигур, белые отвлекают неприятельскую ладью с пятой линии. Они достигают этого маневром коня. Итак

1. Kf2 — d3. Если черные сыграют теперь Cc1 — a3, то белые легко выиграют посредством 2. b3 — b4. Значит им нужно сыграть 1. ... Лd5 : d3. А тогда 2. f6 — f7. На 2. ... Лd3 — f3 последует 3. b6 — b7, и теперь ход Cc1 — f4 загородит путь ладье; если же 2. ... Cc1 — a3, то 3. b3 — b4, Ca3 : b4; 4. b6 — b7, и слон опять преграждает путь ладье. Здесь следует обратить внимание на то, как сильно в первоначальном положении пешка g5 стесняет ладью и слона.

Смысл мотива „точки пересечения" становится ясным из рассмотрения следующего этюда Троицкого.



Белые начинают и выигрывают.

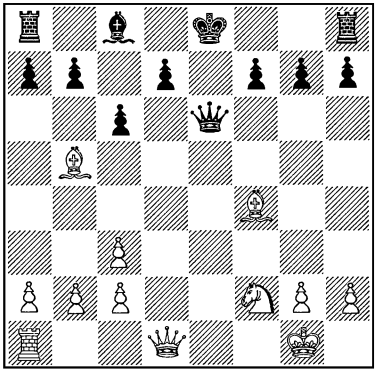
Решение начинается грубыми ходами: 1. c6 — c7, Cf1 — h3; 2. b5 : a6, Ch3 — g4 + (с целью сделать возможным ход Лf2 — c2); 3. Kpd1 — c1, Cg4 — f5; 4. a6 — a7, Лf2 — c2 +; 5. Kpc1 — d1, Cf5 — e4. Казалось бы, у черных все благополучно. Однако белые ходом 6. Kb8 — c6 занимают „точку пересечения", после чего одна из пешек беспрепятственно проходит в ферзи. Этот же мотив является основой и других вариантов.

Мотив „ограничения подвижности", который мы рассматривали выше со стороны его геометрии, основан на одном из принципов борьбы, а именно, — на естественном стремлении неприятельских фигур свободно проявлять свою силу. С этим стремлением борется противодействующая фигура, которая то загораживает путь ферзю, ладье, слону или пешке (она „запирает" или „блокирует"), то фиксирует неприятельские фигуры, стесняющие передвижение своих же собственных фигур; это фиксирование достигается тем, что мы блокируем или связываем такие неприятельские фигуры, или отрезаем им пути отступления, или силой угроз и нападений заставляем их оставаться на занятых ими позициях. Таким образом противник оказывается стесненным не только нашими, но и собственными, невыгодно расположенными фигурами, которые он охотно переместил бы; мы же стараемся затруднить это передвижение и даже вовсе не допустить его.

(См. диаграмму.)

Белые, на стороне которых материальное преимущество, хотят несколькими ходами использовать его и добиться выигрыша. Они осуществляют комбинацию, имеющую целью сковать противника.

Каган.



Пост.

Ход белых.

1. Cf4 — d6! Этим ходом белые блокируют пешку d7, а с нею слона c8 и ладью a8; кроме того они препятствуют рокировке и стесняют неприятельского короля. К тому же позиция ферзя и короля на открытой линии *e* наводит на мысль перевести на эту линию ладью, т.-е. сыграть Лe1. 1. ... c6 : b5; 2. Фd1 — d2, Фe6 — h6. Черные охотно разменяли бы ферзей, чтобы облегчить положение короля. 3. Лa1 — e1 +, Крe8 — d8; 4. Cd6 — f4! Красивая, тонкая и сильная идея. Поле d6 с успехом может быть занято как слоном, так и ферзем; поэтому слон освобождает его для ферзя. Черные, ферзь которых не может уйти с шестой линии (из-за Фd6), вынуждены принять какое-нибудь определенное решение. Если 4. ... Фh6 — g6, то 5. Kf2 — g4. Ввиду угрозы Фd6 черным нельзя брать коня, а ведь он угрожает нанести смертельный удар, заняв поле e5. Напр., 5. ... Лh8 — e8; 6. Kg4 — e5, Фg6 — e6; 7. Фd2 — d6! Эта возможность оказывается для черных роковой. Остается другая, а именно — когда черный ферзь пересечет поле d6, как это и случилось в партии.

4. . . .	Фh6 — c6
5. Cf4 — d6	. . .

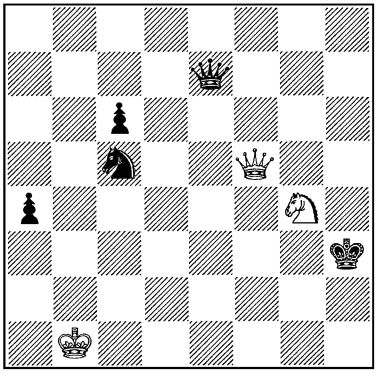
Этим ходом белые отрезают ферзя от e7 и g5.

5. . . .	f7 — f6
6. Фd2 — f4	

и черные после 6. ... Лh8 — e8; 7. Cd6 — c7 + и затем 8. Лe1 : e8 + теряют ферзя.

Мотивы комбинации могут встречаться в чрезвычайно сложных сочетаниях; они разветвляются, связываются и переплетаются между собой. Чем же объединена эта множественность мотивов? И д е е й, которая поэтому заключает в себе некое творческое начало. Такие мотивы, как, например, одновременное нападение на две незащищенные фигуры или отнятие у неприятельского короля полей, на которых он мог бы искать спасения, носят отпечаток ремесленности; идея же — область искусства.

Даже и те простые мотивы, о которых мы только что говорили, приобретают оттенок художественности, когда ими пользуются для овладения полями, принадлежащими, казалось бы, противнику. Для примера рассмотрим следующий этюд Куббеля (из сборника „150 шахматных этюдов" этого остроумного композитора).



Белые начинают и выигрывают.

Отводя коня, белые дают открытый шах. Но куда поставить этого коня? Везде он оказывается незащищенным в обычном смысле этого слова, так как ферзю, занятому атакой неприятельского короля, нельзя терять времени на защиту коня, а другой какой-нибудь фигуры для этой цели у белых поблизости нет. В этом положении белым приходит на помощь тот мотив, что король и ферзь, расположенные на одной линии, слабы. Следовательно конь, даже и незащищенный, может занять позицию на линии неприятельского ферзя, подальше от последнего, с таким расчетом, что если черные впоследствии возьмут коня королем, то потеряют ферзя. И вот возникает ряд мотивов, раскрывающих идею композитора:

1. Кg4 — e3 + Крh3 — g3 (лучше всего)
2. Фf5 — g4 + Крg3 — f2 (лучше всего)
3. Фg4 — f4 + Крf2 — e2 (лучше всего)
4. Фf4 — f1 + . . .

Этим ходом белые одновременно защищают коня, так как король не может его взять из-за Фf1 — e1 +.

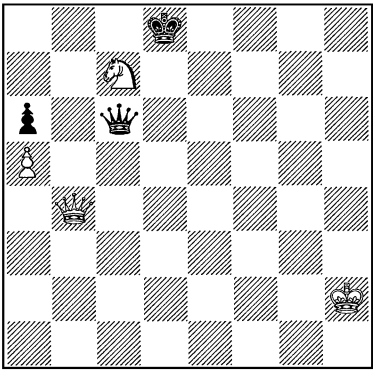
4. . . . Крe2 — d2
5. Фf1 — d1 + Крd2 — c3
6. Фd1 — c2 + Крc3 — b4

В случае Крd4 черные после Кe3 — f5 + потеряли бы ферзя.

7. Фc2 — b2 + Кc5 — b3 (лучше всего)
8. Фb2 — a3 +

и черные либо теряют ферзя, либо получают мат.

Ниже приводим еще один простой пример, взятый из практической партии, а не созданный искуственно, т.-е. продукт действительности, а не вымысла.

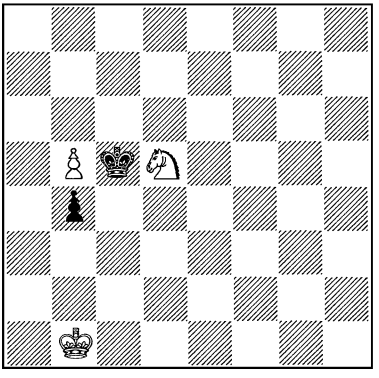


Ход белых.

Гибель коня c7, казалось бы, неминуема. Однако поле a8, которым как будто владеют черные, в действительности вовсе не находится в их распоряжении. Поэтому конь спасается на a8, а затем отступает на b6,

где он больше уже не нуждается в защите ферзя.

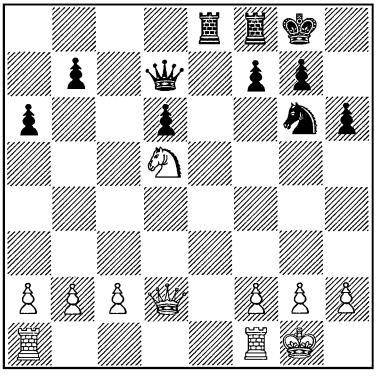
Следующий мотив часто встречается в эндшпиле, когда проходной пешкой пользуются для защиты других отдаленных от нее пешек или для защиты фигур.



Ход белых.

Конь не в состоянии защитить пешку; зато последняя ходом b5 — b6 может защитить коня, и вот оказывается, что обе фигуры взаимно защищают одна другую. Это дает время белому королю приблизиться к ним и решить исход партии.

Вообще сила, или, скажем, способность деятельности фигуры (напр. черного короля в приведенном выше примере) уменьшается с того момента, когда на эту фигуру возлагается какая-нибудь определенная задача, например — ограничение подвижности ладьи, защита от мата или предотвращение угрозы одновременного нападения на несколько фигур. Такую задачу или совокупность таких задач, возложенных на одну или несколько фигур, мы назовем „функцией" этой фигуры или этих фигур, заимствуя термин из биологии. Рассмотрение функций позволяет выявить мотивы, которые могут претвориться в комбинацию.



Ход белых.

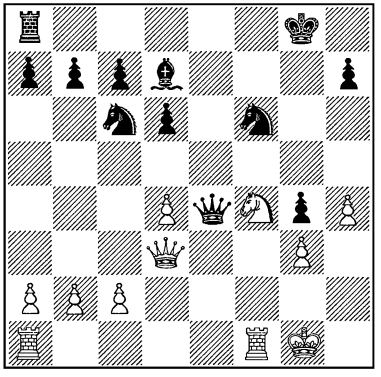
Функцией пешки g7 является защита пешки h6 и поля f6, с которого белые могли бы напасть на короля и ферзя. Пользуясь этим, белые ходом Фd2:h6 выигрывают важную пешку, так как пешка g7 не в состоянии одновременно выполнить обе возложенные на нее задачи.

(См. диаграмму.)

Конь f6 защищает ферзя e4 и поэтому является объектом атаки. Стейниц уже подготовил эту атаку, которая окажется решающей и сокрушительной, так как беззащитный конь будет дважды атакован, и белые будут угрожать взять его с шахом. 1. Kf4 — h5, и черные сдались.

Черным следовало очень тщательно взвесить, можно ли та-

Гиршфельд.

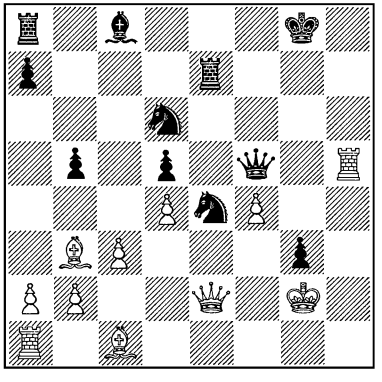


Стейниц.

Белые начинают и выигрывают.

кую важную задачу, как защита ферзя, возложить на коня, занимающего столь непрочную позицию.

Майет.

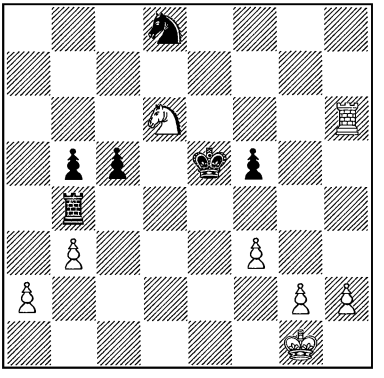


Левенталь.

Ход черных.

Белым кажется, что пункт d5 уже завоеван ими для слона, и они готовы торжествовать победу. Однако функцией ферзя e2 является защита ладьи h5. Это служит вполне достаточным основанием для нападения на ферзя, в результате которого черные выигрывают целую ладью. Итак, 1. ... Ke4 — f6, и черные без труда выигрывают.

Чигорин.

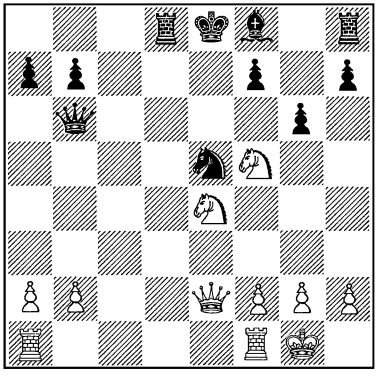


Стейниц.

Ход белых.

Функция черного короля заключается в защите пешки f5, а ладьи b4 — в защите пешки b5. Ввиду того, что у этих фигур имеются определенные функции, они весьма чувствительны к малейшему беспокойству. Черные, чтобы сделать активным своего коня, намереваются сыграть Kd8 — e6. Поэтому белым нужно торопиться; это следует сделать еще и ввиду угрозы c5 — c4. Можно ли сыграть 1. f3 — f4 + ? Оказывается, что можно, так как в случае Kpe5 : f4, Лh6 — h4 белые получают возможность использовать геометрическое положение неприятельского короля и ладьи.

Л. Куссман.



Алехин.

Ход белых.

У черного короля имеется лишь одно поле для отступления; кроме того он слабо защищен. Поэтому он служит объектом для атаки. Белые могли бы заматовать его ходом Ке4 — f6, если бы этому не препятствовал ферзь b6. Как следствие этой функции, действие ферзя распространяется в данный момент лишь на шестую линию.

1. Фе2 — b5 + Ке5 — d7

Теперь черные грозят сыграть Фb6 : b5, так как после этого ничем не связанный конь d7 будет в состоянии защитить поле f6. Однако белые, подводя еще одну страшную фигуру, делают эту защиту иллюзорной даже и для того случая, если конь будет развязан.

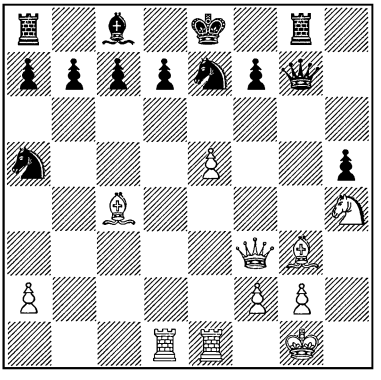
2. Лf1 — e1 . . .

Оборонительный ход Cf8 — e7 мало действителен, так как этот слон, защищенный лишь одним королем, представляет слишком слабое препятствие; последовало бы 3. Ке4 — d6 +, Крe8 — f8; 4. Лe1 : e7, Фb6 : b5; 5. Лe7 : f7 +, Крf8 — g8; 6. Kf5 — h6 или e7 с матом.

2.	. . .	Cf8 — b4
3.	Ке4 — f6 +	Крe8 — f8
4.	Kf6 : d7 +	Лd8 : d7
5.	Фb5 — e5	

и белые вскоре заматовали противника.

Мейтнер.



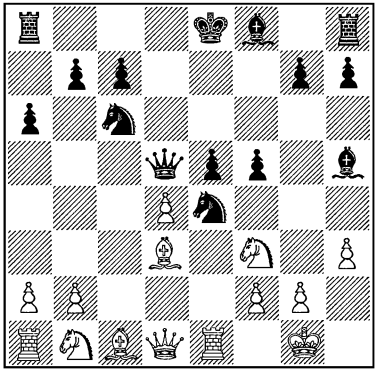
Стейниц.

Ход белых.

Пешка f7 защищает короля по диагонали h5 — e8, пешка d7 загораживает дорогу ладье d1 и прикрывает поле d8. Поэтому естественно, что белые постараются напасть на эти важные пешки, стремясь в то же время избавиться от пешки e5, преграждающей путь ладье e1. 1. e5—e6! В случае 1. ... f7 : e6 белые посредством Фf3 : h5 + выиграют коня a5; если 1. . . d7 : e6,

то после 2. Cg3 : c7 белые выиграют вследствие обладания линией *d*; после же 1. . . . Ka5 : c4, исход партии в пользу белых решает открытая линия *e*: 2. e6 : f7 +, Фg7 : f7; 3. Kh4—f5.

Шмид.



Проф. Бергер.

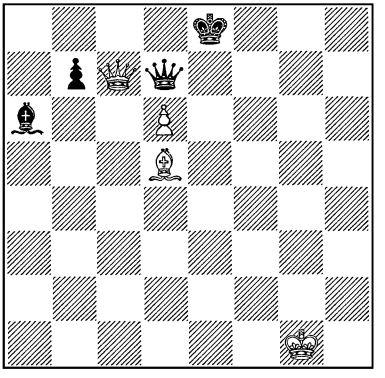
Ход белых.

Конь e4, ограничивая деятельность ладьи e1, защищает пешку e5; пешка f5 защищает поле e4, слон h5 связывает коня f3. В результате такого сплетения функций пешка f5 оказывается перегруженной обязанностями, а слон h5 — источником угрозы.

Очевидно следует сыграть g2 — g4.

1. g2 — g4	Ch5 — g6
2. g4 : f5	Cg6 : f5
3. Cd3 : e4	Cf5 : e4
4. Kb1 — c3	Ce4 : f3
5. Kc3 : d5	Cf3 : d1
6. Kd5 : c7 +	Крe8 — f7
7. Kc7 : a8	Cd1 — f3
8. d4 : e5	

и белые выиграли партию.



Ход белых.

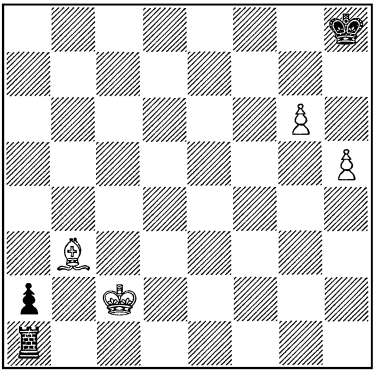
Задача короля заключается в том, чтобы защищать ферзя. Поэтому сфера его действия суживается, и он не может уйти ни на f8 ни на f7. Это дает белым возможность посредством Cd5 — f7 + либо выиграть ферзя, либо заматовать противника.

Иногда фигура невольно выполняет задачу, которая на-руку лишь противнику, например когда она ограничивает подвижность собственных фигур. В этом случае уничтожение вредного влияния такой фигуры является благодарным мотивом.

Поэтому весьма распространенным мотивом является буйное стремление к атаке, проявляемое обреченной на гибель, или, если можно так выразиться, потерявшей всякую надежду фигурой. Она становится desperado (неистовой, отчаянной). Она одержима амоком *. Быть

* Амок — наблюдающееся у малайцев малоисследованное болезненное явление; „одержимый амоком“ впадает в состояние, напоминающее бешенство. *Прим. ред.*

может причина такого отчаяния заключается еще и в том, что на занимаемой ею позиции она мешает другим своим фигурам (напр., преграждая собственной пешке путь в ферзи).



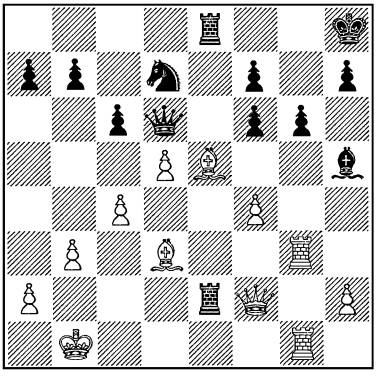
Ход черных.

Здесь такого „отчаяния" преисполнена ладья. До тех пор, пока она стоит на a1, с целью защиты пешки a2, вся позиция черных находится в опасности. И ладья, в поисках наиболее ценного объекта атаки, устремляется на короля. 1. ... Ла1 — с1 +. Этим ходом черные спасают пешку a2 и выигрывают.

(См. диаграмму.)

В данном случае к ходу отчаяния прибегает ферзь, так как из-за него невозможен ход Ле2:f2 и в опасности находится Ле2. Он уничтожает самую сильную, самую агрессивную из всех доступных ему фигур. 1. Фd6:e5, после чего черные выигрывают.

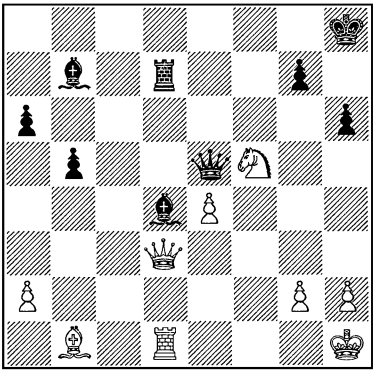
Дурас.



Форіач.

Ход черных.

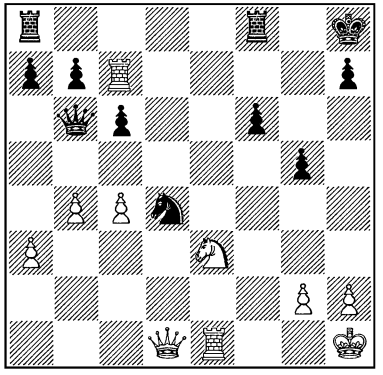
Марко.



Попиль.

Ход черных.

Слон d4, под страхом потери ладьи d7, прикован к своему месту и атакован превосходными силами противника. Он поистине — desperado. Поэтому следовало попытаться создать максимальную угрозу, — угрозу мата, посредством Cd4 — g1. Марко не заметил этого хода и сдал партию, которую он должен был бы выиграть.



Оппен.

Ход белых.

Белый конь e3 преграждает своей ладье путь для решительной атаки посредством Ле1 — e7 и поэтому преисполнен отчаянной решимости. Он стремительно бросается в атаку посредством Ке3 — d5 и ценою жизни освобождает ладью.

1. Ке3 — d5	c6 : d5
2. Лc7 : h7 +	. . .

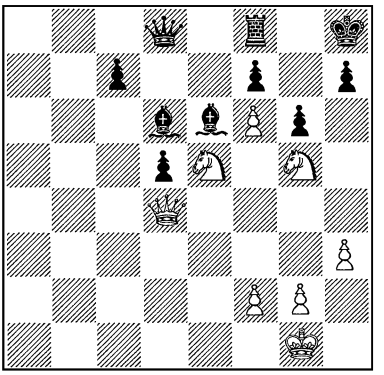
Чтобы выиграть время, белые жертвуют еще и ладью. Играя Ле1 — e7, они тоже выиграли бы партию, но избранное ими продолжение скорее решает дело.

2. . . .	Крh8 : h7
3. Фd1 — h5 +	Крh7 — g8
4. Ле1 — e7	

с неизбежным матом.

(См. диаграмму.)

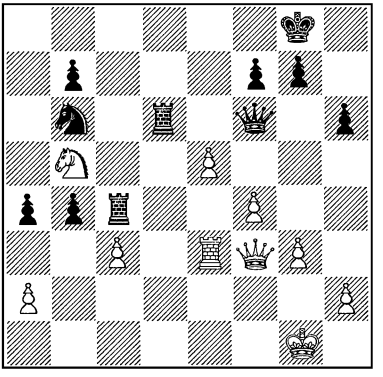
Конь e5 и пешка f6 прерывают линию деятельности собственного ферзя, черная пешка f7 мешает продвижению белой пешки f6, h7 защищает линию *h*. Конь — desperado, и поэтому



Ход белых.

он атакует важнейший пункт. Ке5 : g6 +, Крh8 — g8 Фd4 — h4, и белые быстро дают мат.

Эм. Ласкер.



Тарраш.

Ход черных.

Для того чтобы понять мотивы комбинации, необходимо углубиться в нее. Белая пешка e5 атакует ферзя и ладью, и здесь поэтому имеет место мотив отчаяния. Черные ищут возможности дать шах. Но от хода Лd6 — d1 + белый король защищен ферзем, который,

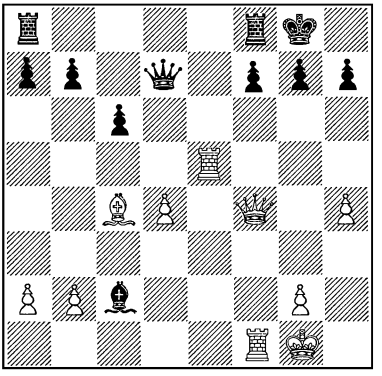
следовательно, выполняет определенную функцию и, таким образом, связан; шаха же ферзем на g6 нет из-за пешки g3, которая в силу этого тоже связана. Таким образом у поля f4 только мнимая защита, и поэтому черные могут сыграть Лc4 : f4, нападая при этом на неприятельского ферзя. Остальное — просто. После Л : f4 черные при всех обстоятельствах сохраняют материальный перевес, обеспечивающий им победу.

В том случае, когда комбинирующий игрок уже выяснил мотивы, которые имеются налицо для осуществления его комбинации, и уже наметил, в соответствии с этим, форсирующие ходы, которые необходимо принять в соображение, то и тогда еще ему приходится подчас решать вопрос о п о р я д к е намеченных ходов. Нередко, в результате допущенной в этом отношении ошибки, противник получает возможность защититься, чего не было бы при правильном проведении комбинации.

(См. диаграмму.)

Атака на пункт f7 отражена, но белые намереваются сделать сильный атакующий ход Лe5 — e7. Можно ли его осуществить? Для этого у белых две возможности: Лf1 — e1 или Фf4 — e3. Но пешка d4 слаба, да к тому же противник ходом Лa8 — d8 угрожает разменять ферзей. Этот же ход Лa8 — d8 не плох и в случае Лf1 — e1, так как черные вынуждают ход d4 — d5, после чего белые не в состоянии больше выполнить свой план. Остается вторая возможность, ход Фf4 — e3. Конечно черным нельзя играть Лa8 — e8 из-за Лf1 : f7. Однако и в этом случае ход Лa8 — d8 является сильным ответом, так как Лe5 — e7 невозможно, ввиду Фd7 : d4, и белые не успевают сыграть Лf1 : f7, потому что противник берет ферзя e3 с шахом. Но что произойдет, если изменить порядок ходов?.. Это и является идеей, которую белые фактически осуществили в партии.

Энглунд, Якобсон, Нигольм, Ольсон.



Боголюбов, Рети и Шпильман.

Ход белых.

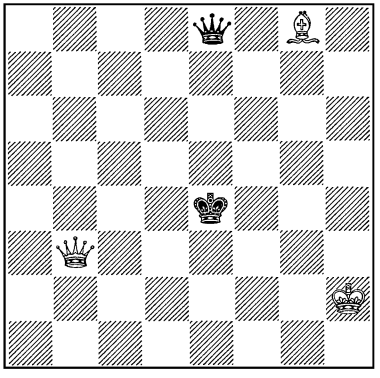
1.	Фf4 — e3	Лa8 — d8
2.	Лf1 : f7	Лf8 : f7
3.	Лe5 — e7	. . .

Теперь Фd7 : d4 невозможно из-за мата, который последовал бы после размена ферзей.

3.	. . .	Фd7 — c8
4.	Лe7 : f7	Крg8 — h8
5.	Лf7 : g7	

и белые заматовали неприятельского короля, лишенного прикрытий на 7-й линии.

Этюд А. А. Троицкого.



Белые начинают и выигрывают.

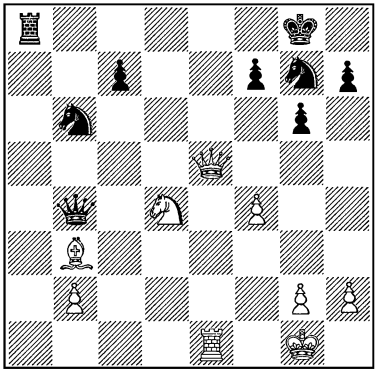
Здесь у белых два сильных хода, сильных постольку, поскольку они в значительной степени ограничивают подвижность неприятельских фигур, а именно: Фb3 — b4 + и Cg8 — h7 +. Эти ходы, при правильном порядке их, ведут к выигрышу. При шахе ферзем белые не достигают цели. Форсирующим ходом является 1. Cg8 — h7 +. У черных только один хороший ответ: Крe4 — d4. На это следует 2. Фb3 — b4 +, Крd4 — d5. Теперь белые могут пожертвовать слона, еще более увеличивая этим и без того чрезвычайно сильную деятельность ферзя. 3. Ch7 — g8 +, и белые дают следующим ходом шах с выигрышем ферзя.

Большинство комбинаций в партии остается невыполненным, но, хотя они и не осуществляются, они все же являются частью игры и обусловливают ее течение. Они фигурируют как намерения и предугадываются противником, который во-время успевает предупредить их осуществление.

Задуманная комбинация называется „у г р о з о й". Поскольку противник не принимает мер для ее предотвращения, угроза переходит в атаку.

Препятствуя осуществлению угрозы, что обыкновенно удается после ряда ходов, мы защищаемся. Лучше всего защищаться при помощи малодеятельных фигур. Если же эту защиту приходится возлагать на фигуру активную, то необходимо обращать внимание на то, чтобы не слишком перегружать ее, так как в противном случае она окажется не в состоянии выполнить полностью все возложенные на нее функции.

Берн.



Тарраш.

Ход белых.

Черные угрожают сыграть Лa8 — e8, а также c7 — c5. Куда отступить ладьей e1 и каким образом помешать в то же время ходу c7 — c5? Ход Лe1 — e3 не решает вопроса, так как чер-

ные все равно сыграют Ла8 — е8. Хорош ход Ле1 — d1, так как здесь ладья занимает надежную позицию и разгружает ферзя е5 от необходимости защищать коня d4. Но в случае с7 — с5 белые теряют фигуру, хотя, быть может, им удастся получить взамен сокрушительную атаку. И действительно после с7 — с5 черный ферзь оказывается отрезанным от е7 и f8, и в связи с этим ход Сb3 : f7 + дает белым хорошие шансы. Тарраш взвешивает последствия жертвы и решается на спасающий ход.

1. Ле1 — d1 . . .

Теперь черным следовало в свою очередь взвесить последствия хода с7 — с5 и учесть возможность в ответ на него пожертвования Сb3 : f7 + (ход Сb3 — d5 лишь способствовал бы укреплению позиции черных, давая им повод сыграть Ла8 — е8, и поставил бы слона на слишком открытую позицию). Однако черные или не рассчитывают вовсе или производят расчет неточно. Иначе они защитили бы пешку с7 посредством Кg7 — е8 и открыли бы выход для короля, укрепляя в то же время слабый пункт f6. Этим путем они все еще сохранили бы очень хорошее положение.

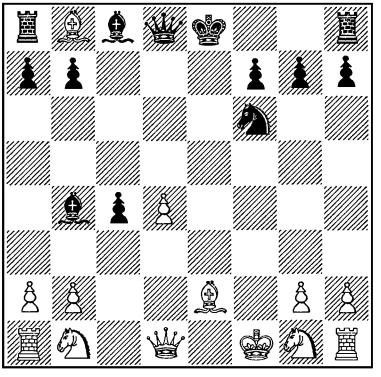
1. . . . с7 — с5?
2. Сb3 : f7 + Крg8 : f7

О непринятии жертвы не может быть и речи.

3. Кd4 — с6 . . .

Белые хотят сыграть Фе5 — е7 + с последующим Лd1 — d8 +, а затем на Крg8 — f7 ответить Кс6 — е5 +. Поэтому черным нельзя играть ни Фс4, ни Фb3 (ввиду позднейшего Фg8 +). Сильнее всего было бы Фb4 — b5. Но и тогда белые стояли бы лучше. Однако черные сыграли Фb4 — b3 и вскоре проиграли партию.

Капабланка.



Тартаковер.

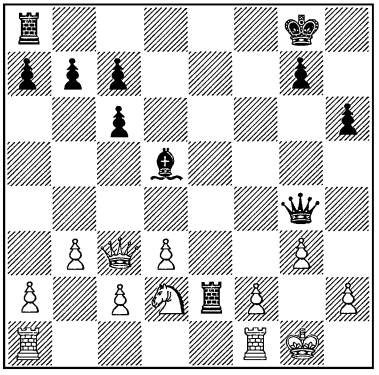
Ход черных.

В случае Ла8 : b8, белые ходом Фd1 — a4 + выиграли бы фигуру. Но у черных есть лучшая защита, дающая им выигрыш. Они защищают b4, создавая в то же время сильную угрозу, что дает им возможность отыграть фигуру.

1. . . . Кf6 — d5

Белым грозит Кd5 — e3 +. На 2. Сb8 — f4 последовало бы Фd8 — f6, и черные угрожали бы не только сыграть Кd5 : f4, но и выиграть ферзя (ввиду того что слон связан). Вследствие этого белые не успели бы сделать ход g2 — g3.

Зюхтинг.



Ион.

Ход белых.

Черные угрожают сыграть Ле2 : d2, а затем Фg4 — f3. Белым нельзя защищаться посредством f2 — f3, так как в этом случае ладья e2 сделалась бы слишком опасной; черные, продолжая Фg4 — h3, выиграли бы несколько пешек, а с ними — и партию. Белые сыграли 1. Кd2 — e4, с целью загородить линию страшному слону d5. На это последовало 1. ... Фg4 — f3 (с угрозой Сd5 : e4); 2. Фc3 — a5, Ле2 : e4; 3. c2 — c4, Ле4 : c4, и белые сдались. Правильным продолжением для белых было 1. Ла1 — e1, с целью занять впоследствии ладьей пункт e4. Игра могла бы продолжаться так: 1. ... Ла8 — e8; 2. Кd2 — e4, Фg4 — f3; 3. Ле1 : e2, Ле8 : e4; 4. d3 : e4!, Фf3 : c3; 5. e4 : d5, и партия, вероятно, свелась бы к ничьей.

Некоторые из вышеуказанных мотивов встречаются на практике очень часто, другие — редко. Причина такого явления кроется в первоначальной расстановке фигур на доске. При правильной игре борьба развивается по определенным путям, вследствие чего некоторые комбинации преобладают:

1. Как следствие стремления атаковать короля, создается угроза для пешек f7, g7 и h7 (у черных) и для пешек f2, g2 и h2 (у белых), при чем обе стороны часто не останавливаются даже перед пожертвованием фигур на этих полях.

2. Как результат того же стремления атаковать короля, последняя линия (восьмая — у черных, первая — у белых) находится под угрозой занятия ее неприятельской ладьей или ферзем.

3. Желая, с одной стороны, создать атаку против короля и ограничить его подвижность, а с другой, — стремясь поставить под угрозу неприятельские пешки, еще находящиеся на первоначальных позициях, обе стороны стараются занять ладьей или ферзем предпоследнюю линию.

4. Часто встречается и связывание коней слонами на f3, c3, f6 и c6 с концентрированием в дальнейшем атаки против связанной фигуры.

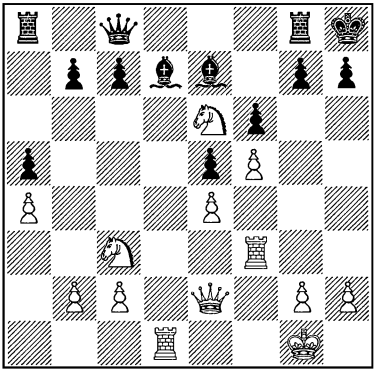
Такие комбинации заслуживают внимания не потому, что они логичны сами по себе, а по той причине, что они часто встречаются на практике.

(См. диаграмму.)

1. Лf3 — h3 . . .

Чтобы продолжать Лh3 : h7 + и затем Фe2 — h5 ×. Если чер-

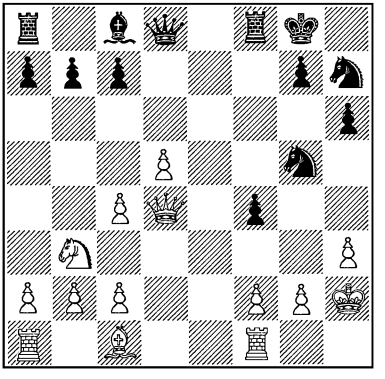
Баухэр.



Морфи.

Ход белых.

Морфи.



А. де-Ривьер.

Ход черных.

ные попытаются защититься посредством Cd7 — e8, то это упрочит позицию коня на e6, и он будет занимать доминирующее положение. Вместо этого черные сыграли:

1. . . .	h7 — h6
2. Фe2 — d2	. . .

С угрозой мата в два хода посредством Лh3 : h6 +. Ввиду этого гибель слона d7 неизбежна.

(См. диаграмму.)

1. . . .	Кg5 — f3 +

Ввиду того, что белые не в состоянии защитить пункт h3, это пожертвование, лишающее пешку h3 последней опоры, решает исход партии.

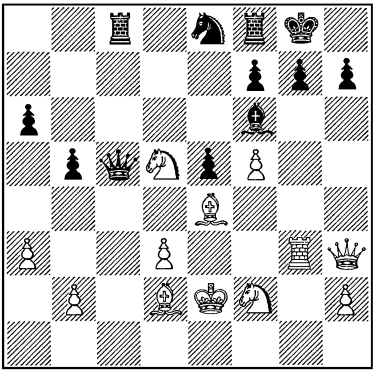
2. g2 : f3	Фd8 — h4
3. Лf1 — h1	Сe8 : h3

Этим ходом черные парализуют движение неприятельского короля, так как на 4. Крh2 — g1 последовало бы 4. ... Фh4 — g5 +.

4. Сc1 — d2	Лf8 — f6

Сдался.

Любитель.



Стейниц.

Ход белых.

1. Кd5 : f6 +	Кe8 : f6
2. Лg3 : g7 +	Крg8 : g7

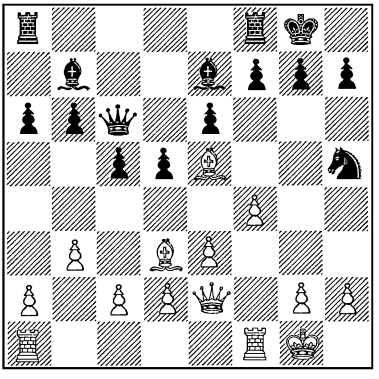
Белые постепенно стесняют движение неприятельского ко-

роля и, в конце концов, матуют его.

3. Фh3 — h6 +	Крg7 — g8
4. Фh6 — g5 +	Крg8 — h8
5. Фg5 : f6 +	Крh8 — g8
6. Фf6 — g5 +	Крg8 — h8
7. f5 — f6	Лf8 — g8
8. Фg5 — h6	

и белые выигрывают.

Бауэр.



Эм. Ласкер.

Ход белых.

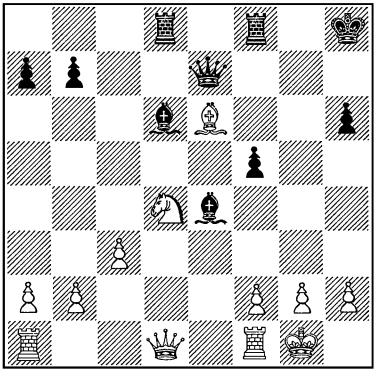
1. Сd3 : h7 +	Крg8 : h7
2. Фe2 : h5 +	Крh7 — g8
3. Сe5 : g7	Крg8 : g7
4. Фh5 — g4 +	Крg7 — h7
5. Лf1 — f3	e6 — e5
6. Лf3 — h3 +	Фc6 — h6
7. Лh3 : h6 +	Крh7 : h6
8. Фg4 — d7	

и белые выигрывают.

(См. диаграмму.)

Черные выигрывают посредством комбинации, мотив которой встречается довольно часто, а именно — уничтожение прикрытий неприятельского короля, хотя бы и ценой пожертвования

Больц.



Штенеберг.

Ход черных.

нескольких фигур. В рассматриваемом случае позицию рокировки прикрывают только две пешки — g2 и h2, защищенные лишь королем, а этого недостаточно против значительных сил противника. Последовало: 1. ... Сd6 : h2 +; 2. Крg1 : h2, Фe7 — h4 +; 3. Крh2 — g1, Сe4 : g2; 4. Крg1 : g2 (или f2 — f3, Лf8 — g8), Лf8 — g8 +; 5. Сe6 : g8, Лd8 : g8 +; 6. Крg2 — f3, Фh4 — e4 ×. — Правда, черные выигрывали и ходом 1. ... Фe7 — h4.

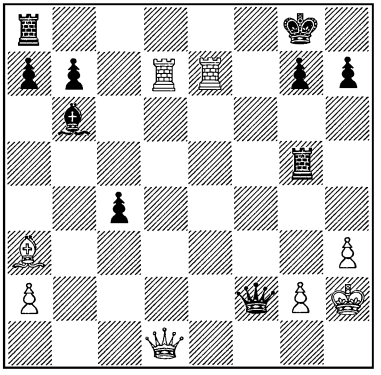
(См. диаграмму.)

1. Фd1 — d5 + . . .

Ладья g5 должна защищать поле g7, и черные не могут взять ферзя из-за мата в три хода.

1. . . .	Крg8 — h8
2. Лd7 — d8 +	. . .

Из партии с дачей вперед.

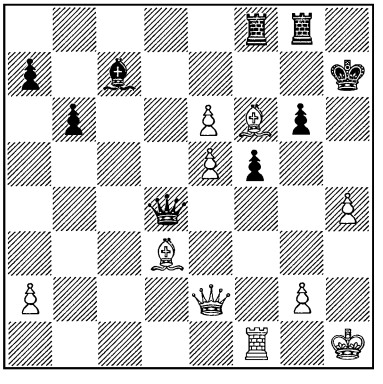


Стейниц.

Ход белых.

Стейниц выиграл партию другим способом, однако, ход в тексте быстрее всего ведет к выигрышу. Если 2. ... Ла8 : d8, то 3. Фd5 : d8 +, Сb6 : d8; 4. Ле7 — e8 +. Здесь мы видим комбинацию на предпоследней и последней линии в той форме, в какой она часто встречается на практике.

Оуэн.



Боден.

Ход белых.

Черные угрожают сыграть Лf8 : f6 и затем взять пешку h4. Однако белые успевают разгромить неприятельскую позицию раньше.

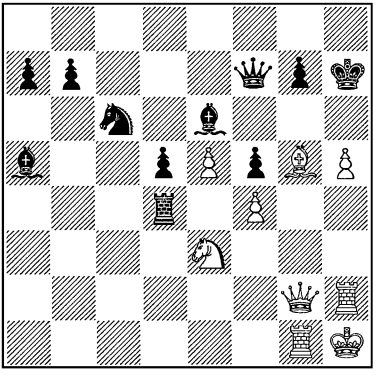
1. Лf1 : f5	Лf8 : f6
2. Фe2 — h5 +	g6 : h5
3. Лf5 : h5 +	Крh7 — g7
4. Лh5 — h7 +	Крg7 — f8
5. e6 — e7 +	Крf8 — e8
6. Cd3 — b5 +	Фd4 — d7

Или 6. ... Лf6 — c6; 7. Cb5 : c6 +, Фd4 — d7; 8. Cc6 : d7 +, Крe8 : d7; 9. e7 — e8, и белые выигрывают.

7. Cb5 : d7 +	Крe8 : d7
8. e5 : f6	Лg8 — g4
9. Лh7 — h8	Лg4 — e4
10. g2 — g4	

Проходные пешки двигаются беспрепятственно вперед; черные сдались.

Стейниц.



Альбин.

Атака на пункт g7 напрашивается сама собой. Однако грубое осуществление этого плана

посредством h5 — h6 было бы в корне ошибочным, так как в ответ на это черные сыграют g7 — g6, и открытые линии, занятые белыми ладьями, будут прегражены пешками g6 и h6. Альбин пользуется пешкой h5 лишь для того, чтобы не допустить хода g7 — g6, и тем не менее устраняет пешку g7, благодаря своей тяжелой артиллерии на линиях *g* и *h*.

1. Cg5 — f6 . . .

Если черные сыграют теперь

1. . . . g7 : f6

то последует

2. h5 — h6 . . .

и затем

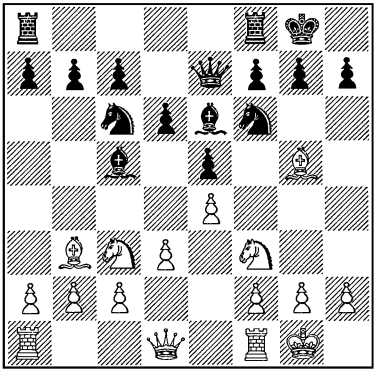
3. Фg2 — g7 + Фf7 : g7
4. h6 : g7 + Крh7 — g8
5. Лh2 — h8 +

и пешка *h* решит исход партии либо как проходная, либо тем, что даст возможность сыграть Лh8—f8 в случае 2. ... Кc6—e7. Эта комбинация Альбина хотя и построена на часто повторяющемся, шаблонном мотиве: устранение пешки, защищающей неприятельского короля, но в нее искусно введены и другие мотивы: открытие линий, сила проходной пешки.

(См. диаграмму.)

1. Кf3 — h4 h7 — h6
2. Кh4 — f5 Ce6 : f5
3. Кc3 — d5 . . .

Л. Паульсен.



Колиш.

Ход белых.

Типичная атака на связанного коня f6.

3. . . . Фe7 — d7
4. Cg5 : f6 Cf5 — e6
5. Фd1 — h5 Крg8 — h7
6. Крg1 — h1 Ce6 : d5
7. e4 : d5 Кc6 — d4
8. f2 — f4 . . .

Чтобы открыть линию для ладьи и в случае, если черные возьмут слона f6, занять ладьей поле f6 для атаки на пункт h6.

8. . . . Фd7 — f5

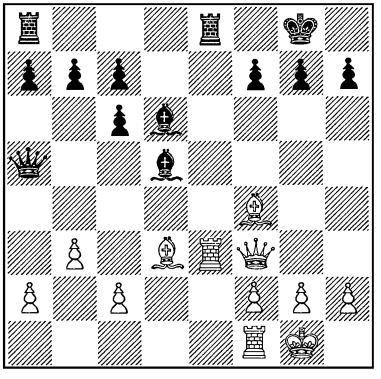
Типичное средство для обороняющегося при атаке на короля: размен ферзей.

9. Фh5 : f5 + Кd4 : f5
10. f4 : e5 Кf5 — e3
11. Cf6 — e7 Ke3 : f1
12. Лa1 : f1 Лa8 — e8

Черным нужно защищать пешку f7. Теперь преимущество явно на стороне белых.

Грубое разрушение позиции короля часто является делом очень легким, но к пожертвованию фигуры для этой цели надо относиться с осторожностью. Если не удается стеснить короля или если у противника нет незащищенных фигур, то король находит спасение в каком-нибудь отдаленном надежном убежище, затем противник предлагает размен ферзей, вынуждает этот размен, и в результате — перевес фигуры против одной-двух, а иногда и трех пешек дает себя остро чувствовать в эндшпиле.

Стейниц.



Цукерторт.

Белые стоят плохо. Однако они могли бы попытаться продолжать борьбу, играя 1. Фf3 — h3, g7 — g6; 2. Сf4 : d6, c7 : d6; 3. Лe3 : e8 +, Лa8 : e8; 4. Фh3 — d7, или же, в случае 2. ... Лe8 : e3, отвечая 3. Фh3 : e3, c7 : d6; 4. Фe3 — e7. Вместо того, чтобы добросовестно защищаться, они, не проанализировав комбинацию до конца, решаются на отчаянную атаку, умаляя этим достоинство шахматного маэстро.

1.	Cd3 : h7 +	Крg8 : h7
2.	Фf3 — h5 +	Крh7 — g8
3.	Лe3 — h3	f7 — f6
4.	Фh5 — h8 +	Крg8 — f7
5.	Фh8 — h5 +	Крf7 — e7

В действительности Стейниц, чтобы выиграть время, сделал этот ход не сразу, а лишь после некоторого повторения ходов.

6.	Лh3 — e3 +	Крe7 — f8
7.	Фh5 — h8 +	Cd5 — g8
8.	Cf4 — h6	Лe8 — e7
9.	Лe3 : e7	Крf8 : e7
10.	Ch6 : g7	Фa5 — f5

Теперь черные располагают бóльшим количеством активных фигур, чем белые. Исход борьбы предрешен. Последовало еще

11.	Лf1 — e1 +	Крe7 — f7
12.	Cg7 — h6	Фf5 — h7

и вскоре после вынужденного размена ферзей Цукерторт сдался.

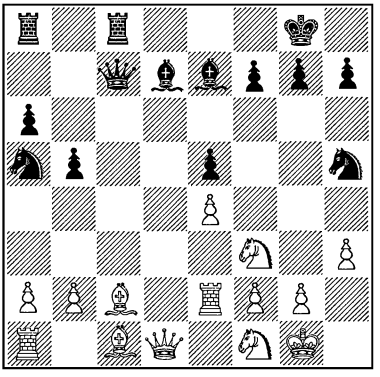
Сравним теперь с этими несложными комбинациями, встречающимися очень часто, следующую комбинацию из моей партии в Нью-Йорке против Эдуарда Ласкера, комбинацию длинную, сложную, форсирующую и своеобразную.

(См. диаграмму.)

1.	Кf3 : e5	Cd7 : h3
2.	Кe5 : f7	. . .

Этим ходом белые использовали слабость поля d5,

Эд. Ласкер.



Эм. Ласкер.

Ход белых.

находящегося в обладании ферзя.

2.	. . .	Сh3 — e6
3.	Кf7 — g5	Се6 — c4
4.	Сc2 — d3	Лc8 — d8
5.	Лe2 — c2	Кh5 — f4
6.	Сc1 : f4	Фc7 : f4
7.	Кg5 — h3	Фf4 — e5
8.	Сd3 : c4 +	Ка5 : c4
9.	Фd1 — e2	. . .

Теперь наступает короткая передышка, в течение которой основным мотивом игры является оттеснение коня c4, — вопрос первостепенной важности для белых и черных.

9.	. . .	Лd8 — d4
10.	f2 — f3	Лa8 — d8
11.	Лa1 — c1	Се7 — c5
12.	Крg1 — h1	Сc5 — b4

Черные подготовляют отчаянное вторжение коня на d2.

13.	b2 — b3	Кc4 — d2

Если бы конь отступил, то белые вскоре преодолели бы все затруднения; им было бы нетрудно разменять одну из ладей и, благодаря материальному превосходству, постепенно добиться выигрыша.

14.	Кf1 — e3	. . .

Белые угрожают сыграть Лc1 — d1 и затем, согнав слона b4, выиграть коня d2. Ввиду этого черные предпринимают атаку против короля; они ищут компенсации за коня, который, хотя ему и отрезаны пути отступления, все же занимает чрезвычайно угрожающую позицию.

14.	. . .	Сb4 — a3
15.	Лc1 — d1	Сa3 — b4
16.	a2 — a3	. . .

Теперь завязывается клубок атак и защит.

16.	. . .	Сb4 — a5
17.	b3 — b4	Сa5 — c7
18.	f3 — f4	Кd2 : e4
19.	Крg1 — h2	Лd4 : d1
20.	Ке3 : d1	Фe5 — e7

Но здесь я не довел комбинацию правильно до конца. Я сыграл Лc2 : c7, что привело к трудному эндшпилю. А между тем в духе комбинации было

21.	Кd1 — f2	Лd8 — d4
22.	Фe2 — e3!	. . .

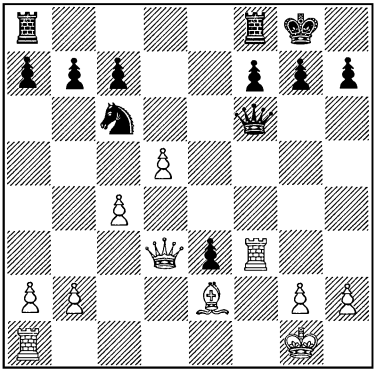
с выигрышем фигуры и партии, так как в случае

22.	. . .	Сc7 — b6

последовало бы

23. Кd2 : e4	Фe7 : e4
24. Лc2 — c8 +	Крg8 — f7
25. Кh3 — g5 +	

Алехин.



Тартаковер.

Ход черных.

Для сравнения с обычными комбинациями приведем еще следующую ярко индивидуальную и тонкую комбинацию Алехина.

1. . . .	Фf6 : b2
2. Лa1 — b1	Фb2 : a2
3. d5 : c6	. . .

Фактически этот ход не был сделан, но мы даем главный вариант комбинации.

3. . . .	Лa8 — d8

Теперь у белых несколько продолжений. 4. c6 : b7, Лd8 : d3; 5. Ce2 : d3, e3 — e2!; 6. Лf3 — e3, Фa2 — d2, и преимущество на стороне черных. Также и после 4. Фd3 — b3, Фa2 : e2; 5. Лf3 : e3, Фe2 — g4; 6. c6 : b7, Лd8 — d2; 7. Лe3 — g3, Фg4 — d4 + с последующим Лf8 — b8, черные стоят неплохо. Наконец, если 4. Фd3 — e4, то 4. . . . Лd8 — e8 (но не Лf8 — e8 ввиду c6 : b7, Л : e4, b7 — b8Ф); 5. Фe7 — d3, Лe8 — d8. Ничья.

Комбинация должна быть правильна, иначе она является лишь попыткой, промахом, заблуждением, проще говоря, — она бессмысленна. Но, помимо правильности, комбинация должна удовлетворять и другим условиям. Поэтому на-ряду с искусством создавать комбинации существует и искусство критики.

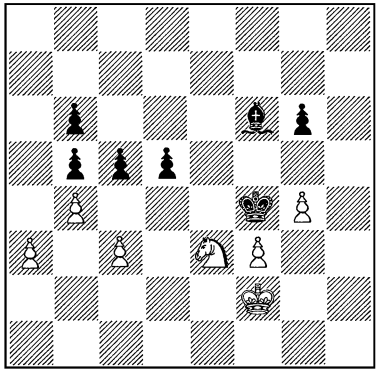
Из нескольких одновременно возможных комбинаций следует избирать ту, которая обеспечивает максимальные выгоды; из всех возможностей заматовать нужно выбирать простейшую,— уже потому, что она меньше всего подвержена риску оказаться заблуждением, присущим всему человеческому.

Конечно, доказать, что вот эта комбинация проще той, нельзя; это можно лишь почувствовать. Здесь учение о комбинации соприкасается с учением о красоте. Об этом мы будем говорить в другой части этой книги. Однако теперь же заметим, что только извращенный вкус может предпочесть излишне запутанное простому. Из двух одинаково целесообразных ходов здоровый человек изберет более прямолинейный, более ясный и менее парадоксальный.

(См. диаграмму.)

Здесь Стейниц сыграл d5 — d4, и его биограф Л. Бахман („Schachmeister Steinitz“, т. I,

Стейниц.

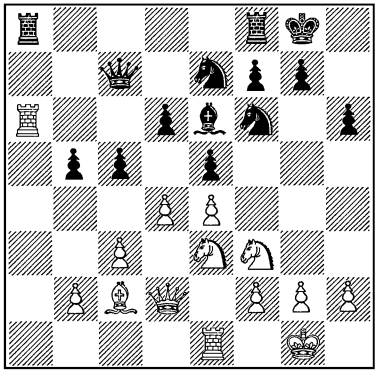


Берд.

Ход черных.

стр. 167) следующим образом комментирует этот ход: „Стейниц удивительно точно и с тонким пониманием позиции проводит трудный эндшпиль. Партия одинаково замечательна как по упорству защиты, так и по прекрасному ведению атаки со стороны победителя". Ничего подобного! Если бы Берд играл правильно, он без труда добился бы ничьей. После 1. ... d5 — d4; 2. Ке3 — d5 +, Крf4 — e5; 3. Кd5 : f6, d4 : c3 он должен был продолжать не 4. Крf2 — e3?, а 4. Кf6 — d7 +, Крe5 — d6 (лучше всего); 5. Кd7 : c5, b6 : c5; 6. Крf2 — e2, и если теперь 6. ... c5 — c4, то черные даже проигрывали; ходом же 6. ... c5 : b4 они еще добивались ничьей. После 6. ... c5 — c4; 7. Крe2 — d1, Крd6 — e5; 8. Крd1 — c2, Крe5 — f4; 9. Крc2 : c3, Крf4 : f3 белые ходом 10. a3 — a4 взрывают позицию неприятельских пешек, и белая пешка *b* беспрепятственно проходит в ферзи. Если же 8. ... Крe5 — d4, то 9. f3 — f4, Крd4 — e4; 10. Крc2 : c3, Крe4 : f4; 11. a3 — a4, b5 : a4; 12. b4 — b5, Крf4 — e5; 13. Крc3 : c4, и черные без всякой компенсации теряют пешку *a*. Черным лучше всего отказаться от мысли играть на выигрыш и продолжать 6. ... c5 : b4; 7. a3 : b4, Крd6 — e5; 8. Крe2 — d3, Крe5 — f4; 9. Крd3 : c3, g6 — g5; 10. Крc3 — d4, Крf4 : f3; 11. Крd4 — c5, Крf3 : g4; 12. Крc5 : b5 и т. д. с ничейным исходом. — Пожалуй без преувеличения можно сказать, что шахматная литература кишит ошибками, подобными только что описанной.

Сальве.



Шлехтер.

Ход белых

1. d4 : e5 . . .

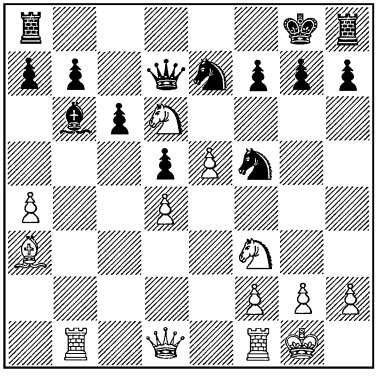
Начало комбинации, которая в Ленинграде, 1909, получила приз за красоту. Но критика ошибалась. — Оставаясь на поле f6, конь ставит под угрозу пункт h6, следовательно и g7, да и вообще весь королевский

фланг; поэтому Kf6 становится desperado и яростно бросается вперед.

1. . . . Kf6 : e4!

Это опровергает комбинацию белых, так как черные получают материальное преимущество, и притом — без всякого риска.

Стейниц.



Чигорин.

Ход белых.

В этом положении Чигорин сыграл Kd6:f7 и вскоре выиграл. Вся шахматная пресса в один голос расточала ему похвалы. Никто не критиковал. А между тем эта комбинация в корне ошибочна, так как она вызывает к жизни дремлющие силы противника и, при лучшей игре черных, ставит под вопрос выигрыш белыми партии.

Немедленно выигрывал ход 1. a4 — a5. На Cb6 : a5 последовало бы 2. Лb1 : b7, Фd7 — d8; 3. Kf3 — g5, а затем игра могла бы продолжаться примерно следующим образом: 3. . . . Kf5 : d6; 4. e5 : d6, Ke7 — f5; 5. Фd1 — g4, Kf5 — h6; 6. Фg4 — f4, Фd8 — f6; 7. Фf4 — e5, или 4. . . . Ke7 — g6; 5. Фd1 — f3. Черные под натиском превосходных сил противника проигрывают, так как их ладья h8 оказывается вне игры. Не помогали и другие ходы, как, например, 1. . . . Cb6 — c7 или 2. . . . Ca5 — c7, ибо позиция черных слишком слаба, и атака против пункта f7 для них смертельна.

Пожертвование же коня дает черным новые силы; Стейниц лишь неправильно вел защиту.

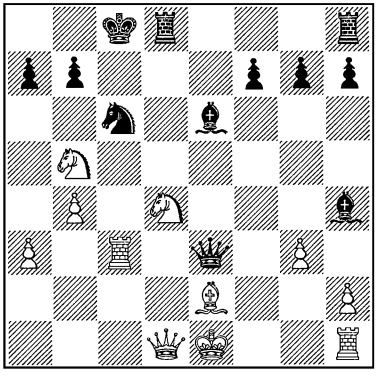
После 1. Kd6 : f7, Крg8 : f7; 2. e5 — e6 +, Крf7 : e6; 3. Kf3 — e5 черным следовало сыграть Фd7 — e8 и стремиться к тому, чтобы пожертвованием ферзя уничтожить атаку; например 4. Лf1—e1, Крe6—f6; 5. g2—g4, h7 — h5; 6. g4 : f5, Ke7 : f5; 7. Ke5—g4+, h5 : g4; 8. Лe1 : e8, Лa8 : e8. Или, в случае 6. Ca3 : e7 +, 6. . . . Фe8 : e7; 7. g4 : f5, Лa8 — e8; 8. Ke5 — g4 +, h5 : g4; 9. Лe1 : e7, Лe8 : e7; 10. Фd1 : g4, Лh8 — h6. При такой системе защиты черные еще очень долго могли бы оказывать сопротивление, и выигрыш белых при наличии у противника сильных ферзевых пешек был бы гадательным.

В лучшем случае критик скажет, что Чигорин воскресил мертвого, боролся с ним и вторично умертвил его.

(См. диаграмму.)

Черные сыграли 1. . . . Фe3—e4, на что последовало 2. 0 — 0,

Яновский.

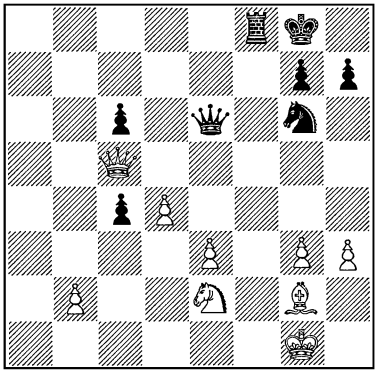


Эм. Ласкер.

Ход черных.

Ch4 — f6; 3. Лf1 : f6, g7 : f6; 4. Ce2—f3, Фe4—e5; 5. Kb5 : a7, и белые выиграли. В шахматной литературе имеется много указаний на следующую комбинацию, которая рекомендуется как выигрывающая для черных. 1. ... Фe3 : c3; 2. Kb5 : c3, Ch4 — f6; 3. 0 — 0, Cf6 : d4 + с последующим Cd4 : c3. Однако непреложный закон комбинации требует учета в с е х возможностей. Так почему же белым следовало играть 3. 0 — 0? Разве нет ничего другого, напр. Фd1 — c1 или Кc3 — b5? Правильный ход указан в книге Тарраша „Современная шахматная партия". Он говорит: „3. Фd1 — c1 было бы неправильно, потому что после Cf6 : d4, b4 — b5 черные посредством Кc6 — e5 могут с успехом парировать угрозу открытого шаха и затем выиграть партию. Правильный ход — 3. Кc3 — b5. В этом случае у черных нет ничего лучшего, как 3. ... Cf6 : d4, ибо, если 3. ... Кc6 : d4?, то ход 4. Фd1 — c1 + оказался бы для них очень неприятным, так как Крc8 — b8 ведет к спертому мату из-за 5. Фc1 — f4 +. Белые продолжают 4. Kb5 : d4, Кc6 : d4; 5. Крe1 — f2 с приблизительно равной игрой, хотя и полной различными проблемами". Таково мнение Тарраша. Из истории этой комбинации можно усмотреть, что нельзя слепо верить всякому анализу только лишь потому, что он напечатан. Шахматист должен разбираться и мыслить самостоятельно, добросовестным изучением развивая свою способность суждения.

Эм. Ласкер.



Стейниц.

Следует ли белым в данном положении играть d4 — d5? Бахман, биограф Стейница, приводит длинный анализ, начинающийся таким замечанием: „Безусловно сильнее (чем e3—e4, как сыграл Стейниц) было бы d4 — d5". О, нет! Этот ход был бы безусловно слабее! Чер-

ные защищались бы следующим образом:

1.	d4 — d5?	Фе6 — е5
2.	Ке2 — f4	Кg6 — е7
3.	Крg1 — h2	. . .

На 3. Kf4 — e6 черные просто ответили бы Лf8 — e8. Белым нехватает атакующих ходов, так как их пешка d5 связана, а пешка e3 слаба. В случае 3. Фc5 — d4 черные разменяли бы ферзей, сохраняя преимущество, достаточное для выигрыша: 3. . . . Фc5 : d4; 4. c3 : d4, c6 : d5; 5. Kf4 : d5, Ke7 — f5.

3.	. . .	c6 : d5
4.	Kf4 : d5	Ke7 — f5

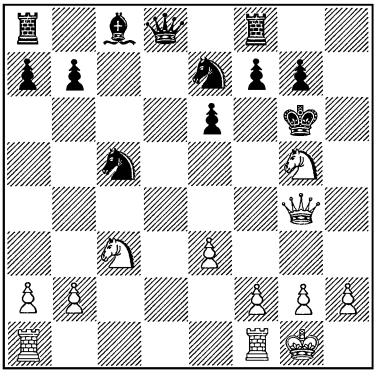
Исходя из указанных точек зрения, можно понять и критически разобрать всякую комбинацию. А оба эти элемента способствуют развитию и усилению творческой деятельности.

Ниже мы приводим для примера и упражнения комбинации, которые не придуманы, а взяты из практики. Они освещены и критически разобраны по изложенным нами принципам.

(См. диаграмму.)

Так как белый ферзь занимает угрожающую позицию, то его нужно атаковать и согнать с выгодного места. Капабланка указывает (в своей книге „Моя шахматная карьера"), что ход e6 — e5 лишь кажется способствующим осуществлению этого намерения, так как в ответ последовало бы Kg5 — e6 + и затем — тонкий ход f2 — f4. Поэтому правильно было

Молина.



Капабланка.

Ход черных.

1.	. . .	f7 — f5
2.	Фg4 — g3	. . .

Ферзь все еще продолжает угрожать. Черные сыграли теперь Крg6 — h6, а это — слишком пассивный ход. Им следовало продолжать нападение на ферзя. В своих достаточно подробных примечаниях к этой комбинации Капабланка не упоминает об этой возможности, что с точки зрения методики является крупным недостатком.

Так как черные после

2.	. . .	f5 — f4

могут в случае 3. Фg3 — g4? без риска сделать ход e6 — e5, который раньше не имел большого значения, то белые вынуждены взять пешку.

3.	e3 : f4	Ke7 — f5

Все тот же мотив — нападение на ферзя. Белые все еще

не могут поставить ферзя на линию *h* из-за Лf8 — h8.

После

4. Фg3 — g4 Кf5 — h6

белые не в лучшем положении, чем раньше. Если они хотят играть на выигрыш, то ферзь должен покинуть свою активную позицию; он не может удержаться ни на g3 ни на g4, разве только, если белые согласны на ничью. С третьей линии черные сгонят его посредством Фd8 — d3, на e3 он не попадает. Он вынужден отступить на h4.

5. Фg4 — h4 . . .

Теперь пешка f4 служит удобным объектом для атаки.

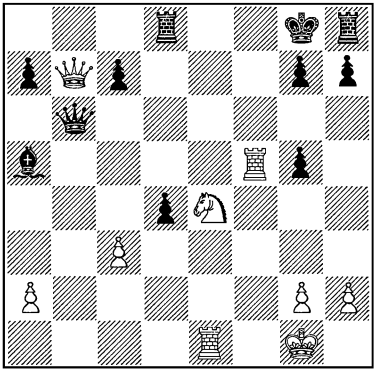
5. . . . Фd8 — d2

и атака переходит к черным. Эти не упоминаемые Капабланкой варианты содержат в себе проблемы, имеющие существеннейшее значение для суждения об его комбинации. Если даже допустить, что комбинация не подвергала белых никакой опасности, так как они в крайнем случае имели ничью, то все-таки остается более чем сомнительным, могли ли они, применяя ее, играть на выигрыш.

(См. диаграмму.)

Белые находятся в затруднительном положении, так как продолжать атаку против короля, давая шахи, они не в состоянии: конь e4 загораживает ладью e1 и, следовательно, не

Сильвестр.



Кальдас Вианна.

Ход белых.

дает возможности добиться мата посредством Фb7 — d5 + с последующим Ле1 — e8. На Ке4 — f6 + последует g7 : f6, и черный король получает безопасные поля для отступления. Поэтому белые решают сделать конем другой ход, хотя и не столь форсирующий, но все же заключающий в себе много угроз.

1. Ке4 — d6 . . .

Этим ходом белые угрожают ввести в игру ферзя с сокрушительной силой. Если черные пойдут на размен, то после 2. Кd6 : b7 их слон и ладья окажутся под ударом. Такова задача, которую черным надлежит решить. Если они попытаются сделать это добросовестно, то найдут, что после размена ферзей им нужно создать какую-нибудь угрозу противнику слоном или ладьей. Это вполне осуществимо посредством 2. . . . Са5 : c3.

Точно обдумав положение, они должны были разменяться ферзями и сыграть 2. . . . Ca5 : c3, что дало бы им преимущество, например: 3. Kb7 : d8, Cc3 : e1; 4. Лf5 — e5 (угрожая матом или выигрышем слона), Ce1 — b4 с выгодным для черных эндшпилем. Но возможно, что черные, преждевременно проникшись уверенностью в победе, были озадачены остроумной выдумкой противника, и поэтому второпях сыграли

1. . . . d4 : c3 +?

После этого хода черные едва ли в состоянии спасти партию, так как теперь размен ферзей ведет к выгодному для противника эндшпилю: 2. Крg1 — h1, Фb6 : b7; 3. Kd6 : b7, c3 — c2; 4. Kb7 : a5, Лd8 — d1; 5. Лf5 — f1. Белые выигрывают пешку c2 и, продолжая правильно, должны выиграть и партию.

2. Крg1 — h1 . . .

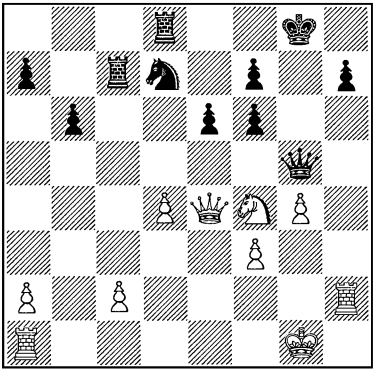
С этого момента комбинация белых оказывается форсированной.

2. . . . h7 — h6
3. Фb7 — d5 + Крg8 — h7
4. Фd5 — e4 Крh7 — g8
5. Фe4 — e6 + Крg8 — h7
6. Лf5 — f6 . . .

с угрозой Лf6 : h6 +

6. . . . Лh8 — f8
7. Фe6 — f5 + Крh7 — g8
8. Лf6 : f8 + Лd8 : f8
9. Фf5 : f8 + Сдался.

Зноско-Боровский.



Бернштейн.

Положение черного короля ненадежно, но он стремится занять безопасную позицию на e7. Посредством жертвы белые разрушают это убежище.

1. Kf4 : e6 f7 : e6
2. Фe4 : e6 + Крg8 — h8

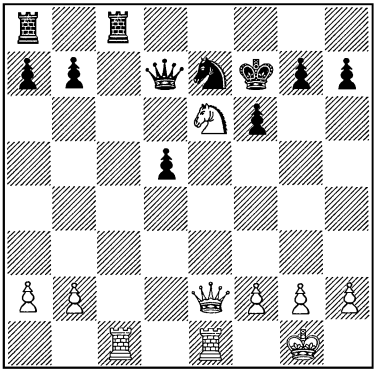
Здесь следует обратить внимание на обилие одновременных нападений, имеющихся в распоряжении ферзя в результате того, что черные ладьи не защищены и стеснены конем d7. На Крg8 — f8 последовало бы Фe6 — d6 +; если же Крg8 — g7, то Фe6 — e7 +.

3. Фe6 — e7 Фg5 — g8
4. Лh2 : h7 + Фg8 : h7
5. Фe7 : d8 + Kd7 — f8
6. Фd8 : f8 + Фh7 — g8
7. Фf8 : f6 + Сдался.

(См. диаграмму.)

Позиция черного короля непрочна, черный ферзь незащищен, конь e7 стоит на линии,

Барделъбен.

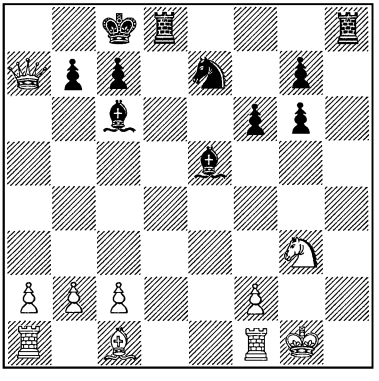


Стейниц.

Ход белых.

которой владеет противник — три мотива. Так как пешка g7 слаба, то вполне естественно для белых начать атаку посредством двойного нападения 1. Фе2—g4 с угрозой мата в два хода. 1. . . . g7 — g6; 2. Ке6 — g5 + (нападение на незащищенного ферзя), Крf7 — e8. В этом положении функция ферзя d7 заключается в том, чтобы защищать ладью c8 и коня e7; функцией же короля e8 является защита ферзя и коня. В силу этого как ферзь, так и король функционально перегружены, и поэтому напрашивается ход 3. Лe1 : e7 + . Если 3. . . . Крe8 : e7, то 4. Лc1 — e1 +, Крe7 — d6; 5. Фg4 — b4 +, Крd6 — c7; 6. Кg5 — e6 +, Крc7 — b8; 7. Фb4 — f4 + и т. д. В свою очередь черные угрожают матом посредством Лc8 : c1. Поэтому черные могут, жертвуя ферзя, сыграть 3. . . . Крe8 — f8. И вот, в результате этого восхитительного сплетения мотивов получается: 4. Лe7—f7+, Крf8—g8; 5. Лf7 — g7 +, Крg8 — h8; 6. Лg7 : h7 +, Крh8 — g8; 7. Лh7 — g7 +, Крg8 — h8; 8. Фg4 — h4 +, Крh8 : g7; 9. Фh4 — h7 +, и мат в восемь ходов.

Чигорин.

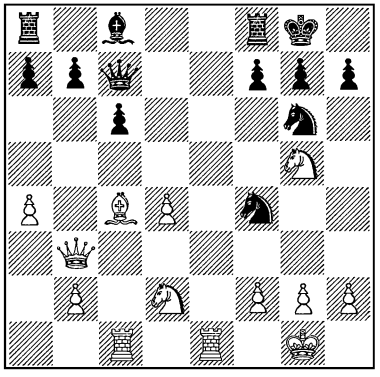


Шифферс.

Ход черных.

Белый король лишен подвижности и занимает небезопасную позицию. Нужно попытаться применить форсирующие ходы и взвесить хотя бы последствия шахов 1. . . . Лh8 — h1 +; 2. Кg3 : h1, Се5 — h2 +; 3. Крg1 : h2, Лd8 — h8 +; 4. Крh2 — g3 (или Сc1 — h6, что является не защитой, а лишь отсрочкой), 4. . . . Ке7 — f5 + и затем Лh8 — h4 ×. И действительно, это возможно! Найти эту комбинацию было сравнительно легко, так как она содержит лишь один мотив и состоит лишь из одного варианта. Удивительно поэтому, что Чигорин ее не заметил.

Гармонист.



Шифферс.

Ход белых.

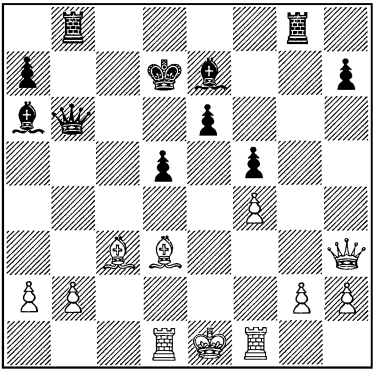
Пешка f7 трижды атакована и трижды защищена: королем, ферзем и ладьей. Наибольшей опасности пешка подвергнется в том случае, если удастся отвлечь от защиты самую слабую из защищающих фигур. Поэтому необходимо проанализировать ход Лe1 — e8. Если черные возьмут ладью, то погибнет пешка f7, и, поскольку черный король попытается защитить ладью e8, он явно попадет в сферу действия неприятельских тяжелых фигур; если же он отступит на h8, то он будет заперт. Отсюда комбинация:

1.	Лe1 — e8	Лf8 : e8
2.	Сc4 : f7 +	Крg8 — h8
3.	Cf7 : e8	Кf4 — e2 +
4.	Крg1 — h1	Кe2 : c1
5.	Кg5 — f7 +	Крh8 — g8
6.	Кf7 — h6 +	Крg8 — f8
7.	Фb3 — g8 +	Крf8 — e7
8.	Сe8 : g6	h7 : g6
9.	Фg8 : g7 +	Крe7 — d8
10.	Фg7 — f8 +	Крd8 — d7

Здесь король стоит плохо, и белые успевают подвести резерв, который отрезает неприятельскому королю пути отступления.

11.	Кd2 — e4	Фc7 — d8
12.	Фf8 — d6 +	Крd7 — e8
13.	Кe4 — f6 +	Сдался.

Мизес.



Реджио.

Ход черных.

В распоряжении черных имеются два шаха: безобидный — Сe7 — h4 и губительный — Фb6 — e3, если бы от последнего не спасал белый ферзь на h3. Поэтому ферзь h3 и становится объектом атаки; его нужно стеснить, отвлечь или связать. Для достижения этого у черных имеется только один форсирующий ход:

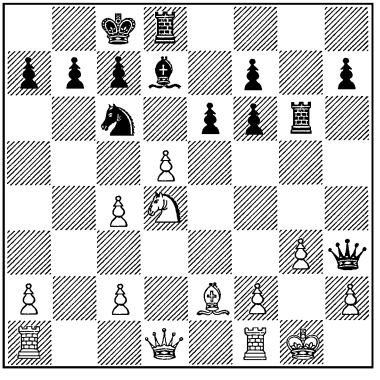
1.	. . .	Лg8 — g3

Белые не могут взять пешкой, ввиду угрозы мата в два хода.

2.	Фh3 : g3	Сe7 — h4

Этим ходом черные выигрывают ферзя, а с ним и партию.

Флюсс.



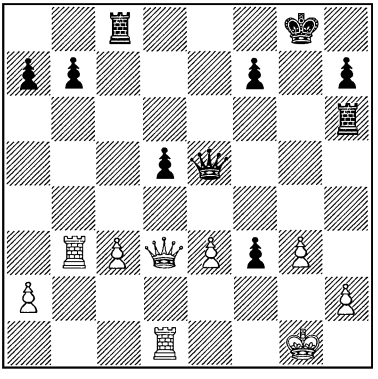
Нимцович.

Ход белых.

Могут ли белые сыграть d5 : c6? Атака в этом случае проходит. В самом деле: 1. d5 : c6, Cd7 : c6; 2. Kd4 : c6 (с угрозой мата), Лd8 : d1; 3. Лf1 : d1; b7 : c6; 4. c4 — c5, после чего белые угрожают сыграть не только Ce2 — a6 +, но и Лa1 — b1.

Но как обстоит дело с защитой в случае, если (вместо 1. ... Cd7 : c6) черные сыграют 1. ... Лg6 — h6? Одним ходом белые не в состоянии парировать угрозу мата, но они могут сделать это двумя ходами, например посредством Ce2 — h5 с последующим Лf1 — e1, или же, если им удастся дать шах слоном или ладьей f1, а затем сделать второй оборонительный ход. Поэтому было бы плохо 2. c6 : d7 +, Лd8 : d7; 3. Ce2 — h5, Лh6 : h5; 4. Лf1 — e1, Фh3 : h2 +; 5. Крg1 — f1, Фh2 — h1 +; 6. Крf1 — e2, Фh1 — e4 + и мат в несколько ходов. К выигрышу ведет 2. c6 : b7 +. В случае 2. ... Крc8 : b7 белые выигрывают важный для защиты темп, продолжая 3. Ce2 — f3 +; если же 2. ... Крc8 — b8, то атака развивается посредством 3. Kd4 — c6 +, например: 3. ... Крb8 : b7; 4. Kc6 : d8 +, Крb7 — c8; 5. Фd1 : d7 +, Крc8 : d7; 6. Лf1 — d1 + с последующим Ce2 — f3.

Кон.



Пшепюрка.

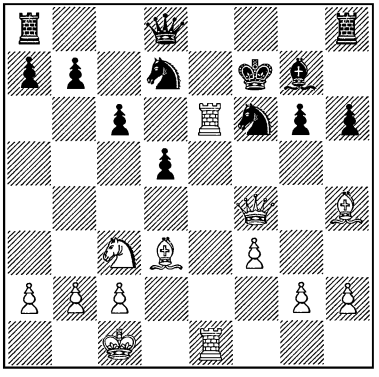
Ход черных.

Позиция белого короля непрочна. Пешка h2 защищена лишь королем, поле g2 не защищено, поле f2 защищается только королем, пешка g3 — только лишь пешкой h2. Защитить пешку g3 ферзем или ладьей белые могут не ранее, чем в два хода. Ферзь d3 защищает белые поля, не имеющие в данном случае никакого значения. Его место явно на d4. Черные одним ударом вскрывают все эти слабости.

1. . . . Лh6 : h2
2. Крg1 : h2 Лc8 — c6

Белые сдались, так как не могут защитить пункт g3.

Форіач.



Фрейман.

Ход белых.

Черный король в опасности, и только пешка d5 защищает его от катастрофы (Сc4). В то же время эта пешка должна защищать и поле e4. Она перегружена.

1. Кc3 — e4 . . .

Угроза Кe4 — d6 + слишком велика, поэтому черные вынуждены взять этого коня.

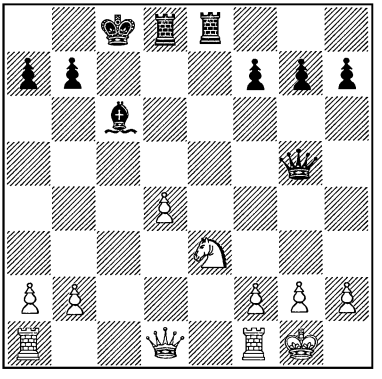
1. . . .	d5 : e4
2. Cd3 — c4	Крf7 — g8
3. Лe6 : f6 +	Крg8 — h7
4. Лf6 : g6	Кd7 — f6
5. Фf4 — f5	Сдался.

(См. диаграмму.)

Ясно, что черные угрожают сыграть Лe8 : e3. Белые защищаются посредством контр-атаки и выигрывают.

1. Лa1 — c1 Лe8 : e3

Эм. Ласкер.



Рубинштейн.

Ход белых.

Лучше было бы: 1. ... Крc8 — b8; 2. Лc1 — c5, Фg5 — f4; 3. d4 — d5, Лe8 : e3; 4. Фd1 — c1, Лe3 — e4.

2. Лc1 : c6 +	b7 : c6
3. Фd1 — c1!	Лd8 : d4

Но и после 3. . . . Лe3 — e5; 4. Фc1 : c6 +, Крc8 — b8; 5. d4 : e5; Фg5 : e5; 6. Лf1 — c1 белые стоят превосходно.

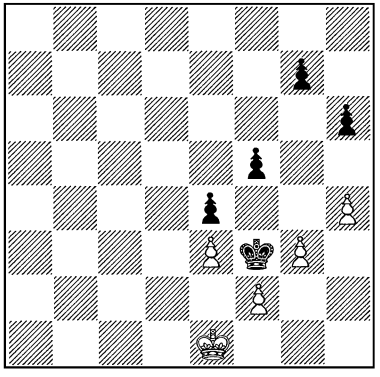
4. f2 : e3	Лd4 — d7
5. Фc1 : c6 +	Крc8 — d8
6. Лf1 — f4	

Эндшпиль был выигран белыми.

(См. диаграмму.)

Пешка g3 должна защищать h4, пешка f2 защищает g3 и e3, пешка e3 должна задерживать пешку e4, которая в противном случае нападет на пешку f2. Таким образом пешки e3 и g3 перегружены. Напрашивается

Давидсон.



Эссер.

Ход черных.

ход f5 — f4. Какой момент является наиболее подходящим для его осуществления? Когда король стоит на e1, f1 или g1? Самое невыгодное положение это — наиболее отдаленное; в нашем случае, — когда король занимает поле e1. Итак — данный момент является самым подходящим.

1.	. . .	f5 — f4
2.	g3 : f4	. . .

Если 2. e3 : f4, то 2. ... e4 — e3; 3. f2 : e3, Крf3 : e3, и белый король стоит слишком далеко, чтобы успеть во-время защитить пешку g3.

2.	. . .	Крf3 — g4
3.	Крe1 — e2	. . .

Пешка h4 погибла. Когда черным выгоднее всего взять ее? — Как только белый король, благодаря цугцвангу, будет оттеснен со своей выгодной позиции, занимая которую он (посредством f2 — f3) может образовать проходную пешку.

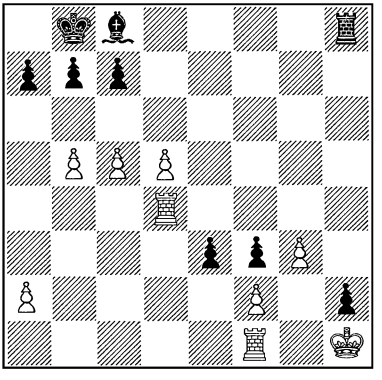
3.	. . .	h6 — h5
4.	Крe2 — f1	. . .

В случае 4. f2 — f3 +, e4 : f3 +; 5. Крe2 — f2 белые проигрывают из-за цугцванга, так как у противника есть в запасе ход g7 — g6.

4.	. . .	Крg4 : h4
5.	Крf1 — g2	Крh4 — g4
6.	Крg2 — h2	Крg4 — f3
7.	Крh2 — g1	h5 — h4
8.	Крg1 — f1	h4 — h3

и черные выигрывают.

Блэкберн.



Мэкензи.

Белые начинают и выигрывают.

Функции отдельных фигур следующие: белый король должен блокировать пешку h2, а ладья f1 — задерживать пешку e3. Единственная фигура, защищающая черного короля, слон c8, грозит перейти к активным действиям посредством Сc8 — h3 — g2. Так как белые не в состоянии воспрепятствовать ходу

e3 — e2, то им нужно держать ладью f1 на первой линии, тщательно оберегая ее от размена, который мог бы, например, последовать, если черная ладья займет d1 или g1.

Цель белых должна заключаться в том, чтобы разгрузить ладью f1, при случае выиграть пешку f3 и не выпускать неприятельского короля, беспокоя его угрозами мата. Для осады короля служат белые ферзевые пешки. Так как ладья d4 должна защищать пункт d1, то ход Лd4 — h4 опровергается ответом e3 — e2 с последующим Лh8 — d8. Таким образом у белых остается единственная возможность ввести в действие свободную фигуру, ход g3 — g4. Тогда комбинация будет развиваться следующим образом: 1. g3 — g4, e3 — e2; 2. Лf1 — e1, Лh8 — h4; 3. Лd4 — f4, Лh4 : g4. Черные угрожают сыграть Лg4 — g1+. Поэтому 4. Лf4 : g4, Сc8 : g4. Теперь Ле1 находится в безопасности. 5. Крh1 : h2, Сg4 — f5; 6. Крh2 — g3, Сf5 — e4; 7. Ле1 — h1, Крb8 — c8; 8. c5 — c6, b7 : c6; 9. d5 : c6, Крc8 — d8; 10. Крg3 — f4, Сe4 — d5; 11. Крf4 — e5, Сd5 : a2; 12. Крe5 — f6. Белые как раз во-время успевают достигнуть цели своей комбинации, заключающейся в том, чтобы либо выиграть пешку f3 либо замотовать запертого черного короля. 12. ... Сa2 — g8; 13. Лh1 — h8, e2 — e1Ф; 14. Лh8 : g8+, Фe1 — e8; 15. Лg8 : e8, Крd8 : e8; 16. Крf6 — e6, и белые выигрывают, благодаря невыгодной позиции неприятельского короля.

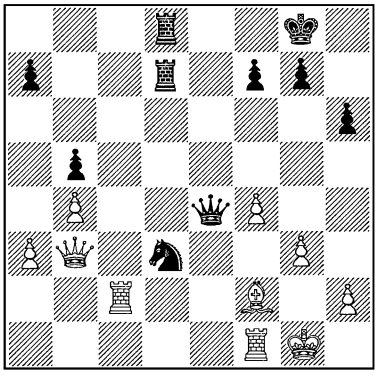
Следует обратить внимание на то, что вследствие непрекращавшихся угроз пешке f3 черные не успели сыграть a7 — a6 и что ход 2. ... Лh8 — g8 опровергался ответом 3. Крh1 : h2, Сc8 : g4; 4. Крh2 — g3.

Вместо бесплодной попытки освободить короля посредством 7. ... Крb8 — c8 черные могли бы попытаться создать для него надежное убежище на краю доски и сыграть 7. ... a7 — a6. Тогда комбинация развивалась бы так: 8. b5 — b6, c7 : b6; 9. c5 : b6, Крb8 — c8; 10. Крg3 — f4, Сe4 : d5; 11. Крf4 — e5 с последующим Кре5 — d6. Наконец, в рассматриваемом варианте возможно еще и 8. ... Крb8 — c8 (вместо 8. ... c7 : b6), с целью защитить пункт d6. В этом случае белые спасают свои пешки, продолжая 9. Лh1 — h8+, Крc8 — d7; 10. b6 : c7, Крd7 : c7; 11. d5 — d6+, Крc7 — c6; 12. Лh8 — h1. Теперь белые добились преимущества вполне достаточного для того, чтобы постепенно довести партию до победы. 12. ... b7 — b6; 13. c5 : b6, Крc6 : d6; 14. Крg3 — f4, Сe4 — d5; 15. Лh1 — c1. Белые сыграют Крf4 — e3 — d2 и освободят свою ладью, у которой имеется целый ряд объектов для атаки, например пешка *a*. Кроме того они угрожают еще сыграть a2 — a4 — a5. Против всех этих угроз черные, в конце концов, окажутся бессильными.

(См. диаграмму.)

Функция пешки f4 заключается в том, чтобы защищать пункт e5 и препятствовать ходу Кd3 — e5.

Эм. Ласкер.



Тартаковер.

Ход черных.

1. . . . g7 — g5

На 2. f4 : g5 последовало бы 2. ... Кd3 — e5; 3. Сf2 — c5, Лd7 — d1. Если же 3. Лc2 — c3, то 3. ... Лd7 — d3.

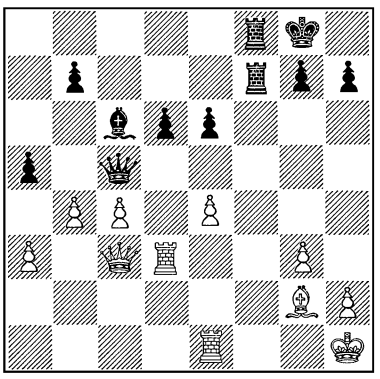
2.	Фb3 — a2	g5 : f4
3.	Лc2 — e2	Фe4 — g6
4.	Фa2 — c2	Крg8 — h7
5.	Фc2 — c3	Лd8 — g8
6.	Крg1 — h1	Фg6 — h5
7.	Лe2 — d2	f4 : g3

и черные легко выиграли.

(См. диаграмму.)

Против атаки ходом Лf1 + белые защищены слоном g2 и ладьей e1. Двойная защита необходима ввиду того, что у противника сдвоены ладьи. В то же время эти же фигуры белых защищают и пешку e4. Можно ли сыграть 1. ... Сc6 : e4?.. Такой вопрос возникает в итоге сплетения функций белых фигур.

Шпильман.



Рубинштейн.

Ход черных.

Во всяком случае, этим ходом черные защищают своего ферзя, так как, связывая слона g2, они угрожают матом. Надо еще отметить, ход С : e4 настолько грозен, что белые вынуждены принять предлагаемую им жертву. Таким образом остается рассмотреть два варианта: в обоих черные будут продолжать Лf7 — f1 +. Если 2. Сg2 : e4, то 2. ... Лf7 — f1 +; 3. Лe1 : f1, Лf8 : f1 +; 4. Крh1 — g2, после чего позиция белых слишком раскрыта, и черные получают возможность оттеснить неприятельского короля на линию *h* или *f*. Последнее для черных выгоднее, потому что пешки *g* и *h* гибнут, и белый король остается совсем беззащитным. Для быстрого мата наличные силы черных недостаточны. Итак, 4. ... Лf1 — g1 +; 5. Крg2 — f3, Фc5 — h5 +; 6. Крf3 — e3, Фh5 : h2. Теперь пешка g3 слаба и погибает, после чего белый король вынужден искать где-

нибудь безопасное убежище. Однако это — дело трудное и ненадежное. Можно утверждать, что, благодаря численному пешечному превосходству и чрезвычайно невыгодному положению неприятельского короля, черные должны постепенно добиться выигрыша. — Второй вариант 2. Лe1 : e4 получился в самой партии, которая продолжалась следующим образом.

2. . . .	Лf7 — f1 +
3. Cg2 : f1	Лf8 : f1 +
4. Крh1 — g2	Фc5 — f2 +
5. Крg2 — h3	Лf1 — h1
6. Лd3 — f3	Фf2 : h2
7. Крh3 — g4	. . .

Теперь, находящемуся в столь открытой позиции, королю отрезаются пути отступления.

7. . . .	Фh2 — h5 +
8. Крg4 — f4	Фh5 — h6 +
9. Крf4 — g4	g7 — g5

Белые накануне катастрофы. Они вынуждены были сыграть Лe4 : e6 и через 8 ходов сдались.

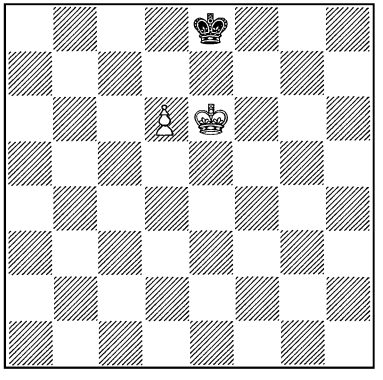
Существуют такие сочетания ходов, когда все они связаны между собой и подчинены одной общей идее, и, следовательно, в этом отношении представляют собою комбинацию, но с той лишь разницей, что они состоят не из форсирующих ходов. Такой ряд последовательных ходов, обычно, тоже называют комбинацией; однако в этом случае объединяющей и руководящей идее, которая резко отличается от других идей, дали название ц у г ц в а н г. По правилам игры игрок не в праве отказаться от хода, даже если бы он этого и захотел. Таким образом право хода является в то же время и обязанностью сделать его. Обычно такая обязанность не дает себя чувствовать как таковая. И лишь в тот момент, когда фигуры уже заняли наиболее благоприятные позиции для нападения или защиты, всякая перемена в их расположении оказывается сопряженной с некоторой невыгодой; тогда-то и дает себя чувствовать эта обязанность. Та сторона, которая вынуждена отказаться от сохранения наивыгоднейшей позиции, попадает подчас в очень плохое положение и шаг за шагом оттесняется противником со всех сильных позиций. Игрок, который задолго предвидит наступление такого момента и в ожидании его делает ряд соответствующих ходов, выполняет комбинацию, подчиненную идее цугцванга.

Ходы в подобных комбинациях не могут быть подведены под понятие „форсирующих“, и если это случается, то лишь при несколько „насильственном“ толковании понятия „цугцванг“. В таких комбинациях возникает представление не о действии, основанном на силе, а о тонкой, глубокой мысли. Оперируя цугцвангом, комбинирующий опутывает противника тонкой паутиной мысли, в то время как в подлинной комбинации он то вяжет его крепкими веревками, то приканчивает его дубиной. Цугцванг вносит в шахматную игру элемент хитрости, замысловатости, элемент чего-то схола-

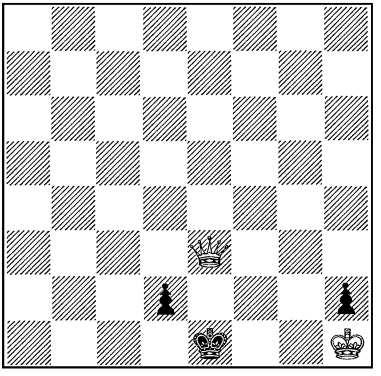
стически-нереального. В комбинации, основанной на цугцванге, проницательность, опирающаяся на логику, торжествует над обычной в шахматах идеей силы.

То же относится и к комбинациям, которые завершаются пат ом. Пат не является продуктом реальности. Прототипом его, быть может, послужила идея „святилища", т.-е. места, находясь в котором, всякий, даже отъявленный преступник, пользовался правом убежища. В то время как в действительной жизни мы встречаем много аналогий мата, вряд ли можно встретить хоть одну для пата.

Комбинации, заключающие в себе мотив цугцванга или пата, являются как бы ареной для хитростей.



Уже в этом элементарном эндшпиле проявляется идея цугцванга и пата. В соответствии с идеей силы белые должны были бы выиграть, а между тем они выигрывают лишь в том случае, если ход черных, и то лишь благодаря цугцвангу. Иначе игра окончилась бы патом.



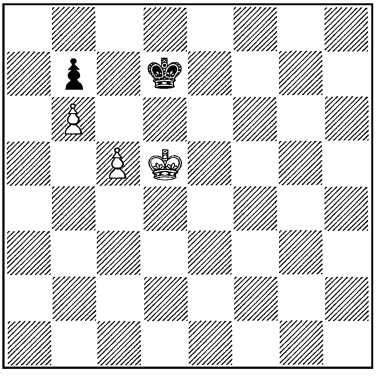
Черные начинают и делают ничью.

Это конец одного из этюдов Троицкого. Черные ходом Крe1 — f1 защищают пешку, не преграждая ей в то же время пути. В случае Фe3 : d2 черным пат. Этой хитрой уловкой черные спасаются от силы, зажавшей их в тиски.

Цугцванг обычно проявляется в эндшпиле, когда на доске осталось уже немного фигур, чаще всего — в пешечных концах. Так как пешки назад ходить не могут, то число их ходов не может быть продлено ad libitum; вскоре они оказываются блокированными, и с момента наступления их неподвижности короли вынуждены вести борьбу за цугцванг. В этой борьбе королей, ведущейся под знаком „вынужденного" хода, существенное значение приобретают геометрические условия: оппозиция и треугольник. Иногда вступает в силу и математическая идея соответствия или сцепления.

Поэтому эти эндшпили по существу не могут служить показателем боевой энергии, а чего-то

совсем другого, а именно — умения использовать моменты логики и математики, а также — способности вычисления и расчета.



Белые начинают и выигрывают.

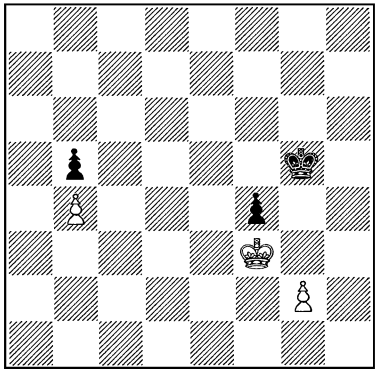
Здесь существенную роль играют цугцванг и пат. Черный король не может уйти на e8 или e7, ввиду c5 — c6. Он может пойти на d8, c8 и, если уйдет белый король, — на c6. Белый король может защитить пешку c5 с полей d4, c4 и d5. Белые гораздо менее стеснены в своих движениях, и поэтому им играть легко. Сначала они оттесняют черного короля с поля d7, оперируя своим королем в треугольнике e5, d4, d5.

1. Крd5 — e5, Крd7 — c6; 2. Кре5—d4, Крc6—d7; 3. Крd4—d5. Создалось первоначальное положение, с тою, однако, разницей, что теперь ход за черными, и последние, вследствие цугцванга, вынуждены уступить поле d7.

Идея треугольника ясна: король, располагающий треугольником, может сделать три хода, чтобы, выйдя из первоначального положения, вновь к нему возвратиться; королю же, у которого такого треугольника нет, требуется для осуществления соответствующего передвижения или два или четыре хода, но никак не три.

После того как черные оказались вынужденными уступить противнику поле d7, развязка наступает быстро. 3. ... Крd7 — d8; 4. Крd5 — d6, Крd8 — c8; 5. Крd6 — e7, Крc8 — b8; 6. Кре7 — d7, Крb8 — a8. Теперь появляется возможность пата. Белым нельзя, по аналогии с предыдущим, сыграть Крd7—c7. Партию решает пешка. 7. c5 — c6, b7 : c6; 8. Крd7 — c7 (к выигрышу вело и Крd7 : c6, тоже благодаря цугцвангу). Теперь пешка b6 проходит в ферзи.

Веринк.



Белые начинают и выигрывают.

Пешка g2 слаба, в то же время стремление атаковать влечет белого короля на b5. Белые могут выиграть лишь в том случае, если им удастся разменять пешку g2 при выгодной

позиции своего короля. Ход 1. g2 — g3 этого не дает.

1. Крf3 — e4 Крg5 — g4

Теперь для белых дело сводится к тому, чтобы потерять ход и, посредством цугцванга, оттеснить неприятельского короля от пешки f4, которая обречена на гибель.

2. Крe4 — d5 Крg4 — h5

Если 2. ... Крg4 — f5, то 3. Крd5 — d4, Крf5 — g5; 4. Крd4 — e5, Крg5 — g4; 5. Крe5 — f6, и белые достигли своей цели.

3. Крd5 — c6! . . .

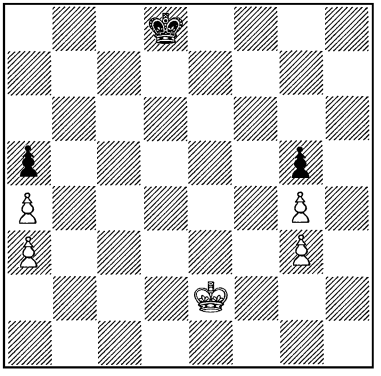
Теперь ход Крh5 — g6, при помощи которого черные могли бы сохранить оппозицию, не годится, так как белый король возьмет пешку b5, вернется обратно и во-время успеет взять еще и пешку f4.

3.	. . .	Крh5 — g5
4.	Крc6 — c5	Крg5 — h4
5.	Крc5 — d4	Крh4 — g4
6.	Крd4 — e4	Крg4 — g5
7.	Крe4 — e5	Крg5 — g4
8.	Крe5 — f6 и т. д.	

Этими примерами основная мысль эндшпиля выявлена в достаточной степени. Тактика его проведения может быть выведена без труда из общего плана.

(См. диаграмму.)

Здесь центральные поля находятся в следующем взаимном соответствии: если белый король будет находиться на c4,



Белые начинают и выигрывают.

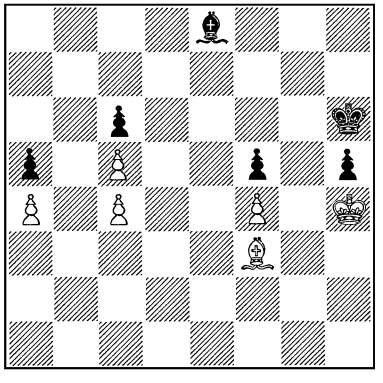
Черные при своем ходе делают ничью.

то черный должен стоять на c6, чтобы отразить наступление противника; если же белый король займет поле e4, то в этот момент черный должен занять e6, чтобы успеть защитить как g5, так и a5. Следовательно полю d4 соответствует поле d6. Установив это, перейдем к рассмотрению соответствия дальнейших полей. Полю d3, откуда король может попасть на c4, d4, e4, соответствует поле d7, откуда черный король может пойти на c6, d6, e6. По аналогии с изложенным, во взаимном соответствии находятся поля c3 и c7, e3 и e7, и, следовательно, поля c2 и c8, d2 и d8, e2 и e8. Отсюда следует, что белые при своем ходе выигрывают посредством 1. Крe2 — d2; черные же, начиная, делают ничью, а именно — ходом Крd8 — e8. Путь к выигрышу таков: 1. Крe2 — d2, Крd8 — c8. Так как черные теперь уступили пункт e7, то 2. Крd2 — e3, Крc8 — d7; 3. Крe3 — d3, Крd7 — d6; 4. Крd3 — d4. Если чер-

ный король пойдет налево, то белый пойдет направо, и наоборот.

При ходе черных они посредством 1. ... Крd8 — e8 займут „поле соответствия“ и будут неуклонно следовать этому методу, куда бы ни пошел белый король. Таким образом последний, когда бы он ни попытался пройти вперед, всегда застанет неприятельского короля в надлежащем оборонительном пункте и не будет в состоянии форсировать пятую линию.

Муурлинк.



Шельфхут.

Белые начинают и выигрывают.

В распоряжении белого слона f3 на диагонали h1 — a8 имеются три свободных поля, у черного же слона на диагонали e8 — a4 — лишь два. Король h6 также располагает для защиты пунктов h5 и g5 лишь д в у м я полями. Таким образом белый слон сильнее и приводит противника к цугцвангу следующим образом.

1. Cf3 — g2	Ce8 — d7
	(или Крh6 — g6)
2. Cg2 — h1	Cd7 — e8
	(или Крg6 — h6)

Делать же ход Ce8 — d7 в сочетании с Крh6 — g6 черные не могут, потому что тогда после 3. Ch1 — f3 погибает пешка h5.

3. Ch1 — f3	. . .

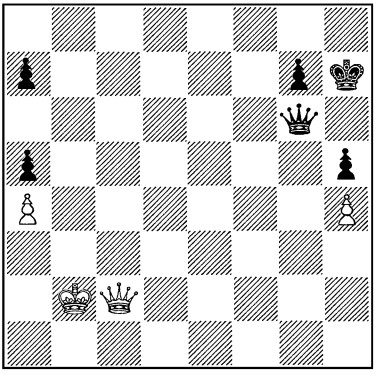
Вследствие цугцванга черные вынуждены отдать одну из пешек, c6 или h5; для них, однако, ценнее пешка c6. На 3. ... Ce8 — f7 последует 4. Cf3 : c6, Cf7 : c4, а затем проще всего 5. Cc6 — e8, Cc4 — b3; 6. c5 — c6, Cb3 : a4; 7. c6 — c7. Поэтому

3. . . .	Ce8 — d7
4. Cf3 : h5	Cd7 — c8
5. Ch5 — e8	Cc8 — b7
6. Ce8 — d7	Крh6 — g6
7. Крh4 — g3	Крg6 — f6
8. Крg3 — f3	Крf6 — g6
9. Крf3 — e3	Крg6 — f6
10. Крe3 — d4	. . .

Теперь белый король угрожает занять поле e5, и поэтому черный король прикован к пункту f6.

10. . . .	Cb7 — a8
11. Cd7 — c8	

и белые выигрывают благодаря цугцвангу.



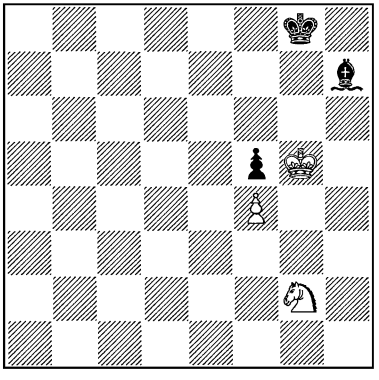
Белые начинают и делают ничью.

В этом положении мы встречаемся с мотивами пата, цугцванга и „вечного шаха". Ошибочно было бы 1. Крb2 — a1 из-за a7 — a6, после чего черные выигрывают благодаря цугцвангу. Правилен следующий путь:

1. Крb2 — a3	Крh7 — h6
2. Фc2 — c1 +	Крh6 — h7
3. Фc1 — c2	a7 — a6
4. Фc2 — b1	

Этот предлагаемый мною этюд является видоизменением давно составленного этюда Готшалля. Насколько мне помнится, этюд Готшалля был таков: белые — Крb1, Фc2, п. b4; черные — Крh7, Фg6, п.п. c3, g7, h5; решение заключалось в ходе Крb1 — a1.

А. А. Троицкий



Белые начинают и выигрывают.

В этом этюде идея цугцванга проведена очень красиво. Сначала белые ограничивают подвижность неприятельского короля.

1. Крg5 — h6	Крg8 — h8

Теперь, чтобы не дать возможности черному слону уйти на освободившееся поле, белые (на случай Сh7 — g8) создают угрозу мата.

2. Кg2 — h4	Крh8 — g8

После этого конь стремится расширить сферу действия, не уступая в то же время пункта g6. Цель коня — угрожать не только полю g6, но и g8.

3. Кh4 — f3	Крg8 — h8
4. Кf3 — e5	Крh8 — g8
5. Кe5 — c6	Крg8 — h8
6. Кc6 — e7	

и белые, благодаря цугцвангу, выигрывают слона.

Гораздо более естественным является мотив превращения пешки. Такое превращение не метаморфоза (как это, например, имеет место, когда гусеница превращается в бабочку), а — развитие.

Пешка не вполне „превращается", а только „повышается в звании", как это, напр., бывает, когда отличившегося солдата производят в командиры.

При превращении пешки мы наблюдаем три стадии:

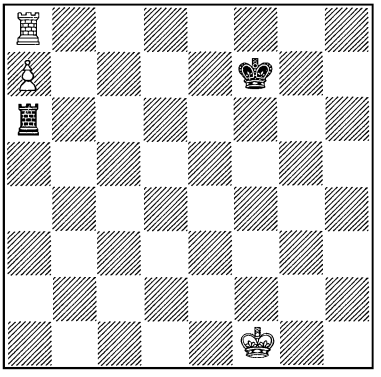
1) создание проходной пешки путем устранения неприятельской, загораживающей ей дорогу (напр., посредством прорыва);

2) продвижение пешки при помощи ходов или путем взятия, и наконец —

3) овладение полем превращения.

(См. диаграмму.)

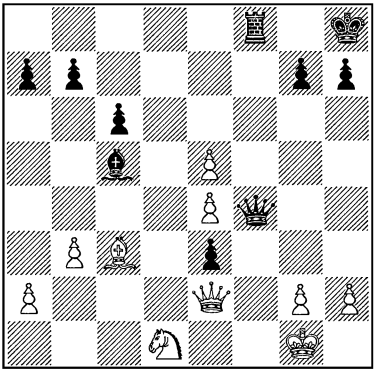
В этой позиции выигрыш достигается посредством Лa8—h8;



Белые начинают и выигрывают.

здесь, следовательно, имеет место геометрический мотив.

Бегл.



Линден.

Ход черных.

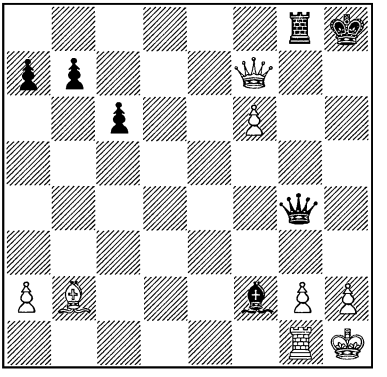
1. . . .	Фf4 — f1 +
2. Фe2 : f1	e3 — e2 +
3. Кd1 — f2	e2 : f1 Ф +

и черные выигрывают.

(См. диаграмму.)

Белые выигрывают благодаря проходной пешке, которая может с шахом продвинуться на седьмую линию, иными словами — она как будто уже находится на седьмой линии.

Гаррвиц.

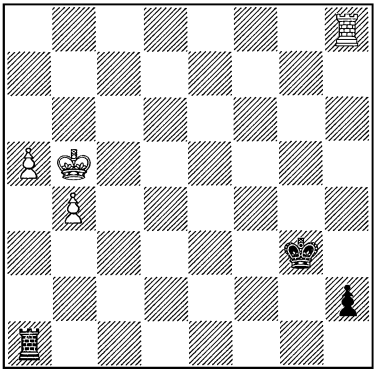


Дюфрень.

Ход белых.

1. Фf7 — e8	Крh8 — h7
2. f6 — f7	Сдался.

Тарраш.



Мароци.

Ход белых.

Белые могли бы выиграть, обезвредив неприятельскую пешку и методически продвигая свои собственные. 1. Лh8 : h2, Крg3 : h2; 2. Крb5 — a6, Крh2 — g3; 3. b4 — b5, Крg3 — f4;

4. b5 — b6, Крf4 — e5; 5. b6 — b7, Ла1 — b1; 6. Кра6 — a7, Кре5 — d6; 7. b7 — b8 Ф и выигрывают. Черный король опаздывает на один ход. В действительности же партия развивалась следующим образом:

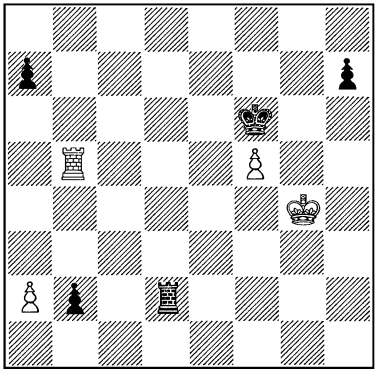
1. Крb5 — c6 Ла1 — c1 +
2. Крc6 — b6 Лc1 — c4!

С угрозой Лc4 — h4.

3. Лh8 : h2 Лc4 : b4 +
4. Крb6 — c5 Лb4 — a4

Ничья.

Димер.



Халльяртен.

Черные начинают и выигрывают.

Белую пешку f5 вынуждены защищать или король или ладья. Кроме того последняя должна еще задерживать пешку b2. Задача черных сводится к тому, чтобы занять ладьей линию *b* или выиграть пешку f5. С этой целью они навязывают белой ладье b5 двойную функцию, отвлекая белого короля.

1. . . . h7 — h5 +

Эта пешка слишком сильна, чтобы возможно было не взять ее. В случае же 2. Крg4 — h4 черные выиграли бы, продолжая так же, как в партии.

2. Крg4 : h5 a7 — a5

Если белый король займет теперь прежнюю позицию, то последует Лd2 — d4 + и затем Лd4 — b4.

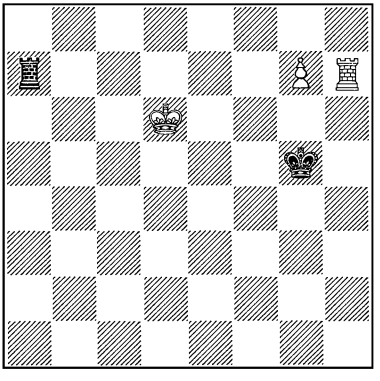
3. a2 — a3 Лd2 — e2
4. Крh5 — g4 . . .

Белые все равно погибли. Ход ладьей губит пешку f5; в случае a3 — a4, черные сыграют Лe2 — d2; а так как король не может пойти на h6, то, вследствие цугцванга, он вынужден встать на четвертую линию.

4. . . . Лe2 — e4 +
5. Кр ∽ Лe4 — b4

и черные выигрывают.

Из „Chess Players Chronicle".



Ход черных.

Белые выигрывают.

Ладья, заняв 8-ю линию, не остановит белую пешку, так как на 1. ... Ла7 — а8 последует Лh7 — h8 с выигрышем партии. Черные могут попытаться задержать пешку, став ладьей на линию *g*; конечно в этом случае собственный король g5 является для них помехой. Но поле g6 еще свободно. Поэтому черная ладья стремится туда попасть.

1. . . . Ла7 — а6 +

Король теперь ничего не достигает, отступая на 7-ю или 8-ю линию, потому что там он подвергался бы беспрестанным шахам. В конце концов он вынужден был бы занять поле b7 или b8. Но здесь он оказался бы вне игры. Напр. 2. Крd6 — с7, Ла6 — g6 и затем Крg5 — f6; или 2. Крd6 — d7, Ла6 — а7 +; 3. Крd7 — с8, Ла7 — а8 +; 4. Крс8 — b7, Ла8 — g8. Следовательно белые могут добиться развязки, лишь отступая королем на пятую линию. В этом случае черным нельзя уже продолжать шаховать, так как они рискуют не попасть больше ладьей на линию *g*. Поэтому ладья вынуждена занять поле g6. Возникает еще вопрос: на какое же поле следует отступить белому королю? Самым сильным является e5; но ведь ясно, что как белые, так и черные располагают чрезвычайно ограниченным числом ходов. Назревает цугцванг, и поэтому самое благоразумное для белых — оставить сильнейшее поле про запас, чтобы в дальнейшем, при помощи цугцванга, оттеснить черного короля от ладьи и пешки. Правильность этих соображений подтверждается на деле.

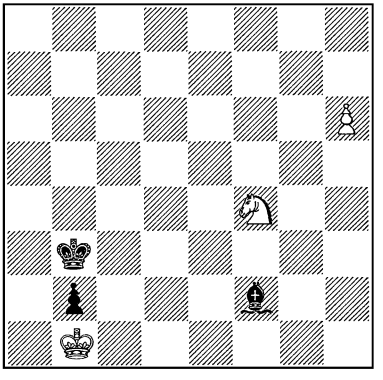
2. Крd6 — d5 Ла6 — g6
3. Крd5 — e5 Крg5 — g4
4. Лh7 — h1 . . .

В заключение на сцену выступает еще и геометрический мотив.

4. . . . Крg4 — f3
5. Лh1 — f1 + Крf3 — e3
6. Лf1 — f7

с последующим Крe5 — f5, и белые выигрывают.

Леонид Куббель.



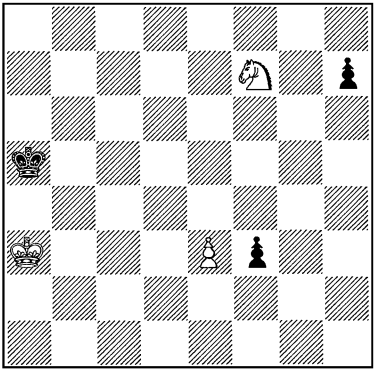
Белые начинают и выигрывают.

Черные не в состоянии овладеть полем превращения их пешки в ферзи. В то же время белый конь может защитить свою пешку от нападения неприятельского слона. Задача заключается в том, чтобы воспрепятствовать слону занять диагональ a1 — h8, пока пешка не дойдет до h8; для этого требуется два хода. Поэтому конь должен прежде всего взять под удар поле d4. Конечно, из двух доступных ему

полей, e6 и e2, конь выбирает то поле, с которого он может больше угрожать неприятельскому королю, т.-е. e6.

1. Kf4 — e6. Если теперь 1. ... Cf2 — e1, или Cf2 — h4, то 2. Ke6 — c5 + с последующим 3. Kc5 — e4; если же 1. ... Cf2 — g3, то 2. Ke6 — d4 + и 3. Kd4 — f3. Слон не в состоянии ни при каких обстоятельствах овладеть желанной диагональю.

Леонид Куббель.



Белые начинают и выигрывают.

Главную роль здесь играют проходные пешки. Пешка f3 занимает угрожающую позицию. Только при помощи шаха белые успевают еще остановить ее на f1. Но и после этого задача их трудна, потому что на помощь пешке поспешит черный король, который будет угрожать как пешке e3, так и коню. Белый же король находится далеко.

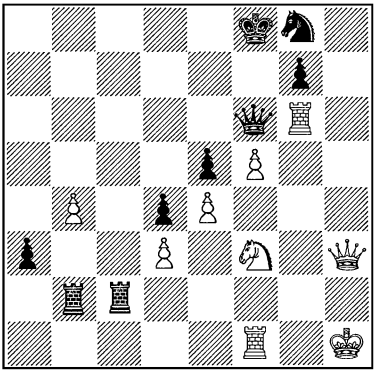
В какой степени уравновешены силы в этой позиции, видно из того, что соблазнительный ход Kf7 — e5, ввиду ответа Kpa5 — b5, ведет лишь к ничьей, так как после 2. Ke5 : f3, Kpb5 — c4; 3. e3 — e4, h7 — h5 белая пешка *e* погибает. Правильно здесь 1. Kf7 — d6, что препятствует черному королю занять поле b5; 1. ... f3 — f2; 2. Kd6 — c4 +, Kpa5 — b5; 3. Kc4 — d2, f2 — f1Ф. Этот ход необходим, чтобы открыть дорогу своему королю, так как в противном случае белые, продолжая Kpa3 — b3, легко выиграют. 4. Kd2 : f1, Kpb5 — c4; 5. Kpa3 — b2, Kpc4 — d3; 6. Kpb2 — c1, Kpd3 — e2. Горькая необходимость, потому что иначе белые сыграют Kpc1 — d1 и сделают свою позицию неприступной. Теперь же проходные пешки начинают свое движение. 7. e3 — e4, Kpe2 : f1. Если теперь белая пешка будет продолжать продвигаться в ферзи, то черная успеет встать на h2, обеспечивая ничью. Однако белый король может попытаться остановить неприятельскую пешку. 8. Kpc1 — d2, h7 — h5; 9. Kpd2 — e3, Kpf1 — g2. Черный король вынужден поспешить на выручку своей пешке. 10. e4 — e5, h5 — h4; 11. e5 — e6, h4 — h3; 12. e6 — e7, h3 — h2; 13. e7 — e8Ф, h2 — h1Ф. В заключение борьба ведется вокруг занимающего невыгодную позицию черного короля, которому ферзь, находящийся еще в углу, не в состоянии помочь. 14. Фe8 — g6 +, Kpg2 — h3; 15. Фg6 — h5 +, Kph3 — g2; 16. Фh5 — g4 +, Kpg2 — h2; 17. Kpe3 — f2, и белые выигрывают.

(См. диаграмму.)

1. . . . a3 — a2

Эта проходная пешка, подкрепленная ладьей, является

Тарраш.



Чигорин.

Ход черных.

достаточной компенсацией за жертвуемого ферзя.

2.	Лg6 : f6 +	. . .

Ввиду того, что черные угрожают сделать убийственный ход Лb2 — b1, белым следовало бы взвесить, стоит ли черный ферзь того, чтобы отдавать за него ладью. Однако после 2. Кf3 — g5 черные предварительно защитились бы ходом Крf8 — e7. Если тогда белые сыграют 3. Фh3 — h7, то Кре7—d6, и ход 4. Фh7 : g7 невозможен, так как ферзь ведь должен парировать угрозу мата в два хода. После же 4. Кg5 — f3 черные выигрывают, продолжая Лb2 — b1; 5. Кf3 — e1, a2 — a1Ф; 6. Фh7 : g8 (или Фh7 : g7), Лb1 : e1, так как им в конце концов удается укрыться от шахов ферзя, у которого нет никакой поддержки.

2.	. . .	g7 : f6
3.	Лf1 — d1	Лb2 — b1
4.	Фh3 — f1	Лc2 — b2
5.	Кf3 — d2	. . .

Белым во что бы то ни стало нужно овладеть полем d1.

5.	. . .	Лb1 : d1
6.	Фf1 : d1	Лb2 : d2
7.	Фd1 — c1	Лd2 : d3

Черным нечего опасаться шахов ферзем, потому что поле h8 служит надежным убежищем для короля. Теперь они угрожают сыграть Лd3 — b3. На Фc1 — a1 они ответили бы Лd3 — a3 или Лd3 — d2.

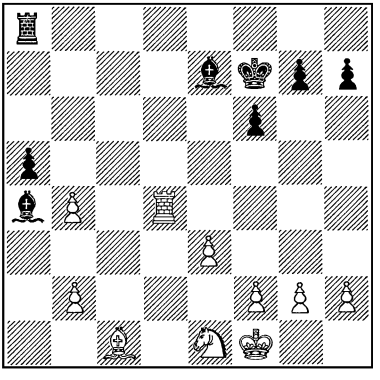
8.	Крh1 — g2	Лd3 — c3
9.	Фc1 — a1	Лc3 — c2 +
10.	Крg2 — f3	d4 — d3
11.	Фa1 — d1	Лc2 — b2

Конечно черные выиграли бы и после d3 — b2. Однако избранный ими ход еще сильнее.

12.	Фd1 — a4	d3 — d2

Сдался.

Маршалль.



Томас.

Ход черных.

Основными мотивами в данном положении являются: одно-

временное нападение ладьи на несколько фигур, находящихся на первой горизонтали, слабость пешки b2 и сила проходной пешки.

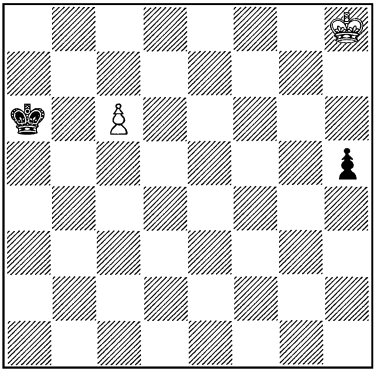
1.	. . .	Ca4 — b5 +
2.	Kpf1 — g1	a5 : b4

Теперь на Ke1 — c2, конечно, последует Ла8 — c8; в случае же Ke1 — d3 черные сыграют Ла8 — a1.

3.	Cc1 — d2	Ла8 — a1
4.	f2 — f3	Ла1 — b1
5.	Kpg1 — f2	Лb1 : b2
6.	Kpf2 — g3	b4 — b3
7.	f3 — f4	Лb2 : d2
8.	Лd4 : d2	Ce7 — b4
9.	Лd2 — d1	Cb4 : e1 +
10.	Лd1 : e1	Cb5 — d3

и черные выигрывают.

Рети.



Белые начинают и делают ничью.

Как это ни странно, но белые могут использовать свою отдаленную пешку c6, согласовывая ходы своего короля с продвижением этой пешки.

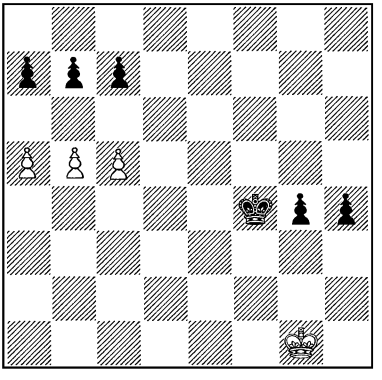
1.	Kph8 — g7	h5 — h4
2.	Kpg7 — f6	. . .

Теперь белые угрожают сыграть Kpf6 — e7 (или e6) и провести пешку c6 в ферзи.

2.	. . .	Kpa6 — b6
3.	Kpf6 — e5	

С угрозой Kpe5 — d6 или же Kpe5 — f4. Ничья теперь очевидна.

Старинный пример прорыва.



Белые начинают и выигрывают.

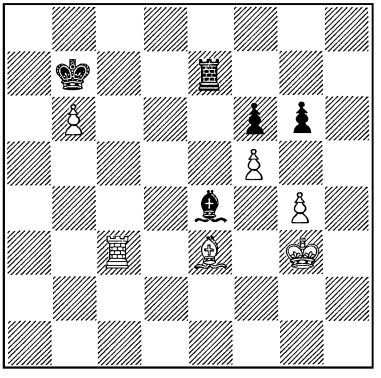
Белые создают себе проходную пешку, они „прорывают" неприятельскую пешечную цепь.

1.	b5 — b6	c7 : b6
2.	a5 — a6	b7 : a6
3.	c5 — c6	

или

1.	. . .	a7 : b6
2.	c5 — c6	b7 : c6
3.	a5 — a6	

Эм. Ласкер.



Тарраш.

Ход белых.

Здесь Тарраш мог бы выиграть при помощи комбинации, мотивом которой служит прорыв.

1. g4 — g5 . . .

Белые во всех случаях создают себе проходную пешку.

1. . . . f6 : g5

В партии я сделал более слабый ход Ле7 — f7, после чего белые могли бы выиграть, продолжая 2. Лс3 — а3. Однако они сыграли g5 : f6, и партия окончилась в ничью.

2. f5 — f6 Ле7 — f7
3. Се3 — d4 Лf7 — d7
4. Лс3 — е3! . . .

Если теперь 4. ... Лd7 : d4, то 5. f6 — f7, Лd4 — d8; 6. Ле3 : e4, Лd8 — f8; 7. Ле4 — e7 +, Крb7 : b6; 8. Крg3 — g4, Крb6 — c6; 9. Крg4 : g5, Крc6 — d6; 10. Крg5 — f6 и выигрывают.

После 4. Ле3 возможны два продолжения.

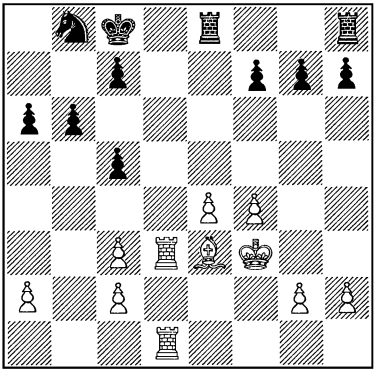
А.

4. . . . Се4 — f5
5. Ле3 — e7 Лd7 : e7
6. f6 : e7 Cf5 — d7
7. Крg3 — f3 Крb7 — c6
8. Крf3 — e4 Крc6 — d6
9. Cd4 — c5 + Крd6 — c6
10. Кре4 — e5 и выигрывают.

В.

4. . . . Се4 — c6
5. Ле3 — e7 Лd7 : e7
6. f6 : e7 Крb7 — c8
7. Крg3 — g4 Крc8 — d7
8. Cd4 — f6 Крd7 — e8
9. Крg4 : g5 Кре8 — f7
10. Крg5 — f4 Крf7 — e8
11. Крf4 — e5 Кре8 — d7
12. Cf6 — g5 и выигрывают.

Яновский.



Эм. Ласкер.

Ход белых.

Задача белых заключается в том, чтобы создать проходную пешку. У черных, правда, пре-

восходство на ферзевом фланге, но тем не менее, ввиду наличия у них сдвоенных пешек, образование проходной сопряжено для них с большими трудностями, преодолеть которые они могут лишь с помощью фигур.

Белые начинают атаку парадоксальным ходом. Обычно, когда хотят создать проходную, начинают движение той пешкой, на пути которой нет неприятельской; следовательно в рассматриваемом случае белым нужно было бы пойти пешкой *e*. Однако такое продвижение было бы для них опасно, так как они рисковали бы окончательно ослабить свои белые поля (ведь у них черный слон). Например, в случае e4 — e5, черные могли бы в будущем сыграть c5 — c4 и занять конем прочную позицию на d5; да и после h7 — h5, g7 — g6 и Kb8 — c6 черные получали превосходство на белых полях. Но если белые не создадут проходной, то в партии наступит полное затишье. Для этой цели белые занимают пешками белые поля, оставляя слону возможность бороться за обладание пунктом e5.

1.	f4 — f5!	. . .

Черные в свою очередь стремятся закрепить за собой поле e5. Этого они могут добиться, например, посредством Kb8 — c6, Le8 — e7, Lh8 — e8 (как указывает Тарраш в своей „Современной шахматной партии"), на что белые ответили бы Ce3 — f4, Ld3 — e3 и затем, примерно, g2 — g4. В этом случае белые угрожали бы осуществить e4 — e5 при помощи Ld1 — e1, и, следовательно, когда бы они ни захотели, могли бы вынудить черных сыграть Kc6 — e5 +. Но тогда, как правильно указывает Тарраш, черным все равно не удалось бы овладеть полем e5 без помощи пешки f7, потому что белые сыграют, например, Krf3 — f4 (после размена) и переведут одну из ладей на h3. Итак, одними лишь фигурами черные не в состоянии захватить пункт e5. Весь вопрос в том, в какой момент сделать ход f7 — f6. Пожалуй, Тарраш прав, осуждая этот ход теперь. Но он не прав, отрицая его необходимость вообще; в данный момент он является преждевременным.

1.	. . .	f7 — f6
2.	g2 — g4	Le8 — e7
3.	Ce3 — f4	Lh8 — e8
4.	Ld3 — e3	Kb8 — c6
5.	g4 — g5	. . .

После 5. ... f6 : g5; 6. Cf4 : g5, Kc6 — e5 +; 7. Krf3 — g3, Le7 — f7; 8. Cg5 — f4, Ke5 — c4; 9. Le3 — e1 белые получили бы возможность овладеть полем e5.

5.	. . .	Kc6 — a5

Этим ходом черные ухудшают свое положение, так как в то время, как они бездействуют, белые успевают подвести резервы.

6.	h2 — h4	Ka5 — c4
7.	Le3 — e2	Le7 — f7
8.	Ld1 — g1	Krc8 — d7
9.	h4 — h5	. . .

Белые угрожают посредством 10. h5 — h6 расстроить весь пешечный фланг неприятеля; например 10. ... g7 : h6?; 11. g5 : f6, после чего у них образуются две грозные проходные пешки; или 10. ... g7 — g6; 11. f5 : g6, h7 : g6; 12. g5 : f6, и у белых на h6 сильная проходная пешка.

9.	. . .	Кc4 — d6
10.	h5 — h6	f6 : g5
11.	Лg1 : g5	g7 — g6
12.	f5 : g6	h7 : g6
13.	Лg5 : g6	Лe8 — f8
14.	Лg6 — g7	Лf7 : g7
15.	h6 : g7	

и черные вскоре сдались.

Приведенных примеров (их число легко можно было бы увеличить) вполне достаточно. Самое интересное и существенное — не столько примеры, сколько метод. Последний же освещен нами в достаточной степени, чтобы быть понятым.

На основе описанных нами мотивов можно с легкостью создать положения, допускающие изумительные комбинации. Можно взять, например, какое-нибудь замечательное финальное положение и попытаться получить его посредством каких-нибудь необычных ходов, напр., путем пожертвования ферзя. При этом, скомпонировав предварительно последние ходы, продолжают построение в обратном направлении, пока, наконец, не добираются до начала задуманной комбинации. Или же, можно взять положение, случившееся на практике и содержащее какую-нибудь глубокую и изящную идею, устранить все второстепенное, несущественное и, таким образом, представить идею более выпукло. Этим путем было создано много комбинаций во все времена. Но возможен и другой путь. Великие мастера искусства не создавали комбинаций, исходя из схем, а творили их. Об этом искусстве и его большом эстетическом влиянии мы поговорим позднее. В данный момент достаточно указать, что искусственные комбинации, которые могут быть очень глубокими (насколько глубоким может быть вообще человеческое остроумие), опубликованы в огромном числе уже с давних времен. Самые глубокие и тонкие идеи дает нам только практическая партия, подобно тому, как величайшие творения создаются не художниками, а природой, или же подобно тому, как золото добывается не в реторте алхимика, а в глубоких слоях горных пород. Поэтому начинающему шахматисту не следует слишком увлекаться красотой придуманных, искусственных задач. Наоборот, — он должен всеми силами стремиться к тому, чтобы в практической партии почувствовать комбинацию и оформить ее.

Однако для этого, помимо знания мотивов, являющихся элементами всякой комбинации, ему необходим еще другой метод, который, на первый взгляд, совершенно чужд комбинации и даже как-будто противоречит ее духу. Но здесь мы должны заметить, что так только кажется, и это „кажется“ в дан-

ном случае чрезвычайно искажает действительность. Ближайшая наша задача и будет заключаться в том, чтобы рассеять это „кажется". Конечно на первых порах изучающий испытает разочарование, ибо он хотел бы верить, что красота правдива, а правда — красива. Но если он смело будет следовать нашему указанию — черпать из практической партии, то он — конечно постепенно — постигнет неизведанные им доселе красоты, прелесть которых для него никогда больше не померкнет.

ПОЗИЦИОННАЯ ИГРА

В то время как комбинация вызывает неожиданную переоценку ценностей, „позиционная игра", наоборот, — утверждает и укрепляет их. В этом отношении позиционная игра является противоположностью комбинационной; различие становится особенно заметным, когда за доской встречаются, с одной стороны, „комбинационный игрок", сила которого заключается в умении создавать комбинацию, а с другой — „позиционный игрок". По натуре оба часто совершенно различны. Комбинационный игрок — искатель приключений, скиталец, мот; позиционный же игрок твердо верит в установленные догмы, стремится создать себе прочное положение и боязливо бережет всякое, хотя бы и самое незначительное сделанное им приобретение. Комбинационный игрок ругает позиционного филистером, ремесленником, бездарностью; в ответ на это позиционный игрок называет комбинационного романтиком, фантазером, самонадеянным хвастуном. В повседневной жизни мы можем встретить оба эти типа и наблюдать, как они потешаются друг над другом.

Об одном комбинационном игроке рассказывают следующее. Он был в числе зрителей. Внезапно он прервал игравших, воскликнув: „Я вижу великолепную комбинацию с пожертвованием ферзя!" И, обратившись к игроку, которому надлежало сделать ход, заметил: „Если ваш противник возьмет тогда пешку, он получит мат тотчас же, а если он попытается отступить, то последует мат в два хода". — „Все это хорошо, — ответил тот, — но как быть, если он просто возьмет ферзя?" — „Гм, это единственный вариант, о котором я еще не подумал", — пробормотал комбинационный игрок.

Однако если у большинства шахматистов-любителей эти различия противопоставляются отчетливо, то среди маэстро возможности такого противопоставления нет. У маэстро комбинационная и позиционная игра дополняют друг друга. При помощи комбинации он стремится опровергнуть ложные ценности, а путем позиционной игры он старается закрепить и использовать истинные ценности. Он подобен участнику диспута, который хорошо знаком с софистикой, но пользуется ею лишь для того, чтобы разоблачить софистические ухищрения ловкого противника и доказать правильность своих тезисов, в истинности, силе

и логичности которых он твердо убежден.

Мысль, лежащая в основе комбинации, называется идеей; мысль, руководящая позиционной игрой, называется планом. Идея содержит в себе pointe, которая поражает, которая одним ударом резко изменяет положение на доске. План обладает импонирующими нам широтой и глубиной замысла, постепенное осуществление которого дает позиции определенную структуру. К анализу какого-либо положения можно подходить или с целью найти содержащиеся в нем возможности комбинации или с целью создать тот или иной план, и род анализа определяется характером нашего мышления. В поисках комбинации исходят из данного положения; создавая же план — из положений вымышленных, которые пока еще существуют лишь в нашем воображении. В первом процессе данное положение является существенным, исходным; во втором — играет решающую роль и диктует течение наших мыслей положение, возникшее в нашем воображении, к достижению которого мы стремимся. В первом процессе мы спрашиваем себя и взвешиваем, имеются ли среди положений, которые можно получить из данного при помощи форсирующих ходов, такие, которые для нас желательны, и если — да, то какие. Во втором процессе мы надеемся достичь намеченного нами положения и пытаемся установить, имеются ли выполнимые пути, которые привели бы нас от существующего положения к желаемому, созданному нашим воображением, и, в особенности, — возможно ли методическими операциями побудить противника пойти по одному из таких путей или даже принудить его к этому.

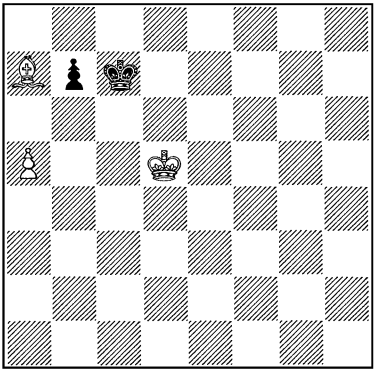
Результат анализа не дает возможности совершенно определенно указать, каким из описанных двух путей мысль пришла к этому, хотя психология и дает ясные указания. Если бы человек обладал столь сильной памятью, что был бы в состоянии точно запомнить миллионы вариантов, то он мог бы ограничиться лишь комбинированием, не прибегая к помощи позиционной игры. В действительности, однако, он может ясно продумать лишь четыре-пять вариантов, так как вообще у него слишком мало времени для шахмат. Однако если бы он даже и располагал большим временем и был вдобавок еще и крупным талантом, то для него все же было бы непосильным запомнить несколько сот вариантов. Его голова создана не для того, чтобы заменять таблицы. Его мысль обладает удивительной способностью создавать далеко рассчитанные планы, не учитывая каждой возможности в отдельности. На основании психологии человека мы решаем, что тот ход является элементом комбинации, а этот — составной частью плана.

Существуют простые положения, в которых одновременно можно пользоваться как методом комбинирования, так и методом создавания плана. К та-

ким положениям можно подходить с двух точек зрения, и эта возможность доставляет нам большое наслаждение. Но здесь сразу же следует подчеркнуть, что метод составления плана уместен не в простых положениях, а в сложных, не поддающихся точному учету. Конечно сложность — понятие относительное; так, например, сложные кривые, по которым планеты движутся вокруг солнца, кажутся математику простой вещью. Но, как бы то ни было, всякий человек при решении сложных проблем пользуется своей удивительной способностью создавать планы, которой его одарила природа.

Рассмотрим следующее положение, не стремясь разрешить его чисто комбинационным путем.

Паульсен.



Метгер.

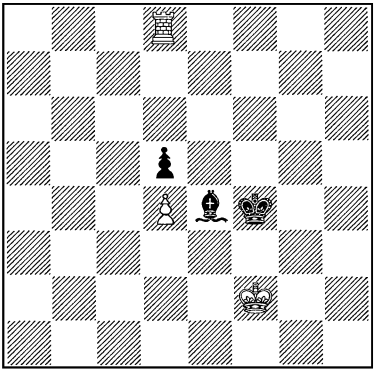
Белые начинают и выигрывают.

Идеальным положением для черных является такое, в котором отсутствует их пешка b7, а король стоит на a8 (или на b7, при положении белых — Ca7, п. b6). Белые, в противоположность этому, стремятся достичь положения, когда их король стоит на b6, а слон держит под ударом поле b8, отрезывая черного короля от поля a8. Таким образом белые должны воспрепятствовать продвижению пешки b7 с последующим Крc7 — b7. Поэтому на b7 — b6 или b7 — b5 они должны тотчас ответить a5 — a6, следовательно, они не должны позволить черной пешке продвинуться на b6 с шахом. В результате такого сплетения планов игра развивается следующим образом:

1. Крd5 — d4!	Крc7 — c6
2. Ca7 — b6	Крc6 — d6
3. Крd4 — c4	Крd6 — c6
4. Крc4 — b4	Крc6 — d6
5. Крb4 — b5	Крd6 — d7
6. Cb6 — g1	Крd7 — c7
7. Cg1 — h2 +	

и затем Крb5 — b6.

Возьмем теперь более сложный пример.



Ход белых.

План белых заключается в том, чтобы с помощью короля

и ладьи оттеснить неприятельского короля, овладеть районом d4, d5, e4, e5, в котором происходит борьба, и там добиться развязки путем пожертвования качества.

1. Лd8 — h8 . . .

Черные, конечно, не хотят покидать центрального района и стремятся по возможности попасть королем на e4.

1. . . .	Се4 — f5
2. Лh8 — h4 +	Cf5 — g4
3. Крf2 — g2	. . .

Первый этап: ввиду цугцванга черный король вынужден отступить.

3. . . .	Крf4 — g5
4. Крg2 — g3	Cg4 — f5
5. Лh4 — h8	Cf5 — g6
6. Лh8 — f8	Cg6 — e4
7. Лf8 — e8	. . .

Второй этап: черный король вынужден покинуть и пятую линию и отступить на шестую.

7. . . .	Крg5 — f6
8. Крg3 — f4	Се4 — g2
9. Ле8 — a8	Крf6 — f7

Черный король занял, наконец, более или менее прочную позицию, ибо белые не могут захватить оппозицию из-за Cg2 — e4 +.

10. Крf4 — e5	Cg2 — e4
11. Лa8 — a7 +	Крf7 — e8

На Крf7 — g6 белые тотчас же сыграли бы Лa7 — d7 и затем Лd7 : d5. Черные пробуют еще свой последний шанс.

12. Крe5 — e6	Крe8 — d8
13. Крe6 — d6	Крd8 — c8

Они переводят короля на другую сторону пешечного расположения, где белая ладья владеет не столь большим пространством, и стремятся держаться возле поля d7, чтобы, в случае пожертвования ладьи на d5, занять королем поле d7 и таким образом в борьбе против короля и пешки белых добиться ничьей.

14. Лa7 — a8 +	Крc8 — b7
15. Лa8 — g8	. . .

Белые стремятся овладеть линией *c*.

15. . . .	Се4 — f3
16. Лg8 — g3	Cf3 — e4
17. Лg3 — c3	Се4 — g2
18. Лc3 — c5	

Черные теперь не в состоянии занять какое-либо поле, смежное с полем d7, и сдаются.

Белые могли выиграть также посредством другого плана, который заключается в том, чтобы перевести короля на c5, играя Крf2 — e2 — d2 — c3 и т. д. Если бы черные на Крd2 — c3 ответили Крf4 — e3, то белые заняли бы ладьей линию *e*, связывая тем самым черного слона, и оттеснили бы черного короля с e3 благодаря цугцвангу. После этого белый король продолжал бы свое движение к полю c5. За это время король черных занял бы оборонительную позицию по соседству с полем d7. Ладья заняла бы e5, и эндшпиль

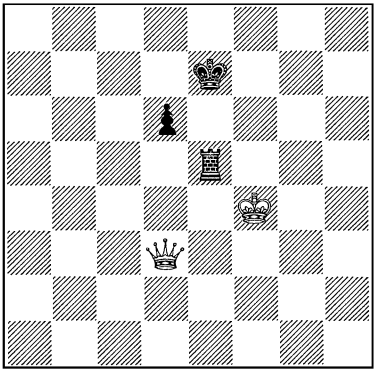
протекал бы так же, как в приведенном варианте.

Значение создания плана чрезвычайно велико, и новейшая шахматная литература подтверждает это. „Веди все операции, заранее имея в виду определенную цель, объект атаки"... „Плавать" без цели, это — стратегический „конфуз". (Нимцович, „Моя система", вып. I.)

План должен охватывать длинный ряд ходов и приводить к успешному результату. Этим он отличается от комбинации. Правда, были созданы искусственные положения, в которых возможны комбинации в очень много ходов. Но в практической партии, в борьбе двух равных по силе маэстро, мы не наблюдаем таких случаев; здесь сеть вариантов становится беспредельной, и для систематизации огромного количества возможностей нужна своего рода нить Ариадны; такой нитью и является план.

Разберем несколько примеров, чтобы познакомить читателя с материалом.

Позиция Филидора.



Белые начинают и выигрывают.

План белых заключается в том, чтобы оттеснить неприятельского короля от пешки и затем приблизиться к ней своим королем. Белые намереваются занять ферзем поле d8. В этом случае черный король будет стоять на e6 или c6. Посредством шаха с e8 или c8 ферзь овладеет полем d7. Черный король, отступая, стеснит свободу движений ладьи, которая должна защищать пятую линию, чтобы воспрепятствовать белому королю приблизиться к пешке. Такое положение ладьи даст белым возможность начать комбинированную атаку черной пешки королем и ферзем.

Выполнение этого плана, основанного на том, что некоторые поля восьмой линии, вследствие близости пешки d6, имеют важное значение и лишь с трудом могут быть защищены черным королем, — достигается следующей игрой:

1. Фd3 — h7 + Крe7 — e6

Или 1. ... Крe7 — d8; 2. Фh7 — f7, Крd8 — c8; 3. Фf7 — a7 (теперь ладья не может пойти на c5 из-за Фa7 — e7). 3. ... Крc8 — d8; 4. Фa7 — b8 +, Крd8 — d7; 5. Фb8 — b7 +, Крd7 — d8; 6. Фb7 — c6, Крd8 — e7; 7. Фc6 — c7 +, и ферзь попадает, наконец, на d8.

2. Фh7 — c7 Лe5 — c5
3. Фc7 — d8 Лc5 — e5
4. Фd8 — e8 + Крc6 — d5

Иначе ферзь займет пункт d7, отрезая короля от пешки.

5. Фe8 — c8 . . .

Теперь король мешает ладье. Если он уйдет на d4, то последует Фc8 — c6.

5.	. . .	Лe5 — e4 +
6.	Крf4 — f5	. . .

Первый этап белыми осуществлен: король перешел пятую линию. Теперь ему остается еще подойти к пешке, т.-е. перешагнуть через линию *e*. Черные защищают каждую пядь: это — дело чести.

6.	. . .	Лe4 — e5 +
7.	Крf5 — f6	Лe5 — e4

Теперь белые хотят перевести ферзя на d3 при неизменившемся расположении неприятельских фигур или же каким-нибудь другим способом заставить ладью покинуть линию *e*.

8.	Фc8 — b7 +	Крd5 — d4
9.	Фb7 — b4 +	Крd4 — d5
10.	Фb4 — d2 +	Крd5 — c6
11.	Фd2 — c2 +	Крc6 — d5
12.	Фc2 — d3 +	Лe4 — d4

Цель достигнута. Теперь остается подвести короля к пешке и затем разъединить короля и ладью.

13.	Фd3 — b5 +	Крd5 — e4
14.	Крf6 — e6	Крe4 — e3
15.	Фb5 — b6	Крe3 — d3
16.	Фb6 — b3 +	Крd3 — e4
17.	Фb3 — c3	Лd4 — d3
18.	Фc3 — e1 +	Крe4 — f3
19.	Крe6 — d7	. . .

Теперь черный король и ладья разъединены, и к тому же ладья вынуждена защищать пешку. Белые хотят еще дальше оттеснить неприятельского короля от ладьи или же — ладью от пешки.

19.	. . .	Лd3 — d4
20.	Крd7 — c6	Лd4 — d3
21.	Крc6 — b5	. . .

С угрозой Крb5 — c4.

21.	. . .	d6 — d5
22.	Крb5 — c5	. . .

А теперь черный король вынужден уйти с f3.

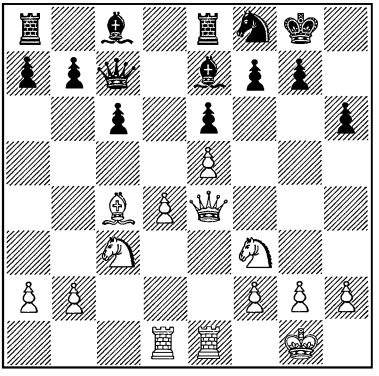
22.	. . .	Крf3 — f4
23.	Фe1 — e2	

Борьба кончена.

Конечно эту драму можно было бы разыграть различными способами. Следует обратить внимание на то пространство, которое необходимо ферзю для его операций. Оно захватывает восьмую горизонталь и линию *b*. Отсюда следует, что план белых был бы неосуществим в том случае, если бы вся позиция была сдвинута на одну линию вверх или на две линии влево; иными словами — в случае коневой пешки или пешки, стоящей на 7-й горизонтали (у белых на 2-й), игра кончилась бы в ничью, потому что ферзь не располагал бы достаточным пространством, чтобы заставить черного короля встать впереди пешки, и, таким образом, даже первый этап оказался бы для белых неосуществимым.

Если пешка находится на ладейной линии или выдвинута далеко вперед, то имеют место другие мотивы, и приведенные нами рассуждения к таким случаям неприменимы.

Кон.



Форгач.

План белых в том, чтобы численно превосходными силами обрушиться на неприятельского короля и, угрожая пунктам g7, f7 и h6, раздавить те слабые силы, которые может им противопоставить противник (королевский фланг черных так стеснен, что они не в состоянии сосредоточить здесь больших сил). Черные замышляют контр-операции в центре, но это требует значительного времени.

1. Фe4 — g4	b7 — b6
2. Фg4 — h5	Cc8 — b7
3. Лe1 — e4	. . .

Белым удалось перебросить ладью на королевский фланг.

3. . . .	Ce7 — b4
4. Лe4 — g4	Cb4 : c3

Одним врагом стало меньше.

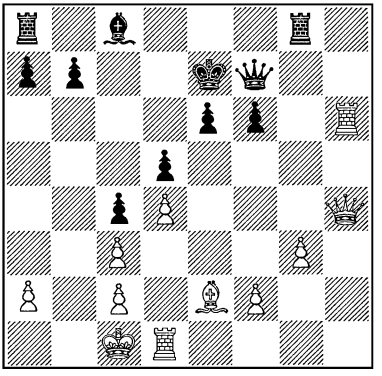
5. b2 : c3	Крg8 — h8
6. Кf3 — g5	Лe8 — e7
7. Кg5 — e4	Лa8 — d8
8. Лd1 — d3	c6 — c5
9. Кe4 — f6	. . .

Угрожая сыграть Фh5 : h6 +.

9. . . .	Kf8 — g6
10. Лd3 — h3	. . .

Теперь грозит Фh5 — g5 с последующим Лh3 : h6 +. Против этой угрозы у черных нет защиты, и они сдаются.

Шпильман.



Форгач.

План белых заключается в том, чтобы устранить черные пешки, прикрывающие черного короля, и таким образом открыть путь своим тяжелым фигурам.

1. f2 — f4	Cc8 — d7
2. f4 — f5	e6 : f5
3. Ce2 : c4	. . .

Теперь на 3. ... d5 : c4 последует 4. Лf1 — e1 + и затем, в случае отступления короля, — Лh6 : f6. Если же на 4. Лf1 — e1 + черные ответят 4. ... Cd7 — e6, то белые сыграют 5. d4 — d5. Таким образом белые в основном осуществили свой план. Теперь следует атака против

незащищенного неприятельского короля.

3. . . .	Лg8 — g4
4. Лd1 — e1 +	Cd7 — e6

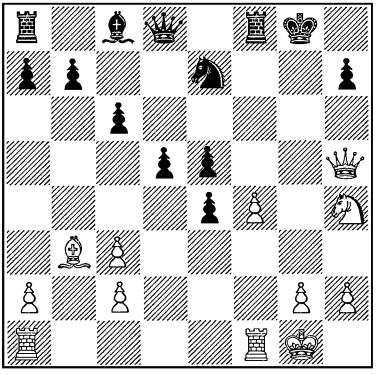
Если 4. ... Крe7 — d8, то 5. Лh6 : f6, и белые выигрывают.

5. Фh4 — h1	Крe7 — d6
6. Лh6 — h7	Фf7 — g8

Ферзь должен защищать пункт e6, иначе последует Лe1 : e6 +. По этой же причине невозможен и ход Лg4 — g7.

7. Cc4 — b3	Лg4 — e4
8. Лh7 : b7	Лa8 — c8
9. Фh1 — f1	Лc8 — c6
10. Лe1 : e4	Сдался.

Сальве.



Перлис.

Белые, видя, что их позиция на ферзевом фланге, ввиду громадного пешечного превосходства противника, совершенно безнадежна, решают оставить свой ферзевый фланг на произвол судьбы и перебросить все свои силы на королевский. Поэтому они пренебрегают пешкой e5 и тотчас же продвигают свою пешку *f*, чтобы стеснить фигуры противника и, при случае, отогнать их.

1. f4 — f5	Лf8 — f6

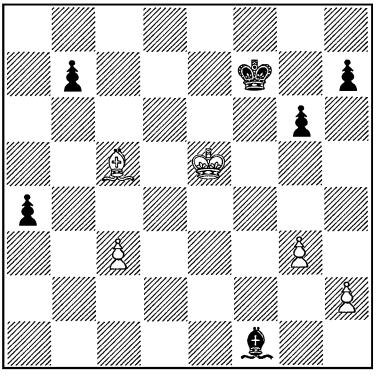
Черные должны остановить эту стремительно продвигающуюся вперед пешку.

2. Лa1 — e1	Крg8 — h8
3. g2 — g4	Cc8 — d7
4. Кh4 — g6 +	. . .

Открытие линии *f* имеет решающее значение.

4. . . .	Кe7 : g6
5. f5 : g6	Лf6 : g6
6. Лf1 — f7	Фd8 — b6 +
7. Крg1 — h1	Лg6 — g7
8. Фh5 : e5	Лa8 — g8
9. Лe1 — f1	Фb6 — b5
10. Лf1 — f2	Фb5 — c5
11. Лf7 : g7	Сдался.

Шпильман.



Видмар.

Ход черных.

Черные, у которых на ферзевом фланге имеется проходная

пешка, вынуждающая противника перебросить туда свои фигуры, хотят создать объект для атаки на королевском фланге, который белые фигуры должны будут покинуть. Такой объект здесь только о д и н, а именно — пешка h2. Задача черных заключается в том, чтобы помешать этой пешке пойти на h4. Для этой цели ход 1. ... g6 — g5 не годится из-за 2. Крe5 — f5, h7 — h6; 3. h2 — h4.

1.	. . .	Cf1 — h3!
2.	Cc5 — a3	g6 — g5
3.	Ca3 — b4	Крf7 — g6
4.	c3 — c4	Крg6 — h5
5.	Крe5 — f6	Крh5 — g4
6.	Cb4 — a3	Ch3 — g2
7.	Ca3 — d6	Cg2 — f1
8.	Крf6 — g7	. . .

Черные достигли своей цели. Путем давления на h2 они вытеснили белого короля из центра, который теперь во власти черного короля. Отсюда он может начать операции на любом из флангов. Атака черных гораздо сильнее, чем контр-наступление белых. Это и вполне понятно, так как на стороне черных материальный перевес: за пешку a4 у белых нет никакого эквивалента.

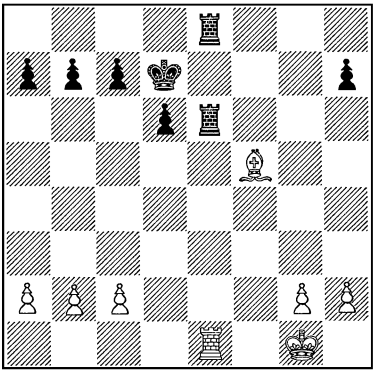
8. . . . Крg4 — f5

Чтобы в случае 9. Крg7 : h7 выиграть партию следующим образом: 9. ... Cf1 : c4; 10. h2 — h4, g5 : h4; 11. g3 : h4, Cc4 — e2; 12. Крh7 — h6, b7 — b5; 13. h4 — h5, Крf5 — e6; 14. Cd6 — f8, Крe6—d5; 15. Крh6—g5, Ce2 : h5; 16. Крg5 : h5, Крd5 — c4; 17. Крh5 — g4, b5 — b4; 18. Крg4 — f3, b4 — b3; 19. Cf8 — a3, Крc4 — c3 и т. д.

9.	c4 — c5	a4 — a3
10.	c5 — c6	a3 — a2
11.	g3 — g4 +	Крf5 — e4
12.	Cd6 — e5	b7 : c6
13.	Ce5 — a1	c6 — c5
14.	Крg7 : h7	c5 — c4
15.	Крh7 — g6	Крe4 — d3
16.	Крg6 : g5	c4 — c3

Сдался.

Льюис.



Мак-Доннель.

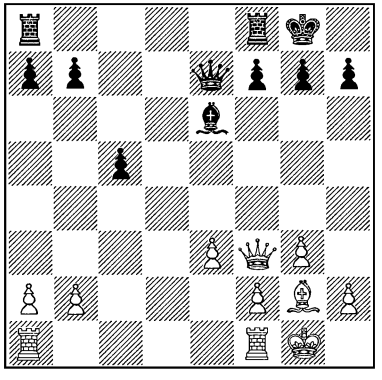
Ход белых.

У белых на королевском фланге лишняя пешка, в центре же они приковали неприятельские фигуры к связанной ладье; они решают не развязывать положения, чтобы добиться выигрыша посредством продвижения пешек королевского фланга. Осуществление этого плана достигается следующей игрой.

1. c2 — c4 (Чтобы затруднить черным возможность высвобождения посредством d6 — d5 и Крd7 — d6). 1. ... c7 — c6; 2. g2 — g4? (Преждевременный ход! Сначала следовало сыграть

b2—b4), 2. ... d6—d5? (Черным нужно было играть 2. ... a7—a5, чтобы затем освободиться посредством b7—b6 и d6—d5. Если бы на 2. ... a7—a5 белые ответили 3. a2—a3, то черным, конечно, следовало бы продолжать 3. ... a5—a4. Теперь черные погибают от удушья); 3. c4—c5, b7—b6; 4. b2—b4. (Черные уже больше не в состоянии освободиться). 4. ... d5—d4; 5. Лe1—e5, b6:c5; 6. b4:c5, h7—h6; 7. Крg1—f2, Лe8—e7; 8. Крf2—e2, и белые выигрывают пешку *d*, а затем без труда и партию.

Капабланка.



Маршалль.

Ход белых.

Комментируя эту партию, Тарраш в своей книге „Современная шахматная партия" говорит: „Теперь для обеих сторон дело сводится к тому, чтобы создать естественный план игры, наиболее соответствующий духу позиции. Для белых он заключается в том, чтобы реализовать свое пешечное превосходство на королевском фланге, продвигая пешки *e* и *f* (напр. e3—e4, Фf3—e3, f2—f4—f5, e4—e5), и, если удастся, то использовать это преимущество для атаки на позицию короля. Однако Маршалль... упустил этот единственно правильный план, продолжал игру без определенного плана, вследствие чего попал в невыгодное положение".

Партия продолжалась следующим образом:

16.	Лf1—c1	Лa8—b8
17.	Фf3—e4	Фe7—c7
18.	Лc1—c3	. . .

Белым следовало занять открытую линию.

18.	. . .	b7—b5

„В свою очередь, Капабланка избирает естественный план, заключающийся в том, чтобы использовать пресловутое „превосходство пешек на ферзевом фланге", и последовательно доводит его до выигрыша".

19.	a2—a3	c5—c4
20.	Сg2—f3	Лf8—d8

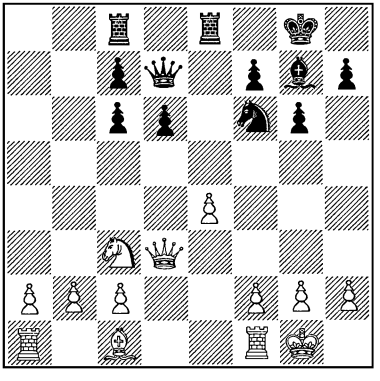
„Капабланка демонстрирует противнику все его промахи".

21.	Лa1—d1	Лd8 : d1
22.	Сf3 : d1	Лb8—d8
23.	Сd1—f3	g7—g6
24.	Фe4—c6	Фc7—e5
25.	Фc6—e4	Фe5 : e4
26.	Сf3 : e4	Лd8—d1 +
27.	Крg1—g2	a7—a5
28.	Лc3—c2	b5—b4
29.	a3 : b4	a5 : b4
30.	Се4—f3	Лd1—b1

31.	Cf3 — e2	b4 — b3
32.	Лc2 — d2	Лb1 — c1
33.	Ce2 — d1	c4 — c3
34.	b2 : c3	b3 — b2
35.	Лd2 : b2	Лc1 : d1
36.	Лb2 — c2	Ce6 — f5
37.	Лc2 — b2	Лd1 — c1
38.	Лb2 — b3	Cf5 — e4 +
39.	Крg2 — h3	Лc1 — c2
40.	f2 — f4	h7 — h5
41.	g3 — g4	h5 : g4 +
42.	Крh3 : g4	Лc2 : h2

и через семь ходов белые сдали партию.

Капабланка.



Нимцович.

Ход черных.

В своих примечаниях к этой партии Капабланка („Моя шахматная карьера") пишет: „Ясно, что план белых заключается в том, чтобы укрепить свою позицию и, благодаря лишней пешке, в конце концов выиграть партию. Однако они не самым лучшим образом препятствуют осуществлению плана противника, который намеревается занять своими ладьями открытые линии и перевести, если удастся, коня на c4, чтобы затем соединенными усилиями обеих ладей, коня и слона, — а если окажется необходимым, то и ферзя, — оказать давление на пешки *a* и *b* и отыграть пешку, сохраняя при этом позиционное преимущество!"

Игра развивалась следующим образом:

1.	. . .	Фd7 — e6
2.	f2 — f3	Кf6 — d7
3.	Cc1 — d2	Кd7 — e5
4.	Фd3 — e2	Кe5 — c4
5.	Лa1 — b1	Лc8 — a8

„Если теперь белые сыграют 6. b2 — b3, то последует Кc4 : d2; 7. Фe2 : d2, Лa8 — a3, и пешка a2 должна погибнуть. И все же белые, не имея ничего лучшего, должны были избрать именно это продолжение".

6.	a2 — a4	Кc4 : d2
7.	Фe2 : d2	Фe6 — c4
8.	Лf1 — d1	Лe8 — b8
9.	Фd2 — e3	Лb8 — b4
10.	Фe3 — g5	Cg7 — d4 +
11.	Крg1 — h1	Лa8 — b8
12.	Лd1 : d4	. . .

Иначе черные уничтожат ферзевый фланг белых. Выиграв качество, черные легко выиграли партию.

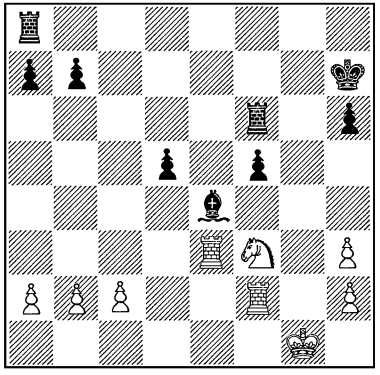
(См. диаграмму.)

(Примечания Капабланки взяты из его книги „Моя шахматная карьера".)

1.	. . .	Лf6 — b6

„Начало широко задуманного плана, первой целью которого

Капабланка.



Кауфмаи Фэндрих.

Ход черных.

является — вынудить продвижение одной из белых пешек ферзевого фланга и тем лишить белые ладьи возможности нападать на пешки ферзевого фланга черных".

2. b2 — b3 . . .

Достаточную защиту белым пешкам дал бы и ход 2. c2 — c3, но он невозможен из-за невыгодной позиции белого короля. На этот ход последовало бы 2. ... f5 — f4; 3. Лe3 — e2 (или e1), Лa8 — g8 +; 4. Крg1 — f1, Се4 — d3 с выигрышем качества. Однако, играя 2. ... Лe3 — b3, белые могли держаться дольше.

2. . . . Лa8 — c8

„Чтобы помешать ладье e3 занять поле c3. В то же время нападение на пешку c2 удерживает коня на d4 и приковывает одну из ладей к защите этой пешки".

3. Кf3 — d4 Лb6 — f6
4. Лf2 — f4 Крh7 — g6

„Вынуждая продвижение пешки c2, что входит в план черных. В случае Лf4 — f2, пешка f5 вскоре начнет продвигаться вперед, а ладья c8 займет пункт c3".

5. c2 — c3 Крg6 — g5
6. Кd4 — e2 Лf6 — a6!

„План близок к завершению. Белые вынуждены сыграть a2 — a4, после чего черные осуществят прорыв при помощи b7 — b5".

7. h3 — h4 + Крg5 — f6
8. a2 — a4 b7 — b5!

„Теперь, когда черная ладья вторгается в лагерь противника, а король продвигается к центру, громадная сила слона e4 становится очевидной. Проходная пешка *f* вскоре двинется вперед, и судьба партии будет решена".

9. a4 : b5 Лa6 — a1 +
10. Лf2 — f1 Лa1 : f1 +
11. Крg1 : f1 Крf6 — e5
12. Кe2 — d4 f5 — f4
13. Лe3 — h3 Лc8 — g8
14. Крf1 — e1 Лg8 — g1 +
15. Крe1 — e2 Лg1 — g2 +
16. Крe2 — f1 Лg2 — b2
17. Крf1 — e1 h6 — h5
18. Крe1 — d1 Се4 — f5
19. Кd4 : f5 Крe5 : f5

(вынуждено)

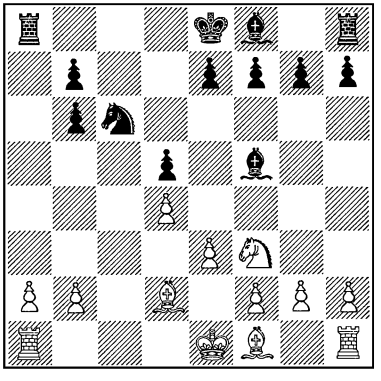
20. c3 — c4 . . .

„Если 20. Лh3 — d3, то 20. ... Крf5 — e4; 21. Лd3 — d4 +, Крe4 — e3; 22. Лd4 : d5, f4 — f3; 23. Лd5 — e5 +, Крe3 — f4; 24. Лe5 — e7, f3 — f2; 25. Лe7 — f7 +, Крf4 — e3, и белые в конце концов должны будут отдать ладью за пешку".

20.	. . .	Крf5 — e4
21.	Лh3 — c3	f4 — f3
22.	Крd1 — e1	d5 — d4

Белые сдались.

Капабланка.



Яновский.

Ход черных.

(„Моя шахматная карьера".)

„План черных заключается в том, чтобы продвинуть вперед пешку b6 и перевести коня на c4. Белые будут тогда вынуждены взять этого коня, в ответ на что черные возьмут пешкой *b*, избавляясь от сдвоенной пешки и усиливая давление на неприятельские пешки *a* и *b*".

1.	. . .	Cf5 — d7

В целях осуществления плана отступает даже выведенная уже фигура. План — выше всего.

2.	Cf1 — e2	. . .

„Лучше было бы 2. Cf1 — b5, так как это мешало бы плану черных".

2.	. . .	e7 — e6
3.	0 — 0	Cf8 — d6
4.	Лf1 — c1	Крe8 — e7
5.	Cd2 — c3	Лh8 — c8
6.	a2 — a3	Кc6 — a5

Мы видим разницу в игре обоих противников: черные проводят определенную мысль, у белых — отсутствие плана.

7.	Kf3 — d2	f7 — f5

Чтобы на время задержать белую пешку *e*.

8.	g2 — g3	b6 — b5
9.	f2 — f3	Ka5 — c4

„Теперь черные потратят два-три хода на то, чтобы улучшить общее стратегическое расположение своих фигур, прежде чем приступить к осуществлению нового плана, заключающегося на этот раз в атаке неприятельской позиции".

10.	Ce2 : c4	b5 : c4
11.	e3 — e4	Крe7 — f7
12.	e4 — e5	Cd6 — e7
13.	f3 — f4	b7 — b5

„Черные закончили формирование своей позиции; им не грозит никакая опасность, и все их фигуры хорошо расположены. Поэтому пора начать осуществление нового плана атаки.

В данном положении он заключается в том, чтобы, угрожая ходом b5 — b4, приковать к ферзевому флангу как можно больше неприятельских фигур, вскрыть несколько королевский фланг посредством g7 — g5 и затем занять открытую линию *g*, благодаря большей подвижности своих фигур".

14.	Крg1 — f2	Ла8 — а4
15.	Крf2 — e3	Лс8 — а8
16.	Ла1 — b1	h7 — h6
17.	Кd2 — f3	. . .

Лучше было бы 17. h2 — h4, чтобы нигде не оставлять слабых пешек и вскрыть не одну, а две линии.

17.	. . .	g7 — g5
18.	Kf3 — e1	Ла8 — g8
19.	Кре3 — f3	g5 : f4
20.	g3 : f4	Ла4 — а8
21.	Ке1 — g2	Лg8 — g4
22.	Лс1 — g1	Ла8 — g8

„А теперь для победы остается лишь использовать слона d7 для усиления давления на позицию белых". Само собой разумеется, что борьба была бы для черных гораздо труднее, если бы и белые следовали какому-нибудь плану".

23.	Сс3 — e1	b5 — b4
24.	a3 : b4	. . .

„Если 24. Ce1 : b4, то 24. ... Ce7 : b4; 25. a3 : b4, h6 — h5 с угрозой продвинуть пешку *h* дальше, и черные должны выиграть".

24.	. . .	Cd7 — a4
25.	Лb1 — a1	. . .

„Это облегчает задачу черных. Белым следовало сыграть 25. Лb1 — c1".

25.	. . .	Ca4 — c2
26.	Ce1 — g3	Cc2 — e4 +
27.	Крf3 — f2	h6 — h5
28.	Ла1 — a7	. . .

„В случае 28. Kg2 — e3 черные выигрывают посредством 28. ... h5 — h4".

28.	. . .	Ce4 : g2
29.	Лg1 : g2	h5 — h4
30.	Cg3 : h4	Лg4 : g2 +
31.	Крf2 — f3	Лg2 : h2

и черные вскоре выиграли партию.

Человек может создать бесчисленное количество планов; об основаниях этих планов можно сказать словами Гамлета, что „они дешевы, как ежевика". Но найти правильный план так же трудно, как отыскать верное обоснование его. Прошло много времени, по меньшей мере тысяча лет, прежде чем шахматный мир понял значение плана. „Homo sapiens", повидимому, вовсе не так мудр, как ему кажется.

План берет свое начало с эндшпиля „король и ладья против короля". Здесь, как в этом, несомненно, вскоре убедились, игра развивается планомерно. Но затем человеческий дух, гордый этим достижением, надолго почил на лаврах. Партия, сыгранная в Барселоне в четырнадцатом веке и сохранившаяся в архивах этого города, свидетельствует о полном отсутствии плана у игроков того времени. Они легко меняли

планы, не доводя ни одного до конца; они играли планами подобно тому, как играют дети, строящие домики из песка.

С возрождением наук и искусств в Италии началась новая история создания плана в шахматной игре. Мастера того времени нашли здоровый и плодотворный план, сводившийся к тому, чтобы, пренебрегая пешками, достичь быстрого развития фигур для скорейшего нападения на неприятельского короля. В противовес этому был создан контр-план, сущность которого заключалась в том, чтобы развивать фигуры, выводя их на прочные позиции, принимать жертвы и затем выигрывать благодаря материальному превосходству. Мастера первого типа находили блестящие комбинации, начинавшиеся с того, что сначала ограничивали свободу движений неприятельского короля, а затем путем пожертвований старались выиграть время и пространство для прямой атаки против него. Мастера второго типа изобрели систематический размен как средство ослабить и в конце концов отразить атаку.

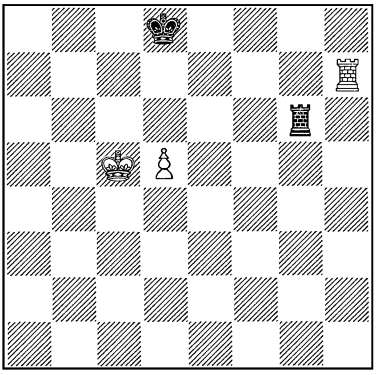
Мастера первого типа были изобретателями гамбитов, а мастера второго типа открыли giuoco piano, фианкетто и сицилианскую партию.

К сожалению, мы располагаем лишь очень небольшим количеством документальных данных о том периоде. Тем не менее, можно утверждать, что, каков бы ни был прогресс в игре шахматных маэстро того времени, он, несомненно, проявлялся только в области комбинации. Лишь француз Филидор, выступавший в конце XVIII столетия в Голландии и Англии, выдвинул мысль о необходимости создавания плана. На это указывает и его выражение, что „пешки — душа шахматной игры". Пешка является одним из элементов позиции: она — кирпичик в этой позиции; в течение долгого времени пешка не изменяет своего положения, и положение ее определяет характер позиции; следовательно пешка является фактором, определяющим план. Вот что хотел сказать Филидор. Итальянские мастера комбинации придавали пешкам небольшое значение, Филидор же указывал на ценность пешки для открытия или прегражденія важных линий. „Пешки впереди, фигуры сзади", — вот в чем, по учению Филидора, заключался способ атаки прочных позиций. Насколько Филидор питал расположение к планомерности, видно из его внимания к эндшпилю. Его анализы концов игр: „ладья и пешка против ладьи", а равно „ладья и слон против ладьи", — являются классическими.

(См. диаграмму.)

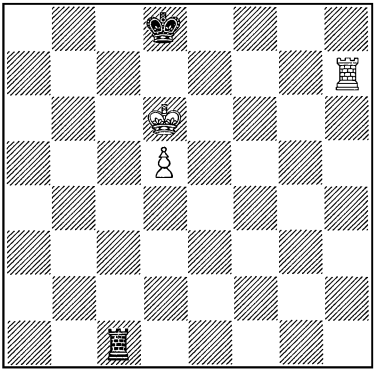
1.	. . .	Лg6 — f6
2.	d5 — d6	Лf6 — f1

Пока пешка не заняла поля d6, черной ладье нельзя покидать шестой горизонтали. После же хода d5 — d6 белый король не может найти надежного убежища впереди пешки, и черные



Черные начинают и делают ничью.

могут согнать его шахами со всякого опасного для них положения.



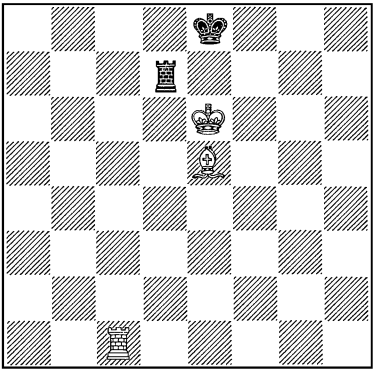
Ход черных. Белые выигрывают.

1.	. . .	Крd8 — e8
2.	Лh7 — h8 +	Крe8 — f7
3.	Крd6 — d7	Лc1 — c2
4.	d5 — d6	Лc2 — c1
5.	Крd7 — d8	Лc1 — c2
6.	d6 — d7	Лc2 — c1
7.	Лh8 — h4	. . .

Если теперь Лc1 — f1, то Лh4 — c4 и Крd8 — c7.

7.	. . .	Лc1 — c2
8.	Лh4 — f4 +	Крf7 — g7
9.	Крd8 — e7	Лc2 — e2 +
10.	Крe7 — d6	Лe2 — d2 +
11.	Крd6 — e6	Лd2 — e2 +
12.	Крe6 — d5	Лe2 — d2 +
13.	Лf4 — d4	

Позиция Филидора.



Белые начинают и выигрывают.

Самым существенным в данном положении является чрезвычайно сильная позиция короля и слона белых по отношению к королю противника, а равно и угроза мата ладьей с двух сторон. И тем не менее, белые могут добиться выигрыша лишь тонкой игрой. Черные угрожают сыграть Лd7 — e7 +, и этим определяется начало атаки белых.

1.	Лc1 — c8 +	Лd7 — d8
2.	Лc8 — c7	. . .

Белые угрожают сыграть Лc7 — h7.

2.	. . .	Лd8 — d2

Ясно, что черным нельзя уводить короля. Теперь белые стараются как можно больше приблизить черную ладью к своему

королю и слону, чтобы сделать ее менее опасной и более уязвимой.

3. Лc7 — a7	Лd2 — d1
4. Лa7 — g7	Лd1 — f1
5. Сe5 — g3	. . .

С одной стороны — слон препятствует шаху ладьей, а с другой — защищает поле f2.

5. . . .	Лf1 — f3

Ладья вынуждена приблизиться к королю и слону белых.

6. Сg3 — d6	Лf3 — e3 +
7. Сd6 — e5	Лe3 — f3

Теперь черный король оттесняется на поле цвета слона.

8. Лg7 — e7 +	Крe8 — f8
9. Лe7 — a7	Крf8 — g8
10. Лa7 — g7 +	Крg8 — f8
11. Лg7 — g4	. . .

Темп, выигранный белыми благодаря шахам. Они грозят теперь сыграть 12. Сe5 — d6 +. В случае 12. ... Лf3 — e3 последует 13. Лg4 — h4, так как черная ладья не в состоянии занять пункт g3; она слишком приблизилась к неприятельскому слону, который сильно стесняет свободу ее действий.

11. . . .	Крf8 — e8
12. Сe5 — f4	. . .

Теперь слон завладевает полем e3 и лишает черных спасительного шаха ладьей.

Это — главный вариант; однако внимания заслуживают и некоторые второстепенные, которые мы приводим ниже.

A.

5. . . .	Крe8 — f8

Ладья пытается остаться на своей выгодной позиции.

6. Лg7 — g4	Крf8 — e8

Теперь белые оперируют угрозами мата на 8-й горизонтали, при которых черные не могли бы закрыться ладьей, а именно, — при положении короля на g8 белая ладья дает мат на h8, а при занятии им поля c8 — на b8.

7. Лg4 — c4	. . .

Если теперь 7. ... Крe8 — f8, то 8. Сg3 — e5, Крf8 — g8; 9. Лc4 — h4.

7. . . .	Лf1 — d1
8. Сg3 — h4	Крe8 — f8
9. Сh4 — f6	Лd1 — e1 +
10. Сf6 — e5	Крf8 — g8
11. Лc4 — h4	

B

В следующем варианте белые пользуются для выигрыша угловым полем h8.

4. . . .	Крe8 — f8
5. Лg7 — h7	Лd1 — g1

Здесь ладья погибает, так как шахматная доска ограничена справа линией *h*, и черный король, не имея в своем распоряжении 9-й линии, вынуждается

к невыгодному отступлению на линию *g*.

6. Лh7 — c7	Крf8 — g8
7. Лc7 — c8 +	Крg8 — h7
8. Лc8 — h8 +	

и следующим ходом белые выигрывают ладью.

Ниже мы приводим одну из трех партий, игранных Филидором черными во время сеанса одновременной игры не глядя на доску.

	Брюль.	*Филидор.*
1.	e2 — e4	e7 — e5
2.	Cf1 — c4	c7 — c6
3.	Фd1 — e2	d7 — d6
4.	c2 — c3	f7 — f5

Филидор сразу же двигает пешки. Белым следовало быстро развить коней, чтобы на медлительную атаку Филидора ответить энергичным контр-ударом.

5.	d2 — d3	Кg8 — f6
6.	e4 : f5	Cc8 : f5
7.	d3 — d4	e5 — e4
8.	Cc1 — g5	d6 — d5

Теперь черные укрепили свою позицию.

9.	Cc4 — b3	Cf8 — d6
10.	Кb1 — d2	Кb8 — d7
11.	h2 — h3	h7 — h6
12.	Cg5 — e3	Фd8 — e7
13.	f2 — f4	h6 — h5

Чтобы помешать белым образовать пешечную цепь.

14.	c3 — c4	a7 — a6
15.	c4 : d5	c6 : d5
16.	Фe2 — f2	0 — 0
17.	Кg1 — e2	b7 — b5!

Теперь план черных совершенно ясен: пешки выдвигаются вперед, а конь переводится на надежную и в то же время угрожающую позицию. Белые вынуждены разменять этого коня, после чего черные получают в центре компактную пешечную массу, которая давит противника.

18.	0 — 0	Кd7 — b6
19.	Ке2 — g3	g7 — g6
20.	Лa1 — c1	Кb6 — c4
21.	Кg3 : f5	g6 : f5
22.	Фf2 — g3 +	Фe7 — g7
23.	Фg3 : g7 +	Крg8 : g7
24.	Cb3 : c4	b5 : c4
25.	g2 — g3	Лa8 — b8

План черных — давление на пешку *b*.

26.	b2 — b3	Cd6 — a3
27.	Лc1 — c2	c4 : b3
28.	a2 : b3	Лb8 — c8

Вторжение в лагерь противника.

29.	Лc2 : c8	Лf8 : c8
30.	Лf1 — a1	Ca3 — b4
31.	Лa1 : a6	Лc8 — c3
32.	Крg1 — f2	Лc3 — d3
33.	Лa6 — a2	Cb4 : d2
34.	Лa2 : d2	Лd3 : b3
35.	Лd2 — c2	h5 — h4

Атака на пункт f4. Черные должны в конце концов выиграть, потому что у них сильная пешка e4, в то время как у белых никакой компенсации за нее нет.

36.	Лc2 — c7 +	Крg7 — g6
37.	g3 : h4	Кf6 — h5
38.	Лc7 — d7	Кh5 : f4
39.	Ce3 : f4	Лh3 — f3 +

40.	Крf2 — g2	Лf3 : f4
41.	Лd7 : d5	Лf4 — f3
42.	Лd5 — d8	Лf3 — d3
43.	d4 — d5	f5 — f4
44.	d5 — d6	Лd3 — d2 +
45.	Крg2 — f1	Крg6 — f7
46.	h4 — h5	e4 — e3
47.	h5 — h6	f4 — f3

Черные угрожают матом. Белый король слишком слаб, чтобы остановить пешечную фалангу противника, и поэтому черные выигрывают.

Филидор написал книгу „Analyse du jeu des échecs", в которой он исследует дебюты согласно своим принципам. Эта книга дала сильный толчок медленно развивавшейся истории плана, — главным образом, потому, что она встретила противников. Система Филидора, заключавшаяся в том, чтобы продуманно и осторожно формировать свои штурмующие колонны, не соответствовала ни темпераменту ни направлению ума его соотечественника Лябурдоннэ, и последний, избирая в игре другие пути, как бы преодолел систему Филидора и сделался творцом самого здорового в истории шахмат плана, а именно: противопоставлять в центре всякой развитой боевой единице противника такую силу, которая могла бы соперничать с неприятельской, и отброшенного из центра неприятеля преследовать, создавая в его лагере прочные форпосты. Лябурдоннэ никогда не высказывал такого плана, но, побуждаемый инстинктом шахматиста, всегда старался проводить его в жизнь.

В виде доказательства и примера приведем следующую партию:

	Лябурдоннэ.	*Мак-Доннель.*
1.	d2 — d4	d7 — d5
2.	c2 — c4	d5 : c4
3.	e2 — e3	e7 — e5
4.	Cf1 : c4	e5 : d4
5.	e3 : d4	Kg8 — f6
6.	Kb1 — c3	Cf8 — e7
7.	Kg1 — f3	0 — 0
8.	Cc1 — e3	c7 — c6
9.	h2 — h3	. . .

Белые быстро развернули свои силы. Последний ход очень полезен для предотвращения хода Kf6 — g4 или Cc8 — g4.

9.	. . .	Kb8 — d7
10.	Cc4 — b3	Kd7 — b6
11.	0 — 0	Kf6 — d5

У белых перевес в центре.

12.	a2 — a4	a7 — a5
13.	Kf3 — e5	. . .

Образование прочного форпоста.

13.	. . .	Cc8 — e6
14.	Cb3 — c2	. . .

Белые приступают к концентрации фигур против неприятельского короля. Защищенный только одним королем пункт h7 является первым объектом атаки.

14.	. . .	f7 — f5

Это окончательно укрепляет позицию коня e5, которому больше не грозит нападение пешкой.

15.	Фd1 — e2	f5 — f4

Черные открывают неприятельскому слону c2 линию для атаки; это рискованно.

16. Сe3 — d2	Фd8 — e8
17. Ла1 — e1	Сe6 — f7
18. Фe2 — e4	. . .

Белые начинают штурм.

18. . . .	g7 — g6
19. Cd2 : f4	Cd5 : f4
20. Фe4 : f4	Cf7 — c4
21. Фf4 — h6	Cc4 : f1
22. Cc2 : g6	. . .

Белые уничтожают все препятствия на своем пути.

22. . . .	h7 : g6
23. Кe5 : g6	Кb6 — c8

Лучше было бы отдать ферзя за страшную ладью белых, играя 23. ... Сe7 — f6. Правда, и это не спасало черных от гибели, а лишь затягивало борьбу, так как белые продолжали бы 24. Лe1 : e8 +, Лf8 : e8; 25. Крg1 : f1.

24. Фh6 — h8 +	Крg8 — f7
25. Фh8 — h7 +	Крf7 — f6
26. Кg6 — f4	. . .

С угрозой мата посредством Кc3 — e4.

26. . . .	Cf1 — d3
27. Лe1 — e6 +	Крf6 — g5
28. Фh7 — h6 +	Крg5 — f5
29. Лe6 — e5 ×	

Много партий сыграл Лябурдоннэ с Мак-Доннелем. Он был ярким гением. Описанный выше план, которому он следовал инстинктивно, находит очень широкое применение. Какова бы ни была позиция противника, Лябурдоннэ неустрашимо проводил свой план, смело и находчиво борясь за обладание центром, как бы трудна и опасна эта борьба ни была.

Когда молодой еще Лябурдоннэ скончался в Лондоне, шахматная муза некоторое время горевала об этой утрате и позабыла воспламенить и воодушевить своим солнечным взором других, призванных ею, маэстро. Для шахматного мира настала грустная пора. Игра мастеров отличалась сухостью, отсутствием пламенности, полета мысли, и распри между посредственностями отвлекали внимание шахматистов того времени. Однако муза вскоре исправила свою забывчивость. Она начала кокетничать (о, муза, прости мне это выражение, но грубому человеческому языку незнакомы нюансы твоей речи!) с английским историком Стаунтоном и побудила его организовать в 1851 г. шахматный турнир во время международной выставки в Лондоне. Здесь она подарила свою любовь молодому немецкому математику, Андерсену, и, вдохновленный ею, он создавал блестящие комбинации. А затем, своим лучистым взором она отметила в далекой Луизиане молодой, яркий талант, еще почти ребенка, и, забыв Андерсена, увлекла юного американца и, представляя его шахматному миру, торжествующе промолвила: „Вот молодой Пауль Морфи, величайший из всех когда-либо существовавших маэстро!“ И мир слушал, руко-

плескал и восклицал: „Да здравствует Пауль Морфи, король шахматного искусства!“

В Морфи воскрес дух Лабурдоннэ, но только в более яркой, окрепшей, в более осознанной форме. Морфи никогда не строит штурмующих колонн по образцу Филидора; он всегда ведет борьбу в центре, выдвинув вперед лишь небольшое количество пешек, жертвуя и этими скудными форпостами, если это необходимо для открытия линий. Когда противник бросает в бой значительные пешечные массы, фигуры Морфи занимают позиции в промежутках между ними и начинают атаку, не оставляя противнику времени для осторожного, методического маневрирования. Пауль Морфи борется; в часы и побед и поражений он одинаково любит борьбу — серьезную, острую и правдивую, в которой торжествуют не избалованные счастливчики, а герои.

Но вот в Соединенных Штатах вспыхнула великая гражданская война и разбила сердце и душу Пауля Морфи. Когда Морфи, отчаявшись в жизни, отказался от шахмат, музу охватила глубокая скорбь, и она погрузилась в мрачное раздумье. Ко многим мастерам, которые являлись к ней просить ее улыбки, она прислушивалась рассеянно, подобно тому как выслушивает мать, похоронившая своего любимца, болтовню других детей. И потому в партиях того времени трудно обнаружить план. Великие образцы прошлого известны, им следуют, им пытаются подражать, — но неудачно. Мастера также погружаются в раздумье. И когда один из них размышлял о Морфи, благодарная муза вдохновила его, и появилось великое творение мысли: Вильгельм Стейниц провозгласил принципы шахматной стратегии.

Принципы хотя и относятся к области абстрактного мышления, но корнями они связаны с жизнью. Существует много мыслей, оторванных от жизни, но более ярких и привлекающих, чем мысли здоровые. Поэтому, чтобы отделить истинные принципы от ложных, Стейницу пришлось долго и осторожно докапываться до корней искусства Морфи. И, обнажив эти корни, он сказал миру: „Вот идея шахмат, та идея, ради которой они были изобретены тысячи лет назад. Слушайте и не торопитесь с приговором, ибо это — что-то великое, и я не могу совладать с ним“.

Но мир не слушал, а презрительно смеялся. „Этот бородач думает, что он открыл что-то великое? Пусть он и хорошо играет в шахматы, так что же из этого? — Он просто набил себе руку в игре. Шахматы подобны биллиарду или игре в камешки, — кто много упражняется, тот хорошо и играет. Но может ли игрок учить серьезным вещам? На кафедрах университета сидят не дети, которые играют в камешки“.

Но мир был неправ. Справедливым было противоположное. Стейниц был мыслителем, достойным университетской кафедры. Наоборот, игроком он

не был; для этого он был слишком глубок. Он был побежден игроком и умер мало оцененный миром. И я, его победитель, считаю своей обязанностью воздать должное сделанному им, дать правильную оценку его деятельности.

Мысль Стейница исходила из того принципа, что всякий план должен иметь основание. Что все в мире должно иметь причину, человечеству известно уже давно. Много объемистых книг было посвящено „суждению об основании", и в том числе известное сочинение Шопенгауэра „О четвероякомкорне закона достаточного основания". И тем не менее, во всей этой обширной литературе мы почти ничего не находим об основании плана. Основание плана, это не есть причина, обусловливающая изменение, подобно тому как зажигание спички служит причиной появления ранее не существовавшего пламени; это не причина познания, ибо план — не познание; и не мотив деятельности, так как нас не интересует, почему *X* избрал именно этот план, — но нам важно знать, почему в данном положении именно этот, а не другой план, дает лучшие результаты.

До Стейница никто не имел ясного представления о сущности этого основания. Стейниц чувствовал, что план, как обязательное условие, как правило для достижения успешных результатов на шахматной доске, должен иметь иное основание, чем то, которое ему приписывали, считая, что план основывается на гениальности игрока, на творческой изобретательности мастера. Стейниц чувствовал, что это основание надо искать не в личности или замыслах игрока, а что оно кроется в существующем на доске положении. Но притом его нельзя искать в форме комбинации, а в виде чего-то совершенно другого, а именно — в о ц е н к е. Вот что чувствовал Стейниц, и это привело его к созданию теории, изложенной им шахматному миру.

Легко понять, что основание плана в указанном смысле не является чем-то, что может быть установлено „a priori". Если бы игрок обладал колоссальной памятью, то он мог бы из миллионов вариантов выбрать ту комбинацию, которая соответствует данному положению, и таким образом избежать необходимости создавать план. Но жизнь слишком коротка, и поэтому для обыкновенного человека такой метод непригоден. A priori утверждать, что должен существовать еще другой метод, — не было оснований, и открытие его подобно открытию динамомашины.

Поскольку основание плана на шахматной доске не является известным a priori, открытие существования его явилось следствием гениально смелого утверждения, а именно: всякое положение характеризуется каким-нибудь признаком, каким-нибудь легко заметным моментом, позволяющим избегнуть огромной, невероятно сложной работы по отысканию комбинации. Такой легко замет-

ный признак имел бы для кропотливо ищущего шахматного мастера такую же ценность, как „философский камень" для алхимиков. Последние в течение долгого времени занимались тщетными поисками и в конце концов стали посмешищем. Стейниц с необычайной смелостью верил в существование такого „философского камня", пригодного, правда, не для людей науки, а для шахматных маэстро.

Это свое утверждение он доказывал путем анализа громадного количества игранных между мастерами, партий. Аналитическая работа Стейница, длившаяся в течение нескольких десятков лет, чрезвычайно ценна. Его остроумные, глубокие анализы можно найти в „Field", в американских газетах (главным образом в „Tribune"), в его журнале „International Chess Magazine" и в его книге „Modern Chess Instructor".

Мир не понимал, что подарил ему Стейниц; не понимали этого и шахматисты. И все же его мысль была революционна: она приложима, конечно, не только к шахматной игре, — ибо что такое шахматы? — но и ко всякой разумной деятельности, направленной к достижению определенной цели. Шахматы не являются исключением из бесконечного количества подобных им игр, которые были или могли быть изобретены. Ведь в конце концов всякая деятельность, направленная к достижению какой-либо цели и развивающаяся согласно определенным правилам, как, например, правильно поставленный диспут, — подчинена тому же основному принципу, которому подчиняются и шахматы. Если, благодаря этому принципу, миллионы вариантов шахматных комбинаций становятся простой вещью, то ясно, что он может упростить и другую планомерную деятельность.

Этот основной принцип можно было бы кратко формулировать следующим образом: *план мастера всегда должен основываться на оценке.*

Оценить — это значит критически обсудить, взвесить. В силу этого создание плана основано не на точных знаниях мастера, а обусловлено знанием, которое зиждется на оценке. Например в каком-нибудь положении маэстро считает ладью сильнее коня с пешками, решает играть на выигрыш и с этой целью стремится оттеснить неприятельского короля. Оценка производится подобно тому, как мы, например, определяем вес поднятой нами гири; весы будут более точны, аптекарские же весы крайне чувствительны; по сравнению с их точностью наша оценка груба. Но для создания плана такая грубая оценка является предельным достижением, ибо в шахматной игре арифметически точны лишь комбинации.

Что же является основанием для оценки? — Оценка основана на других оценках. Конечно в каждом случае основание — проще, достовернее и точнее, чем следствие. В конце концов все оценки в области

шахматной игры основаны на переживаниях шахматиста за доской: на первых его поражениях и победах, доставивших ему горе или радость, и на первых его ничьих, которые воспринимались им различно: то с радостью, если ему удавалось избежать опасности, то с разочарованием, когда не сбывались его надежды на выигрыш. Из этого сырого материала, путем все более и более тщательной обработки, у мастера создался ряд оценок, которые помогают ему ориентироваться в обстановке. Эти оценки — и в этом по существу заключается главная мысль Стейница — являются руководящими. Они служат компасом для моряка, плавающего в океане комбинаций.

Насколько новыми, неожиданными, идущими вразрез со взглядами того времени, были мысли Стейница, видно из самого большого выигранного им матча против Цукерторта. Цукерторт верил в комбинацию, одарен был творческой изобретательностью в этой области. Однако в большей части партий матча он не мог использовать свою силу, так как Стейниц, казалось, обладал даром предвидеть комбинацию задолго до ее появления, и, при желании, препятствовать ее осуществлению. Цукерторт совершенно не понимал, как мог Стейниц выигрывать, препятствуя осуществлению комбинаций. В течение четырех лет пытался он разгадать эту тайну, но до последовавшей вскоре смерти он так и не подошел к разрешению загадки; в последние годы своей жизни он утратил силу игры. Шахматный мир также не понимал, что возвещали партии Стейница, — как не понимал того, что писал Стейниц о своей „новой школе".

В человеке заложено органическое убеждение, что решающими моментами в борьбе двух равных по силе противников являются: хитрость, обман, неожиданный трюк, остроумие, парадоксальность, — нечто, во всяком случае, незаурядное. Но что решающим может быть обыкновенное, привычное, естественное, — это кажется человеку невозможным. Магическая сила, позволяющая одержать победу над равным противником, может ведь таиться лишь в силе духа, который обладает творческим даром, который ослепляет, — так думает, так чувствует человек. А между тем истина в том, что творчество вовсе не должно быть обязательно ослепляющим, остроумным, парадоксальным.

Мне хотелось бы осветить этот вопрос еще и с другой стороны. Широко распространено мнение, что все сильное должно быть в то же время и красивым. Человечеству кажется, что сильное эстетическое воздействие должно являться атрибутом большой, истинной силы. Если Одиссей одурачивает великана Полифема, то это служит доказательством превосходства духа над грубой материей. Ни один эллин не допустил бы мысли, что Одиссей мог бы получить мат от Полифема, да и нам это было бы неприятно, а поэтому мы и во-

обще не допускаем такой возможности. А между тем в действительности, в той действительности, о которой повествует „Одиссея", была тысяча шансов против одного, что Полифем легко и несомненно победит Одиссея.

Теперь вернемся к Стейницу и на основании его биографии и его трудов попытаемся уяснить себе революционность сделанного им.

В юности Стейниц находился под влиянием Андерсена и Морфи. В то время господствовало учение, что в шахматах победу дает гениальность. Часто бывало, что Андерсен неожиданно находил комбинацию, что Морфи внезапно создавал энергичную атаку. На основании этого возникло убеждение, что эти комбинации, эти энергичные атаки являются результатом внезапного и необъяснимого вдохновения. И Стейниц в течение долгого времени несомненно придерживался такого же мнения. Об этом свидетельствует стиль его игры в годы юности. Он обыкновенно играл гамбиты, и поэтому часто ему приходилось попадать в очень плохое положение; примиряясь с этим, поскольку это считалось неизбежным при атаках, он все же стремился нападать во что бы то ни стало, в ожидании внезапного, необъяснимого вдохновения. Так играл он в течение многих лет, неустанно ища комбинаций, и в этом отношении ничем не выделялся среди своих современников.

Стиль игры, которым Стейниц начал свою карьеру, был своеобразным и узко ограниченным, но в то время господствовал именно такой стиль. Безопасная позиция своего короля, постепенная подготовка атаки, отказ от принятия предлагаемой жертвы — все это было непонятно и не пользовалось уважением. Вся партия была проникнута лихорадочным стремлением обрушиться на неприятельского короля и смести все препятствия на пути, не останавливаясь ни перед какими жертвами. Для примера рассмотрим следующую партию, которую Стейниц сыграл в 1859 г. с сильнейшим венским маэстро.

	К. Гампе.	*Стейниц.*
1.	e2 — e4	e7 — e5
2.	Kb1 — c3	Kg8 — f6
3.	f2 — f4	. . .

Пешка e5 мешает в центре, поэтому она подвергается нападению.

3.	. . .	d7 — d5
4.	e4 : d5	Kf6 : d5

Проще было, конечно, 4. . . . e5 : f4, но ферзь должен получить возможность как можно скорее дать шах на h4.

5.	f4 : e5	. . .

Но не 5. Kc3 : d5 с последующим 6. f4 : e5, ибо это было бы слишком „скучно".

5.	. . .	Kd5 : c3
6.	b2 : c3	Fd8 — h4 +
7.	Kpe1 — e2	. . .

Белые могли выиграть пешку — поэтому „делом чести" для них является отход королем.

7.	. . .	Cc8 — g4 +
8.	Kg1 — f3	Kb8 — c6
9.	d2 — d4	0 — 0 — 0
10.	Cc1 — d2	Cg4 : f3 +
11.	g2 : f3	. . .

На 11. Kpe2 : f3 наверно последовало бы 11. ... Лd8 : d4.

11.	. . .	Kc6 : e5
12.	d4 : e5	. . .

О возможности хода 12. Фd1 — e1 не допускалось и мысли.

12.	. . .	Cf8 — c5
13.	Фd1 — e1	Фh4 — c4 +
14.	Kpe2 — d1	Фc4 : c3
15.	Лa1 — b1	Фc3 : f3 +
16.	Фe1 — e2	Лd8 : d2 +

Embarras de richesses!

17.	Kpd1 : d2	Лf8 — d8 +
18.	Kpd2 — c1	Cc5 — a3 +
19.	Лb1 — b2	Фf3 — c3
20.	Cf1 — h3 +	Kpc8 — b8
21.	Фe2 — b5	Фc3 — d2 +
22.	Kpc1 — b1	Фd2 — d1 +
23.	Лh1 : d1	Лd8 : d1 ×

В то время Стейницу было 23 года, и поэтому вполне естественно, да и хорошо, что он учился у своих современников и следовал их воззрениям.

Спустя три года Стейниц находится в Лондоне. Там, во время турнира, он сыграл с 44-летним Андерсеном следующую партию:

	Андерсен.	*Стейниц.*
1.	e2 — e4	e7 — e5
2.	Kg1 — f3	Kb8 — c6
3.	Cf1 — b5	. . .

Маститый маэстро избрал солидный дебют.

3.	. . .	Kg8 — f6
4.	0 — 0	Kf6 : e4
5.	d2 — d4	Cf8 — e7
6.	d4 — d5	. . .

Атака начинается.

6.	. . .	Kc6 — b8

Лучше было бы перейти в контр-наступление ходом 6. ... Ke4 — d6 и затем, при случае, сыграть e5 — e4.

7.	Kf3 : e5	0 — 0
8.	Лf1 — e1	Ke4 — f6
9.	Kb1 — c3	d7 — d6
10.	Ke5 — f3	c7 — c6
11.	Cb5 — a4	Cc8 — g4
12.	Фd1 — e2	Cg4 . f3
13.	g2 : f3	. . .

Позиция одного из королей обнажена.

13.	. . .	Лf8 — e8
14.	Cc1 — g5	b7 — b5
15.	Cg5 : f6	g7 : f6

Такая же участь постигла и другого короля.

16.	d5 : c6	b5 : a4
17.	c6 — c7	. . .

Красивая острая комбинация со стороны белых, которая оказалась возможной благодаря тому, что черные, вместо того, чтобы укрепить свою позицию посредством Cc8 — d7 или a7 — a6 и подготовить таким образом ход b7 — b5, совершенно неосновательно и всего лишь одной фигурой бросились в атаку

на неприятельский королевский фланг. (11. ... Сc8 — g4.)

17.	. . .	Фd8 — d7
18.	c7 : b8Ф	Лa8 : b8
19.	Кc3 — d5	Крg8 — f8
20.	Фe2 — e3	Крf8 — g7

Теперь белые, продолжая 21. Крg1 — h1, могли бы решить исход партии посредством операций по линии *g*.

21.	Кd5 : e7	Лb8 — b5!

После этого черные получают контр-атаку, так как грозит Лb5 — e5. Правда, белые могут спокойно защититься посредством 22. f3—f4, Крg7—f8; 23. c2 — c4, Лb5 : b2?; 24. f4 — f5 или же 23. Лb5 — h5, Фe3 — f3; 24. Лh5 — h3, Фf3 — g2, но последний ход Стейница их все же беспокоит.

22.	Кe7 — f5 +	. . .

Плохой выпад.

22.	. . .	Лb5 : f5

Если белые возьмут теперь ладью e8, то последует Лb5—g5+ и затем Фd7 — h3, после чего белые проиграют по меньшей мере ферзя за ладью.

23.	Фe3 — d3	Лe8 — e5
24.	Крg1 — h1	Лf5 — f4
25.	Лe1 — g1 +	Лe5 — g5
26.	Лg1 — g3	Фd7 — f5

Непонятно, почему черные предлагают размен ферзей; вероятно, лишь для того, чтобы сделать форсирующий ход. Естественнее было 26. ... Фd7 — c6.

27. Фd3 : f5

Теперь на стороне белых явное превосходство, так как все черные пешки слабы. Последовавший затем эндшпиль был выигран белыми, при чем следует заметить, что Стейниц защищался недостаточно терпеливо и поэтому не использовал всех своих шансов.

В Лондоне Стейниц познакомился с закрытыми дебютами: с французской партией, сицилианской, скандинавской, с английским началом, с дебютом ферзевой пешки и т. п. Он отошел от школы гамбитной игры, которая рекомендовала развивать партии, примерно, по следующему образцу:

	Стейниц.	*Грин.*
1.	e2 — e4	e7 — e5
2.	f2 — f4	e5 : f4
3.	Кg1 — f3	g7 — g5
4.	h2 — h4	g5 — g4
5.	Кf3 — e5	Кg8 — f6
6.	Сf1 — c4	d7 — d5
7.	e4 : d5	Сf8 — d6
8.	d2 — d4	Фd8 — e7
9.	0 — 0	Кf6 — h5
10.	Лf1 — e1	0 — 0
11.	Кe5 — g6	Фe7 — f6
12.	Кg6 : f8	Крg8 : f8
13.	c2 — c3	Фf6 : h4

Сделано всего лишь 13 ходов, а белый король, защищенный только одной пешкой, уже стоит лицом к лицу со всей неприятельской армией.

14.	Кb1 — d2	f4 — f3
15.	Кd2 : f3	g4 : f3
16.	Сc1 — h6 +	Кh5 — g7
17.	Сh6 : g7 +	Крf8 : g7
18.	Фd1 : f3	Сc8 — g4
19.	Фf3 — e3	Сd6 — g3

В пылу битвы черные совсем не думают о том, чтобы вывести коня b8 на d7, хотя это дало бы им легкий выигрыш; белый король властно приковывает к себе их взоры.

20.	Cc4 : e2	Фh4 — h2 +
21.	Крg1 — f1	Фh2 — h1 +
22.	Фe3 — g1	Фh1 : g1 +
23.	Крf1 : g1	. . .

Белые облегченно вздохнули.

23.	. . .	Cg3 : e1
24.	Ce2 : g4	Ce1 — g3
25.	Cg4 — c8	Kb8 — a6

А теперь черные допускают еще и грубую ошибку. Им следовало продвинуть пешку *a*, после чего у белых за коня было бы лишь две пешки.

26.	Cc8 : b7	Лa8 — b8
27.	Cb7 : a6	Лb8 : b2
28.	Ca6 — c4	

У черных все еще сильная позиция, и они могли бы попытаться сыграть 28. ... Лb2—c2. Но, вероятно, потому что игра сделалась „скучной", они согласились на ничью.

Если бы Стейниц избирал солидные дебюты, он сокрушал бы таких противников. Для сравнения рассмотрим его красивую партию против Монгредиена.

	Стейниц.	*Монгредиен.*
1.	e2 — e4	d7 — d5
2.	e4 : d5	Фd8 : d5

К счастью, Стейниц избавлен от необходимости ввергать своего короля в опасные приключения.

3.	Kb1 — c3	Фd5 — d8
4.	d2 — d4	e7 — e6
5.	Kg1 — f3	Kg8 — f6
6.	Cf1 — d3	Cf8 — e7
7.	0 — 0	0 — 0
8.	Cc1 — e3	b7 — b6
9.	Kf3 — e5	Cc8 — b7
10.	f2 — f4	Kb8 — d7
11.	Фd1 — e2	Kf6 — d5
12.	Kc3 : d5	e6 : d5
13.	Лf1 — f3	f7 — f5
14.	Лf3 — h3	g7 — g6
15.	g2 — g4	. . .

Предприимчивая и сильная игра.

15.	. . .	f5 : g4
16.	Лh3 : h7	. . .

При такой игре тоже возможны комбинации.

16.	. . .	Kd7 : e5
17.	f4 : e5	Крg8 : h7
18.	Фe2 : g4	Лf8 — g8
19.	Фg4 — h5 +	Крh7 — g7
20.	Фh5 — h6 +	Крg7 — f7
21.	Фh6 — h7 +	Крf7 — e6
22.	Фh7 — h3 +	Крe6 — f7
23.	Лa1 — f1 +	Крf7 — e8
24.	Фh3 — e6	Лg8 — g7
25.	Ce3 — g5	Фd8 — d7
26.	Cd3 : g6 +	Лg7 : g6
27.	Фe6 : g6 +	Крe8 — d8
28.	Лf1 — f8 +	Фd7 — e8
29.	Фg6 : e8 ×	

Именно эта стремительность Стейница, выросшего в немецкой школе комбинационной игры, нравилась английским шахматистам, ибо у него они могли мно-

гому научиться; в свою очередь, и Стейниц многое мог почерпнуть у англичан. В результате столкновения этих двух в корне различных систем, — ярких и смелых комбинаций Андерсена с предусмотрительной и планомерной, позиционной игрой англичан, — в Стейнице, как синтез, сложились идеи, которым суждено было создать новую эру в развитии шахматной игры.

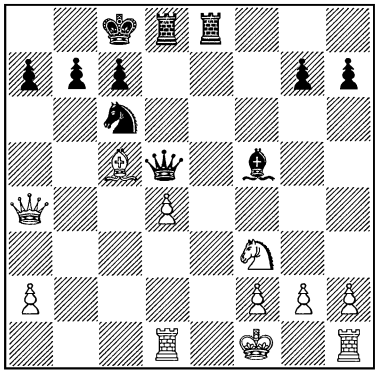
Я представляю себе, что в один прекрасный день он задумался над тем, как могло случиться, что чародей, Морфи, победил в матче другого чародея, Андерсена. Вполне естественно допустить, что существует один чародей; но что их два, которые борются друг с другом, — в этом есть какое-то противоречие. Если чародей выигрывает, это — естественно; но как можно быть чародеем и проиграть? Как может не проиграть один из чародеев, если их два? Ибо одновременно выиграть и проиграть, это — логическое противоречие, которое не может разрешить никакое волшебство. И вот, в результате таких размышлений, Стейниц, думается мне, постепенно подходил к предположению, что шахматная игра все-таки должна подчиняться каким-то логическим законам.

Но логика не может зависеть от простой случайности. Если его, Стейница, беспрестанные попытки найти комбинацию часто и увенчивались успехом, то как успехи, так и неудачи не могли являться следствием чистой случайности. Следовательно каждая позиция должна была обладать каким-то своим отличительным свойством, иметь какой-то признак, на основании которого можно было бы предположить наличие комбинации, еще до отыскания таковой. И таким признаком мог служить лишь тот факт, что выигрывающая сторона в чем-то опередила противника, будь то бóльшая подвижность фигур, бóльшая свобода действий или отсутствие слабых мест в позиции. Короче говоря, выигрывающий должен был иметь какое-то „преимущество“, „превосходство“.

Вероятно у Стейница сильно забилось сердце, когда однажды впервые его осенила мысль, что нельзя искать выигрывающих комбинаций, если нет уверенности в том, что позиция содержит в себе какое-либо преимущество (например в начале партии). И, вероятно, эта мысль вновь боязливо притаилась, так как Стейниц ведь жил в такое время, когда делом чести считалось сразу же, без критического подхода к положению, искать выигрывающую комбинацию.

Но мысль эта, вероятно, крепко засела в его голове. Анализируя выигрывающие комбинации своих знаменитых предшественников, он видел, что эти комбинации всегда опирались на какое-нибудь превосходство, выражавшееся по меньшей мере в том, что фигуры обладали большей подвижностью или активностью. Поэтому, например, красивая комбинация Бодена в партии, игранной с Мак-Доннелем в 1869 г., больше не могла удивлять Стейница.

Боден.



Мак-Доннель.

Ход черных.

1. . . . Фd5 : f3; 2. g2 : f3, Сf5 — h3 +; 3. Крf1 — g1, Ле8 — — e6; 4. Фa4 — c2, Лd8 : d4; 5. Сc5 : d4, Кc6 : d4, и черные быстро матуют противника. Вероятно Стейниц сказал себе, что, так как у черных введены в игру обе ладьи, а у белых только одна, то, конечно, и можно ожидать, что направленный на белых сильный удар увенчается успехом, в то время как с черными ничего подобного не могло случиться.

Однако, несмотря на то, что многое было достигнуто, нового метода игры Стейниц еще не нашел; он пока лишь определил понятия и освободился от одного из предрассудков. Это развитие мыслей дало плоды в тот момент, когда Стейниц спросил себя, в чем может заключаться перевес, и ответил: не только в одном большом и неделимом преимуществе, но и в целом ряде мелких преимуществ. Если, например, мой слон располагает четырьмя полями, а слон моего противника лишь тремя, то у меня „ceteris paribus" преимущество. Конечно оно незначительно, но накопление таких незначительных преимуществ дает в общей сложности большой плюс.

Этот постепенно накапливающийся значительный плюс претворяется в комбинацию. В этом нас убеждает практика игры. Причины такого явления нельзя постичь чисто рассудочным путем, но такова шахматная игра: нет комбинации без значительного превосходства, нет значительного превосходства без комбинации. Значительное превосходство всегда создает напряженность, а напряженность всегда дает возможность создания комбинации.

Независимо от того, в какой степени этот факт является неожиданным, он установлен опытом, он должен был быть открытым, и, когда его нашли, он пролил яркий свет и принес богатые плоды.

Ибо, если значительное преимущество является необходимой предпосылкой того, что́ мы часто ищем, но редко находим, т.-е. комбинации, то в кропотливую работу искания последней можно внести элемент методичности и тем значительно облегчить себе труд. Это дает в руки как бы волшебную палочку, поистине чудодейственную. Ясно сознавал это и Стейниц. Отсюда становится понятным его утверждение: на первых порах необходимо отказаться от поисков комбинации и сопровождающих ее форсирующих ходов; сначала следует

стремиться получить незначительные преимущества, постепенно их накапливать, и лишь затем начинать поиски комбинации, прилагая к этому все умение и силу, ибо она должна существовать, как бы глубоко и замаскированно она ни была сокрыта.

Среда, в которой жил Стейниц, не позволяла ему сразу же после этих открытий выработать в себе здоровый и солидный стиль игры. Она не подозревала о существовании таких идей, она их не понимала.

Приведенное нами выше утверждение должно было оказать на Стейница двоякое влияние. С одной стороны, он решил проводить его в жизнь; это вполне понятно. С другой стороны, он решил победить всех, кто явно не разделял его мнения, и при том победить их именно потому, что они не следовали установленному им утверждению. К несчастью, в связи с этим, стиль Стейница приобрел несколько вызывающий оттенок, при чем сам Стейниц этого не замечал. Он хотел, чтобы его противники играли на выигрыш, и своими ходами давал им предлог к этому, или по меньшей мере побуждал их к такой игре тем, что свое стремление не играть сразу на выигрыш он слишком подчеркивал и часто делал странные ходы. Это явление, не вызываемое логической необходимостью, несомненно, должно быть отнесено к области подсознательного. Но у Стейница этот психологический процесс проявлялся именно в такой форме.

Будучи в Лондоне, я слышал, что большое влияние на Стейница оказал сильный лондонский шахматист-любитель, некий Поттер, любивший причудливые ходы. Для меня ясно, что в тогдашней обстановке, естественно, должны были рождаться такие типы. Поттер, вероятно, понял ничтожность и забавность стиля того времени, и поэтому своей манерой игры он как бы говорил: „Своей гениальностью вы думаете сразу же добиться победы? Смотрите, я делаю сумасшедшие ходы, а вы все еще не в состоянии одолеть меня! Прошу вас, будьте скромнее и разумнее“.

Когда в 1866 г. Стейниц выиграл матч у Андерсена, в его игре до некоторой степени уже были заметны следы его теории. Ниже приводим партию, сыгранную в этом матче.

	Андерсен.	*Стейниц.*
1.	e2 — e4	e7 — e5
2.	Kg1 — f3	Kb8 — c6
3.	Cf1 — b5	Kg8 — f6
4.	d2 — d3	d7 — d6
5.	Cb5 : c6 +	. . .

Белые без всякого повода отказываются от маленького преимущества, заключавшегося в том, что конь c6 был связан их слоном b5. Вследствие этого слон c8 и ладья a8 приобретают бóльшую подвижность: опять незначительное преимущество для черных.

5.	. . .	b7 : c6
6.	h2 — h3	. . .

Желая предупредить ход Cc8 — g4, белые теряют темп.

Андерсен, очевидно, считает, что конь сильнее слона — неосновательная оценка. Ходом в партии белые, как мы увидим дальше, ослабляют свою пешечную фалангу. Возможно, что эта партия побудила Стейница создать в дальнейшем свое учение о пешечной фаланге.

6.	. . .	g7 — g6

Подготовка к пешечному штурму в духе Филидора. Кроме того, черные хотят ходом Cf8—g7 оказать давление на пункт d4, чтобы парализовать центр, пока будет вестись наступление на фланге.

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

Этим ходом черные на время запирают центр.

11.	Лa1 — b1	. . .

У белых нет никаких преимуществ, но они решают предпринять атаку в стиле той эпохи. Черные же пользуются временем для подготовки энергичного контр-удара.

Если бы Андерсен разделял взгляды Стейница, он перешел бы к обороне, постарался бы укрепить свою позицию и избавиться от слабостей, уведя коня f3 на h2 или же на f1, и ограничился бы принятием мер, которые могли бы препятствовать наступательным операциям противника.

11.	. . .	Kf6 — e8
12.	b2 — b4	c5 : b4
13.	Лb1 : b4	c7 — c5
14.	Лb4 — a4	Cc8 — d7
15.	Лa4 — a3	f7 — f5

Пешечная фаланга начинает свое движение.

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

Белые не находят объекта для атаки и, исчерпав свои ресурсы, вынуждены отступить.

19.	Фb7 — d5	Фd8 — c8
20.	Лb1 — b6	Лa8 — a7

Черные угрожают сыграть f5 : e4 и затем Cd7 : h3. Теперь начинается серьезная атака.

21.	Крg1 — h2	f5 — f4
22.	Ce3 — d2	g6 — g5
23.	Фd5 — c4	Фc8 — d8
24.	Лb6 — b1	Ke8 — f6
25	Крh2 — g1	Kf6 — h7

Пешка g5 защищена, и черные имеют возможность движением пешки *h* вновь построить фалангу и продвигать ее дальше.

26.	Крg1 — f1	h6 — h5
27.	Kf3 — g1	g5 — g4
28.	h3 : g4	h5 : g4
29.	f2 — f3	Фd8 — h4
30.	Kc3 — d1	Kh7 — g5

Фигуры занимают грозные позиции позади пешечной фаланги. Вскоре последует вскрытие линий, и для тяжелых фигур освободится путь к неприятельскому королю.

31	Cd2 — e1	Фh4 — h2
32.	d3 — d4	. . .

Отчаяние! Хотя бы ценою важной пешки белые хотят ввести в бой ладью a3. Но Стейниц уже не удовлетворяется такой скромной добычей.

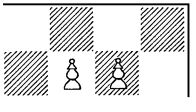
32.	. . .	g4 : f3
33.	g2 : f3	Kg5 — h3
34.	Ce1 — f2	Kh3 : g1
35.	d4 : c5	Фh2 — h3 +
36	Крf1 — e1	Kg1 : f3 +
37.	Ла3 : f3	Фh3 : f3

и черные легко выиграли.

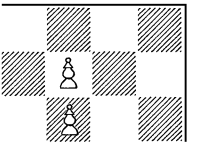
Эта партия свидетельствует об уклоне Стейница в сторону Филидора. Она мало напоминает стиль игры Лябурдоннэ. Теория Стейница приблизилась к учению Филидора, поскольку он ищет мелких, но длительных преимуществ.

Маленькие преимущества, заключающиеся в плохой позиции неприятельских фигур, сохраняются с трудом; невыгодность, заключающаяся в малой подвижности или ненадежном положении фигуры, часто может быть устранена одним ходом. Но слабости, связанные с расположением пешек, весьма длительны, и избавиться от них нелегко.

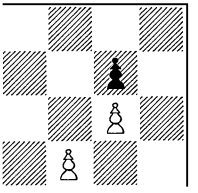
Ясно, что пешки, нуждающиеся в защите фигур, слабее пешек, которые сами себя защищают, и что подвижные пешки — сильнее блокированных. Отсюда следует, что при двух пешках самым выгодным является следующее их расположение (фаланга):



Самыми слабыми являются сдвоенные пешки:

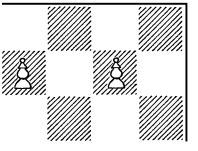


Среднее место — в смысле ценности — занимает отсталая пешка:



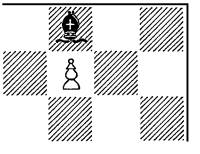
Белая пешка слева является отсталой, так как она не может продвинуться вперед без поддержки фигуры или не будучи пожертвованной.

Среднюю ценность имеет также изолированная пешка.



Обе пешки разъединены и могут избегнуть нападения, либо продвигаясь либо прибегая к защите фигуры.

Особенно же слабой является блокированная изолированная пешка.



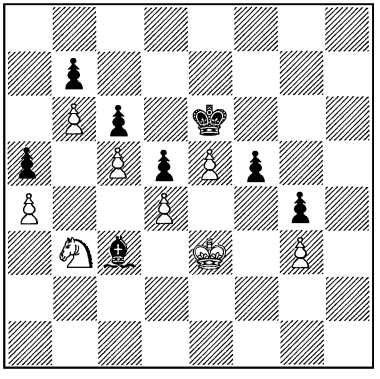
Перед изолированной пешкой находится неприятельская фигура, остановившая ее продвижение.

Стейниц дополнил теорию Филидора следующим образом: пешечная фаланга должна продвигаться так, чтобы она могла вновь принять форму фаланги, и так — до конца, т.-е. до того момента, когда дальнейшее ее продвижение уже потеряет значение.

Учение Лябурдоннэ было представлено Стейницем в следующей форме.

Весьма выгодной позицией для форпоста является поле перед отсталой пешкой („дыра" в пешечной „стене"), ибо фигура, занимающая такой пункт, ограничивает подвижность неприятельских сил и приобретает большую активность, не рискуя в то же время подвергнуться нападению со стороны неприятельских пешек.

Чигорин.



Цукерторт.

Ход белых.

У черных на f5 отсталая пешка, у белых же проходная пешка, которая приковывает к себе внимание черного короля. Этих преимуществ вполне достаточно для создания выигрывающей комбинации.

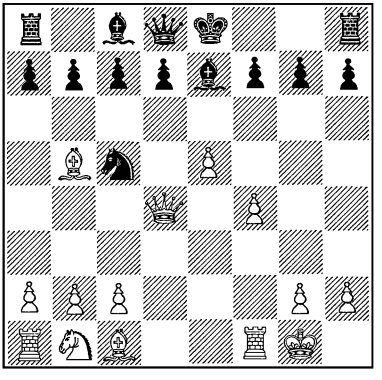
1. Кb3 — c1	Сc3 — b4
2. Кc1 — d3	Cb4 — c3
3. Кd3 — f4 +	Крe6 — e7
4. Kf4 : d5 +	

и белые выигрывают.

В случае 3. ... Крe6 — d7 белые тоже выиграли бы, продолжая 4. e5 — e6 +, Крd7 — e7; 5. Kf4 : d5 +, c6 : d5; 6. c5 — c6. Такой же результат был бы и после 4. ... Крd7 — d8, потому что белые сыграли бы 5. Kf4 — e2, а затем 6. Крe3 — f4, и выиграли бы благодаря пешке *g*.

В следующем положении Стейниц сам грешит против установленных им принципов. Приводимое положение возникло в одной легкой партии, игранной им в Simpsons Divan* в 1866 г.

Стейниц.



Берд.

Ход черных.

* Один из лондонских клубов, в котором собирались в то время шахматисты. *Прим. ред.*

У черных стесненное положение; им следовало рокировать и как можно скорее сыграть d7 — d6, чтобы таким образом освободить свою игру. После 1. ... 0 — 0; 2. b2—b4, Кc5 — e6; 3. Фd4 — e4 они могли бы сыграть 3. ... f7 — f5. Вместо защитительного хода 0—0 Стейниц сыграл 1. ... b7— b6, собираясь атаковать. Но для этого у черных не было необходимого условия — преимущества, и их постигла заслуженная кара. Белые просто игнорируют слишком слабую атаку черных: 2. f4 — f5, Кc5 — b3; 3. Фd4 — e4, Кb3 : a1; 4. f5 — f6, Ce7 — c5+; 5. Крg1 — h1, Ла8 — b8; 6. e5 — e6, и у черных нет никаких ресурсов, например: 6. ... 0 — 0; 7. e6 — e7, Фd8 — e8; 8. Cb5 — d3, g7 — g6; 9. Фe4 — h4 и т. д.

Исходя из своих изложенных выше идей, Стейниц, накопляя мелкие преходящие преимущества, стремился превращать их в прочные, длительные. Изолированная пешка у противника, пешечное превосходство на ферзевом фланге при отдаленном неприятельском короле, ослабление пешечной фаланги противника на королевском фланге, далеко продвинутый и хорошо защищенный форпост, овладение открытой линией или горизонталью, — вот те цели, которые он начал преследовать. Для этого он вел игру в центре, игру фигурную и пешечную, при чем король, по крайней мере вначале, оставался вне сферы его внимания, — и в этом Стейниц несколько напоминал Лябурдоннэ. Однако он применял и пешечные атаки на ферзевом фланге, чтобы выиграть пространство и стеснить на ферзевом фланге противника; тут он был продолжателем Филидора, который стремился такими пешечными атаками потревожить неприятельского короля в его безопасном убежище.

Исходя из этих же идей, Стейниц в защите тщательно избегал создавать добровольно в своем лагере длительные, хотя бы и незначительные слабости.

	Стейниц.	*Зельман.*
	(Балтимора, 1885 г.)	
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.	Кg1 — f3	a7 — a6
8.	Cf1 — d3	Кb8 — c6
9.	Фd1 — e2	Кc6 — b4
10.	Cc1 — d2	b7 — b5
11.	Кc3 — d1	Кb4 : d3
12.	c2 : d3	Фd8 — b6

Теперь Стейниц начинает атаку на ферзевом фланге, так как у противника имеется там слабый пункт c5, в то время как у Стейница пункт c4 защищен пешкой d3.

13.	b2 — b4	Cc5 — e7
14.	a2 — a3	f7 — f5

Это облегчает атаку на ферзевом фланге, так как теперь не приходится уже бояться контр-удара f7 — f6 со вскры-

тием линий на королевском фланге.

15.	Ла1 — с1	Сс8 — b7
16.	Cd2 — e3	Фb6 — d8
17.	Кf3 — d4	Кd7 — f8
18.	0 — 0	h7 — h5

Черные препятствуют продвижению g2 — g4, но у белых имеются достаточные гарантии для выигрыша на ферзевом фланге.

19.	Кd1 — c3	. . .

Начало многоходового маневра, имеющего целью создать форпост в слабом пункте неприятельской позиции.

19.	. . .	Крe8 — f7
20.	Кc3 — b1	g7 — g6
21.	Кb1 — d2	Кf8 — d7
22.	Кd2 — b3	Ла8 — c8
23.	Кb3 — a5	. . .

Наконец-то!

23.	. . .	Сb7 — a8
24.	Лc1 : c8	Фd8 : c8
25.	Лf1 — c1	Фc8 — b8
26.	Фe2 — c2	Сe7 — d8
27.	Ка5 — c6	Фb8 — b7
28.	Кc6 : d8	Лh8 : d8
29.	Фc2 — c7	. . .

Слабость всех черных полей на ферзевом фланге стала ощутительной.

29.	. . .	Фb7 — b8
30.	Сe3 — f2	. . .

И на королевском фланге слабы черные поля h4, g5 и т. д.

30.	. . .	Фb8 — b6
31.	Кd4 — f3	Фb6 : c7
32.	Лc1 : c7	Крf7 — e8
33.	Кf3 — g5	Кd7 — f8
34.	Cf2 — c5	Кf8 — d7
35.	Сc5 — d6	

Черные не могут защитить ни е6 ни а6; они бессильны создать какую-либо контр-атаку, едва могут двигаться и потому сдаются.

———

Цукерторт. — *Стейниц.*

(13-я партия матча *.)

1.	d2 — d4	d7 — d5
2.	c2 — c4	e7 — e6
3.	Кb1 — c3	Кg8 — f6
4.	Сc1 — f4	c7 — c5
5.	e2 — e3	c5 : d4
6.	e3 : d4	d5 : c4

У белых изолированная пешка *d*, но зато несколько более свободная игра.

7.	Cf1 : c4	Кb8 — c6
8.	Кg1 — f3	Cf8 — e7
9.	0 — 0	0 — 0
10.	Лf1 — e1	Сc8 — d7
11.	Фd1 — e2	Фd8 — a5
12.	Кc3 — b5	a7 — a6
13.	Cf4 — c7	b7 — b6
14.	Кb5 — c3	Лf8 — c8
15.	Сc7 — f4	b6 — b5

Черный ферзь защитился от нападения, и теперь пешки ферзевого фланга должны продвинуться вперед, чтобы завоевать пространство для легких фигур.

16.	Сc4 — b3	Фa5 — b6
17.	Лe1 — d1	Кc6 — a5

Черные хотят создать прочный форпост на слабом пункте белых с4.

18.	Cb3 — c2	Ка5 — c4
19.	Сc2 — d3	Кc4 — d6

* Эта и помещенные ниже партии были сыграны в Америке в 1886 г. в матче на мировое первенство, который Стейниц выиграл с результатом + 10, = 5, — 5. *Прим. ред.*

Неясно, почему черные так скоро снимают свой форпост. Правда, с поля d6 они имеют возможность перевести коня на другой сильный форпост, именно f5.

20. Kf3 — e5	Cd7 — e8
21. Cf4 — g5	Фb6 — d8
22. Фe2 — f3	Лa8 — a7
23. Фf3 — h3	h7 — h6
24. Cg5 — e3	Лa7 — c7

Черные хорошо развились: в центре они стоят лучше, на ферзевом фланге — грозят перейти в наступление.

25. d4 — d5	. . .

Чтобы теперь, так как черные уже развились, избавиться от изолированной пешки. Однако черные отдают за пешку *d* пешку *a* и усиливают свое превосходство в центре.

25. . . .	b5 — b4
26. Kc3 — e2	Kf6 : d5
27. Cd3 : a6	Лc8 — a8
28. Ca6 — d3	Ce7 — f6
29. Ce3 — d4	Kd6 — b5
30. Ke5 — f3	Kb5 : d4
31. Kf3 : d4	Лa8 — a5

Пешка a2 беззащитна, конь d4 связан, фигуры же черных владеют большим пространством. Таким образом, пешечная атака на ферзевом фланге оправдала себя.

32. Фh3 — f3	Ce8 — a4
33. Лd1 — e1	Kd5 — e7
34. Фf3 — e4	g7 — g6
35. b2 — b3	Ca4 — e8
36. Cd3 — c4	Ke7 — f5

Белые не могут защитить коня d4. На 37. Лa1 — d1 последует 37. ... Лc7 — d7.

37. Kd4 : e6	. . .

Жертва, вызванная отчаянием.

37. . . .	f7 : e6
38. Cc4 : e6 +	Крg8 — g7
39. Лa1 — d1	Фd8 — e7

Это — потеря темпа, что при защите влечет за собой тяжелые последствия. Черные должны были немедленно напасть на ферзя ходом 39. ... Фd8 — a8. На 40. Фe4 : b4 последовало бы 40. ... Kf5 — h4, и атака перешла бы к черным; пешка же *a* от них все равно не уйдет. Таков должен был быть логический конец, но Стейниц упустил эту возможность, сделал в дальнейшем еще ошибку, вследствие того, что ферзь на e7 занимал неблагоприятную позицию на линии неприятельской ладьи, и в конце концов проиграл партию. Дальнейшая часть партии не представляет никакой ценности для пояснения идеи атаки на ферзевом фланге, и потому мы не приводим ее.

Стейниц. — *Цукерторт.*

(6-я партия матча.)

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. Kf3 : e5	Kc6 : e5
7. Лe1 : e5 +	Cf8 — e7
8. Kb1 — c3	0 — 0
9. Cb5 — d3	Ce7 — f6

Здесь можно играть 9. ... Kd6 — e8, чтобы на 10. Фd1 — h5 отвечать 10. ... g7 — g6;

11. Фh5 — h6, Ке8 — g7. На 10. Кс3 — d5 следует Се7 — с5, и во всех случаях черные успевают развиться, выигрывая время путем нападения на ладью.

10. Ле5 — e3 g7 — g6

Белые угрожали Cd3 : h7 +, Крg8 : h7, Фd1 — h5 + с последующим Ле3 — h3. Можно было еще сыграть 10. ... Лf8 — e8.

Стейниц в своих примечаниях называет сделанный ход „вызовом", ибо он считает каждый ход пешкой на королевском фланге ослаблением. Таким образом истинность его теории подвергалась здесь испытанию на практике.

11. b2 — b3 Лf8 — e8
12. Фd1 — f3 Сf6 — g5

Черные оставляют важную диагональ a1 — h8 ради атаки, которая не содержит никакой силы.

Чтобы добиться размена ладьями (хотя, быть может, и не вынуждая его) можно было сыграть 12. ... Сf6 — d4.

13. Ле3 : e8 + Кd6 : e8

Был ли размен ладей вынужденным? Если бы белые сыграли 13. Сс1 — b2, то давление по диагонали a1 — h8 грозило бы черным такими опасностями, что ход 13. ... Cg5 : e3 был бы слишком рискованным, ибо после 14. f2 : e3 создавалась немедленная угроза Кс3 — d5. Например: 14. ... с7 — с6; 15. Ла1 — f1 (с угрозой Кс3 — e4), Фd8 — e7; 16. Cb2 — a3, и выигрывают. Или 14. ... f7 — f5; 15. e3 — e4. Или 14. ... Ле8 — e6; 15. Ла1 — f1 с угрозой Cd3 — c4. Допустим, что Цукерторт и Стейниц видели какую-нибудь незамечаемую нами защиту против этой страшной атаки. Но все же остается непонятным, что в примечаниях не было даже упомянуто об этой возможности. Или это — правда, что комментарии к партиям мастеров всегда писались очень небрежно? С такой небрежностью, которая граничит с неэтичностью?

14. Сс1 — b2 с7 — с6!

К этому превосходному ходу Шаллопп в своей книжечке, посвященной матчу, делает примечание (цитируем по Бахману): „Белые оставили пешку d2 под ударом. Если бы черные ее взяли, то они подверглись бы сильной атаке, но в конце концов использовали бы свое преимущество". Для доказательства приводится следующий вариант: 14. ... Cg5 : d2; 15. Кс3 — e4, Cd2 — g5; 16. Ке4 : g5, Фd8 : g5; 17. Ла1 — e1, Ке8 — g7; 18. Ле1 — e7 (подставляя тем самым ладью), с7 — с6. Повидимому это должно означать 18. Cb2 — f6 с последующим Ле1 — e7. Но как бы то ни было, этот „анализ" ужасен. Как черным играть на 16. Cd3 — c4? После 16. ... d7 — d5; 17. Ке4 : g5, Фd8 : g5; 18. Сс4 : d5 черные могут сдаться. К тому же Стейниц указал на возможность и другой атаки, которая начинается ходом 15. Cd3 — c4 и тоже ведет к выигрышу.

Так небрежно Шаллопп, ученик Андерсена, освещал матч

на мировое первенство, матч, историком которого он хотел быть и в котором принимал участие другой ученик Андерсена. И никто, никто не восстал против этого.

15. Кc3 — e4 Сg5 — e7

Черные вновь укрепились, и их позицию можно еще защищать.

16. Фf3 — e3 . . .

Чтобы вынудить f7 — f6 и подготовить продвижение пешки *h*, которая должна еще более ослабить и без того уже ослабленную позицию черного короля.

16. . . . d7 — d5
17. Фe3 — d4 f7 — f6
18. Ке4 — g3 Сc8 — e6
19. Ла1 — e1 Ке8 — g7
20. h2 — h4 Фd8 — d7
21. h4 — h5 Се6 — f7
22. h5 : g6 Cf7 : g6

На 22. ... h7 : g6 последовал бы сильный ответ 23. Фd4 — h4. Черные хорошо провели защиту.

23. Фd4 — e3 Крg8 — f7
24. Фe3 — f4 Ла8 — e8
25. Ле1 — e3

Начиная с 14-го хода и до этого момента, когда черные только защищались или развивались, они хорошо вели партию. Но теперь им предстояло выработать план, и этого-то они не сумели, ибо только Стейниц, с которым Цукерторт боролся и которого он не понимал, впервые указал принципы этого.

Черные должны были прежде всего позаботиться о том, чтобы были защищены их слабые пункты f5 и h5, а также не упускать из виду пешки f6 и всеми силами стремиться к ничьей, путем размена опасных фигур и укрепления центра ходом c6 — c5, в связи с чем они могли бы при случае освободить одного слона. Задача, конечно, не легкая, и Цукерторт, не опиравшийся на теорию Стейница, споткнулся на первом же шагу и должен был споткнуться.

25. . . . Кg7 — e6?

Оставляет без защиты пункты f5 и h5.

26. Фf4 — g4 Ке6 — f8
27. Кg3 — f5 Се7 — c5
28. Кf5 — h6 + Крf7 — g7

и тут после некоторого повторения ходов, которым Стейниц хотел выиграть время, последовало

35. Cd3 : g6 . . .

Этой комбинацией Стейниц выигрывает пешку.

35. . . . Фd7 : g4
36. Кh6 : g4 Ле8 : e3
37. f2 : e3 Крg7 : g6
38. Кg4 : f6

С лишней пешкой Стейниц выиграл эндшпиль. Конец не представляет ничего существенного для наших целей, и потому мы заканчиваем здесь разбор партии.

Цукерторт. *Стейниц.*

(7-я партия матча.)

1.	d2 — d4	d7 — d5
2.	c2 — c4	e7 — e6
3.	Kb1 — c3	Kg8 — f6
4.	e2 — e3	c7 — c5
5.	Kg1 — f3	Kb8 — c6
6.	a2 — a3	d5 : c4
7.	Cf1 : c4	c5 : d4
8.	e3 : d4	Cf8 — e7
9.	0 — 0	0 — 0
10.	Cc1 — e3	Cc8 — d7
11.	Фd1 — d3	

Лучше было бы поставить ферзя на линию *e*, но белые собираются начать давление на пункт h7.

11.	. . .	Лa8 — c8
12.	Лa1 — c1	Фd8 — a5
13.	Cc4 — a2	Лf8 — d8
14.	Лf1 — e1	. . .

Лучше было бы пойти ладьей на d1. Но для Цукертортовского понимания игры в этом не было существенной разницы.

14.	. . .	Cd7 — e8
15.	Ca2 — b1	g7 — g6

Цукерторт вызвал ослабление, но, судя по его последующей игре, он, очевидно, не в полной мере понимал все значение этого.

16.	Фd3 — e2	Ce7 — f8
17.	Лe1 — d1	Cf8 — g7
18.	Cb1 — a2	Kc6 — e7
19.	Фe2 — d2	. . .

Здесь, на линии ладьи, ферзь стоит хуже, чем раньше. Цукерторт уже теряет нить. Он видит остроумную угрозу Kc3 — d5, но эта угроза мимолетна.

19.	. . .	Фa5 — a6
20.	Ce3 — g5	Ke7 — f5

Трудное положение. Белые должны были сыграть теперь Фd2 — e1, чтобы затем добиться продвижения d4 — d5. Но Цукерторт, который мелких преимуществ не понимает, теряет терпение и прибегает к грубым средствам.

21.	g2 — g4	. . .

Белые добровольно ослабили важное поле f3 и всю позицию короля, и черные стремительно открывают линии.

21.	. . .	Kf5 : d4
22.	Kf3 : d4	e6 — e5
23.	Kc3 — d5	Лc8 : c1
24.	Фd2 : c1	e5 : d4
25.	Лd1 : d4	Kf6 : d5
26.	Лd4 : d5	Лd8 : d5
27.	Ca2 : d5	Фa6 — e2

Черные атакуют одновременно g4 и b2; продвижение пешки *g* сведено „ad absurdum“.

28.	h2 — h3	h7 — h6

Здесь Стейниц сыграл не наилучшим образом. Но в эндшпиле Стейниц был, вообще, не на высоте, во-первых, потому, что ему и не требовалось это несколько педантичное и механическое мастерство, так как он выигрывал и без него, а во-вторых, его богатой фантазии было тесно в области расчета.

Правильно было здесь 28. ... Cg7 : b2; 29. Фc1 — c5, Фe2 —

d1 +; 30. Крg1 — h2, Cb2 — e5 +; 31. Крh2 — g2, Фd1 : d5 +; 32. Фc5 : d5, Ce8 — c6 с последующим методическим выигрышем благодаря лишней пешке.

29. Cd5 — c4 . . .

Цукерторт не понимает своего счастья. Он должен был сыграть 29. Cg5 — e3, откуда он нападал на a7 и h6 и вместе с тем защищал своего короля.

29.	. . .	Фe2 — f3
30.	Фc1 — e3	Фf3 — d1 +
31.	Крg1 — h2	Ce8 — c6
32.	Cg5 — e7	Cg7 — e5 +
33.	f2 — f4	Ce5 : f4 +

Еще скорее выигрывало 33. ... g6 — g5.

34.	Фe3 : f4	Фd1 — h1 +
35.	Крh2 — g3	Фh1 — g1 +

Сдался.

Цукерторт. — Стейниц.

(9-я партия матча.)

1.	d2 — d4	d7 — d5
2.	c2 — c4	e7 — e6
3.	Kb1 — c3	Kg8 — f6
4.	Kg1 — f3	d5 : c4
5.	e2 — e3	c7 — c5
6.	Cf1 : c4	c5 : d4
7.	e3 : d4	Cf8 — e7
8.	0 — 0	0 — 0

До сих пор белые только развивались. В этом Цукерторт был мастер. Стейниц уже в этой ранней стадии игры преследует план — изолировать ферзевую пешку противника и таким путем получить преимущество; поэтому он отстал в развитии.

9. Фd1 — e2 . . .

Цукерторт собирается комбинировать. Вместо этого он должен был планомерно строить свою позицию, постепенно накапливая маленькие преимущества, но этого он как раз и не умеет.

9.	. . .	Kb8 — d7
10.	Cc4 — b3	Kd7 — b6
11.	Cc1 — f4	Kb6 — d5
12.	Cf4 — g3	. . .

Эта потеря времени, связанная с ходом слона, уже ясно показывает, что Цукерторт играет без всякого плана. Он надеется на осложнение, которое даст повод к комбинациям, а до этого он играет почти как придется.

12.	. . .	Фd8 — a5
13.	Ла1 — c1	Cc8 — d7
14.	Kf3 — e5	Лf8 — d8

Каждый ход черных связан с планом, и черные, закончив свое развитие, обладают уже некоторым позиционным преимуществом.

15.	Фe2 — f3	Cd7 — e8
16.	Лf1 — e1	Ла8 — c8
17.	Cg3 — h4	. . .

Белые грозят теперь комбинацией Ch4 : f6, чтобы ослабить позицию коня d5.

17.	. . .	Kd5 : c3
18.	b2 : c3	Фa5 — c7
19.	Фf3 — d3	Kf6 — d5

Инициатива в руках черных. Белые ведут только тактическую контр-игру.

20. Ch4 : e7	Фc7 : e7
21. Cb3 : d5	. . .

Этого прекрасного слона белые должны были бы сохранить, но, в погоне за форсирующими ходами и связанными с ними комбинациями, они отдают даже свои сильные фигуры.

21. . . .	Лd8 : d5
22. c3 — c4	Лd5 — d8
23. Лe1 — e3	. . .

Эта атака на невероятно сильную позицию неприятельского короля предпринята с недостаточными средствами, а следовательно — неосновательна.

23. . . .	Фe7 — d6

В противовес этому — планомерное давление на пешечную фалангу.

24. Лc1 — d1	f7 — f6
25. Лe3 — h3	. . .

В поисках комбинации.

25. . . .	h7 — h6
26. Кe5 — g4	Фd6 — f4

Черные принимают меры против пожертвования.

27. Кg4 — e3	. . .

Атака кончилась, ладья h3 депласирована. Начинается контратака.

27. . . .	Сe8 — a4

Чтобы удалить ладью с первой горизонтали, которой вскоре овладеют черные.

28. Лh3 — f3	Фf4 — d6
29. Лd1 — d2	Сa4 — c6
30. Лf3 — g3	f6 — f5

Депласированные фигуры вынуждены отступить. Цукерторт вновь ищет комбинаций.

31. Лg3 — g6	Сc6 — e4
32. Фd3 — b3	. . .

Комбинация заключается в угрозе выиграть пешку e6 посредством c4 — c5, вследствие чего черные не могут играть f5 — f4.

32. . . .	Крg8 — h7

Меры приняты! Теперь комбинируй!

33. c4 — c5	Лc8 : c5
34. Лg6 : e6	Лc5 — c1 +
35. Кc3 — d1	Фd6 — f4
36. Фb3 — b2	Лc1 — b1
37. Фb2 — c3	Лd8 — c8
38. Лe6 : e4	Фf4 : e4

Сдался.

Когда Цукерторт руководствуется планом, его игра по меньшей мере не уступает игре Стейница. Сравните нижеследующую четвертую партию матча с предыдущей. Каждый ход Цукерторта целесообразен; согласованная игра фигур, объединенных для атаки на короля противника как в его первоначальном положении, так и после рокировки, превосходна. Но как раз мощная концентрация фигур для атаки на короля являлась старым, известным планом, ко-

торый Цукерторту не нужно было изобретать, а в тактическом выполнении этого плана он был мастером.

Стейниц же изобретал хорошие, таящие в себе залог успеха, планы за доской.

Цукерторт. *Стейниц.*

(4-я партия матча.)

1.	d2 — d4	d7 — d5
2.	c2 — c4	c7 — c6
3.	Kb1 — c3	Kg8 — f6
4.	e2 — e3	Cc8 — f5
5.	c4 : d5	c6 : d5

Лучше, как указывает сам Стейниц, 5. ... Kf6 : d5.

6.	Фd1 — b3	Cf5 — c8

Во избежание этой горькой необходимости, было предложено играть здесь 6. ... Фd8 — b6 и на 7. Kc3 : d5, Kf6 : d5; 8. Фb3 : d5 продолжать 8. ... e7 — e6, выигрывая важный темп.

7.	Kg1 — f3	Kb8 — c6
8.	Kf3 — e5	e7 — e6
9.	Cf1 — b5	Фd8 — e7
10.	Cc1 — d2	Cf8 — d6
11.	f2 — f4	0 — 0
12.	Лa1 — c1	. . .

Давление на пункт c6 очень сильно. Грозит, между прочим, Cb5 : c6 с последующим Kc3 — b5, Kb5 : d6 и Cd2 — b4.

12.	. . .	Cd6 : e5

Положение очень трудное, и ходом в тексте Стейниц позволяет белым вскрыть линию *f*. Быть может, 12. ... Лf8 — d8 могло бы еще спасти партию.

13.	f4 : e5	Kf6 — e8
14.	0 — 0	f7 — f6

Надежда вынудить размен пешки e5 не осуществляется ввиду слабости пункта h7.

15.	Cb5 — d3	. . .

Это препятствует ходу 15. ... f6 : e5, в ответ на что последовало бы 16. Cd3 : h7.

15.	. . .	Лf8 — f7
16.	Фb3 — c2	. . .

Если теперь 16. ... g7 — g6, то 17. Cd3 : g6, если же 16. ... h7 — h6, то 17. Cd3 — g6 с победоносной атакой.

16.	. . .	f6 — f5

Теперь белые стремятся к тому, чтобы разменять пешку f5. Сильная и прямолинейная игра!

17.	Kc3 — e2	Cc8 — d7
18.	Лf1 — f2	Лa8 — c8
19.	Cd2 — c3	Фc7 — b6
20.	Фc2 — d2	Kc6 — e7
21.	Лc1 — f1	Cd7 — b5
22.	Cd3 — b1	Фb6 — a6
23.	g2 — g4	g7 — g6
24.	h2 — h3	Лc8 — c7
25.	Лf1 — e1	Ke8 — g7
26.	Ke2 — f4	Ke7 — c8
27.	g4 : f5	g6 : f5

Если 27. ... Kg7 : f5, то 28. e3 — e4, d5 : e4; 29. Cb1 : e4, и пешка *d* двигается вперед. В этом случае партия была бы

решена в центре, теперь же она решается по линии *g*.

28.	Лf2 — g2	Крg8 — h8
29.	Крg1 — h2	Фа6 — c6
30.	Ле1 — g1	Кс8 — e7
31.	Фd2 — f2	Фс6 — d8

Это грубая ошибка, но все равно партия черных проиграна вследствие слабости черных полей в их лагере и чрезвычайно сильного давления по линии *g* со стороны белых.

32.	Лg2 : g7	Сдался.

Так разумный план делает из всех нас героев, отсутствие же плана — малодушных глупцов.

Итак: накопление незначительных преимуществ, обращение их в длительные преимущества, учение о слабых пешках и пунктах, совет ведущему защиту и все, что с этим советом связано (как указывалось выше), — вот практические максимы Стейница; их достаточно и для того, чтобы объяснить игру Стейница, и для того, чтобы они могли сыграть педагогическую роль для шахматиста, желающего стать мастером.

Но не в натуре Стейница, этого глубокого мыслителя, было остановиться на максимах, которые имели лишь непосредственную практическую ценность.

Поэтому он придал своему учению форму, далеко выходящую за пределы целей одной только практической игры. Для чего? Никто его не понимал, но он исходил из более глубоких соображений. Уже установленное Стейницем понятие „balance of position" выходит из рамок шахматной игры. Равновесие положения?.. Бедная старая шахматная игра даже и не понимала этого: такие вещи существуют лишь в бурной жизни да в философии.

Для практики шахматной игры достаточно и понятия компенсации. Если преимущества, которые имеются у моего противника, компенсируются преимуществами, имеющимися у меня, то положения „равны".

В этом случае, — гласит принцип Стейница, — нельзя атаковать с намерением выиграть; равные положения приводят при правильной игре опять-таки к равным положениям. Лишь тогда, когда равновесие нарушено, у стороны, обладающей преимуществом, есть основание атаковать с намерением выиграть. И здесь Стейниц подымается до высоты истинного философа, утверждая, что тогда владеющий преимуществом должен атаковать, под угрозой потери своего преимущества.

Это „должен" есть некоторый этический закон, следовать которому трудно и тяжело. Не следовать ему, — но ведь только тот, кто ему следует, может стать художником, кто не следует, тот никогда им не станет. Тот, кто ему следует, будет часто ошибаться и проигрывать, кто не следует, будет не раз выигрывать на ошибках противника, и он никогда не

будет подвергаться опасности. Однако художником может стать лишь тот, кто этому закону следует. Стать художником, это — стать тем, на кого со вниманием взирает мир и делает это с радостью, никогда не раскаиваясь. Художник, это — тот, у кого есть индивидуальность, тот, кто находит многообразие форм для пластического и творит нечто значительное, истинное, доставляя радость и поучение многим. Если ты хочешь стать таким, ты должен подчиниться внутренней этике борьбы, твоей борьбы, будь то за шахматной доской или в какой-либо другой области, где ты подвизаешься.

В шахматах это „должен" означает: ищи комбинацию, которая реализует твое преимущество. Верь, что такая комбинация существует, и ищи ее. И если после многократных попыток ты все еще не нашел ее, — продолжай искать. Возможно, что у тебя вовсе и нет преимущества и что это только ложное представление в результате неправильных оценок. Тогда ты должен проверить их и уточнить. Но прежде всего ищи старательно и добросовестно и работай, ибо это стоит труда.

Стейниц хочет помочь ищущему. Он приказывает тому, кто владеет преимуществом, нападать. Но, помимо этого, он дает совет, каким образом легче всего выполнить это приказание. Он спрашивает: по какому направлению должна развиваться атака? И отвечает: объектом атаки должна явиться слабость в позиции противника. Он сравнивает, таким образом, позицию с цепью, состоящей из многочисленных звеньев, а ведущего атаку — с тем, кто эту цепь хочет разорвать, и советует нападающему найти самый слабый пункт, самое слабое звено цепи, и туда направить свою силу. Если цепь повсюду равномерно крепка, то нет поводов выбирать то или иное место и там напрягать свои усилия. Но цепь никогда не бывает одинаково крепкой повсюду, и мастер сосредоточенно и добросовестно выбирает у противника пункт, где сопротивляемость наиболее слаба, и направляет туда свои атакующие силы.

Нет нужды следовать этому правилу с исключительной педантичностью, — самое педантичное следование ему вряд ли особо вознаградит вас, за некоторое отступление от него бы не будете слишком наказаны. Это правило выходит за пределы шахмат, шахматы слишком малы для него. Оно базируется на знаменитом древнем представлении, значение которого неоспоримо; это — представление о „linea minoris resistentiae". Молния, поезд или разбитое войско движутся именно по этой линии.

На шахматной доске нет „линий наименьшего сопротивления", а только „пункты наименьшего сопротивления"; поэтому вышеуказанный тезис становится у Стейница принципом слабых пунктов. Разум, пронизывающий мир, прояв-

ляется и на шахматной доске, и поэтому самые успешные и решительные комбинации, так же, как и далеко рассчитанные и глубоко задуманные атакующие планы, как бы чудесным образом связаны со слабыми пунктами.

Уже многочисленные коротенькие партии, игранные за долгие века шахматной истории, решались непосредственной атакой на пешки f2 или f7, ибо эти пешки, защищенные в начальном положении только своими королями, очевидным образом представляют ахиллесову пяту позиции.

Приведем всего один пример:

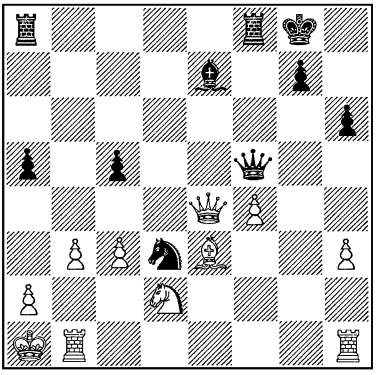
Мэкензи.

1.	e2 — e4	e7 — e5
2.	Cf1 — c4	Kg8 — f6
3.	d2 — d4	c7 — c6
4.	d4 : e5	Kf6 : e4
5.	Kg1 — e2	Ke4 : f2
6.	0 — 0	Kf2 : d1 ?
7.	Cc4 : f7 +	Kpe8 — e7
8.	Cc1 — g5 ×	

И в более длинных партиях f2 и f7 являлись в начале партии центральным местом всех комбинаций. Как металл притягивает электричество, так и эти слабые пункты, судя по известным примерам, притягивали к себе в начале партии комбинацию.

Но и в дальнейшем течении партии, в свете Стейницевской теории слабых пунктов, постоянно оказывалось то же самое.

Маршалль.



Сальве.

Ход черных.

У черных пешкой меньше, но зато они обладают сильным форпостом на d3 и открытыми линиями для своих тяжелых фигур. Большой слабостью в лагере белых является положение короля, который обладает небольшой подвижностью и которому грозят опасности по диагонали a1 — c3 — f6 и по 2-й горизонтали. Поэтому черные решают атаковать короля всеми силами.

1.	. . .	Ce7 — f6
2.	Фe4 — c4 +	Kpg8 — h8
3.	Kd2 — e4	Ла8 — e8

Ладья должна овладеть второй горизонталью.

4.	Ke4 : f6	. . .

Или 4. Ke4 — d6, Фf5 — e6, и пешка c3 гибнет.

4.	. . .	Лf8 : f6
5.	Ce3 — c1	Лf6 — e6
6.	Cc1 — a3	. . .

Несколько лучше было 6. Лh1 — d1, Кd3 — e1; 7. a2 — a4, Ле6 — e2; 8. Лb1 — b2, но положение все же оставалось слабым, так как ферзь и ладья черных овладевали второй горизонталью. Черные разменяли бы ладью на b2 и сыграли бы Фf5 — c2 с последующим Ле8 — e2.

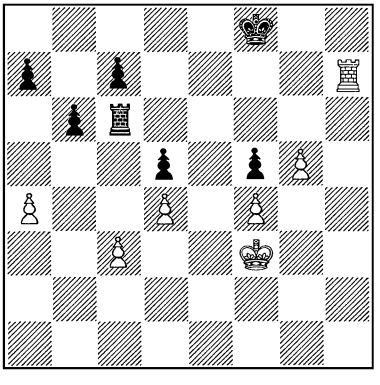
6. . . .	Ле6 — e2
7. Лh1 — d1	Кd3 — e1
8. Са3 : c5	. . .

Ход, продиктованный отчаянием.

8. . . .	Кe1 — c2 +
9. Крa1 — b2	Кc2 — b4 +

и мат в несколько ходов.

Д-р Тартаковер.



Капабланка.

Ход белых.

У белых защищенная проходная пешка, а их ладья отрезает неприятельского короля, поэтому они должны атаковать. Слабости черных заключаются в пешке f5 и неблагоприятном положении короля на краю доски. Обе эти слабости заставляют белого короля стремиться на f6. Но как он может туда попасть? Это движение стоит двух пешек. Но пусть так.

1. Крf3 — g3	Лc6 : c3 +
2. Крg3 — h4	Лc3 — f3

На 2. ... Лc3 — c1 последует 3. Лh7 — d7, Лc1 — h1 +; 4. Крh4 — g3, c7 — c6; 5. Лd7 — d6. Это было бы лучшей защитой для черных, хотя и тогда белые сохраняли значительное преимущество.

3. g5 — g6	Лf3 : f4 +
4. Крh4 — g5	Лf4 — e4
5. Крg5 — f6	. . .

Цель достигнута. Грозит мат и вместе с тем продвижение пешки *g*, что в случае хода Крf8 — e8 решает немедленно.

5. . . .	Крf8 — g8
6. Лh7 — g7 +	. . .

Положение черного короля на g8 лучше, чем на одном из смежных полей, уже потому, что при положении короля на f8 или h8 белая пешка может продвинуться с шахом.

6. . . .	Крg8 — h8
7. Лg7 : c7	Ле4 — e8
8. Крf6 : f5	. . .

Теперь превосходство белых совершенно очевидно.

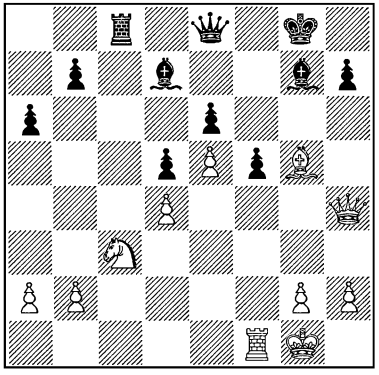
8. . . .	Ле8 — e4
9. Крf5 — f6	Ле4 — f4 +
10. Крf6 — e5	Лf4 — g4
11. g6 — g7 +	Крh8 — g8

Если черные возьмут пешку, то белые разменяют ладьи и легко выиграют при помощи пешки *d*.

12. Лc7 : a7 Лg4 — g1
13. Крe5 : d5

и черные сдались через несколько ходов.

Андерсен.



Морфи.

Ход белых.

Рассмотрим соотношение слабых пунктов у черных. Король g8 и слон g7 находятся на линии, не прегражденной больше пешкой; сюда направится для атаки ладья. Пункт f6 защищен всего один раз, белые же направляют на него несколько ударов; заняв это поле слоном, они создадут надежный и деятельный форпост. Пункты h7 и h6 тоже слабы. Для подкрепления пунктов g7 и h7 черные могут привлечь ладью c8, ферзя же — только для защиты пункта g7. Слон d7 мешает защите, и, чтобы увести его, нужно потерять ход.

Теперь проследим, как Морфи провел атаку.

1. Лf1 — f3 Cd7 — b5

На 1. ... Фe8 — f8 белые могли добиться преимущества уже ходом. 2. Лf3 — h3, вынуждая 2. ... h7 — h6. Но все же эта защита давала черным больше шансов.

2. Лf3 — g3 Лc8 — c7
3. Cg5 — f6 . . .

С угрозой Фh4 — h6. Черные совершенно связаны и беззащитны. Если, например, 3. ... Крg8 — h8; 4. Фh4 — h6, Фe8 — f8; 5. Кc3 : b5, a6 : b5, то партию решает вторжение белого короля, который устремляется на b4, в то время как все черные фигуры связаны и не могут избежать размена. 6. Лg3 : g7, Лc7 : g7; 7. Крg1 — f2 и т. д.

3. . . . f5 — f4

Жертва, продиктованная отчаянием. Черные надеются при случае, если, например, белые сыграют Фh6, перевести слона через d3 на защиту пешки h7.

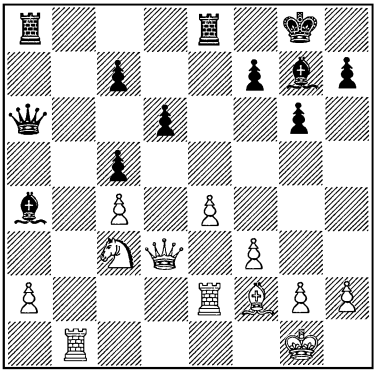
4. Кc3 : b5 a6 : b5
5. Фh4 : f4 Фe8 — f8
6. Фf4 — h6 Крg8 — h8
7. Лg3 : g7 Лc7 : g7

Так как теперь фигуры черных связаны, белые подводят свои резервы.

8. Крg1 — f2 Крh8 — g8
9. Фh6 : g7 + Фf8 : g7
10. Cf6 : g7 Крg8 : g7

и через несколько ходов черные сдались.

Д-р Бернштейн.



Тейхман.

Ход белых.

План белых заключается в том, чтобы завоевать для своего коня или слона пункт f6, слабость которого очевидна, а затем уже атаковать короля.

1.	Кc3 — d5	Лa8 — a7

На Фa6 — a5 последовало бы Cf2 — e1 — c3.

2.	Cf2 — h4	Cg7 — d4 +
3.	Крg1 — h1	Крg8 — g7
4.	Ch4 — f2	. . .

Белые разменивают слона, чтобы получить возможность занять ферзем диагональ a1 — h8.

4.	. . .	Cd4 : f2

Размен был вынужден.

5.	Лe2 : f2	Фa6 — a5
6.	Фd3 — e2	. . .

Черные не могут уже воспрепятствовать белому ферзю занять диагональ a1 — h8.

6.	. . .	f7 — f6
7.	Фe2 — b2	Лe8 — f8
8.	g2 — g4	. . .

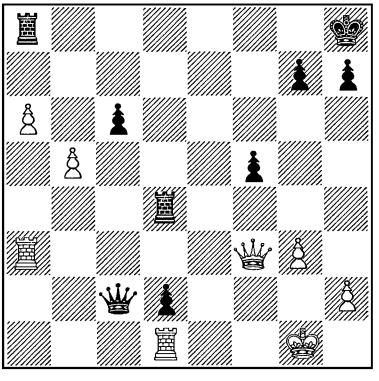
Грозит Кd5 : f6 с последующим g4 — g5.

8.	. . .	h7 — h6
9.	h2 — h4	g6 — g5
10.	f3 — f4	g5 : h4
11.	Кd5 : f6	. . .

Первая цель достигнута. Теперь следует атака на незащищенного короля.

11.	. . .	Лf8 — f7
12.	g4 — g5	Сa4 — c6
13.	Лb1 — g1	Фa5 — a3
14.	g5 : h6 +	Крg7 : h6
15.	Лf2 — h2	Сc6 : e4 +
16.	Кf6 : e4	Фa3 — f3 +
17.	Фb2 — g2	Фf3 : g2 +
18.	Лh2 : g2	Лf7 : f4
19.	Лg2 — g6 +	Крh6 — h7
20.	Кe4 — f6 +	Сдался.

Рига.



Берлин.

Ход черных.

У черных пешкой больше; их проходная d2 связывает белую ладью, защита которой отвлекает еще одну фигуру; в распоряжении белого короля всего один более или менее безопас-

ный пункт — h3. Правда, белые пешки *a* и *b* тоже представляют собой некоторую угрозу, но им требуется два хода, b5 — b6 — b7, для того, чтобы угроза стала актуальной.

Черные будут атаковать главную слабость белых — короля — и одновременно поддерживать давление на связанную ладью d1. Пунктом вторжения для ладьи d4 является поле e1, наиболее слабое на первой горизонтали.

1.	. . .	Лd4 — e4

Если теперь 2. b5 — b6, то 2. ... Лe4 — e1+; 3. Крg1 — g2, Лe1 : d1; 4. b6 — b7, Лd1 — g1; 4. Крg2 — h3, Лa8 — g8; 6. a6 — a7, d2 — d1Ф, и черные грозят уже матом в 3 хода посредством Фc2 — g2+ и т. д.

2.	Крg1 — g2	Лe4 — e1
3.	Лa3 — a1	. . .

Теперь главной слабостью является пункт d1. Черные должны взять его приступом, препятствуя одновременно продвижению пешки *b*.

3.	. . .	Фc2 — b2

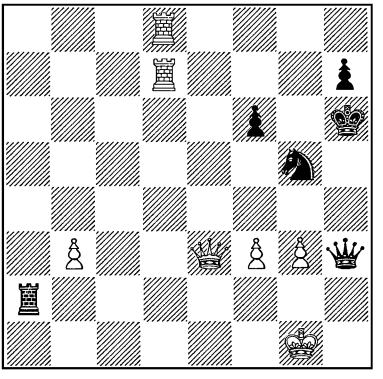
Если теперь белые сыграют 4. Фf3 : c6, то со стороны черных последует решающая атака 4. . . . Лa8 — d8 (с угрозой Фb2 : a1); 5. Фc6 — b6, Лd8 — e8, после чего начнется охота на белого короля.

4.	Фf3 — f2	Фb2 : a1
5.	Лd1 : a1	Лe1 : a1
6.	Фf2 : d2	c6 : b5
7.	Фd2 — d5	Лa1 : a6
8.	Фd5 : b5	Лa6 — a2+
9.	Крg2 — h3	Лa2 — a5

Теперь у черных перевес в силах, и они методически выигрывают, обеспечив королю лазейку посредством h7 — h6 и сдвоив затем ладьи по второй горизонтали для нападения на h2. Пешку f5 можно защитить, слабая же пешка белых долго не продержится.

Берлин сделал еще 7 ходов и сдался.

Э. Кон.



Дурас.

Ход белых.

Черный король, атакованный ферзем и двумя ладьями, защищен конем и двумя пешками. Преграда слаба, и потому атака должна быть направлена против короля. Слабая преграда сметается путем пожертвования.

1.	Лc7 : h7+	Крh6 : h7
2.	Фe3 — e7+	Крh7 — g6
3.	Лc8 — g8+	Крg6 — f5

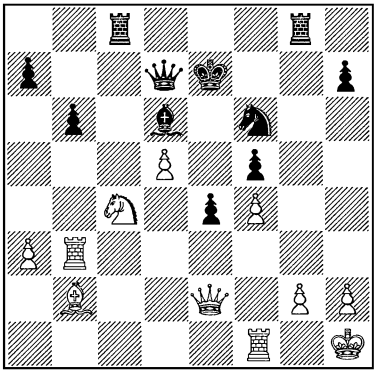
Король встал на ту же диагональ, на которой находится и

ферзь; однако последнего защищает конь. Отсюда вывод: уничтожить защищающего коня.

4. Лg8 : g5 + Сдался.

Ибо после Крf5 : g5 белые выигрывают посредством шахов черного ферзя.

Морфи.



Андерсен.

Ход белых.

Андерсен, всегда стремившийся найти комбинацию, не ориентируется планомерно на слабости противника и не находит сильнейшего продолжения атаки. Очевидно, что у черных слаба линия *h*, а также шестая и седьмая горизонталь. С другой стороны, у белых три фигуры c4, e2 и f1 расположены на одной диагонали, c4 и d5 слабы. Отсюда ясно, что белые не должны играть 1. Лb3 — h3, как рекомендует одна распространенная книга о Морфи, ибо тогда последует 1... Фd7 — b5, а должны сначала использовать коня c4.

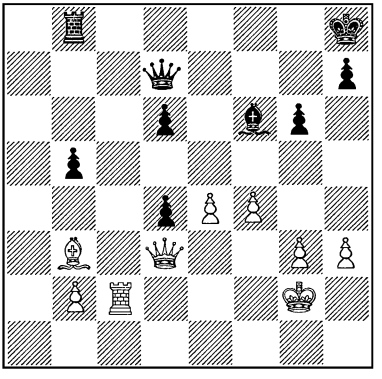
1.	Сb2 — e5	Сd6 : e5
2	f4 : e5	Кf6 : d5
3.	Кc4 — d6	Лc8 — f8
4.	Лb3 — h3	Лg8 — g7

На 4. ... Крe7 — d8 последовала бы атака по линиям *d* и *c*, которая могла начаться, например, ходом 5. Фe2 — d2.

5. Лh3 — h5

и белые должны были бы выиграть посредством планомерной атаки на слабые пешки противника. Вместо этого белые избрали гораздо более слабый план атаки, в дальнейшем сделали еще несколько ошибок и в конце концов проиграли партию.

Шлехтер.



Д-р Тарраш.

Ход белых.

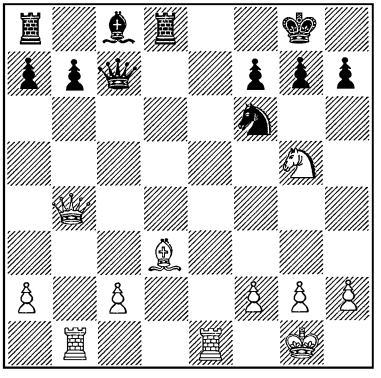
Белые хотели использовать свой пешечный перевес на королевском. фланге. Правильный путь к этому был h3 — h4, чтобы в дальнейшем грозить,

при случае, ходом h4 — h5 или f4 — f5, чем вызывалось ослабление пунктов g6 и h7. Но белые сыграли 1. g3 — g4. Вследствие этого, наоборот, у них получился слабый пункт — f4. Теперь у черных создалась вдруг возможность защиты, но черные не нашли ее. Они ответили сначала правильно 1. ... Лb8 — f8; 2. g4 — g5, Cf6 — g7. Белые, намереваясь теперь сыграть h3 — h4, должны были предварительно защитить поле g4 и поспешно сыграли королем 3. Крg2 — g3, вместо 3. Лc2 — f2, что сохраняло еще их преимущество. И вот здесь черным представлялась возможность комбинации, которая являлась как бы наказанием для белых за ошибочный план и вела очевидно к ничьей. Эта комбинация должна была броситься в глаза, так как заключала в себе простую идею — устранить препятствие для ферзя и слона посредством Лf8 : f4. (3. ... Лf8 : f4; 4. Крg3 : f4, Cg7 — e5 +; 5. Крf4 — f3, Фd7 : h3 +; 6. Крf3 — f2, Фh3 — h2 + и т. д.). Шлехтер, однако, не нашел ее и проиграл.

Обратной по отношению к стратегии нападения является установленная Стейницем стратегия защиты. Тот, чье положение хуже, должен хотеть защищаться, должен хотеть итти на уступки. Но он должен — согласно принципу экономии — делать лишь самые незначительные, лишь вынужденные уступки, и ни на иоту больше. В этом и заключается внутренний этический принцип защиты.

Чтобы возможно более затруднить атаку противника, защищающийся должен добровольно, не дожидаясь критического момента, устранить главные слабости. И вообще он должен стремиться к тому, чтобы располагать в каждом пункте такой силой сопротивления, чтобы linea minoris resistentiae почти не ощущалась. Если правила Стейница дают успех атакующему, то с логической неизбежностью должны приводить к успеху и его правила защиты.

Андерсен.



Морфи.

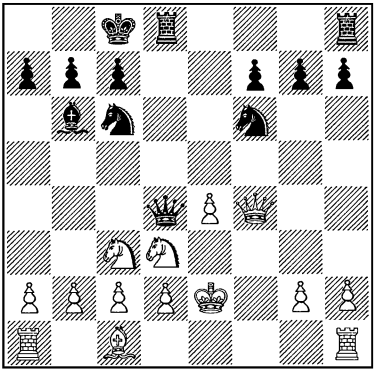
Ход черных.

Андерсен сыграл в этом положении 1. ... a7 — a5, последовало 2. Фb4 — e7, после чего пешка f7 погибла, пункт же b7 остался слабым, и белые легко выиграли. Благоразумнее было приостановить действие белых фигур по линии *b* посредством 1. ... b7 — b6. Тогда на 2. Лe1 — e7 черные ответили бы 2. ... Фc7 — d6; если же 2. Cd3 — c4, то 2. ... Лd8 — d7. Партия продолжалась бы дальше, чер-

ные сделали бы все, что было в их силах, чтобы удержать свою слабую позицию. И, если бы они в конце концов все же проиграли, они могли бы сказать: все погибло, кроме чести.

Ход 1. ...a7 — a5 идет вразрез с учением Стейница; он агрессивен, несмотря на то, что черные находятся в явно плохом положении. Они создают в своем лагере отсталую, почти беззащитную, пешку *b* и гонят ферзя на поле, где его активность только увеличивается. Они расточают средства защиты.

Гольмайо.



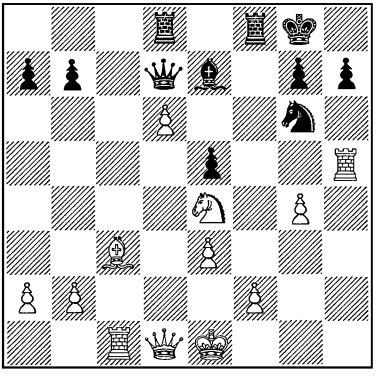
Стейниц.

Ход белых.

У белых король находится в открытой позиции, но у них лишняя пешка. Как белым спасать свое положение? — Укрепляя главные слабости. Таковыми являются c2 и g2. Кроме того конь d3 преграждает путь пешке d2, функция которой заключается в защите выдвинутой пешки e4. Поэтому сделанный Стейницем в этом положении ход 1. Kd3 — e1!, без сомнения, правилен.

Стремясь воспрепятствовать движению пешки *d*, черные сыграли 1. ... Kc6 — b4, намереваясь в случае 2. d2 — d3 продолжать 2. ... Kb4 : c2. Белые ответили 2. a2 — a3, и после 2. ... Лh8 — e8; 3. a3 : b4, Kf6 : e4 они спасли положение благодаря тому, что у них оказалась возможность увести ферзя с темпом: 4. Фf4 — f5 +. Партия была выиграна белыми.

Чигорин.



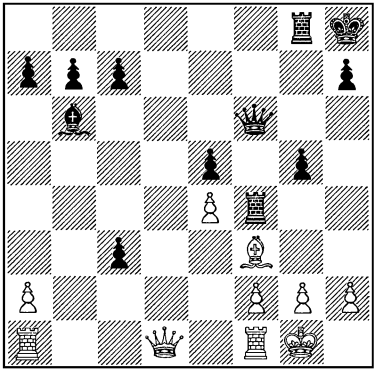
Стейниц.

Ход черных.

Во второй партии своего первого матча со Стейницем Чигорин имел возможность в приведенном выше положении, где преимущество на стороне белых, — сыграть 24. ... Kg6 — h4. После этого он, по мнению зрителей, должен был бы выиграть партию. Но это мнение, противоречащее теории Стейница, поверхностно. Зрители предполагали, повидимому, что белые ответят 25. d6 : e7, на что

последует Kh4 — g2 +, и тогда отступление королем на e2 проигрывает вследствие Фd7 — g4 +, а отступление на f1 ведет к проигрышу из-за Kg2 : e3 +. Зрители видели также угрозу Kh4 — f3 +. Но они не заметили, что в ответ на 24. ... Kg6 — h4 у Стейница был бы хороший защитительный ход 25. Крe1 — f1!, идея которого в том, чтобы отнять у черного коня возможность пойти на g2. И тогда на 25. ... Фd7 — b5 + последовало бы просто Фd1 — e2, а 25. ... Kh4 — f3 отражалось ходом 26. d6 : e7, во всех случаях с выигрышем для белых. Это видел и Чигорин, и потому он избрал другой ход, который, правда, тоже не помог.

Гавилан и Стейниц.



Понсе и Чигорин.

Ход белых.

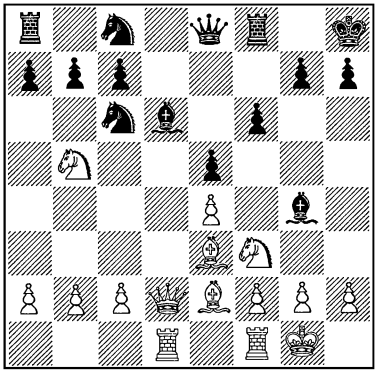
Черные грозят сыграть g5 — g4; Cf3 — e2, g4 — g3; h2 : g3, Лf4 : f2 с легким выигрышем.

Правильной защитой было 1. Крg1 — h1, чем устранялась главная слабость. Стейниц дает такое продолжение. 1. ... g5 — g4; 2. Cf3 — e2, Cb6 : f2, и тут белые делают в высшей степени важный ход 3. g2 — g3. Ферзь черных хотя и может сделать атакующий ход 3. ... Фf6 — h6, но в этом случае он оставит без прикрытия слабый пункт e5. И тогда белые не должны думать о губительном для них ходе 4. g3 : f4 (на что последует g4 — g3), не должны они и защищаться посредством 4. Фd1 — d3, — они могут немедленно добиться уравнения игры ходом 4. Фd1 — d5 с контратакой на пешку e5.

Белые сыграли 1. h2 — h3. Это был явный вызов на ход g5 — g4, который и был без замедления сделан. Теперь на 2. Cf3 : g4? последует 2. ... Лg8 : g4; 3. h3 : g4, Лf4 : f2 с полным разгромом. Поэтому белые сыграли 2. h3 : g4, на что черные ответили 2. ... h7 — h5! Ясно, что белым нельзя открывать линию *g* из-за Лf4 : f3. Последовало 3. g4 — g5, Лg8 : g5; 4. Крg1 — h2, Лf4 — h4 +; 5. Крh2 — g1, Фf6 — f4; 6. Лf1 — e1, Лg5 : g2 + и мат в 2 хода.

Ход h2 — h3 a priori вызывает величайшие сомнения, так как пешка h2 прикрывает единственное поле, на которое может отступить король, — h1. Поэтому ход пешкой создает для короля опасности. Таким образом, руководящее правило Стейница находит здесь свое подтверждение. Это правило допускает, конечно, исключения, вызываемые особыми обстоятельствами, но „ceteris paribus“ оно действительно.

Стейниц.



Чигорин.

Ход черных.

Это положение получилось в третьей партии первого матча после 14-го хода белых.

Положение Стейница стесненное. Играть ли ему a7 — a6? Но тогда последует Kb5 : d6, и пункт b6 будет ослаблен. Это было бы уступкой, которая не представляется необходимой. Нет, лучше допустить грозящую атаку, — в конце концов конь b5 занимает хотя и грозную, но все же слишком выдвинутую позицию.

1. . . . Кc6 — d8

Черные переводят коня на e6, где он будет чрезвычайно полезен. Правда, там его позиция будет не совсем прочной.

2. c2 — c4 . . .

Ну, а теперь, конечно, настоятельно необходимо сыграть a7 — a6? — Нет, еще можно обойтись без этого.

2. . . . Kd8 — e6
3. h2 — h3 . . .

Чтобы отвлечь слона от защиты коня e6. Меняться ли на f3? Но слоны в этом положении очень сильны, пусть уж конь сам о себе позаботится, — думает Стейниц.

3. . . . Cg4 — h5
4. c4 — c5 . . .

Очевидно, что эту пешку брать нельзя, так как слон и конь должны защищать пешку c7. Атака становится неприятной.

4. . . . Cd6 — e7
5. Фd2 — d5 . . .

Пешка b7 и конь e6 атакованы, а конь e6 должен защищать пешку c7. У кого бы не закружилась голова от этого?

5. . . . Фe8 — c6

Это пока еще спасает положение.

6. Ce2 — c4 . . .

Белые направляют второй удар на коня e6, а отступать им нельзя. Размен ферзей ведет к проигрышу качества: 6. ... Фc6 : d5; 7. e4 : d5, Ke6 : c5; 8. Kb5 : c7, Лa8 — b8; 9. Ce3 : c5, Ce7 : c5; 10. Kc7 — e6. — Может быть, достаточно сыграть 6. ... Ch5 — f7? Но тогда последует 7. Фd5 : c6, b7 : c6; 8. Cc4 : e6, c6 : b5; 9. Ce6 : f7, Лf8 : f7; 10. Лd1 — d7, и белые выигрывают по меньшей мере пешку. — Как же быть? Неужели мои принципы неверны? — думает Стейниц. Посмотрим еще раз. Сомнительны пункты e6, c6, но

и b5. А, вот спасение! Принципы все же правильны.

6. . . . Ch5 — e8

Действительно, позиция коня b5 столь же слаба, как и позиция коня e6. Пешечная фаланга черных еще не ослаблена, а сила атаки белых перешла уже свой кульминационный пункт.

7. a2 — a4 . . .

Утомленные упорным и неожиданным сопротивлением, белые допускают ошибку в оценке положения. Нужно было подумать об укреплении позиции и сыграть 7. b2 — b4.

7. . . . Ke6 : c5?

Но Стейниц тоже устал, а может быть слишком упоен торжеством. Раз белые, в стремлении атаковать, допустили у себя ослабление, нужно было играть 7. . . . a7 — a6. Так как отступление конем влечет за собой потерю пешки c5, то пришлось бы играть 8. Фd5 : c6, Ce8 : c6; 9. Cc4 : e6, a6 : b5; 10. a4 : b5, Cc6 : b5, с хорошим развитием у черных. После ошибки Стейница последовало 8. Фd5 : c6 и 9. Kb5 : c7 с выигрышем качества. Стейниц в проигранном положении держался еще 60 ходов и затем сложил оружие. Почетное поражение, ибо для защиты требуется моральное мужество и большая выдержка.

Обоснование и оправдание вышеизложенных принципов отняло у Стейница столько труда и времени, что этого было достаточно для заполнения целой жизни. Если говорит о принципе историк, то это — простая вещь, но найти принцип, оформить его, а затем добиться, чтобы его услышали и почувствовали окружающие, которые не обращают на него внимания или не признают его, — это поглощает человека целиком. Не следует также забывать, что первый, напавший на великую мысль, отдается ей несравненно больше, чем какой-нибудь позднейший его последователь. Творец идеи отдает ей все свои силы, последователь же изучает то, что было сказано или написано. Первый создает, следуя интуиции и чувству, второй постигает идею в форме представлений рассудком.

То, что Стейниц в практической игре был побежден мною, а позднее и некоторыми другими мастерами, — отнюдь не доказывает ошибочности его теории. Она является и остается гениальной, руководящей. В практической игре ни один человек не подымается слишком высоко над окружающими, среди которых он провел свои творческие годы. Одаренность Стейница как практического игрока в шахматы ниже, чем одаренность Блэкберна или Цукерторта, которых он все же победил, ибо был великим мыслителем, а те — нет. Но когда появились шахматные мастера, которые выработали в себе умение систематически мыслить и, таким образом, понимали по крайней мере

то из теории Стейница, что могло быть выражено в понятиях, и которые, помимо этого, обладали еще природным талантом для практической игры, то перед Стейницем возникла задача, разрешить которую в его возрасте ему было не под силу.

Трудно сказать, каковы были бы успехи Стейница в наши дни. Он был борцом, а потому и ныне он вышел бы с честью из борьбы, если бы даже и не стал первым.

Я перехожу теперь к тем пробелам, которые еще остались в теории Стейница, потому что та или иная проблема, подлежащая разрешению, не возникала перед ним совсем или появлялась слишком поздно.

Стейниц говорит о стратегии того игрока, у которого нет оснований считать себя ни атакующей ни обороняющейся стороной. Что нужно делать в равном положении, в котором ни один пункт не определяет ясного пути ни для атаки ни для защиты? Этот вопрос тесно связан с одним мнением, которое Стейниц высказывает в своих практических правилах, но это мнение не является правилом, общеобязательным для всякой борьбы, и даже в шахматах имеет лишь относительное значение. На этом вопросе стоит остановиться, ибо он существенен для позиционной игры, которая должна подготовить атаку или защиту еще задолго до того, как они получат актуальное значение.

У Стейница, как показано выше, большую роль играет принцип накопления мелких преимуществ. Этот принцип базируется на представлении, что преимущества подобны гирям, так что два преимущества подобны сумме двух гирь. Это представление в шахматах близко к истине, но уже пример пешечной цепи, в которой, по учению самого же Стейница, ценность двух пешек может резко меняться в зависимости от их положения, — показывает, что сравнение ценности с гирей не может быть проведено полностью.

Дело в том, что, помимо ценности отдельных фигур, существует ценность координированного действия их, и в шахматах это очень заметно. Подобно тому как для целей защиты, для целей сопротивления, фаланга является самой сильной формой пешечного строя, потому что она отличается наибольшей гибкостью, — так и в координировании действия фигур для этих целей сила заключается во взаимном дополнении, а не в дублировании действий. Два слона всегда дополняют друг друга, в их действиях всегда ощущается ценность координации. Два коня, стоящие рядом или так, что их действие равномерно распределяется на комплекс важных пунктов, — могут оказать большее сопротивление, чем два коня, защищающие друг друга. Короче говоря, идея „фаланги“ распространяется и на фигуры. В практике шахматных маэстро часто встречаются случаи координирования действия слона и пешки. Очевидно, что в таких случаях, при желании сде-

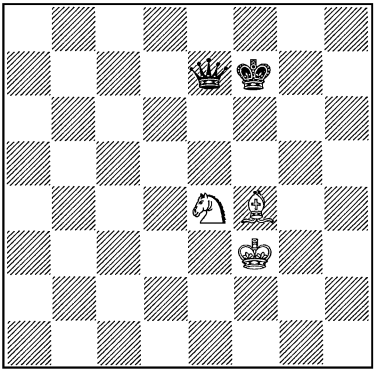
лать защиту гибкой, сильной и не пассивной, надлежит, согласно вышеизложенному, ставить пешку не на поля цвета слона; лишь тогда они дополняют друг друга.

Конечно могут быть случаи, когда мы оказываемся вынужденными расстроить наиболее сильное построение — фалангу, либо вследствие атаки противника, либо вследствие собственной атаки, когда нам приходится дублировать действия фигур. Но, в соответствии с правилами Стейница, никогда не следует итти на ослабление позиции, не будучи к тому вынужденным, без попытки избежать этого. При ослабленном расположении фигуры теряют в подвижности, их силы как бы цепенеют, но они вновь оживают, как только достигается вновь построение „фаланги".

Это правило следует осветить несколькими примерами. Как и при всех правилах о значимостях, примеры по существу ограничены тем материалом, на который распространяется правило, в то время как практика необычайно многообразна; но с помощью понятия ценности и „ceteris paribus" на простом должно выясниться сложное.

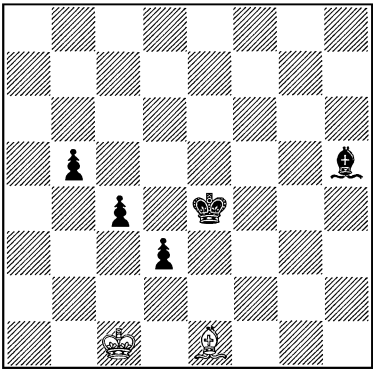
(См. диаграмму.)

Здесь конь и слон не дополняют друг друга; чтобы образовать вместе со слоном фалангу, не допускающую приближения черного короля, конь должен был бы стоять на g3. Поэтому существует некоторая опасность проигрыша. Например 1. ...Фе7 — b7;



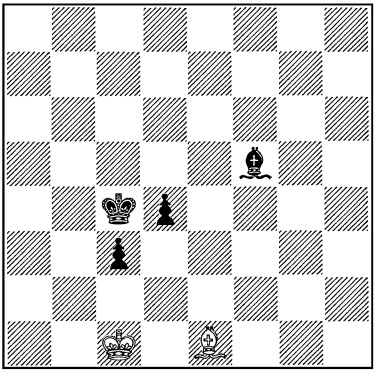
Ход черных.

2. Крf3 — e3, Фb7 — c6; 3. Ке4 — g3, Фc6 — g2. Белые находятся в затруднительном положении, так как, вследствие неблагоприятной вначале позиции коня, королю пришлось несколько отделиться от своих фигур.



Черные не могут выиграть, так как не могут продвинуть ни одной из пешек. Например 1. ... Крe4 — d4; 2. Крc1 — b2, Крd4 — e3; 3. Крb2 — c1, Крe3 — e4; 4. Се1 — a5, Крe4 — d5; 5. Крc1 — b2, Крd5 — c5; 6. Крb2 — a3. Если бы у черных была еще пешка на a7, то они все еще не могли бы выиграть, ибо, как только черный король стано-

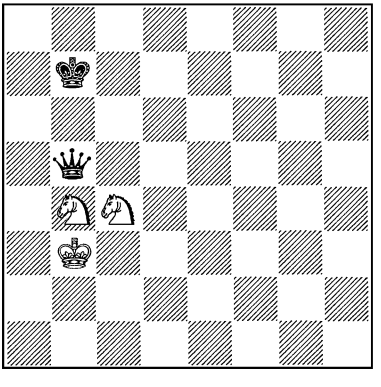
вится на b6, слон прогоняет его, давая шах, и не допускает хода a7 — a5. Слон на h5 совершенно бездеятелен; пешки отняли у него возможность работы. Слон мертв, положение застыло.



Черные легко выигрывают, например, следующим образом:

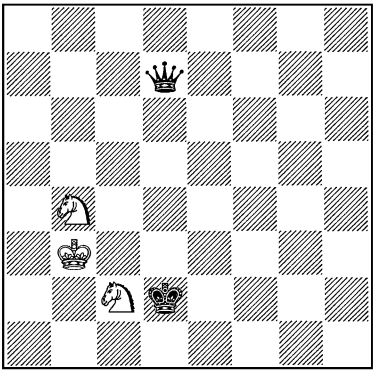
1.	. . .	d4 — d3
2.	Крc1 — d1	Cf5 — g4 +
3.	Крd1 — c1	Cg4 — h5

Так как белые должны теперь сделать ход, они не могут дольше удерживать пункт d2. Такое положение слона и пешек полно жизни.



Ход черных.

Белые могут воспрепятствовать приближению черного короля и потому делают ничью.



Ход черных.

Положение коней затруднительно. Черные будут преследовать белого короля, запатуют его, и тогда один из коней должен будет сделать ход, после чего оба они погибают. Например 1. ... Фd7 — f7 +; 2. Крb3 — b2, Фf7 — c4; 3. Крb2 — a3, Крd2 — c3; 4. Кра3 — a4, Фc4 — c5, и катастрофа неминуема.

Не продолжая этих примеров, мы перейдем теперь к словесному изъяснению принципа, на котором основывается координированная игра фигур. Словесное изъяснение — всегда затруднительная задача, так как слово создано не за шахматной доской, а жизнью. Оно предназначено отражать жизнь, а как может крошечная шахматная игра итти в какое-нибудь сравнение с бесконечной жизнью.

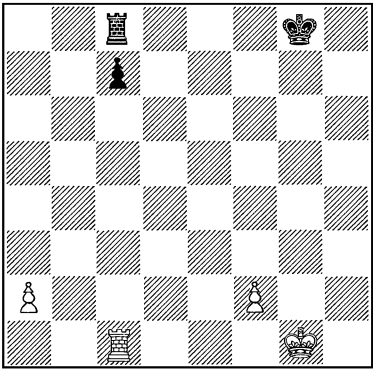
Но задачу нужно как-нибудь разрешить, ибо нельзя изучить никакого искусства, если боязливо ограничивать себя только

его областью; нужно познавать его в сравнении и в логическом отношении к другим вещам и к жизни вне его.

Когда речь идет о координированной игре фигур, естественно приходят на мысль отношения, заимствованные из другой области: дружба, вражда и т. п. Одна фигура защищается другими, или, наоборот, другие на нее нападают, и при таких зависимостях на фигуру возлагаются определенные задачи, ей придаются известные функции. Как же должен шахматный мастер использовать свои фигуры? Или, точнее, каким образом должен он защищать их и какие функции им поручать?

Ответ мастера-практика гласит, что он защищает свои фигуры и пользуется ими в зависимости от их ценности. Но дело в том, что ценность фигур не постоянна, она меняется в том отношении, что фигура более ценна во время ее деятельности, чем бездействующая. Если фигура заставила противника направить на нее некоторые действия, то она выиграла в ценности и заслуживает помощи. Если фигура проявляет мало деятельности, то ее нужно привлечь к работе, чтобы она совместно с другими фигурами принимала участие в разрешении уже поставленных проблем и создавала новые. Но нужно стараться не возлагать на нее уже раз сделанной работы: она должна дополнять, а не дублировать работу других фигур. За это она пользуется защитой, и притом более ценная фигура получает бо́льшие задания и пользуется большей защитой.

Так как более ценная фигура должна находиться в большей безопасности, то наименее ценные фигуры должны выдвигаться вперед, чтобы привлекать на себя неприятельскую атаку; выдвинутые вперед, они не должны, конечно, оставаться бездеятельными, не играющими никакой роли. Хорошим примером является ладья с проходной пешкой. Проходная пешка впереди, ладья, защищающая ее, сзади, — таким образом проходная пешка заставляет считаться с собой. Слабая пешка, наоборот, должна быть защищена ладьей, по возможности сбоку, или же слабость ее должна компенсироваться контр-атакой, ибо мощная сила ладьи стремится к контр-атаке, и притом настолько, что ладья скорее откажется от защиты пешки, чем будет держаться трусливо около нее.



Белые начинают и выигрывают.

Главная сила белых заключается в пешке *a*, так как неприятельский король находится

далеко от нее. Поэтому 1. a2 — a4, Лc8 — a8; 2. Лc1 — a1, и после этого король спешит на помощь к пешке *a*; примерно, 2. . . . Лa8 — a5; 3. Крg1 — f1, Крg8 — f7; 4. Крf1 — e2, Крf7 — e6; 5. Кре2 — d3, Кре6 — d5; 6. Крd3 — c3, Крd5 — c5. Теперь белые не могут существенно улучшить свое положение, если в игру не вступит пешка *f*. 7. f2 — f4, Крc5 — b6; 8. Крc3 — d4, Лa5 — f5; 9. Крd4 — e4, Лf5 — f8; 10. a4 — a5+, Крb6 — a6; 11. f4 — f5. В этом положении координированная игра короля и пешки *f* проявляется очень ярко: король защищает пешку, пешка закрывает короля от шахов. Белые легко выигрывают.

Положение коня перед пешкой невыгодно, так как он тормозит движение пешки, не получая от нее никакой пользы. Конь с пешкой образует „фалангу", когда он находится позади своей пешки, наискось от нее *, так как тогда они вместе владеют четырьмя смежными полями на той горизонтали, которая находится впереди пешки. Не такую сильную, но все же хорошую позицию конь занимает, когда он стоит сбоку от пешки на втором поле от нее **; в этом случае пешка защищает его, по крайней мере с одной стороны, от его смертельного врага — неприятельской пешки ***, а вместе они владеют тремя смежными полями на лежащей впереди горизонтали. Если конь защищает пешку, то позиция носит оборонительный, пассивный характер; то же самое, если пешка подкрепляет коня. Чем дальше пешка находится от коня, тем менее координирована их игра вообще. Отсюда следует, что ценность коня возрастает, если поля, на которые целесообразно распространить координированную игру коня и пешки, расположены близко друг к другу. Относительно увеличивается ценность коня, когда на доске имеется много преград, так как тогда подвижность слонов, ладей и ферзя ограничена, коня же — нет.

Координация действий короля с пешкой очень важна, так как часто встречается в эндшпиле. При защите королю лучше всего находиться позади своей пешки; тогда он прикрыт спереди, а также и от нападений коня. При атаке, если он сопровождает проходную, ему лучше всего находиться впереди пешки, наискось от нее. Слабее позиция короля как для нападения, так и для защиты, когда он стоит наискось позади пешки, за исключением того случая, когда по одну сторону от пешки королю грозит опасность; тогда, конечно, для короля естественно стремиться на другую, защищенную сторону.

Но все эти рассуждения имеют значение лишь при условии „ceteris paribus". Они должны служить лишь некоторыми предварительными указаниями, путеводными нитями в оценке позиции и скорее учить методу,

* Например: пешка на f5, конь на e4 или g4.

** Пешка на f5, конь на d5 или h5.

*** На e7 или g7. *Прим. ред.*

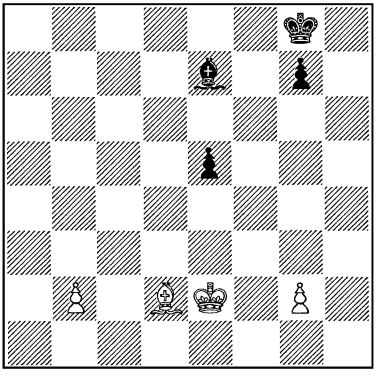
чем полностью предрешать его следствия. Поэтому дальнейшую разработку я предоставляю читателю.

Я хотел бы воспитать учеников, которые умеют самостоятельно мыслить и подвергать материал критике. Я хочу преподать им не абстрактные понятия, не общие места, но дать им живое знание, которое может расти и бороться, цвести и стремиться, — знание, в котором есть жизненная сила. Они должны быть готовы подвергнуть испытанию свои понятия, законы и оценки — и не один, а много раз, — прилежно и с радостью, из любви к прекрасному закону и из уважения к действительности. Действительность и закон — женщина и мужчина; действительность сопротивляется, склоняется, опять сопротивляется — она бесконечна. Закон стремится к завершенности; он должен стремиться к ней и никогда не достигает ее. Так происходит в нашем мире и почти так — на шахматной доске.

Итак, поскольку правильно положение, что ценность нескольких фигур не является только суммой ценности отдельных фигур, так как при этом должен быть учтен еще и момент координированной игры данных фигур, — постольку истинно и другое положение, а именно: нельзя считать, что какая-нибудь фигура уравновешивает равноценную неприятельскую, не учитывая при этом некоторого момента контр-игры противника. На этот момент нужно всегда обращать внимание и в том случае, если ценность неприятельских фигур вкорне отлична от ценности наших. Каков же основной принцип, на основании которого маэстро может судить о контр-игре противника? Исходя из вышеизложенных соображений, он должен базироваться на двух логических основах: во-первых, на основе „справедливости", согласно которой более сильное должно развить бóльшую деятельность, а во-вторых, — на основе „ceteris paribus".

Возьмем для примера часто встречающийся случай борьбы слона против пешек. Очевидно, что слон, как обладающий большей силой, должен стремиться завоевать или, по меньшей мере, заблокировать пешки. Как только это достигнуто, наступает некоторый выжидательный момент, продолжающийся до тех пор, пока на поле борьбы не появится новая сила (см. об этом книгу Нимцовича „Шахматная блокада"). Если выжидательное положение не создается, то для этого должна быть причина, например сила, которая приходит пешкам на помощь.

Другим частым примером является борьба слона против одноцветного слона, ладьи против ладьи, ферзя против ферзя. Эти фигуры будут стремиться выполнить важные задачи и в этом стремлении будут приходить в столкновение друг с другом и атаковать друг друга. Если можно поставить слона, ладью или ферзя таким образом, что они оказывают сильное давление, в то время как противник не имеет возможности предложить размен, то тем самым достигается преимущество.



Белые начинают и выигрывают.

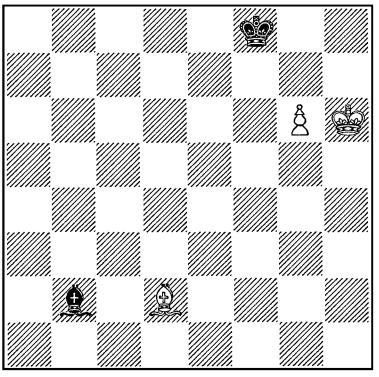
1. Cd2 — c3, Ce7 — d6; 2. Крe2 — e3, Крg8 — f7; 3. Крe3 — e4, Крf7 — e6; 4. b2 — b4, Cd6 — c7. Черные не хотят допустить пешку на b6. 5. b4 — b5. Но у черных уже нехватает ходов. 5. ... Крe6 — f6; 6. g2 — g4, Крf6 — e6; 7. g4 — g5, g7 — g6; 8. Cc3 — b2. Черные в цугцванге.

На этом примере ясно видно, что слон белых сильнее слона черных, который не может ему противостоять. Правда, у белых есть еще то преимущество, что они могут блокировать пешку e5. Этих двух преимуществ достаточно для выигрыша.

Борьба слона против одноцветного слона поясняется следующим окончанием.

(См. диаграмму.)

Здесь вопрос сводится, очевидно, к завоеванию пунктов g7 и g8, чтобы пешка могла пройти в ферзи. Пункт g8 может быть завоеван лишь королем; поэтому, пока черный король не занял



Белые начинают и выигрывают.

этого поля, необходимо поскорее сыграть

1. Крh6 — h7 . . .

Теперь нужно завоевать еще пункт g7. Черные делают пока выжидательный ход.

1.	. . .	Cb2 — d4
2.	Cd2 — h6 +	Крf8 — e8
3.	Ch6 — g7	. . .

Так как у белых перевес на пункте g7, то они ставят черных перед дилеммой: разменять слонов или уступить большую диагональ. Первое было бы равносильно немедленному проигрышу, поэтому

3.	. . .	Cd4 — c5
4.	Cg7 — b2	Cc5 — f8

Отнять теперь у черных короткую диагональ f8 — h6 не представляет труда, так как пункты g7 и h6 уже во власти белых. Опять следует типичный маневр:

5. Cb2 — a3

и белые выигрывают.

Недостаточная координированность действий фигур часто

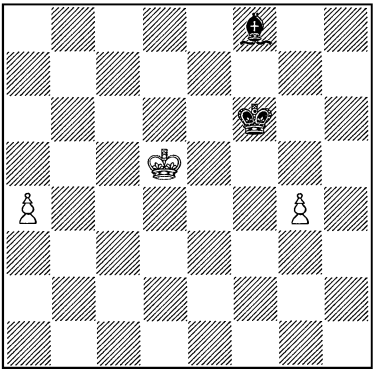
определяется уже значительностью расстояния между местами расположения их. Часто, но не всегда. В конечном счете определяющей является сущность, а не внешняя структура. Но, при простой геометрии шахматной доски и ходов фигур, расстояние между фигурами является, если иногда и не вполне точным, то все же важным показателем степени координированности. Близко стоящие друг к другу фигуры одной стороны, естественно, дополняют функции друг друга и усиливают совместные действия. Две близко расположенные фигуры различных сторон почти всегда вступают в резкий конфликт. Если расстояние между двумя принадлежащими к одному лагерю фигурами, скажем, между двумя конями, очень велико, то координированные действия их возможны только в будущем или же могут заключаться лишь в общем стремлении создать затруднения противнику, например: один из коней готов пожертвовать собой, чтобы усилить другого.

Несколько примеров пояснят вышесказанное. Слон на b2 и ладья на линии *g* действуют координированно, поскольку объектом атаки является пункт g7. Таким образом расстояние между ними не является обязательным признаком отсутствия согласованности действий. Но и у таких фигур координированность действий тем больше, чем ближе они стоят друг к другу, как, например, в том случае, если бы слон стоял на f6, а ладья — на g5; здесь обе фигуры стоят ближе к противнику, больше стесняют его; к тому же слон атакует еще пункты e7 и d8 и защищает ладью.

При положении коней на b2 и g3 координация действий возможна только в центре, например на полях d3 и e4, но и то лишь слабая; для систематической координации своих действий им пришлось бы сначала приблизиться друг к другу.

Координация действий пешек *a* и *h* почти невозможна; она достигается лишь в той форме, что одна пешка создает угрозу в момент, когда противник атакует и теснит другую; это возможно, например, в том случае, когда обе пешки проходные.

Поразительный пример координированной игры пешек *a* и *g* с королем дает следующее красивое окончание *.



Белые начинают и выигрывают.

* Ласкер не указывает автора этой позиции. Повидимому, это — видоизменение этюда Оттена, в котором белый король находится на e4, а черный слон — на g7. *Прим. ред.*

Белые двигают пешку на a5 и им нужно лишь счастливо миновать поле a7, чтобы сделать ферзя. Черные спешат поэтому захватить поле a7.

1. a4 — a5 Cf8 — h6

Если теперь последует 2. Крd5 — e4, то черные вернутся слоном на f8, чтобы захватить диагональ g1 — a7. Но тут у пешки *g* оказывается неожиданная возможность повлиять на дальнейшее течение игры.

2. g4 — g5 + Ch6 : g5

Король не может взять пешку, иначе он загородит дорогу слону.

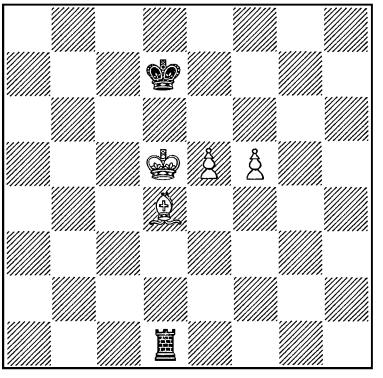
3. Крd5 — e4 Cg5 — h4
4. Крe4 — f3

Таким образом король мешает слону во-время занять желанную диагональ, и пешка *a* беспрепятственно проходит в ферзи.

Этот пример нас поражает, потому что такая координированность действий является редким исключением. Обычно приходится защищаться на о д н о м фланге, если на д р у г о м ведется наступление.

Сравните с предыдущим примером следующее окончание. В чем заключаются координированные действия пешек, здесь легко понять.

(См. диаграмму.)



Белые выигрывают, чей бы ход ни был, так как черным не удается пожертвовать ладью за обе пешки. Координация действий требует, чтобы король и одна из пешек защищали продвижение другой пешки на белое поле, слон же — на черное. Например: 1. e5 — e6 +, Крd7 — e8; 2. f5 — f6, Лd1 — f1; 3. Крd5 — e4 (король стремится на g6), 3. . . . Крe8 — f8; 4. Cd4 — e5, Крf8 — e8; 5. Ce5 — f4, Крe8 — f8; 6. Крe4 — f5, Крf8 — e8; 7. Крf5 — g5, Лf1 — g1 +; 8. Крg5 — h6, Лg1 — f1; 9. Cf4 — g5, Лf1 — e1; 10. Крh6 — g7, и белые выигрывают.

В общем, в позициях равновесия игра основывается на положении сильных и слабых пунктов. Они выступают на первый план, приобретают особую важность, и операции на них получают первенствующее значение.

Рубинштейн. *Сальве.*

(Лодзь, 1908 г.)

1.	d2 — d4	d7 — d5
2.	c2 — c4	e7 — e6
3.	Kb1 — c3	c7 — c5
4.	c4 : d5	e6 : d5

5.	Кg1 — f3	Кg8 — f6
6.	g2 — g3	Кb8 — c6
7.	Сf1 — g2	. . .

Уже этот способ развития слона указывает на стремление белых воздействовать на слабый пункт d5.

7.	. . .	c5 : d4
8.	Кf3 : d4	Фd8 — b6
9.	Кd4 : c6	b7 : c6
10.	0 — 0	Сf8 — e7
11.	Кc3 — a4	. . .

У черных теперь ослаблен пункт c6. Пункт же c5 является сильным пунктом белых. Белые концентрируют свое внимание на пунктах c5 и c6.

11.	. . .	Фb6 — b5
12.	Сc1 — e3	0 — 0
13.	Ла1 — c1	Сc8 — g4

Черным лучше было бы развить слона на d7, чтобы отсюда или с e8 защищать пункт c6.

14.	f2 — f3	Сg4 — e6
15.	Се3 — c5	Лf8 — e8
16.	Лf1 — f2	Кf6 — d7
17.	Сc5 : e7	Лe8 : e7
18.	Фd1 — d4	Лe7 — e8
19.	Сg2 — f1	Лe8 — c8
20.	e2 — e3	Фb5 — b7
21.	Ка4 — c5	Кd7 : c5
22.	Лc1 : c5	. . .

Теперь белые овладели пунктом c5 и тем самым фиксировали пункт c6. Это — предварительное условие для концентрации сил против c6.

22.	. . .	Лc8 — c7
23.	Лf2 — c2	Фb7 — b6
24.	b2 — b4	. . .

С угрозой 25. b4 — b5. У черных уже нет времени, чтобы сыграть 24. ... Се6 — d7; на это последует 25. b4 — b5 и на 25. ... Лa8 — c8 26. Фd4 — c3, после чего черные не могут уже высвободиться. Если же 25. ... Лc7 — c8, то 26. b5 : c6, Cd7 : c6; 27. Фd4 : d5 или Фd4 — c3.

24.	. . .	a7 — a6
25.	Лc5 — a5	Лa8 — b8
26.	a2 — a3	Лc7 — a7

Черные не могут защитить все свои слабые пункты.

27.	Лc2 : c6	Фb6 : c6
28.	Фd4 : a7	Лb8 — a8
29.	Фa7 — c5	Фc6 — b7
30.	Крg1 — f2	. . .

Белые защищают этим свои слабые пункты, в особенности вторую и третью горизонтали.

30.	. . .	h7 — h5
31.	Сf1 — e2	g7 — g6
32.	Фc5 — d6	. . .

Линия *c* важна, так как она открыта.

32.	. . .	Фb7 — c8
33.	Лa5 — c5	Фc8 — b7
34.	h2 — h4	a6 — a5
35.	Лc5 — c7	Фb7 — b8
36.	b4 — b5	a5 — a4
37.	b5 — b6	Лa8 — a5
38.	b6 — b7	Сдался.

Из этой партии видно, насколько более важны действия фигур против слабых пунктов, чем против каких-нибудь других.

Дурас. *Рубинштейн.*

(Ленинград, 1909 г.)

1.	e2 — e4	e7 — e5
2.	Кg1 — f3	Кb8 — c6
3.	Сf1 — b5	a7 — a6

4.	Cb5 — a4	Kg8 — f6
5.	d2 — d3	d7 — d6
6.	c2 — c4	. . .

Это продвижение является следствием переоценки позиции белых. Хотя этот ход и мешает черным сыграть d6 — d5, но он ослабляет пункты d4 и d3. К тому же в дебюте потеря хода отзывается на развитии.

6.	. . .	g7 — g6
7.	d3 — d4	e5 : d4
8.	Kf3 : d4	Cc8 — d7
9.	Kd4 : c6	Cd7 : c6
10.	0 — 0	Cf8 — g7
11.	Kb1 — c3	0 — 0
12.	f2 — f3	Kf6 — d7
13.	Cc1 — e3	Kd7 — e5
14.	Ca4 — b3	b7 — b6

Это препятствует ходу c4—c5, ограничивает подвижность слона b3 и фиксирует пешку c4 как объект для атаки.

15.	f3 — f4	Ke5 — d7

Теперь пешке c4 не грозит непосредственная опасность, но зато слабой становится пешка e4.

16.	Ce3 — d4	Kd7 — c5
17.	Cd4 : g7	Kpg8 : g7
18.	Cd3 — c2	a6 — a5

Упрочивая сильную позицию коня c5.

19.	Фd1 — g4	. . .

Повидимому, чтобы грозить ходом f4 — f5, но белые не считаются здесь с сильными и слабыми пунктами, иначе они сыграли бы 19. Фd1 — d4 +, защищая e4 и слабые черные поля. Если же белые хотели избежать размена ферзей, они должны были немедленно сыграть 19. f4 — f5 и примириться с тем, что черный конь после этого укрепится на e5, так как компенсацией для них явилось бы обладание линией *f*.

19.	. . .	Kc5 : e4

Черные хотят овладеть линией *f*, не останавливаясь даже перед тем, чтобы избавить белых от слабой пешки e4.

20.	Kc3 : e4	f7 — f5
21.	Фg4 — f3	f5 : e4
22.	Cc2 : e4	Cc6 : e4
23.	Фf3 : e4	. . .

Теперь у белых слабая пешка f4 и слабые пункты d4 и e4.

23.	. . .	Фd8 — f6

В игре Рубинштейна всегда видна установка на слабые пункты. С переменой их меняются и его устремления.

24.	Лf1 — f2	Лa8 — e8
25.	Фe4 — d5	Фf6 — f5

Черные надолго овладевают открытой линией.

26.	Лa1 — d1	Лe8 — e4
27.	g2 — g3	Лf8 — e8
28.	Крg1 — g2	h7 — h5

Этим ходом черные подготовляют продвижение h5 — h4; пешки c4 и f4 являются объектами атаки; пункты e4 и d4 слабы.

29.	b2 — b3	Лe4 — e3

Подготовка к ходу a5 — a4 с последующим разрушением пешечной цепи белых.

30.	Лd1 — d4	Крg7 — f6

Чтобы после упрощения игры посредством h5 — h4 быть в состоянии в случае надобности продвинуться королем на f5 и g4.

31. h2 — h3 . . .

Белые облегчают противнику задачу, потому что теперь пешка g3, которая должна подкреплять f4, лишается защиты и становится слабой. Вместо этого белым следовало укрепить вторую горизонталь, на которой находятся опорные пункты их позиции, и сыграть 31. Лd4 — d2. Тогда им нечего было бы опасаться хода 31. ... Фf5 — g4, ибо в этом случае они могли бы сыграть 32. Лf2 — f3.

31.	. . .	h5 — h4
32.	Фd5 : f5 +	g6 : f5
33.	g3 : h4	Лe8 — g8 +
34.	Крg2 — f1	. . .

Пешку h3 нельзя спасти.

34.	. . .	Лe3 : h3
35.	Крf1 — e2	Лg8 — e8 +
36.	Крe2 — d2	Лh3 : h4

и черные выиграли благодаря материальному превосходству.

Эта партия служит новым доказательством того, какую силу приобретает игра Рубинштейна, когда он ориентируется на временные слабости противника.

„Позицию равновесия" нельзя представлять себе как позицию, в которой отсутствует атака или защита. Наоборот, в ней имеется и то и другое, но только атака уравновешивается контр-атакой. Для позиций равновесия пути атаки и защиты также определяются принципами Стейница. Здесь операции не столь напряженны, а события развиваются не так энергично, как в позициях, характеризующихся каким-либо преимуществом. Тем не менее для знатока значение таких позиций весьма велико. На них возможно определить, насколько маэстро умеет соблюдать тонкую линию равновесия. Кто не понимает языка этих позиций, тот не в состоянии подметить признаков, предвещающих великие события. Но кто разобрался в них, тому всякая логически развивающаяся партия маэстро доставляет высокое наслаждение.

В позициях равновесия следование указанным выше принципам подчас связано с необходимостью пойти на те или иные ослабления, ибо в этих позициях всякое достигнутое преимущество чем-нибудь да компенсируется. Поэтому внутренним этическим принципом маэстро должно являться здесь решительное действие с верой в конечный успех; он должен решаться на смелый маневр, если полагает, что получит достаточную компенсацию, и должен пренебрегать ловушкой, если он разобрался в ней и видит ее слабое место. Можно заблуждаться, но не следует пытаться обманывать самого себя. Кто отважно проводит в жизнь свои взгляды, может, конечно, и проиграть. Но поскольку он стремится понять причины своего поражения,— оно послужит ему на

пользу. Он постепенно становится мастером, знатоком, художником. Но у кого уже нехватает храбрости для осуществления своих воззрений, тот теряет свойства борца и приближается к закату.

	Лябурдоннэ.	*Мак-Доннель.*
1.	d2 — d4	d7 — d5
2.	c2 — c4	d5 : c4
3.	e2 — e4	e7 — e5
4.	d4 — d5	f7 — f5
5.	Kb1 — c3	Kg8 — f6
6.	Cf1 : c4	Cf8 — c5
7.	Kg1 — f3	Фd8 — e7

Но не 7. . . . f5 : e4 из-за 8. Kf3 — g5.

8.	Cc1 — g5	. . .

Здесь белым следовало рокировать.

8.	. . .	Cc5 : f2 +

Если теперь 9. Kpe1 : f2, то 9. . . . Фe7 — c5 +.

9.	Kpe1 — f1	. . .

Лучше было бы взять слона, чтобы в случае 9. . . . Фe7 — c5 +; 10. Kpf2 — e1, Фc5 : c4 продолжать 11. Kf3 : e5.

9.	. . .	Cf2 — b6
10.	Фd1 — e2	f5 — f4
11.	Лa1 — d1	Cc8 — g4
12.	d5 — d6	. . .

Нападение на пункт f6, хотя последний отнюдь не слаб.

12.	. . .	c7 : d6
13.	Kc3 — d5	. . .

В этом положении черные стоят перед дилеммой: позволить ли противнику продолжать атаку и попытаться выдержать ее или же уничтожить нападающие фигуры ценой пожертвования ферзя. На 13. . . . Фe7—d8 может последовать 14. Kd5 : f4, и продолжение 14. . . . e5 : f4, 15. e4 — e5 было бы для черных очень опасно. В случае 13. . . . Фe7 — f8 черные не могли бы рокировать. Ввиду этого Мак-Доннель стал взвешивать, имеет ли смысл отдать ферзя за две фигуры и две важные пешки, создавая себе притом форпост на e3. Несомненно, решение было им принято не без колебаний. Решение основывалось не на расчете тех или иных вариантов, ибо здесь получалась тысяча вариантов, а на оценке сил как своих, так и неприятельских. И у него хватило мужества привести в исполнение свой замысел, хотя последний и казался парадоксальным.

13.	. . .	Kf6 : d5
14.	Cg5 : e7	Kd5 — e3 +

Здесь белые могли бы в свою очередь пожертвовать ферзя, чтобы играть на ничью, продолжая Фe2 : e3, а затем Ce7 : d6. Но и они следовали своей оценке и потому предпочли продолжать борьбу.

15.	Kpf1 — e1	Kpe8 : e7
16.	Фe2 — d3	Лh8 — d8
17.	Лd1 — d2	Kb8 — c6
18.	b2 — b3	. . .

Но здесь белым, в целях скорейшего развития, следовало

пойти на жертву. Возможно, что посредством 18. Лh1 — f1 они могли бы еще спасти положение. На 18. ... Ла8 — с8 они ответили бы 19. Сс4 — b3, а на 18. ... Сb6 — a5 сыграли бы 19. Лf1 — f2. Продвинув пешку, они только ослабили пункт с3 и лишили слона возможности занять поле d1 для защиты короля. Однако такое соображение было чуждо Лябурдоннэ, так как эту партию от теории Стейница отделяет промежуток времени в пятьдесят лет.

18.	. . .	Сb6 — a5
19.	a2 — a3	Ла8 — с8

Руководимый верным чутьем, Мак-Доннель двумя последними ходами наносит удары по самому слабому месту позиции противника. Если белые сыграют теперь 20. b3 — b4, то черные овладеют линией *c*, продолжая 20. ... Кс6 : b4; 21. a3 : b4, Са5 : b4 с выигрышем слона с4. Если же слон уйдет на a2, чтобы освободить поле b3 для ферзя (Фd3 — b3), то черные сыграют Сg4 : f3 (после чего ход Фd3—b3 невозможен из-за Сb4 : d2+) и, продолжая Лс8 — с2, выиграют активную ладью d2.

20.	Лh1 — g1	. . .

Невзирая на свое плохое положение, белые гонятся за призраком атаки на линии *g*.

20.	. . .	b7 — b5

Линия *c* должна быть открыта.

21.	Сс4 : b5	Сg4 : f3
22.	g2 : f3	Кс6 — d4
23.	Сb5 — c4	. . .

Иначе ладья с8 проникнет в игру.

23.	. . .	Кd4 : f3 +
24.	Крe1 — f2	Кf3 : d2
25.	Лg1 : g7 +	Крe7 — f6
26.	Лg7 — f7 +	Крf6 — g6
27.	Лf7 — b7	Кd2 : c4
28.	b3 : c4	Лс8 : c4

и черные выиграли благодаря материальному превосходству.

Времена меняются, а с ними изменяется и постановка задач. Но в такое положение, в каком находился Мак-Доннель в приведенной выше партии, попадает подчас всякий маэстро, который серьезно и добросовестно стремится разрешить стоящую перед ним задачу.

В наше время те пожертвования, которые основаны на оценке положения, принято называть „позиционными жертвами“. Так, например, жертвуют пешки в интересах быстрого развития, фигура жертвуется за две пешки и атаку, а ферзь — за ладью и слона, — все ради „позиции“. Такого рода пожертвования не являются комбинациями, ибо для этого сеть возможных вариантов слишком велика, но они несомненно являются предвестниками комбинаций. И всегда они свидетельствуют об отваге и наличии самостоятельного суждения.

Пильсбери. *Эм. Ласкер.*

(Нюрнберг, 1896 г.)

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	Kb8 — c6
7.	a2 — a3	Kd7 : c5
8.	b2 — b4	Kc5 — d7

Это отступление для меня теперь непонятно; естественный ход был, конечно, 8. ... d5 — d4. Если тогда 9. Kc3 — e2, то 9. ... d4 — d3; 10. Ke2 — g3, Фd8 — d4; 11. Лa1 — a2, и черные захватили бы инициативу.

9.	Cf1 — d3	a7 — a5

Здесь сказывается нервная нетерпеливость. Черным следовало спокойно развивать свой ферзевый фланг и для этого сперва сыграть Kd7 — b6, а затем Cc8 — d7 и Лa8 — c8.

10.	b4 — b5	Kc6 — b8
11.	Kg1 — f3	Kd7 — c5
12.	Cc1 — e3	Kb8 — d7
13.	0 — 0	g7 — g6

Этим ходом черные навсегда ослабляют свой королевский фланг. Но они потеряли столько времени, что их положение и без того уже неудовлетворительно.

14.	Kc3 — e2	Cf8 — e7

Здесь больше всего шансов давало 14. ... Cf8 — g7.

15.	Фd1 — e1	Kd7 — b6
16.	Kf3 — d4	Cc8 — d7
17.	Фe1 — f2	Kb6 — a4

Черные намерены атаковать пешку b5 и поэтому хотят помешать ходу a3 — a4. Однако им следовало избирать менее честолюбивые планы. Правильно было бы 17. ... Фd8 — c7.

18.	Лa1 — b1	h7 — h5

Иначе белые могли бы вскрыть линию *f* посредством g2 — g4 и f4 — f5.

19.	b5 — b6!	. . .

Эта пешка является настоящим „клином“. Занимая достаточно сильную позицию на b6, она освободила поле b5 для белых фигур.

19.	. . .	Kc5 : d3
20.	c2 : d3	Ce7 : e3

Черные хотят поставить противника перед трудной задачей. Рассмотрим создавшееся положение. У черных лишняя пешка, и никакой непосредственной опасности для них не видно. Если белые будут медлить, то черные укрепят свою позицию посредством Ca3 — b4. Поэтому белым нужно действовать как можно скорее. Но где находится самое слабое место позиции черных? Ответ: на королевском фланге. Но ведь путь туда усеян препятствиями? Пусть так! Разрушение этих препятствий стоит дорого, но, — решает Пильсбери, — цена не слишком высока. Поэтому следуют жертвы ради позиции, которые логически вскрывают скрытые слабости стратегии черных.

21.	f4 — f5	g6 : f5
22.	Ke2 — f4	. . .

Теперь черным грозит Фf2 — g3 — g7.

22.	. . .	h5 — h4
23.	Лb1 — a1	Ca3 — e7
24.	Лa1 : a4	Cd7 : a4

Белые отвлекают слона от защиты полей e6 и f5.

25. Kd4 : e6	f7 : e6
26. Kf4 : e6	. . .

Белые, нападая на ферзя, грозят еще и ходом Фf2 : f5, например: 26. . . . Фd8 — c8; 27. Фf2 : f5, Фc8 — c6. В этом случае они выиграли бы посредством 28. Лf1 — c1. Однако прямым путем к выигрышу является нападение на единственное прикрытие черного короля, на слона e7, посредством Ce3 — g5. Черные, жертвуя ферзя, сыграли 26. . . . Ca4 — d7 и проиграли партию, чего и следовало ожидать в подобном положении.

Принципы атаки, защиты и сохранения равновесия являются руководящими нитями при составлении плана. Когда мы стремимся достичь чего-либо положительного или препятствуем изменению положения, они указывают, какие меры следует принять для предотвращения надвигающегося кризиса. Это много, очень много. Можно, пожалуй, сказать, что, кто не проникся теорией Стейница, тот не может строить здоровых планов ни на шахматной доске ни где бы то ни было. Конечно такой план может быть иногда схвачен и помимо теории, но здесь разница такая же, как между ласточкой, которая шутя ловит летающее насекомое, и пуделем, неуклюже щелкающим зубами в погоне за ним.

Однако теория в том объеме, в каком она изложена выше, не охватывает собою всех основных принципов борьбы. Эти принципы я попытался изложить в своей философии. Когда-нибудь в будущем моя философия, — да простит мне читатель это убеждение, основанное не только на тщеславии, — будет признана и оценена всем миром; ясные предзнаменования этого имеются уже и теперь. Но моя философия молода, — ей всего четырнадцать лет. Второе сочинение я написал в годы мировой войны, которые я, как бы чудом, прожил спокойно, хотя и впроголодь; таким образом, ему всего лишь семь лет. Философские системы, способные переживать тысячелетия, в течение первой сотни лет своего существования являются еще грудными младенцами. Поэтому не следует удивляться, что до сих пор человечество как-будто мало знакомо с теорией борьбы, и отнюдь не следует делать вывода, что и вообще такой теории не суждено получить большого распространения. Именно хорошие вещи лишь постепенно приобретают всеобщее признание. Быстро созревающее и гибнет быстро. Теория борьбы, которую предугадывали такие люди, как Маккиавели, Наполеон, Клаузевиц, которая точно была определена Стейницем на шахматной доске, которую страстно искали некоторые философы, — мною была изложена философски и таким путем сделана достоянием всего мира; она очень глубоко проникнет в жизнь человечества. Это — единственная теория, которая является теорией практики и

таким образом соединяет в себе особенность теории — определенность и законченность, с областью истории — бытием и бесконечностью*.

Принцип борьбы, который сознавал, но не формулировал Стейниц, гласит, что при создании плана атаки или защиты необходимо принимать во внимание величину того преимущества, которое стремится использовать нападающая сторона. Преследуемая цель, сущность которой заключается в том, чтобы первоначально расплывчатому, изменчивому и преходящему преимуществу дать устойчивую форму, должна находиться в пропорциональном соотношении с этим преимуществом. Точно так же обстоит дело и с теми уступками, на которые готов пойти обороняющийся. Шахматная игра выявляет этот принцип недостаточно выпукло, потому что конец партии имеет всего лишь три вида: выигрыш, проигрыш и ничья. В других играх, обладающих бóльшим количеством возможностей, как, например, вист, а в особенности игра г о, высказанная нами мысль находит более полное выражение. Несравненно более тонко и глубоко проявляется это в жизни с ее бесконечными нюансами. Тем не менее, нет недостатка в примерах и в шахматной игре.

Классическим примером является та „игра на выигрыш", которую Тарраш метко назвал „игрой на проигрыш". Так всегда бывает в тех случаях, когда игрок переоценивает свое положение и на основании какого-нибудь незначительного преимущества, которое он расценивает слишком высоко, стремится добиться выигрыша, прилагая при этом все усилия, чтобы избежать вариантов, ведущих к ничьей. Для примера рассмотрим следующую партию.

	Кольсте.	*Торре.*
	(Баден-Баден, 1925 г.)	
1.	e2 — e4	e7 — e6
2.	d2 — d4	d7 — d5
3.	Kb1 — c3	Kg8 — f6
4.	Cc1 — g5	Cf8 — b4
5.	Kg1 — e2	d5 : e4
6.	a2 — a3	Cb4 — e7
7.	Cg5 : f6	g7 : f6
8.	Kc3 : e4	b7 — b6
9.	Ke2 — c3	Cc8 — b7
10.	Фd1 — f3	. . .

Это не атака, а защита пешки *g*. Угрожая ходом Ke4 — f6 +, белые выигрывают время для предотвращения хода f6 — f5, так что в случае 10. . . . Фd8 — c8 они успевают сыграть 11. Фf3 — g3, чтобы затем как можно скорее развить слона посредством Cf1 — e2.

10.	. . .	c7 — c6
11.	0—0—0	f6 — f5
12.	Ke4 — g3	Kb8 — d7
13.	Cf1 — c4	. . .

Но белые уже теперь начинают играть на атаку, для чего

* Однако Ласкер ошибается, полагая, что именно ему удалось создать впервые теорию борьбы. Всякая борьба, которая ведется в классовом обществе, есть классовая борьба, теорию которой дали не Макиавели, Наполеон и Клаузевиц, а Маркс, Энгельс и Ленин.

нет оснований, так как цель, которую они себе ставят, не пропорциональна имеющемуся у них преимуществу. Правильно было защищать пешку g2 (после Кg3 — h5, где конь занимал бы прочную позицию) посредством Лh1 — g1; лишь после этого можно было бы подумать об атаке, хотя бы посредством h2 — h3 с последующим g2 — g4. При избранном ими продолжении белые, сперва медленно, а затем все быстрее, отклоняются от правильного пути.

13.	. . .	Фd8 — c7
14.	Лh1 — e1	Кd7 — f6
15.	Фf3 — e2	0 — 0 — 0

Черные защитились добросовестно. Продолжение 16. Кg3 : f5, Фc7 — f4 +; 17. Кf5 — e3, Лd8 : d4 привело бы лишь к размену. На какой-нибудь спокойный ход последует 16. ... Лd8 — d7. Черные стоят неплохо. Но если бы белые еще и теперь перешли к защите, то могли бы спасти партию, например играя как в выше приведенном варианте, а затем 18. Сc4 — a6.

16. Сc4 : e6 + . . .

Вместо этого белые играют на выигрыш; наказание следует немедленно.

16.	. . .	f7 : e6
17.	Фe2 : e6 +	Лd8 — d7
18.	Кg3 : f5	Сe7 — d8
19.	Кc3 — e4	Кf6 : e4
20.	Лe1 : e4	Крc8 — b8
21.	g2 — g3	Cb7 — c8
22.	Фe6 — h6	Лd7 — f7
23.	Кf5 — e3	Лf7 : f2

и через четыре хода белые сдались.

В следующей партии обе стороны переоценивают силу своей позиции, в результате чего Рети допускает грубую ошибку.

Рети. — *Колле.*

(Баден-Баден, 1925 г.)

1.	g2 — g3	d7 — d5
2.	Cf1 — g2	c7 — c6
3.	c2 — c4	d5 : c4
4.	Кb1 — a3	Cc8 — e6
5.	Фd1 — c2	g7 — g6
6.	Ка3 : c4	Cf8 — g7
7.	Кg1 — f3	Кb8 — d7
8.	0 — 0	Кd7 — b6
9.	Кc4 : b6	a7 : b6
10.	d2 — d3	h7 — h6
11.	Cc1 — d2	Фd8 — c8
12.	Cd2 — c3	Кg8 — f6

У белых вполне удовлетворительное положение. Они могли бы, например, продолжать игру ходом 13. Лf1 — e1, укрепить свою позицию посредством a2 — a3 и начать борьбу за обладание центральными пунктами, например d4, короче говоря — заняться разрешением небольших задач в интересах улучшения позиции. Однако они создают честолюбивый план — проникнуть на поле b6. Справедливым следствием этого является то, что противник получает контр-игру на другом фланге.

13.	Кf3 — d2	Ce6 — h3

Правда, в свою очередь начинают грешить и черные: почему бы им не сыграть предварительно b6 — b5?

14.	Кd2 — c4	Ла8 — a6
15.	a2 — a4	h6 — h5
16.	Фc2 — d2	h5 — h4

Черные хотят немедленно разгромить противника. Продолжая 16. ... Сh3 : g2; 17. Крg1 : g2, h5 — h4; 18. Фd2 — e3, Фc8 — d8, они стояли бы очень хорошо. Таким образом прегрешения обеих сторон взаимно уравновешиваются.

17. Фd2 — e3	Крe8 — f8
18. Кc4 : b6	Лa6 : b6
19. Фe3 : b6	h4 : g3
20. f2 : g3	Сh3 : g2
21. Крg1 : g2	Фc8 — h3 +
22. Крg2 — f2	Кf6 — g4 +
23. Крf2 — e1	Сg7 : c3 +
24. b2 : c3	Кg4 : h2
25. Лf1 — g1	Фh3 — e6

Белые не могут найти надежного убежища для своего короля, и это дает противнику шансы. Нормальным продолжением было бы 26. Лg1 — g2, а затем, если 26. ... Кh2 — f3 +, то 27. Крe1 — f2, Кf3 — e5; 28. Фb6 — d4, Лh8 — h3 с трудной игрой для обеих сторон. Однако белые убеждены в значительном превосходстве своего положения, ищут выигрывающую комбинацию и думают, что находят ее.

26. Фb6 — d8 +	Крf8 — g7
27. Фd8 — d4 +	Крg7 — g8
28. Крe1 — d2	. . .

Белым следовало по крайней мере теперь сыграть 28. Фd4 — e4, хотя в этом случае и последовало бы неприятное 28. ... Фe6 — b3. Но белые все еще проникнуты сознанием близкой победы, и это ослепляет их.

28. . . .	Кh2 — f3 +

Ладья h8 завладевает второй горизонталью. Белые сдались.

В заключение я хотел бы сказать несколько слов о методе, согласно которому шахматист должен создавать общие правила и критически их оценивать. В шахматах всякое правило не является как бы свалившимся с неба, но в чем-то разумным образом проявляется и в жизни, — поэтому оно должно быть *естественным*. Обладая этим свойством, оно не обязательно должно иметь форму, наиболее подходящую именно для целей шахматной игры; его следует сначала теснейшим образом связать с шахматами, с настоящей практической игрой, а не с хитро задуманными искусственными положениями. Для этого правило следует подвергнуть испытанию, попытаться слегка его изменить, чтобы посмотреть, охватывает ли оно сущность дела только в данной своей форме, что и является желательным, или же его можно формулировать как-нибудь иначе, что было бы очень плохим признаком.

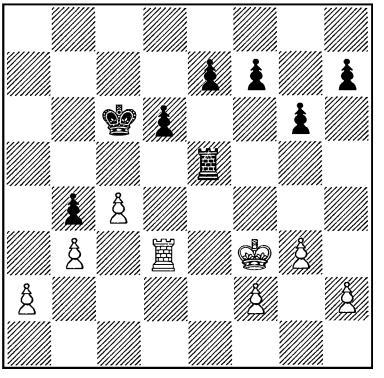
К сожалению, в настоящее время этому методу не следуют. Так называемый гипермодернизм существует главным образом потому, что этому методу не следуют. Этим я отнюдь не хочу сказать, что названное направление не имеет за собой заслуг; оно, например, подчеркнуло высокую ценность центральных пешек и указало на необходимость предохранять их от обмена на менее ценные пешки, даже если бы для этого и понадобилось в течение продолжительного времени воздерживаться от их продвижения;

оно возбудило недоверие ко всякому шаблону и окрылило фантазию. Все это — большие заслуги. Но в то же время это направление страдает и крупными недостатками, и в первую очередь — склонностью к невероятно легкомысленным, мало испытанным и слабо обоснованным обобщениям.

Партия турнира в Баден-Бадене, Кольсте — Рети, развивалась следующим образом: 1. e2 — e4, Kg8 — f6; 2. e4 — e5, Kf6 — d5; 3. Kb1 — c3, Kd5 : c3; 4. d2 : c3. В журнале „Kagans Neueste Schachnachrichten" (№ 3, 1925 г.) Рети называет этот ход позиционной ошибкой. По его мнению, партия „должна служить иллюстрацией того, как при современной высокой технике незначительное, но ясное позиционное преимущество, полученное в дебюте, последовательно и без усилий используется для выигрыша". Для выигрыша?.. Эта пропорция — неправильна. Следовало сказать: для захвата инициативы, для получения шансов. Рети хочет получить на королевском фланге четыре пешки против трех белых, и это ему удается. Но этим путем он еще не добивается выигрышного положения. Следующая диаграмма показывает положение партии после 28-го хода черных.

(См. диаграмму.)

Здесь Кольсте сыграл 29. Ld3 — e3, что является грубой ошибкой, ибо белым следовало не только не предлагать размена ладей, а, наоборот, избегать его. Правильно



было: 29. a2 — a3, b4 : a3; 30. b3 — b4, a3 — a2; 31. Ld3 — a3. Рети и указывает на это продолжение, но затем приводит следующий вариант, дающий, по его мнению, черным выигрыш: 31. ... d6 — d5; 32. c4 : d5 +; при этом он упускает из виду, что белые легко могут добиться ничьей, продолжая не 32. c4 : d5 +, а 32. La3 — a6 +, Kp ∞; 33. La6 : a2, d5 : c4; 34. La2 — c2. Лучше было бы 29. ... Krc6 — c5; 30. a3 — a4 с небольшим преимуществом у черных.

На таком шатком фундаменте нельзя строить широких стратегических планов. Нельзя пытаться заполнить план всей партии таким мотивом, какой выдвигает Рети; для этого подобный мотив слишком скуден. Соображения Рети правильны и ценны, пока они обосновываются анализом. Но когда он покидает фундамент анализа, чтобы делать слишком смелые, слишком общие выводы, тогда его рассуждения оказываются ошибочными.

Приведенные примеры и доказательства показывают, что

партии маэстро основаны на правилах Стейница. Возникает вопрос: взяты эти правила из партий маэстро, или же сначала мысль Стейница создала эти правила, чтобы затем найти для них подтверждение в практике? В этом необходимо разобраться.

Для решения вопроса достаточно рассмотреть какой-нибудь из принципов Стейница. Возьмем, например, следующее простое положение: в безошибочно ведущейся партии победа будет на стороне того игрока, у которого есть „преимущество". Или, говоря прямо и грубо, но коротко и ясно: бóльшая сила всегда выигрывает. Может ли такое утверждение явиться результатом изучения партий?

Несомненно, из повседневного опыта шахматиста оно не может быть взято, ибо тот, кто находится в худшем положении, играет находчивее, внимательнее и смелее, чем его удовлетворенный достигнутым преимуществом противник, и сила фигур таким образом не оправдывает себя. Совершенствующийся шахматист не может притти к рассматриваемому утверждению из опыта за доской. Оно скорее может явиться результатом наблюдений в других областях; так, например, в борьбе, боксе или драке мальчишек значение большей силы подтверждается многократным опытом.

Общее утверждение — бóльшая сила должна дать победу — выдвигает громадное требование, которое почти никогда не осуществляется в жизни, а также, если внимательно присмотреться, в шахматной игре. Конечно нельзя сказать, что такое требование впервые было выдвинуто Стейницем. Все человечество убеждено в истинности этого положения. Пускай история дает нам тысячи примеров того, что победу одерживает численно слабейшая сторона, — например горсточка греков побеждает громадное персидское войско. Однако у нас имеется готовое объяснение: более разумная стратегия или более высокие духовные качества дали численно слабейшему противнику бóльшую силу. Стейниц искал не самый закон, существование которого было для него несомненным, а такое истолкование и применение его, которое могло бы примирить теорию с практикой. И это стремление Стейница увенчалось успехом.

Его творение гениально; это — памятник не только для исследователя, но и для шахмат, ибо в области шахмат этот метод впервые дал плоды. Общепринятое мнение, что более совершенная стратегия и более высокие духовные качества уравновешивают материальное превосходство, до того времени не могло быть продуктивно использовано: оно могло помочь лишь историку п о н я т ь п р о ш е д ш е е, но не могло быть полезным борющимся сторонам для п р е д в и д е н и я б у д у щ е г о. Значение более совершенной стратегии или более высоких духовных качеств мы всегда можем оценить лишь по окончании события, а не до наступления его. В шахматах же

учение Стейница требует точной оценки заранее, строго придерживается этого метода и предоставляет своей участи мастера, не следующего его требованиям. Далее, — в жизни, той жизни, какой мы живем теперь, почти нет объективного критерия для суждения о способностях отдельного индивидуума, в то время как в шахматах стремятся создать такой критерий, подсчитывая количество выигранных или проигранных партий, устанавливая квалификацию игроков посредством турниров и матчей.

Правила, установленные Стейницем, действительны лишь по отношению к безошибочно проведенным партиям; в жизни же мы на каждом шагу должны считаться с возможностью ошибок и заблуждений. Таким образом шахматы во многих отношениях могут служить объектом для проверки на них путем опыта теории Стейница, — ибо в области шахмат применение его теории может претендовать на точность и достигать ее.

Разъясним сказанное на конкретном примере. Часто случается, что маэстро прибегает к пожертвованию и затем выигрывает партию. Что же, меньшая сила одержала верх над большей благодаря какому-то волшебству? Так думают многие; они полагают, что таким волшебным средством является гениальность мастера. Объективный же исследователь скажет, что и в данном случае победила бóльшая сила. Здесь выступает критик и требует точного доказательства.

„В дебюте была пожертвована пешка, — говорит критик исследователю, — после чего пожертвовавший выиграл партию. По-твоему, жертва пешки была чем-то компенсирована, жертвующий в чем-то получил достаточный эквивалент. Так докажи это, ибо в шахматах имеют значение не слова, здесь действителен только анализ, доведенный до мата или ничьей".

Исследователь обращается к своему шахматному опыту и отвечает: „Хорошо, я укажу тебе, в чем заключается компенсация. Три-четыре лишних хода для развития игры — вполне достаточная компенсация за важную пешку".

Это правило — испытанно; его можно проверить статистическим путем на сотне партий, игранных мастерами. И, как в рассмотренном случае, так бывает всегда. Если в шахматной партии кажется, что победила меньшая сила, то всегда можно найти компенсацию, которая *дает основания для установления общего правила*. В других областях человеческой деятельности дело обстоит не так, или, по крайней мере, *еще* не так. Быть может, будущее и в другие области внесет перемены.

Изложенное выше применимо к борьбе мастеров, но не может относиться к искусственно созданным, придуманным, позициям. Это различие необходимо иметь в виду; в противном случае нельзя получить ясного представления о важности и значении идей Стейница. Здесь такое же различие, как между

теорией и практикой, между логикой и метафизикой, между мышлением и бытием, между человеческим остроумием и природой. Борьба мастеров порождает на доске иные положения, чем те, которые создаются творчеством проблемиста, стремящегося в форме комбинации передать узоры собственной мысли. К такого рода деятельности, которая не является поединком двух не знающих снисхождения противников, учение Стейница неприменимо.

Легко можно придумать такие своеобразные, запутанные, вычурные, неестественные, — я сказал бы даже — фантастические положения, что никому и в голову не придет применить к ним теорию Стейница, да применение ее оказалось бы и невозможным. Теория Стейница применима лишь к положениям, получающимся в партиях мастеров, а не к искусственно созданным неестественным позициям.

Если внимательно присмотреться к такой неестественной позиции, то легко установить, что она никак не могла явиться результатом разумной игры. А если это так, то такая позиция вообще не может служить аргументом против теории Стейница, ибо его теория имеет значение лишь для действительной борьбы, для борьбы маэстро. К положению, имеющему историю, т.-е. взятому из практики маэстро, указанный метод всегда применим; здесь всегда побеждает бóльшая сила.

Но тут я вынужден на момент остановиться, потому что я только что допустил некоторое преувеличение. Теория Стейница оказывается справедливой всегда, если ее, соответственно смыслу теории, применяют к борьбе, имеющей место в действительности. Здесь я защищаю это „всегда“. Я говорю, конечно, в философском смысле.

Существует много игр, например математические игры, которые не берут свое начало в жизненной борьбе, и эти игры, которым посвящена уже обширная литература, основаны на совершенно иной теории. К сожалению, и шахматная игра в процессе своего исторического развития получила некоторые добавления, не отражающие жизнь, а имеющие скорее математический, формальный, логический характер. Вот почему в шахматах теория Стейница не во всех случаях, не всегда оказывается верной.

Этим мы окончательно доказали, что учение Стейница произошло не из опыта шахматной игры, а явилось продуктом его творческой мысли, страстно стремившейся затем объединить опыт с принципом*. Я пред-

* Ласкер пытается провести тут как и в некоторых других местах, кантианскую точку зрения на происхождение основных положений всякого, по существу, познания. Основные положения Стейница поэтому представляются ему продуктом априорной творческой мысли, лишь впоследствии согласованным с опытом.

В действительности, однако, не существует такой резкой границы между

ставляю себе, какую борьбу пришлось выдержать Стейницу, прежде чем он применил свое учение на практике, в турнирах и матчах. Волшебство счастливой догадки, необъяснимое в факте хорошего или плохого расположения к игре и, в немалой степени, сложность самого материала, — вот что противостояло его усилиям. К этому следует еще добавить и недостаточное понимание, а пожалуй, даже и злую волю со стороны окружающих, которые были слишком черствы, чтобы поддержать его. Борьба была очень сурова. Конечно все мы должны когда-нибудь пасть в борьбе, — такова судьба, и она не страшит борца. Однако для Стейница борьба была слишком жестокой; в конце концов организм не выдержал, интеллект — главное оружие борьбы — отказался продолжать тяжелую службу, и Стейниц был сломлен.

Но дело, которому он служил, победило.

Если шахматная игра не вполне точно и не во всех случаях подчиняется учению Стейница, то этого нельзя ставить в упрек учению; причина в том, что шахматы — творение человека. Шахматная игра стремится изобразить войну эпохи, отстоящей от нас на несколько тысячелетий, но достигает этой цели очень несовершенно. Она содержит в себе некоторые своеобразные правила, как, например, рокировка или признание пата ничьей, — правила, которые появились лишь после того, как была забыта идея шахмат; и, поскольку они созданы не жизнью, не историей, а являются результатом чуждой жизни рассудочности, постольку не оправдывает себя учение Стейница; противоречит ему, например, всякий пат. Учение Стейница истинно в применении к действительности, но оно неприменимо к играм математическим, чисто интеллектуальным, сотканным только из голых абстракций. Это определяет границы его, но в этом же и его величие.

деятельностью человеческого мышления и человеческим опытом, ибо мышление отражает объективную действительность, само являясь ее частью.

Но в одном Ласкер безусловно прав: основные положения всякого учения вовсе не должны быть непосредственно индуктивным обобщением большего или меньшего количества опытов. Они обосновываются не суммою отдельных опытов в той или другой специальной отрасли познания, а всею человеческою практикой в широком смысле этого слова.

Положение о том, что „бо́льшая сила должна дать победу“ отнюдь не является поэтому априорным, не зависящим от опыта, хотя для применения к шахматной игре, например, вовсе нет надобности провести предварительно несколько сотен или тысяч партий, чтобы убедиться в законности такого применения.

Более подробное обсуждение этого вопроса завело бы нас слишком далеко от основных вопросов темы. Редакция вынуждена поэтому ограничиться этим примечанием, сократив несколько изложение автора.

ЭСТЕТИКА ШАХМАТНОЙ ИГРЫ

После того, как целесообразность в шахматной игре выяснена, остается еще выяснить часто сопутствующий целесообразности элемент эстетики и формы его проявления в шахматах.

Эстетическое в шахматах проявляется в его воздействии на зрителя, при чем последним мы называем лицо, с интересом и пониманием следящее за развитием шахматной партии. В этом случае не имеет значения, наблюдает ли он лично за развитием событий на шахматной доске или же создает себе представление о них на основании сообщений других, видит он борющихся противников или нет, знаком он с ними или же они ему совершенно неизвестны. Но если только он чувствует интерес к событиям, совершающимся на доске, и понимает их, у него создается эстетическая оценка партии, в силу которой эти события, хотя бы игроки и были для него безразличны, доставляют ему или удовольствие, которое может возрасти до восхищения, или же недовольство, вплоть до отвращения. Что происходит именно так, — спорить не приходится; это подтверждается повседневным опытом шахматиста. Наша задача заключается в том, чтобы выяснить причины этого явления насколько дает возможность сделать это история шахмат, и таким образом научиться оценивать эстетическую сторону шахматной партии.

При этом прежде всего важно то, что эстетический момент в шахматах всегда связан с действием. Эстетическая оценка появляется лишь тогда, когда фигуры что-то делают, когда зритель видит деятельность. Заключается ли эта деятельность в вынуждении мата, или в защите от него, или в какой-нибудь другой форме, или даже просто представляет отчаянную борьбу против подавляющего превосходства, — всегда она служит необходимым условием для появления чувства, сопровождающего эстетическую оценку. Эта деятельность, наблюдаемая зрителем, зажигает в нем интерес и приковывает его внимание к определенному явлению.

Совершающиеся на доске действия говорят со зрителем своеобразным языком. Игроку незачем тратить слов: ходы свидетельствуют об его намерениях. Конечно зритель не должен быть слепым, глухим или непонятливым, иначе он ничего не заметит или неправильно поймет язык ходов;

однако зрителю вовсе не нужно быть мастером; он должен лишь настолько обладать фантазией, чтобы живо чувствовать драму партии, должен быть настолько подготовленным, чтобы понимать, с какой целью сделан тот или другой ход и что им достигается. Мастер может найти ход; это трудно, так как это — акт творчества. Зритель, внимательно наблюдающий за развитием партии, избавлен от этой трудности; ему нужно лишь рассмотреть, проверить и понять то, что уже найдено и выполнено.

Итак, для эстетического воздействия единственно решающим является язык хода. То, что говорит, выражает, обещает ход, действует на зрителя, возбуждает его. Слово при этом совершенно отходит на задний план. Зритель наслаждается не только внешней стороной шахматной партии, но также ее историей, ее драмой. Ничего не значит, что сценой является шахматная доска, а актерами — шахматные фигуры. Если бы драма шахматных игроков развертывалась на сцене театра, она не могла бы произвести более глубокого впечатления, — однако при том непременном условии, на которое мы указывали уже раньше, а именно, если к происходящему на доске зритель чувствует интерес и понимает его.

Здесь нам могут возразить, что актеры изображают живых людей, а шахматные фигуры являются лишь выразителями условных понятий, что люди из плоти и крови нам в тысячу раз ближе, чем жалкие придуманные понятия. Это правильно, и по отношению к шахматисту это тоже верно. Но мы заняты исследованием того эстетического чувства, которое вызывает в нас д р а м а, а не того чувства, которое ему случайно сопутствует. Если артистка красива и грациозна, когда по роли она должна быть лишь интересной, то ее красота и грация ничего не дают для развития драмы. Для эстетического действия драмы важно лишь ее развитие в том смысле, как мы это понимаем. Привходящее, как, например, цвет волос актера, хотя и неизбежно, но не оказывает никакого влияния на силу драматического воздействия.

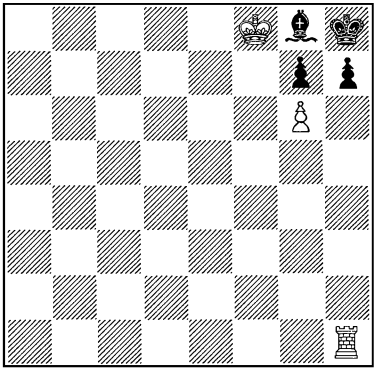
Но раз это так, то для выяснения эстетического элемента можно прибегнуть к аналогии.

Возьмем простой случай. Нам рассказывают, что Давид, который ростом был не больше каждого из нас, победил вызвавшего его на единоборство великана Голиафа, поразив его камнем из пращи. Мы знаем, что если бы Давид приблизился к великану, то грубая сила уничтожила бы своего противника, как дракон — ягненка. Но свершается непостижимое, грубая сила парализована, побеждена силой разума. Это нам очень нравится.

В шахматах грубая сила заключается в массе, в энергии, в сильной позиции фигур, в трудности задачи. Если эту грубую силу побеждает слабейшая сторона при помощи ходов, которые скорее говорят о сла-

бости, чем о силе, которые позволяют ожидать скорее поражения, чем победы, — но все же победа обусловливается именно этими ходами, заключающейся в них неожиданной идеей, противоречащей, казалось бы, здравому смыслу, — мы восхищены.

П. Морфи.



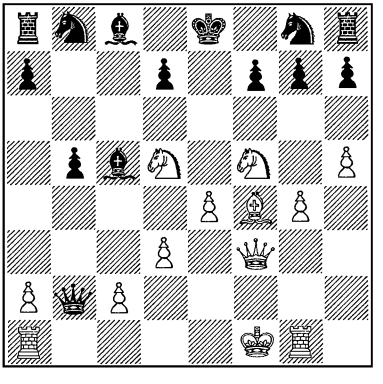
Белые начинают и дают мат в два хода.

Здесь перед нами трудная задача. Уже самый выигрыш не так-то прост; он, казалось бы, возможен лишь посредством методического нажима на пункт g7. Но задача требует, чтобы мат был дан не позднее, чем через два хода, и поэтому она уподобляется как бы грубому противнику, с которым нужно совладать. А вот решение — не демонстрирование силы, например взятие или шах, — а жертва сильнейшей фигуры: Лh1 — h6. И тем не менее, этот — и только этот, казалось бы, почти неразумный ход разрешает трудную задачу.

Идеалом наших шахматных предков была следующая партия, названная ими „бессмертной".

Андерсен.	*Кизерицкий.*
(Играна в 1851 г.)	
1. e2 — e4	e7 — e5
2. f2 — f4	e5 : f4
3. Cf1 — c4	b7 — b5
4. Cc4 : b5	Фd8 — h4 +
5. Крe1 — f1	Kg8 — f6
6. Kg1 — f3	Фh4 — h6
7. Kb1 — c3	Kf6 — h5
8. Kf3 — h4	c7 — c6
9. Kh4 — f5	Фh6 — g5
10. Лh1 — g1	c6 : b5
11. g2 — g4	Kh5 — f6
12. h2 — h4	Фg5 — g6
13. h4 — h5	Фg6 — g5
14. d2 — d3	Cf8 — c5
15. Фd1 — f3	Kf6 — g8
16. Cc1 : f4	Фg5 — f6
17. Kc3 — d5	Фf6 : b2

Положение после 17-го хода черных.



18.	Cf4 — d6!	Фb2 : a1 +
19.	Крf1 — e2	Cc5 : g1
20.	e4 — e5!!	Kb8 — a6
21.	Kf5 : g7 +	Крe8 — d8
22.	Фf3 — f6 +	Kg8 : f6
23.	Cd6 — e7 ×	

Конец партии, начиная с положения приведенного на диаграмме, проведен белыми, несомненно, тонко. Мат являет собой крайнее достижение: имея перед собой всю неприятельскую армию, три легкие фигуры совершают невероятное. Однако начало партии оскорбляет наше чувство, хотя наши предки этого недостатка не замечали.

А теперь вернемся к нашему рассказу о Давиде и Голиафе. Если бы мы в конце рассказа добавили, что Голиаф вовсе не был убит, что все это было лишь игрой, что все было заранее условлено, чтобы воодушевить войско, то симпатии наших слушателей были бы, вероятно, на стороне обманутого войска, и они больше не верили бы Давиду. Так же обстоит дело и с тем чувством, которое возбуждает в нас положение на шахматной доске: мы должны находиться под впечатлением, что для его создания действительно понадобились усилия, при чем дальнейшее развитие партии должно это впечатление усугубить, иначе партия нас не захватывает, или же мы сочтем ее просто комичной.

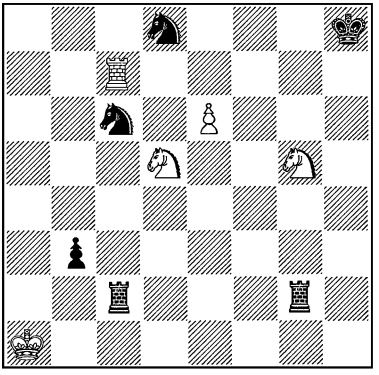
И впечатление, что данное положение явилось результатом действительных усилий, нельзя создать искусственно или путем хитрости: у заинтересованного зрителя имеется в этом отношении тонкое чутье. И его симпатии на стороне напрягающего усилия, борющегося, сопротивляющегося, — он симпатизирует более слабому, который поставлен перед трудной задачей, и он ни в коем случае не хочет очутиться в положении разочарованного, обманутого, введенного в заблуждение. Если шахматисту показать ход, который выглядит героическим, а в действительности оказывается „блефом“, и если, поддавшись первому впечатлению, он серьезно поверит этому ходу, то после того, как „блеф“ будет раскрыт, он почувствует себя глубоко оскорбленным, и потребуется много времени, чтобы сгладилось это чувство, чтобы снова ему доставляли удовольствие положения на шахматной доске.

Это суждение правильно в тех пределах, когда усилие, борьба или разрешение задачи могут рассчитывать на интерес к себе. Для того, чтобы добросовестно скомпонировать мат в два хода, требуется такое же серьезное усилие, как и в борьбе двух соперников. Если при взгляде на задачу решающий получает впечатление серьезного замысла и если в дальнейшем, при попытке найти решение, это впечатление усиливается, то такая задача понравится. Если же она построена неуклюже (например четыре пешки на одной вертикали), то, быть может, и неосновательно, но останется впечатление шутки, и в этом смысле она не будет пользоваться успехом или, во всяком случае, покажется комичной.

Далее, нельзя требовать серьезных усилий там, где они не нужны. Если какую-нибудь двухходовку удалось решить шаблонным способом, то дру-

гого мата искать больше не будут. Таким образом действие, производимое ходом, должно достигаться только этим ходом: вообще говоря, эффект действия должен быть единым, единственным и не иметь конкурентов. Решение должно быть таким, чтобы нам даже в голову не приходила возможность другого решения; существующая возможность должна сразу же производить впечатление крайнего достижения. Если это требование выполняется не в полном объеме, то в такой же степени нарушается и эстетическое впечатление, — иногда это делается с целью произвести комическое впечатление.

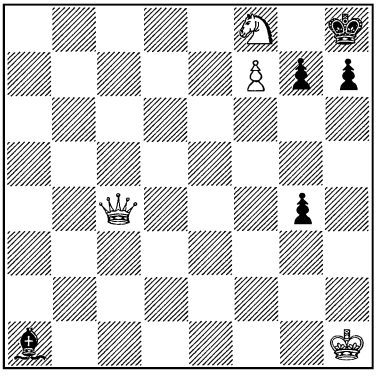
Древнее персидское положение.



Белые начинают и выигрывают.

Серьезность борьбы, по крайней мере для не слишком изощренного критически человека, ясна и убедительна. Каждая из сторон атаковала неприятельского короля. Белые численно слабее, но зато за ними ход, который они должны максимально использовать. Однако никакое обычное, банальное продолжение не ведет к цели. Позиция черных как-будто слишком крепка, и белые, казалось бы, погибли. Но — вот идея! 1. Лc7 — h7 +, Крh8 — g8; 2. Кd5 — f6 +, Крg8 — f8; 3. e6 — e7 +, Кc6 : e7; 4. Лh7 — f7 +-, Кd8 : f7; 5. Кg5 — e6 ×.

С. Лойд.



Мат в три хода.

Здесь белые совершают колоссальную работу: их ферзь ловит слона, хотя в распоряжении последнего не менее шести полей. Задача имеет только одно решение.

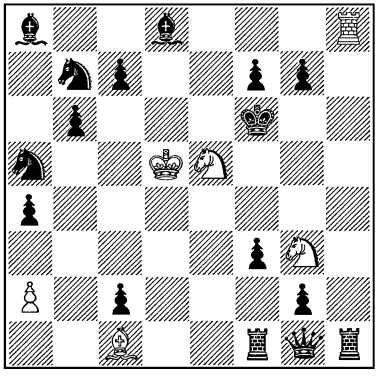
1. Фc4 — f1 . . .

Белые намереваются сыграть 2. Фf1 — b1 с угрозой мата на h7. Если черные ответят g7 — g6, тогда Фb1 : a1 ×. Кроме этого варианта, который получается, например, в случае 1. ... h7 — h6, черные могут избрать один из следующих шести ходов: пойти слоном на b2, c3, d4, e5, f6 или же сыграть g4 — g3. Соответствен-

но этим ходам белые играют Фf1 — b1, Фf1 — d3, Фf1 — d3, Фf1 — f5, Фf1 — f5, Кf8 — g6+. При попытках решить задачу посредством других ходов, кажущихся сильными, например, 1. Кf8 — e6, мы убеждаемся, что для этого нужно больше трех ходов. Задача Лойда проникнута серьезной целью, и поэтому в ней сохранена естественность положения.

Наоборот, в следующем положении автор сознательно стремится вызвать комический эффект.

Задача неизвестного автора.



Белые начинают.
Через сколько ходов белые получат мат?

Уже самая постановка вопроса, вопреки принятому, не серьезна. Черные для победы располагают до смешного большим материальным превосходством. К тому же белый король стоит в центре этого циклона вражеских сил. Для борьбы в распоряжении белых находятся лишь два коня (ясно, что ладья и слон не принимают в ней участия). И только черный король занимает невыгодную позицию. Он должен найти где-нибудь убежище, что, как он думает, ему вскоре и удастся. — Сколько еще времени продлится эта возня с глупыми конями? — спрашивает он себя. И вот довольно тучный король отправляется на поиски спокойного убежища.

1. Ке5 — g4 + Крf6 — e7

Уходить на g6 бесполезно из-за Кg4 — e5+; соседство ладьи h8 и слона c1 оказывается все-таки неприятным.

2. Кg3 — f5 + Крe7 — d7
3. Кg4 — e5 + Крd7 — c8

Уф! Наконец-то в безопасности!

4. Кf5 — e7 + . . .

Проклятая ладья!

4. . . . Крc8 — b8
5. Ке5 — d7 + . . .

Эта узкая улица ужасна, — думает король. Но нет худа без добра, здесь никакой конь не пройдет!

5. . . . Крb8 — a7
(Ау!)

Белые кони призадумались: а ведь он уйдет от нас. Через такую теснину лошадь не проберется. Но что делать? Нужно продолжать преследование!

6. Ке7 — c8 + Крa7 — a6
7. Кd7 — b8 + . . .

(Обращаясь к другому коню) и я, товарищ, вынужден страдать в этой тесноте. А это ведь не шутка!

7.	. . .	Крa6 — b5 (Уф!)
8.	Кc8 — a7 +	. . .

Я, кажется, что-то себе вывихнул!

8.	. . .	Крb5 — b4
9.	Кb8 — a6 +	. . .

А у меня растяжение!

9.	. . .	Крb4 — c3

Здесь я, наконец, дома.

10.	Кa7 — b5 +	Крc3 — d3
11.	Кa6 — b4 +	Крd3 — e2
12.	Кb5 — c3 +	Крe2 — f2

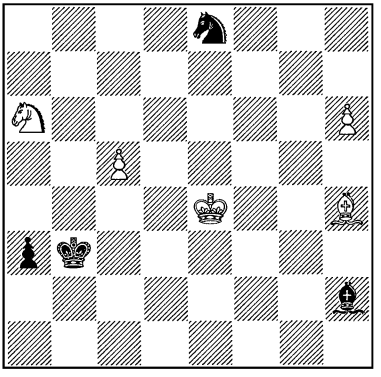
Поскорее прочь от этого ужасного поля e1!

13.	Кb4 — d3 +	Крf2 — g3
14.	Кc3 — e4 +	Крg3 — g4
15.	Кd3 — e5 +	Крg4 — f5
16.	Кe4 — g3 +	Крf5 — f6
17.	Кe5 — g4 +	

И черный король подумал: Ах, опять начинай сначала! И это при моей-то тучности!

Лексикон шахматной фигуры не так беден, как это думают: ч е с т о л ю б и е — при выполнении работы, я р о с т ь — если этому мешают, о т ч а я н и е — из-за незаслуженно горькой участи, л и к о в а н и е — по поводу счастливого случая, н а с м е ш к а — над противником, которому она загородила путь, н е н а в и с т ь — ко всякому, кто угрожает королю, а в особенности к тому, кто ее связывает, б р а н ь — по адресу неприятельской фигуры, которая сколько-нибудь ее стесняет, с м е х — когда удается избежать ловушки, и даже просто bon mot, как это будет видно из следующего примера. А так как на доске находится много актеров, то шахматная сцена обладает богатым репертуаром.

Вильнев-Эсклапон.



Белые начинают и выигрывают.

Ясно, что в данном положении главную роль играют пешки h6 и a3. Ход 1. h6 — h7 не ведет к выигрышу, даже больше того — он проигрывает из-за 1. ... Ch2 — e5 (слон лукаво улыбается); 2. Крe4 : e5, a3 — a2. Правильное решение такое:

1.	Кa6 — b4	Крb3 : b4
2.	h6 — h7	Ch2 — e5

(Слон улыбается.)

3.	Крe4 : e5	a3 — a2
4.	Ch4 — e1 +	Крb4 — b3
5.	Ce1 — c3	. . .

(Слон хохочет.)

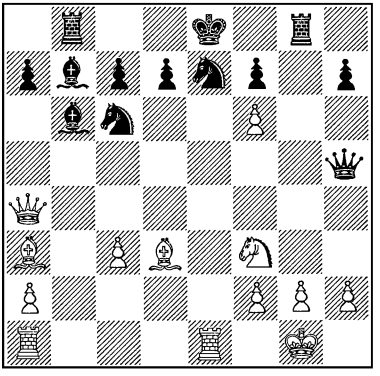
5. . . . Крb3 : c3
6. h7 — h8Ф a2 — a1Ф
7. Кре5 — f4 +

и белые выигрывают.

То, что для получения эстетического эффекта шахматные фигуры представляются действующими и чувствующими существами, имеет известное основание. В вопросах эстетики играет роль фетишизм, древнейшая религия человечества. Иллюзия особенно сильна именно при восприятии эстетического впечатления. Любитель музыки, когда он слышит ее в хорошем исполнении, становится творцом призрачных образов и переживаний; шахматист под влиянием хорошей шахматной игры начинает чувствовать мнимые переживания шахматных фигур. Оба грезят и пребывают в царстве сказки, где все предметы говорят и чувствуют. Оба попадают под влияние волшебного ослепления, не подлежащего дальнейшему анализу. События в сказке развиваются в зависимости от того, что переживают и рассказывают шахматные фигуры в моменты отдыха или активных действий.

В настоящее время существует пестрая, многообразная теория о сущности красоты в шахматах, — теория законов, господствующих в „искусстве“ шахматной игры, в компонировании задач и этюдов, теория правил критики, при чем в этой теории имеются самые разнообразные точки зрения. Для меня, однако, остается открытым вопрос, можно ли с достаточным основанием говорить о большем, чем вытекает из сказанного выше. Да и выводы эти требуют еще подтверждения и оформления. Однако не будем слишком отвлекаться от нашей основной цели. На каждый день хватает забот!

Дюфрень.



Андерсен.

Ход белых.

В этом положении Андерсен сделал подготовительный ход к комбинации, благодаря которой эта партия получила название неувядающей („вечно-зеленой“). В книге „Lärobok i Schack“, вышедшей в свет несколько лет тому назад, этот подготовительный ход Андерсена трактуется как заслуживающий величайшего восхищения. А между тем он не выдерживает критики, а поэтому и комбинация не в состоянии вполне удовлетворить требованиям строгой критики.

Белые могут выиграть по средством Cd3 — e4, ибо их

атака неотразима, в то время как атака черных терпит неудачу. Например: 1. Cd3 — e4, d7 — d5; 2. Ce4 : d5, Фh5 : d5; 3. Лa1 — d1 с выигрышем для белых. Или 1. ... Фh5 — h3; 2. g2 — g3, Лg8 : g3+; 3. h2 : g3, Фh3 : g3+; 4. Крg1 — h1, Cb6 : f2; 5. Лe1 — e2, и белые выигрывают. Или 1. ... Лg8 — g4; 2. Фa4 — c2, и белые просто и уверенно добиваются победы ввиду большого количества слабых мест в неприятельской позиции.

Однако Андерсен сыграл

1. Лa1 — d1 . . .

И этот ход привел к победе. Это — пресловутый первый ход бессмертной комбинации, вызвавшей всеобщее восхищение. Однако необходимости в этом ходе не было, ибо, как было указано выше, белые выигрывали посредством Cd3 — e4. Но может быть он, по крайней мере, достаточен? Соединение необходимого с достаточным является отличительной чертой всякой эстетической ценности. Повторяем, необходимости хода Андерсена, к сожалению, доказать нельзя. Но так как практическая партия лишь редко в полной мере удовлетворяет требованиям эстетической оценки, то поставим вопрос, в какой степени в данном случае выполнены эти требования.

Это положение уже часто подвергалось анализу. Правда, насколько мне известно, никто до сих пор не указал хода 1. Cd3 — e4. Люди до такой степени находятся под обаянием красоты, что перестают быть объективными в своих суждениях. В своем увлечении они неохотно ставят вопросы и не любят исследований. Но в один прекрасный день все же выступает критика; это так же неизбежно, как неизбежна смерть. Но до сих пор критика была занята разбором лишь той части партии, которая следует за ходом Андерсена. И здесь были найдены следующие варианты.

1. ... Лg8 : g2+; 2. Крg1 : g2, Кc6 — e5. Этот ход, который кажется страшным, опровергается посредством 3. Фa4 : d7+, после чего игра развивается, примерно, так же, как в партии. Ход 1. ... Кc6 — e5 опровергается продолжением 2. Лe1 : e5, Лg8 : g2+; 3. Крg1 — f1, Фh5 — h3; 4. Лe5 : e7+, Крe8 — f8 (иначе Фa4 : b7+); 5. Фa4 : d7. В случае 1. ... Фh5 — h3; 2. Cd3 — f1, d7 — d6 черные проигрывают из-за 3. Лe1 : e7+, Крe8 — f8; 4. Лd1 : d6, c7 : d6; 5. Лe7 : b7. Или 3. ... Крe8 — d8; 4. Ca3 : d6.

Но простой ход 1. ... Лg8 — g4 создает для белых трудности, так как их ферзь оказывается под ударом и в то же время для стесненного черного короля освобождается поле g8. В этом случае белые вынуждены отказаться от комбинации, которую они осуществили в партии, и просто продолжать борьбу. Но борьба теперь трудна, так, например, на 2. Cd3 — e4 черные могут ответить d7 — d5, а отступление белого ферзя дает черным возможность начать контратаку посредством Лg4 : g2+.

Таким образом достаточность хода Ла1 — d1 остается недоказанной, и поэтому эстетическая ценность его является весьма проблематичной.

Но, с другой стороны, вполне понятно, что он импонировал зрителям, ибо они, не будучи ни критически настроены ни предубеждены, считали его хотя и странным и очень опасным, но все же — необходимым и достаточным.

1. . . . Фh5 : f3

Для широкой публики такой ответ понятен и очевиден. Начиная с этого момента, комбинация Андерсена безупречна.

2. Ле1 : e7 + Кc6 : e7

Если 2. ... Крe8 — d8, то 3. Ле7 : d7 +, Крd8 — c8; 4. Лd7 — d8 + ведет к мату или проигрышу ферзя: 4. ... Кc6 : d8; 5. Фa4 — d7 +!

3. Фa4 : d7 + Крe8 : d7
4. Cd3 — b5 + +

и белые вскоре заматовали противника.

Мэзон. *Винавер.*

(Вена, 1882 г.)

1.	e2 — e4	e7 — e5
2.	Кg1 — f3	Кb8 — c6
3.	Cf1 — c4	Cf8 — c5
4.	d2 — d3	d7 — d6
5.	Cc1 — e3	Cc5 — b6
6.	Кb1 — d2	h7 — h6
7.	Кd2 — f1	Кg8 — f6
8.	h2 — h3	Кc6 — e7
9.	Кf1 — g3	c7 — c6
10.	Cc4 — b3	Cb6 : e3
11.	f2 : e3	Фd8 — b6
12.	Фd1 — d2	a7 — a5
13.	c2 — c3	a5 — a4
14.	Cb3 — d1	Cc8 — e6
15.	0 — 0	Фb6 — c7
16.	Кf3 — h4	b7 — b5

Более неотложным был ход Кf6 — d7; к тому же, получающееся теперь расположение черных пешек является слабым, так как белые могут впоследствии после надлежащей подготовки каким-нибудь контр-ударом (например c3 — c4) расшатать все построение черных.

17.	Cd1 — c2	c6 — c5
18.	Кg3 — f5	Ce6 : f5
19.	Кh4 : f5	Ке7 : f5
20.	Лf1 : f5	Кf6 — d7
21.	Ла1 — f1	f7 — f6
22.	Cc2 — d1	a4 — a3
23.	Cd1 — h5 +	Крe8 — e7
24.	b2 — b3	Лh8 — f8
25.	Лf5 — f3	Кd7 — b6
26.	Лf3 — g3	Крe7 — d8
27.	Ch5 — g4	Фc7 — e7
28.	Cg4 — e2	Крd8 — c7
29.	d3 — d4	. . .

Удар по ослабленной пешечной массе на ферзевом фланге.

29.	. . .	c5 — c4
30.	Лf1 — b1	g7 — g5
31.	b3 : c4	b5 : c4
32.	Лb1 — b4	Фe7 — e6
33.	d4 — d5	Фe6 — c8
34.	Ce2 : c4	Кb6 — a4
35.	Cc4 — b5	Ка4 — c5
36.	Фd2 — e2	f6 — f5
37.	e4 : f5	e5 — e4
38.	Cb5 — c6	Ла8 — b8
39.	Фe2 — h5	Лf8 — f6
40.	Лg3 : g5	. . .

Как видно будет дальше — прелестная комбинация. Для черных лучше было сыграть теперь 40. ... Фc8 — f8, хотя и этот ход был бы недостаточным.

40.	. . .	h6 : g5
41.	Фh5 — h7 +	Кc5 — d7
42.	Сc6 : d7	Фc8 — g8
43.	Лb4 — b7 +	Крc7 : b7
44.	Cd7 — c8 +	Крb7 — a8
45.	Фh7 : g8	Лf6 : f5
46.	Фg8 — d8	Сдался.

Пильсбери. *Эм. Ласкер.*

(Петербургский четверной матч-турнир, 1895/96 г.)

1.	d2 — d4	d7 — d5
2.	c2 — c4	e7 — e6
3.	Кb1 — c3	Кg8 — f6
4.	Кg1 — f3	c7 — c5
5.	Сc1 — g5	c5 : d4
6.	Фd1 : d4	Кb8 — c6

Здесь белым предоставлялась возможность играть * 7. Cg5 : f6, g7 : f6; 8. Фd4 — h4, на что последует 8. ... d5 : c4; 9. Лa1 — d1, Cc8 — d7; 10. e2 — e3, f6 — f5. Черные, несмотря на сдвоенные пешки, стоят неплохо, так как у них два слона и хорошее развитие. Естественным продолжением является 11. Фh4 — g3, h7 — h5; 12. Cf1 : c4, h5 — h4; 13. Фg3 — f4, Лh8 — g8; 14. Кf3 — e5, Кc6 : e5; 15. Фf4 : e5, a7 — a6; 16. 0 — 0, Лa8 — c8. Черные могли бы избежать этих осложнений, играя 6. ... Cf8 — e7.

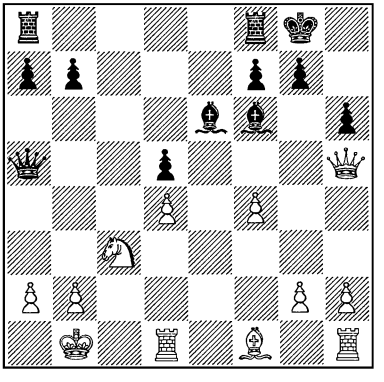
7.	Фd4 — h4	Cf8 — e7
8.	0 — 0 — 0	Фd8 — a5
9.	e2 — e3	Сc8 — d7
10.	Крc1 — b1	h7 — h6

Этим ходом черные приковывают неприятельского ферзя к занимаемому им месту или вынуждают размен слона g5.

11.	c4 : d5	e6 : d5
12.	Кf3 — d4	0 — 0
13.	Cg5 : f6	Ce7 : f6
14.	Фh4 — h5	Кc6 : d4
15.	e3 : d4	Cd7 — e6
16.	f2 — f4	. . .

Подготовляя ослабление пешки d5 путем f4 — f5.

Положение после 16-го хода белых.



16.	. . .	Лa8 — c8

Защищаясь от угрозы и создавая контр-атаку.

17.	f4 — f5	Лc8 : c3
18.	f5 : e6	Лc3 — a3

Pointe!

19.	e6 : f7 +	. . .

---

* Ср. партию Пильсбери — Ласкер, Кэмбридж-Спрингс, 1904 г. *Прим. ред.*

Или 19. e5 — e7, Лf8 — e8; 20. b2 : a3, Фa5 — b6 +; 21. Крb1 — c2 (в случае Крb1 — a1 черные выиграли бы, продолжая Cf6 : d4 + с последующим Лe8 : e7), Лe8 — c8 +; 22. Крc2 — d2, Cf6 : d4, и белым нет спасенья.

19.	. . .	Лf8 : f7
20.	b2 : a3	Фa5 — b6 +
21.	Cf1 — b5	. . .

Лучше всего. Если, например, 21. Крb1 — c2, то 21. ... Лf7 — c7 +; 22. Крc2 — d2, Фb6 : d4 +; 23. Cf1 — d3, Лc7 — c2 +, и черные быстро матуют противника.

21.	. . .	Фb6 : b5 +
22.	Крb1 — a1	Лf7 — c7?

Здесь черные, попав в „цейтнот", упустили простой выигрыш посредством 22. ... Фb5 — c4. Этим ходом они или выиграли бы пешку d4 или сделали бы невозможной для противника единственную защиту 23. Лd1 — d2, так как на это последовало бы 23. ... Фc4 — c3.

23.	Лd1 — d2	. . .

А теперь белые в состоянии продолжать борьбу.

23.	. . .	Лc7 — c4
24.	Лh1 — d1	Лc4 — c3
25.	Фb5 — f5	Фb5 — c4
26.	Кра1 — b2?	. . .

Ошибка. Белым следовало играть 26. Кра1 — b1.

26.	. . .	Лc3 : a3
27.	Фf5 — e6 +	Крg8 — h7
28.	Крb2 : a3	. . .

На 28. Крb2 — b1 последовало бы теперь 28. ... Cf6 : d4; 29. Фe6 — f5 +, g7 — g6; 30. Фf5 — d7 +, Cd4 — g7, и черные выигрывают.

28.	. . .	Фc4 — c3 +
29.	Кра3 — a4	b7 — b5 +
30.	Кра4 : b5	Фc3 — c4 +
31.	Крb5 — a5	Cf6 — d8 +

и мат в следующий ход.

Цукерторт. — *Блэкберн.*

(Лондон, 1883 г.)

1.	c2 — c4	e7 — e6
2.	e2 — e3	Кg8 — f6
3.	Кg1 — f3	b7 — b6
4.	Cf1 — e2	Cc8 — b7
5.	0 — 0	d7 — d5
6.	d2 — d4	Cf8 — d6
7.	Кb1 — c3	0 — 0
8.	b2 — b3	Кb8 — d7
9.	Cc1 — b2	. . .

Этот слон занимает менее выгодную позицию, чем слон b7, так как диагональ b2 — g7 для него пока закрыта. Поэтому белым нужно постараться усилить его действие.

9.	. . .	Фd8 — e7
10.	Кc3 — b5	Кf6 — e4
11.	Кb5 : d6	c7 : d6
12.	Кf3 — d2	Кd7 — f6
13.	f2 — f3	Кe4 : d2
14.	Фd1 : d2	d5 : c4

Размен облегчает положение белых, которые не могли предпринять ничего существенного, поскольку при c4 : b5, e6 : d5 их пешка e3 оставалась слабой. Хорошим продолжением для

черных было 14. . . . Лf8 — e8 с последующим e6 — e5.

15. Ce2 : c4 . . .

В случае 15. b3 : c4 пешка c4 сделалась бы объектом атаки.

15. . . . d6 — d5

Черные запирают этим своего слона b7. Следовало играть 15. ... Лf8 — c8.

16. Cc4 — d3 Лf8 — c8
17. Лa1 — e1 Лc8 — c7
18. e3 — e4 Лa8 — c8
19. e4 — e5 Кf6 — e8
20. f3 — f4 g7 — g6
21. Лe1 — e3 f7 — f5

Черным нелегко создать для своего короля надежное убежище. Поле f3 может быть атаковано слоном b2, поле h7 тоже слабо.

22. e5 : f6 e. p. Ke8 : f6

Следовало взять ферзем, так как теперь слабая пешка e6 оказывается еще и связанной.

23. f4 — f5 . . .

„Начало замечательной концепции грандиозного масштаба". (Стейниц.)

23. . . . Kf6 — e4
24. Cd3 : e4 d5 : e4
25. f5 : g6! Лc7 — c2
26. g6 : h7 + Крg8 — h8
27. d4 — d5 + e6 — e5
28. Фd2 — b4 . . .

„Красиво и решительно". (Стейниц.)

28. . . . Лc8 — c5

Если 28. ... Фe7 : b4, то белые дают мат в семь ходов: 29. Cb2 : e5 +, Крh8 : h7; 30. Лg3 — h3 +, Крh7 — g6; 31. Лf1 — f6 +, Крg6 — g5; 32. Лh3 — g3 +, Крg5 — h5; 33. Лf6 — f5 +, Крh5 — h6; 34. Ce5 — f4 + и т. д.

29. Лf1 — f8 + . . .

„Предыдущие ходы и только что сделанный ход белых составляют одну из величайших комбинаций, может быть, даже самую красивую из всех, которые когда-либо были созданы на шахматной доске. Нехватает слов, чтобы выразить наше восхищение высоким мастерством, с которым Цукерторт провел эту партию..." (Стейниц.)

29. . . . Крh8 : h7
30. Фb4 : e4 + Крh7 — g7
31. Cb2 : e5 + Крg7 : f8
32. Ce5 — g7 + Крf8 — g8
33. Фe4 : e7 Сдался.

Рети. *Бэголюбов.*

(Нью-Йорк, 1924 г.)

1. Kg1 — f3 Kg8 — f6
2. c2 — c4 e7 — e6
3. g2 — g3 d7 — d5
4. Cf1 — g2 Cf8 — d6
5. 0 — 0 0 — 0
6. b2 — b3 Лf8 — e8
7. Cc1 — b2 Kb8 — d7

Оба маэстро последовательно и правильно развертывают свои силы. Нехорошо было бы

7. ... e6 — e5, так как после 8. c4 — c5 пешка *e* погибает.

8.	d2 — d4	c7 — c6
9.	Kb1 — d2	Kf6 — e4
10.	Kd2 : e4	d5 : e4
11.	Kf3 — e5	f7 — f5
12.	f2 — f3	. . .

План белых заключается в том, чтобы как можно скорее избавиться от пешек ввиду того, что их слоны занимают более активные позиции, чем неприятельские.

12.	. . .	e4 : f3
13.	Cg2 : f3	Фd8 — c7
14.	Ke5 : d7	Cc8 : d7
15.	e2 — e4	e6 — e5

Иначе последовало бы 16. e4 — e5, и белые грозили бы при случае прорывом посредством d4 — d5 или, как указывает Алехин, ходом g3 — g4.

16.	c4 — c5	Cd6 — f8
17.	Фd1 — c2	e5 : d4
18.	e4 : f5	Лa8 — d8

Белые выполнили свой план: они вскрыли линии и несколько опередили противника в развитии. Теперь следует красивая комбинация.

19.	Cf3 — h5	Лe8 — e5
20.	Cb2 : d4	Лe5 : f5
21.	Лf1 : f5	Cd7 : f5
22.	Фc2 : f5	Лd8 : d4
23.	Лa1 — f1	Лd4 — d8

На 23. ... Фc7 — e7 последовало бы 24. Ch5 — f7 +, Крg8 — h8; 25. Cf7 — d5, Фe7 — f6; 26. Фf5 — c8.

24.	Ch5 — f7 +	Крg8 — h8
25.	Cf7 — e8	Сдался.

Рубинштейн. *Тейхман.*

(4-я партия матча. Вена, 1908 г.)

1.	d2 — d4	d7 — d5
2.	c2 — c4	e7 — e6
3.	Kb1 — c3	Kg8 — f6
4.	Cc1 — g5	Kb8 — d7
5.	e2 — e3	Cf8 — e7
6.	Kg1 — f3	0 — 0
7.	Фd1 — c2	b7 — b6

Обычный ход здесь 7. . . . c7 — c5.

8.	c4 : d5	e6 : d5
9.	Cf1 — d3	Cc8 — b7
10.	0—0—0	c7 — c5
11.	h2 — h4	c5 — c4

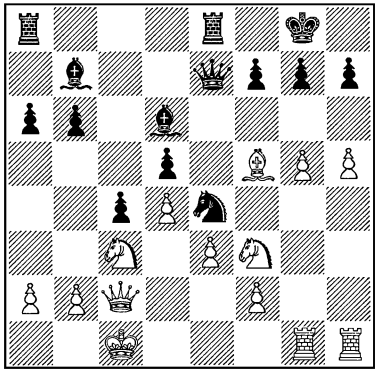
Этим ходом черные запирают линии для своих фигур. Гораздо больше шансов давало им 11. ... Лf8 — e8 с последующим Kd7 — f8 и Kf6 — e4.

12.	Cd3 — f5	Лf8 — e8
13.	Cg5 : f6	Kd7 : f6
14.	g2 — g4	Ce7 — d6
15.	g4 — g5	Kf6 — e4
16.	h4 — h5	Фd8 — e7

Здесь Шлехтер указал лучшую защиту: 16. ... Ke4 : g5; 17. Kf3 : g5, Фd8 : g5; 18. Cf5 : h7 +, Крg8 — h8; 19. Лd1 — g1, Фg5 — h6.

17.	Лd1 — g1	a7 — a6

Положение после 17-го хода черных.



18. Cf5 : h7 + ! . . .

Если бы Тейхман видел все последствия этой жертвы, он, вместо сделанного им хода, сыграл бы 17. ... g7 — g6. Но, несомненно, жертва явилась для него неожиданностью. Pointe этого пожертвования становится ясной лишь через четыре хода.

18. . . . Крg8 : h7
19. g5 — g6 + Крh7 — g8

Но не 19. ... f7 : g6 из-за 20. Кc3 : e4, d5 : e4; 21. Кf3 — g5 +.

20. Кc3 : e4 d5 : e4

Нельзя, конечно, брать ферзем из-за 21. g6 : f7 +.

21. h5 — h6! . . .

В этом идея пожертвования. На 21. ... e4 : f3 последует 22. g6 : f7 +, Крg8 : f7; 23. Фc2 — g6 + и затем h6 : g7, или 22. ... Фe7 : f7; 23. h6 : g7.

21. . . . f7 — f6
22. h6 : g7 e4 : f3
23. Лh1 — h8 + Крg8 : g7
24. Лh8 — h7 + Крg7 — g8
25. Фc2 — f5 c4 — c3

Ничего нельзя сделать. Если черные отступят ферзем, то партию решит 26. Фf5 — h5 или 26. Фf5 : f6.

26. Лh7 : e7 Сдался.

Великолепная комбинация.

Вскоре после партии Боголюбов — Шпильман, игранной в Стокгольме в 1919 г., была сыграна в целях исследования дебюта следующая партия, начатая таким же образом.

	Боголюбов.	*N. N.*
1.	e2 — e4	e7 — e6
2.	d2 — d4	d7 — d5
3.	Кb1 — c3	Кg8 — f6
4.	Сc1 — g5	Сf8 — e7
5.	e4 — e5	Кf6 — d7
6.	h2 — h4	Сe7 : g5

Целесообразность принятия жертвы считается сомнительной. В то время этот дебют служил объектом усиленного изучения.

7. h4 : g5 Фd8 : g5
8. Кg1 — h3 Фg5 — e7
9. Кh3 — f4 a7 — a6
10. Фd1 — g4 g7 — g6
11. Сf1 — d3 c7 — c5
12. Фg4 — g3! . . .

Белые грозят пожертвовать коня на d5.

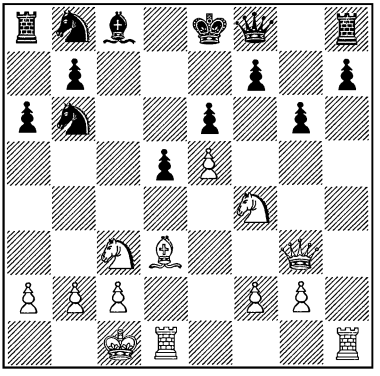
12. . . . Кd7 — b6

Ввиду этой угрозы черный конь вынужден занять невыгодную позицию.

13.	d4 : c5	Фe7 : c5
14.	0—0—0	Фc5 — f8

Чтобы предупредить жертву на g6.

Положение после 14-го хода черных.



15. Cd3 — e4! . . .

Редкий по красоте ход. Белые опять угрожают пожертвовать на d5.

15.	. . .	d5 : e4
16.	Кc3 : e4	Кb8 — d7
17.	Фg3 — c3	Фf8 — e7
18.	Кe4 — f6 +	. . .

Если теперь 18. ... Крe8 — d8, то 19. Фc3 — a5; в случае же 18. ... Крe8 — f8 белые сыграют 19. Кf6 : h7 +, Крf8 — g7; 20. Кf4 — h5 + и вскоре заматуют противника.

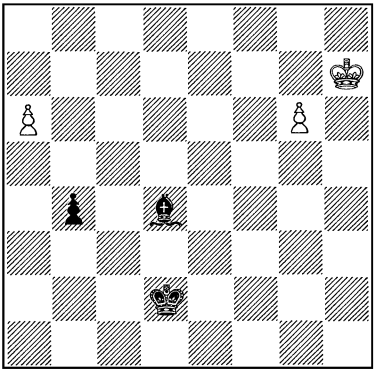
18.	. . .	Кd7 : f6
19.	e5 : f6	Фe7 — f8
20.	Фc3 — c7	Кb6 — d7
21.	Кf4 — d5	e6 : d5
22.	Лh1 — e1 +	Кd7 — e5
23.	Лe1 : e5 +	Cc8 — e6

Черные грозят теперь сыграть Фf8 — h6 + и затем 0 — 0.

24.	Крc1 — b1	Лa8 — d8
25.	Лd1 : d5	Лd8 : d5
26.	Лe5 : d5	Сдался.

———

Окончание турнирной партии Громадка — Лист.



Белые начинают и выигрывают.

Здесь из практической партии получился очень тонкий этюд. Белые должны продвинуть одну из пешек, но какую именно? Разница почти незаметна, а между тем ход 1. g6 — g7 не ведет к выигрышу.

1.	a6 — a7	Cd4 : a7
2.	g6 — g7	b4 — b3
3.	g7 — g8 Ф	b3 — b2

Теперь следуют изумительно красивые маневры ферзем.

4.	Фg8 — b3	Ca7 — d4

Если 4. ... Крd2 — c1, то 5. Фf3 — c3 +, Крc1 — b1; 6. Фc3 — c4,

Сa7 — b8; 7. Крh7 — g6, Крb1 — a1; 8. Фc4 — a4 +, Крa1 — b1; 9. Крg6 — f5, и белые выиграли бы, приблизив короля к пешке b2.

Но после избранного черными продолжения ход 5. Крh7 — g6 привел бы только к ничьей, так как после 5. ... Cd4 — h8 пешка b2 и слон h8 были бы вне опасности.

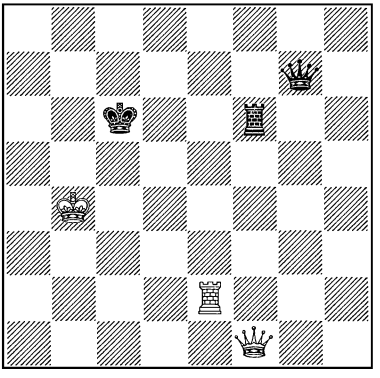
5. Фb3 — a2! . . .

С угрозой Фa2 — b1.

5. . . . Крd2 — c2
6. Фa2 — a4 +

и белые, как легко увидеть, выигрывают партию.

Троицкий.



Белые начинают и выигрывают.

Решение не представляет трудностей, так как белым нужно максимально использовать право хода, а этого можно достичь лишь при помощи энергичных ходов. Но все же решение изящно.

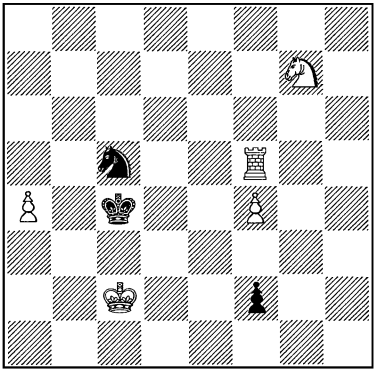
1. Лe2 — e6 + Лf6 : e6
2. Фf1 — a6 + Крc6 — d5
3. Фa6 — c4 + Крd5 — d6

Иначе черные после Фc4 — c3 + потеряют ферзя.

4. Фc4 — c5 + Крd6 — d7
5. Фc5 — a7

с выигрышем ферзя.

Троицкий.



Белые начинают и делают ничью.

В этом этюде комбинация выражает очень яркую идею. Черным нельзя помешать провести пешку f1 в ферзи. Белый конь для нападения на f1 стремится через поле f5 попасть на e3 или g3. К тому же с поля e3 он дает шах. Таким образом вторым мотивом является нападение на короля. Как же сочетаются между собою эти два мотива?

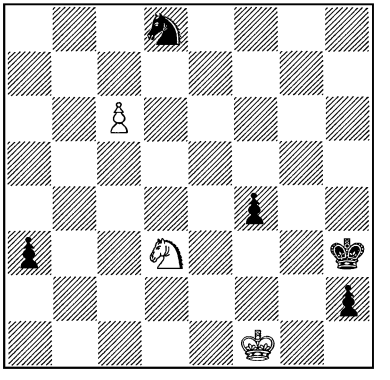
1. Лf5 — d5 f2 — f1Ф

Или 1. ... Крc4 : d5; 2. Kg7 — f5.

2. Лd5 — d4 + !

Чтобы, в случае Крc4 : d4, сделать ход Kg7 — f5 + с темпом. Белые выигрывают ферзя.

Троицкий.



Белые начинают и делают ничью.

Остроумная идея. Белая пешка стремится пройти в ферзи с шахом. Вследствие этого черный король, несмотря на открытую позицию, оказывается настолько стесненным в движениях, что белые могут давать ему вечный шах конем.

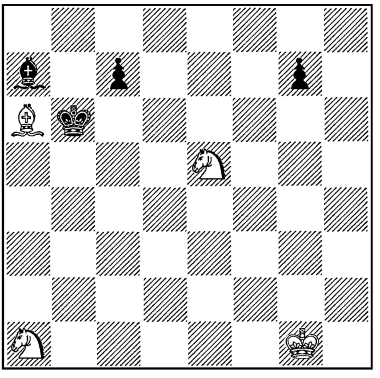
1.	Kd3 — f2 +	Крh3 — g3
2.	c6 — c7	a3 — a2
3.	Kf2 — e4 +	. . .

Черным приходится опасаться как хода c7 — c8Ф +, так и c7 : d8Ф +.

3.	. . .	Крg3 — f3
4.	Ke4 — d2 +	Крf3 — e3
5.	Kd2 — c4 +	Крe3 — e4
6.	Kc4 — d2 +	Крe4 — e5
7.	Kd2 — c4 +	

Король не в состоянии уйти от шахов. При обилии свободных полей у черного короля и незначительности материала конь, несомненно, выполняет колоссальную работу.

Ратнер.



Белые начинают и выигрывают.

Этот этюд производит сильное впечатление. Прежде всего импонирует экономичность сил, при помощи которых построен этюд. Ни одна из белых фигур не занимает угрожающей позиции и не обладает возможностью увеличить свою мощь, как это бывает у пешек; и тем не менее этих сил оказывается достаточно для решения задачи. А она трудна, ибо черные выигрывают одну из белых фигур, так как грозит не только Крb6 : a6, но и открытый шах с последующим Ca7 — d4.

1.	Ca6 — e2	. . .

Единственный ход, ведущий к выигрышу. В случае 1. Ca6 — f1 белый король впоследствии загородил бы слону поле h3;

ход же 1. Ca6 — d3 имеет свой недостаток, как будет указано нами ниже.

1. . . . Крb6 — b7 +
2. Крg1 — g2 . . .

Как увидим дальше, опять единственный ход.

2. . . . Ca7 — d4
3. Ka1 — b3 . . .

Конечно и теперь это единственная возможность добиться выигрыша.

3. . . . Cd4 : e5
4. Kb3 — a5 + . . .

В этом заключается идея. Черный король не может отступить ни на b8, ни на a7, ни на b6, ибо тогда черные проиграют слона из-за шаха конем. Вот почему белый слон не должен стоять на d3; в этом случае последовало бы 4. ... Крb7 — b6; 5. Ka5 — c4 +, Крb6 — c5; 6. Kc4 : e5, Крc5 — d4 с ничьей. Однако черному королю нельзя отступать и на c8, так как тогда белые посредством Ce2 — g4 + оттеснили бы короля на b8 или d8 и затем выиграли бы слона e5.

4. . . . Крb7 — a8
5. Ka5 — c6 Ce5 — d6 (или ∽)
6. Ce2 — a6 . . .

Теперь белые грозят пойти королем на c8 и затем дать мат посредством Ca6 — b7. Но у черных есть пешка *g*. Если бы ей удалось добраться до g4, она приковала бы к себе белого короля, и игра кончилась бы в ничью. Поэтому-то в свое время ход 2. Крg1 — h1 или 2. Крg1 — f1 был бы ошибкой.

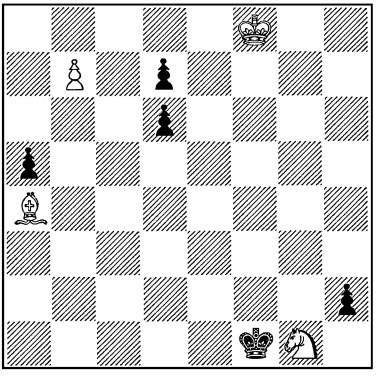
6. . . . g7 — g5

И 6. ... g7 — g6 повело бы к тому же.

7. Крg2 — f3 Ход слоном.
8. Крf3 — g4 „ „
9. Крg4 — f5 „ „
10. Крf5 — e6 g5 — g4
11. Крe6 — d7 g4 — g3
12. Крd7 — c8 g3 — g2
13. Ca6 — b7 ×

Ясное и сильное впечатление.

Л. Куббель.



Белые начинают и выигрывают.

Идея автора заключалась в том, чтобы представить геометрический мотив борьбы ферзей друг против друга в двух возможных случаях, на прямых линиях и на диагоналях. И конечно автор стремится к максимальному достижению при минимальных средствах и притом, исходя из возможно более естественного, в смысле сход-

ства с позицией из практической партии, положения.

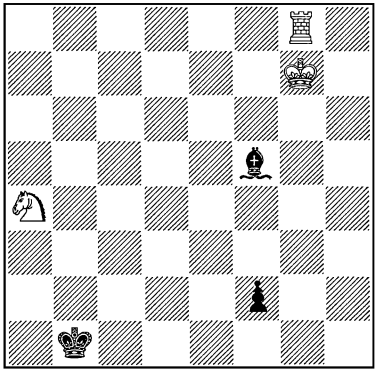
1. Kg1 — e2 Kpf1 : e2
2. Ca4 — d1 + . . .

Если теперь 2. ... Kpe2 : d1, то 3. b7 — b8 Ф, h2 — h1 Ф; 4. Фb8 — b1 +. Геометрический мотив на горизонтали.

2. . . . Kpe2 — f2 (e3)
3. Cd1 — f3 Kpf2 : f3
4. b7 — b8Ф h2 — h1Ф
5. Фb8 — b7 +

Геометрический мотив на диагонали.

Л. Куббель.



Белые начинают и делают ничью.

Идея — достижение пата. Все возможности имеющихся на доске белых фигур использованы очень тонко. Сперва надо принудить черных взять коня на первой горизонтали.

1. Ka4 — c3 + . . .

Черным нельзя играть теперь 1. ... Kpb1 — c1, так как тогда после 2. Kc3 — e2 + и 3. Ke2 — g3 проходная пешка будет задержана. В случае же 1. ... Kpb1 — a1 белые сыграют 2. Лg8 — a8 + с последующим Kc3 — d1 +. Таким образом соединенными силами ладья и конь вынуждают черного короля занять поле c2.

1. . . . Kpb1 — c2
2. Kc3 — d1 Kpc2 : d1

Вынужденный ход. Теперь белый король занимает патовую позицию.

3. Kpg7 — h8 . . .

Белые грозят 4. Лg8 — g2. Несмотря на ясность этой угрозы, черные ничего не могут предпринять против нее. Ход королем ничего не изменит; слону нельзя уходить, ибо он прикрывает линию *f* на случай Лg8 — f8. А на

3. . . . f2 — f1Ф или Л

белые играют

4. Лg8 — g1

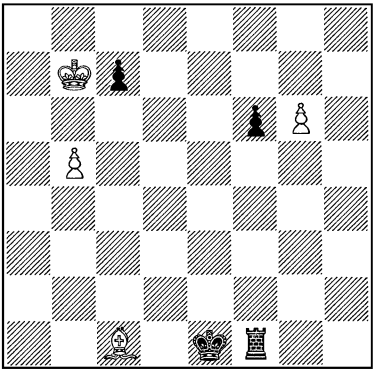
добиваясь размена или пата, а следовательно и ничьей.

Экономичность во взаимных действиях фигур проведена здесь с высоким совершенством.

(См. диаграмму.)

При незначительном материале этот этюд выявляет ряд мотивов в борьбе за проходную пешку. Последняя охраняется слоном от нападения ладьи, которая, впрочем, сильно стеснена пешкой f6.

Ринк.



Белые начинают и выигрывают.

Путем использования разнообразных мотивов слону удается запереть линию *g* для ладьи.

1. Сc1 — e3 . . .

Прямое нападение на пункт g1.

1. . . . Лf1 — f3
2. Се3 — g5 . . .

В случае 2. . . . f6 : g5 собственная пешка помешает ладье напасть на неприятельскую проходную. После же 2. . . . Лf3 — g3 слон, становясь на h4, связывает ладью.

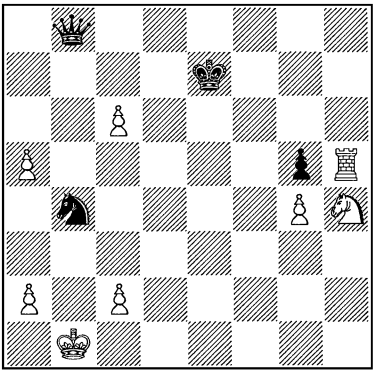
Все изящно, экономно и остро.

(См. диаграмму.)

В этом этюде показаны разнообразные способы выигрыша ферзя ладьей и конем.

1. Лh5 — h8 . . .

Ринк.



Белые начинают и выигрывают.

Атака и защита путем угрозы шаха королю и ферзю.

1. . . . Фb8 — b5

Благодаря угрозе выигрыша ферзя белые отняли у последнего 14 полей из 15-ти, ранее имевшихся в его распоряжении.

2. Кh4 — f5 + Крe7 — f6
3. Лh8 — h6 + Крf6 — e5

Постоянная угроза шаха конем с одновременным нападением на ферзя заставляет короля отступить именно на это поле.

4. Лh6 — e6 + Крe5 — f4

Если 4. . . . Крe5 — d5, то 5. c2 — c4 +.

5. Лe6 — e4 +

с выигрышем ферзя. Ароматный, блещущий гармоничным сочетанием красок букет!

ПРИМЕРНЫЕ ПАРТИИ

И. Берлер. П. Гаспари (Афины).

1.	e2 — e4	e7 — e5
2.	Kg1 — f3	Kb8 — c6
3.	Cf1 — b5	Kg8 — f6
4.	d2 — d3	Kc6 — e7

В случае 5. Kf3 : e5, c7 — c6; 6. Ke5 — c4, Ke7 — g6 белые попали бы в затруднительное положение.

5.	Cb5 — c4	c7 — c6
6.	Kb1 — c3	Ke7 — g6

Белым следовало теперь ходом 7. h2 — h4 создать угрозу коню g6.

7.	Kf3 — g5	d7 — d5
8.	e4 : d5	c6 : d5?

Лучше было сперва оттеснить коня g5 посредством 8. ... h7 — h6, хотя и в этом случае белые путем 9. Kg5 — e4 сохраняли инициативу. А теперь, после ошибочного хода противника, белые проводят решающую комбинацию.

9.	Kc3 : d5	. . .

Это удлиняет линию слона c4.

9.	. . .	Kf6 : d5
10.	Фd1 — f3	Cc8 — e6

Теперь диагональ b5 — e8 не защищена.

11.	Kg5 : e6	f7 : e6
12.	Cc4 — b5 +	Kpe8 — e7
13.	Cc1 — g5 +	Kd5 — f6
14.	Фf3 : b7 +	Kpe7 — d6
15.	Cg5 — d2	a7 — a5

„Если 15. . . . e5 — e4, то 16. d3 — d4, e6 — e5; 17. Фb7 — c6 +, Kpd6 — e7; 18. Cd2 — b4 + и 19. Cb5 — c4 +; на 15. . . . Kf6 — d7 следует мат в пять ходов, а в случае 15. ... Kf6 — d5 белые играют 16. c2 — c4". (Прим. Бергера из его книги „Probleme, Studien, Partien".)

16.	c2 — c4	Сдался.

Тарраш. Пильсбери.

(Монте-Карло, 1903 г.)

1.	e2 — e4	d7 — d5
2.	e4 : d5	Фd8 : d5
3.	Kb1 — c3	Фd5 — d8
4.	d2 — d4	Kg8 — f6
5.	Cc1 — e3	c7 — c6
6.	Cf1 — d3	Cc8 — g4
7.	Kg1 — e2	e7 — e6
8.	Фd1 — d2	Cf8 — d6

Слабый ход. Белые угрожали ходом Ke2 — g3 отрезать отступление слону g4 и обменять

его на коня. Черным следовало играть 8. ... Cg4 — h5.

9.	Ke2 — g3	Фd8 — c7
10.	h2 — h3	Cd6 : g3

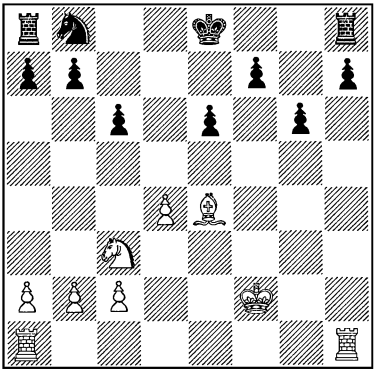
Меньшим злом было бы 10. ... Cg4 — h5. Правда, и в этом случае белые стояли бы лучше, но их преимущество было бы невелико. Ход в тексте должен был бы привести к проигрышу черных.

11.	h3 : g4	. . .

С угрозой использовать линию *h* посредством g4—g5—g6.

11.	. . .	Kf6 : g4
12.	f2 : g3	Фc7 : g3 +
13.	Ce3 — f2	Фg3 : g2
14.	Cd3 — e4	Фg2 : f2 +
15.	Фd2 : f2	Kg4 : f2
16.	Kpe1 : f2	g7 — g6

Положение после 16-го хода черных.



Хотя три пешки за слона и являются вполне достаточным эквивалентом для черных, но у белых громадное превосходство в развитии. Поэтому белым следовало атаковать. Но где? — На ферзевом фланге, так как там их превосходство очевидно, но ни в коем случае не на королевском фланге, где у белых нет ни одной пешки. Как правильно замечает Тарраш в своей книге „Современная шахматная партия", объектом атаки является пешка c6. Играя 17. b2 — b4, белые угрожали бы продвижением b4 — b5. На 17. ... a7 — a6 могло бы последовать 18. a2 — a4. Тогда черные уже не могли бы предотвратить хода b4 — b5, и одна из пешек, *a* или *b*, сделалась бы у них слабой; численно превосходные фигуры белых одержали бы победу раньше, чем успели бы приобрести значение в игре проходные пешки черных.

Но так как белые приступили к выполнению этого плана с большим опозданием, то они постепенно лишились своего превосходства в развитии, и партия окончилась в ничью. Поэтому дальнейшее течение партии представляет мало интереса.

Берн. *Зноско-Боровский.*

(Остенде, 1906 г.)

1.	d2 — d4	d7 — d5
2.	c2 — c4	e7 — e6
3.	Kb1 — c3	c7 — c5
4.	c4 : d5	e6 : d5
5.	Kg1 — f3	Kb8 — c6
6.	Cc1 — g5	Cf8 — e7
7.	Cg5 : e7	Kg8 : e7
8.	e2 — e3	. . .

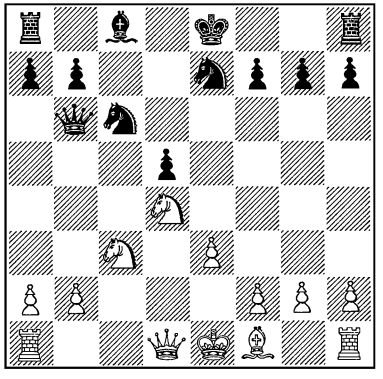
На 8. d4 : c5 самым сильным продолжением для черных является 8. ... d5 — d4; 9. Kc3 — e4, 0—0; 10. e2 — e3, Фd8 — d5.

Дальше может последовать 11. Ке4—g3, d4:e3; 12. Фd1:d5, Ке7 : d5; 13. Cf1 — c4, или 11. ... Cc8 — g4, 12. Cf1 — e2, при чем в позиции обеих сторон нет заметных слабостей.

8.	. . .	c5 : d4
9.	Kf3 : d4	Фd8 — b6

Белые угрожают одновременно пешке b2 и коню d4.

Положение после 9-го хода черных.



Если белые хотят во что бы то ни стало избежать образования изолированной пешки на d4, то они должны для этого потерять темп. С этим можно было бы примириться, если бы у них была возможность компенсировать себя за потерянное время игрой против какого-нибудь слабого пункта противника. Но у черных минимальные слабости. Поэтому естественным продолжением являлось 10. Фd1 — d2. В этом случае, после 10. ... Кс6 : d4; 11. e3 : d4, 0—0; 12. Cf1 — e2, Cc8 — e6; 13. 0—0, белые заняли бы линию *e*, а также угрожали бы маневром Кс3 — a4 — c5; их позиция была бы несколько лучше.

10.	Kd4 — b3	. . .

Теперь же черные опережают противника в развитии и получают инициативу.

10.	. . .	Cc8 — e6
11.	Cf1 — d3	0 — 0
12.	0 — 0	Лf8 — d8
13.	Кc3 — a4	. . .

Здесь и в дальнейшем белые делают атакующие ходы вместо того, чтобы играть на укрепление позиции ходом Кс3 — e2. Неправильная стратегия, ибо необходимым и достаточным условием логически здорового наступления является наличие превосходства, а последнего здесь нет.

13.	. . .	Фb6 — c7
14.	Лa1 — c1	Фc7 — e5
15.	Фd1 — e2	Лa8 — c8
16.	f2 — f4	. . .

Еще и это!

16.	. . .	Фe5 — f6
17.	f4 — f5	Ce6 — d7
18.	Ka4 — c5	b7 — b6
19.	Кc5 : d7	Лd8 : d7

Теперь пешка f5, которая должна была стеснить неприятельского слона d7, преграждает путь собственному слону d3.

20.	g2 — g4	. . .

Этот ход имел бы смысл, если бы пешка f5 была слаба. Каких-либо шансов на то, что

пешку удастся продвинуть на g5, у белых нет, так как черные слишком сильны на черных полях.

20.	. . .	Лc8 — d8
21.	Крg1 — h1	Лd7 — d6
22.	Лf1 — g1	Фf6 — g5
23.	Лc1 — f1	d5 — d4

С целью открыть центр и вторгнуться ладьей на первую или вторую горизонталь, что создало бы опасности для белого короля.

24.	e3 — e4	Кc6 — e5
25.	Лg1 — g3	Кe7 — c6
26.	Кb3 — d2	. . .

Этим белые дают противнику возможность дальнейшего выигрыша пространства. Но при систематической игре положение белых все равно безнадежно. В таких положениях, чем скорее наступает кризис, тем лучше. Да и нервы не выдерживают.

26.	. . .	Кe5 : d3
27.	Лg3 : d3	Кc6 — e5
28.	Лd3 — g3	d4 — d3
29.	Фe2 — g2	Лd6 — c6
30.	Кd2 — f3	Кe5 : f3
31.	Фg2 : f3	Лc6 — c1
32.	Лg3 — g1	Лc1 : f1
33.	Лg1 : f1	Фg5 — d2

Если теперь 34. Фf3 — g2, то 34. ... Фd2 — c2, и проходная пешка двигается дальше.

34.	Лf1 — b1	Фd2 — e2
35.	Фf3 — g2	Фe2 — e3
36.	Лb1 — d1	d3 — d2
37.	h2 — h3	Фe3 — e1 +
38.	Фg2 — g1	Фe1 — e2
39.	e4 — e5	Лd8 — d3

Сдался.

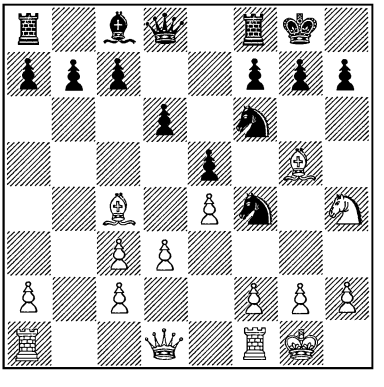
А. Берн играл эту партию ниже своей силы; однако, по допущенным в ней ошибкам и по логическому использованию их, партия в высшей степени поучительна.

Яновский. *Эм. Ласкер.*

(2-я партия матча, 1909 г.)

1.	e2 — e4	e7 — e5
2.	Кg1 — f3	Кb8 — c6
3.	Кb1 — c3	Кg8 — f6
4.	Cf1 — b5	Cf8 — b4
5.	0 — 0	0 — 0
6.	d2 — d3	d7 — d6
7.	Cc1 — g5	Cb4 : c3
8.	b2 : c3	Кc6 — e7
9.	Cb5 — c4	Кe7 — g6
10.	Кf3 — h4	Кg6 — f4

Положение после 10-го хода черных.



Белые недостаточно энергично разыграли дебют. Слабым ходом, почти потерей темпа, был их девятый ход, Cb5 — c4, вместо которого им следовало сразу же играть Кf3 — h4, чтобы подготовить движение пешки f2.

11. Cg5 : f4 . . .

Нельзя было играть 11. Фd1 — d2 из-за 11. ... Кf6 : e4. Но внимания заслуживал ход 11. Сc4 — b3, который ослабил бы силу продвижения d6 — d5. К тому же черные не могли бы тотчас же сыграть 11. ... h7 — h6 из-за 12. Cg5 : f4, e5 : f4; 13. Kh4 — g6, что при положении слона на c4 опровергалось ходом d6 — d5.

11.	. . .	e5 : f4
12.	Kh4 — f3	Cc8 — g4

Невыгодно было бы указываемое Таррашем продолжение 12. ... Сc8 — e6 из-за 13. Сc4 — b3, d6 — d5; 14. Kf3 — d4, после чего белые стояли бы не плохо, так как они заняли бы линию *e* раньше. Сделанный же ход, связывающий коня f3, для белых очень неприятен.

13.	h2 — h3	. . .

Ошибочный ход, ослабляющий королевский фланг. Белым следовало защищаться посредством 13. Фd1 — d2, чтобы после 13. ... Cg4 : f3; 14. g2 : f3 увести короля в угол и затем занять линию *g*. После же хода в партии преимущество на стороне черных.

13.	. . .	Cg4 — h5
14.	Ла1 — b1	b7 — b6
15.	Фd1 — d2	. . .

Если бы белые сыграли теперь 15. g2 — g4, то последовало бы 15. ... f4 : g3 e. p.; 16. f2 : g3, d6 — d5!; 17. e4 : d5, Kf6 : d5; 18. Фd1 — d2, f7 — f6!, и черные затем сыграли бы Ch5 — f7, сохраняя преимущество как для середины партии, так и для эндшпиля.

15.	. . .	Ch5 : f3
16.	g2 : f3	Kf6 — h5
17.	Крg1 — h2	Фd8 — f6
18.	Лf1 — g1	Ла8 — e8
19.	d3 — d4	Крg8 — h8
20.	Лb1 — b5	Фf6 — h6
21.	Лb5 — g5	f7 — f6
22.	Лg5 — g4	g7 — g6!

Это сильнее, чем 22. ... f6 — f5, что дало бы белым контригру по открывающимся после этого хода линиям. Преимущество черных в том и заключается, что противник не может открыть для себя линий. Поэтому задача черных в том, чтобы открывать линии там и тогда, когда это будет для них наиболее выгодно.

23.	Сc4 — d3	Ле8 — e7
24.	c3 — c4	. . .

Это дает черным возможность перевести коня на центральное поле. Конечно, раньше или позже они все равно добились бы этого, сыграв после достаточной подготовки g6 — g5 и таким путем освобождая коня.

24.	. . .	Kh5 — g7

Если белые теперь возьмут ферзем пешку f4, то после размена ферзей и хода Kg7 — e6 они потеряют пешку d4. Положение белых было бы тогда очень печально, так как все черные поля оказались бы во власти черных.

25.	c2 — c3	Kg7 — e6

Конь грозит пойти на поле g5 и оттуда атаковать одновременно пункты f3 и h3.

26.	Cd3 — f1	f6 — f5
27.	Лg4 — g2	Лf8 — f6
28.	Cf1 — d3	g6 — g5

Pointe. Грозит Фh6 : h3 +.

29.	Лg1 — h1	g5 — g4
30.	Cd3 — e2	Кe6 — g5

Решающее вторжение.

31.	f3 : g4	f4 — f3
32.	Лg2 — g3	f3 : e2

Сдался.

Шлехтер. — *Зюхтинг.*

(Карлсбад, 1911 г.)

1.	d2 — d4	d7 — d5
2.	c2 — c4	c7 — c6
3.	Кg1 — f3	Кg8 — f6
4.	Кb1 — c3	Фd8 — b6

В ферзевом гамбите пешка *b* весьма слаба. Защищаемая одним только слоном, она тормозит развитие в течение всего времени, пока эта защита ей необходима. После продвижения пешки *c*, как это имеет место в ферзевом гамбите, она легко может подвергнуться нападению посредством Фd1 — b3 или Фd8 — b6. Та сторона, которая, не нарушая общего плана развития, успевает осуществить эту угрозу скорее, получает некоторое преимущество. Правда, у черных вряд ли есть право в самом же начале партии играть на такое преимущество.

5.	Фd1 — c2	. . .

Чтобы помешать ходу Cc8 — f5 и в то же время защитить пешку b2.

5.	. . .	Cc8 — g4
6.	c4 — c5	. . .

Белые без нужды отказываются от давления на пункт d5. Теперь для защиты пешки c5 им нужно препятствовать ходу e7 — e5. Следовало играть 6. e2 — e3.

6.	. . .	Фb6 — c7
7.	Кf3 — e5	Кb8 — d7
8.	Кe5 : g4	. . .

Это дает черным возможность овладеть пунктом e5. Белые могли бы еще бороться за обладание им посредством 8. Cc1 — f4. Если тогда 8. ... Кf6 — h5?, то 9. g2 — g3, g7 — g5; 10. Кe5 : d7, g5 : f4; 11. Кd7 — e5 с некоторыми выгодами для белых. Ввиду этого для черных лучше всего было бы постепенно подготовлять продвижение e7 — e5 посредством 8. ... Кd7 : e5; 9. Cf4 : e5, Фc7 — c8 с последующим Кf6 — d7. Но тогда на стороне черных было бы незначительное преимущество, в то время как теперь они получают большое превосходство.

8.	. . .	Кf6 : g4
9.	Фc2 — f5	h7 — h5!

Направлено против хода 10. Cc1 — f4, на что последовало бы 10. ... e7 — e5.

10.	e2 — e4	. . .

Белые пользуются отсутствием коня на f6, который

обычно уравновешивает действие коня c3.

10.	. . .	g7 — g6

Оттесняя предварительно неприятельского ферзя на f4, черные хотят придать еще бóльшую силу ходу e7 — e5 (экономия времени!).

11.	Фf5 — f4	e7 — e5
12.	d4 : e5	Cf8 : c5
13.	e5 — e6	Кd7 — e5
14.	e6 : f7 +	Крe8 — d7?

Жаль! На d7 король занимает ненадежную позицию, на f8 он был бы хорошо защищен. Сделанный ход нарушает логическое развитие партии.

15.	e4 : d5	. . .

Теперь, когда ход d5 — d4 стал невозможным, белые могли сыграть 15. Cc1 — e3. Ход в тексте слишком смел.

15.	. . .	Кg4 : f2
16.	d5 : c6 +	b7 : c6
17.	Фf4 — a4	Кe5 : f7?

Непонятно! Черным следовало как можно скорее взять ладью, чтобы затем вернуться конем на f2 и таким образом помешать ладье a1 занять линию *d*.

18.	Cf1 — e2	Kf2 : h1
19.	Cc1 — f4	Cc5 — d6

Черный король нигде не может найти надежного убежища. Ясно, что выигрыш черными качества не компенсирует этого.

20.	Лa1 — d1	. . .

Но не рокировка, ибо король должен охранять поле f2.

20.	. . .	Крd7 — e7
21.	Лd1 : d6	Kf7 : d6
22.	Кc3 — e4	Лa8 — d8
23.	Фa4 — d4	. . .

Это создает многочисленные угрозы. Черным нужно искать возможностей контр-атаки, так как ограничиться одной только защитой невозможно.

23.	. . .	Фc7 — a5 +
24.	b2 — b4	Фa5 — f5

Ход 24. ... Фa5 — d5 проигрывает из-за 25. Cf4 — g5 +. Сыграв Фa5 — f5, черные хотят воспрепятствовать ходу конем e4, ибо на 25. Ke4 : d6 последовало бы Фf5 — b1 +, что вело к ничьей или (в случае 26. Ce2 — d1) к связыванию слона с ослаблением давления на черного короля. Затем черные сыграли бы 26. ... Лh8 — f8, и у белых нехватило бы материала, чтобы заматовать противника, и тогда им пришлось бы согласиться на ничью.

25.	Cf4 : d6 +	Лd8 : d6
26.	Фd4 : d6 +	Крe7 — f7
27.	Ce2 — c4 +	Крf7 — g7
28.	Фd6 — d4 +	Крg7 — h7
29.	Фd4 : a7 +	. . .

Продолжение 29. Ke4 — f6 +, Крh7 — h6; 30. Kf6 — g4 +, h5 : g4; 31. Фd4 : h8 +, Крh6 — g5 было бы недостаточным для выигрыша, потому что черные получили бы контр-атаку.

29.	. . .	Крh7 — h6
30.	Фa7 — e3 +	g6 — g5

31.	h2 — h4	Лh8 — e8
32.	Сc4 — d3	Крh6 — g7
33.	Крe1 — d2	. . .

Теперь белый конь грозит высвободиться посредством Ке4 — d6.

33.	. . .	Фf5 — f4
34.	h4 : g5	Фf4 : e3 +
35.	Крd2 : e3	Кh1 — g3
36.	Крe3 — d4	Кg3 : e4
37.	Cd3 : e4	Лe8 — a8
38.	Ce4 : c6	. . .

Эта пешка все равно не избежала бы своей участи. Предварительно следовало сыграть 38. Се4 — b1.

38.	. . .	Лa8 : a2
39.	b4 — b5	Крg7 — g6
40.	b5 — b6	Крg6 : g5

Здесь черные просмотрели возможность добиться ничьей, а именно: 40. ... h5 — h4; 41. b6 — b7, Лa2 — b2; 42. Крd4 — c5, Лb2 : b7; 43. Сc6 : b7, h4 — h3, и теперь ход 44. g2 : h3 ведет в конечном счете к пату на h8, а при других продолжениях черные выигрывают обе пешки на линии *g*.

41.	b6 — b7	Лa2 — b2
42.	Крd4 — c5	Лb2 — c2 +
43.	Крc5 — b6	Лc2 — b2 +
44.	Сc6 — b5	Сдался.

Капабланка. *Маршалль.*

(6-я партия матча, 1909 г.)

1.	e2 — e4	e7 — e5
2.	Кg1 — f3	Кb8 — c6
3.	Cf1 — b5	d7 — d6
4.	c2 — c3	Сc8 — g4
5.	d2 — d3	Cf8 — e7
6.	Кb1 — d2	Кg8 — f6
7.	0 — 0	0 — 0
8.	Лf1 — e1	h7 — h6

Здесь черные могли выбирать между двумя планами: или сыграть a7 — a6 с последующим продвижением пешек *b* и *d* или же, отказавшись от операций на ферзевом фланге и в центре, начать атаку на коня f3 посредством Кf6 — h7 — g5. Первый план кажется более естественным, но и второй имеет свои преимущества, и в первую очередь то, что при проведении его в позиции черных не создается никаких слабостей.

9.	Кd2 — f1	Кf6 — h7
10.	Кf1 — e3	Cg4 — h5
11.	g2 — g4	. . .

Белые почти вынуждены сделать этот ход, хотя он и ослабляет пункт f4. Но, с другой стороны, их конь теперь прочно утверждается на f5.

11.	. . .	Ch5 — g6
12.	Ке3 — f5	h6 — h5?

Отклонение от правильного пути. Черным следовало продолжать 12. ... Кh7 — g5. Например: 13. Крg1 — g2, Кg5 : f3; 14. Фd1 : f3, Се7 — g5; 15. Лe1 — h1, Cg5 : c1; 16. Лa1 : c1, Кc6 — e7; 17. h2 — h4, f7 — f6, и черные получают контр-игру в центре. Белым трудно вести атаку, ибо она основывается на ходе g4 — g5, который влечет за собой открытие линии *f* для черных.

13.	h2 — h3	h5 : g4??

Этот размен дает белым открытую линию *h*. Начиная с этого момента, положение черных становится тяжелым.

14.	h3 : g4	Ce7 — g5
15.	Kf3 : g5	Kh7 : g5
16.	Kpg1 — g2	d6 — d5

Лучше было бы сыграть 16. ... f7 — f6 с последующим Kg5 — e6, а затем увести короля на f7, чтобы при случае занять линию *h*. Возможно, что черным не удалось бы осуществить этот план целиком, но им по крайней мере удалось бы упрочить позицию коня на e6.

17.	Фd1 — e2	Лf8 — e8
18.	Лe1 — h1	Лe8 — e6?

Это поле следовало занять не ладьей, а конем. Теперь положение черных безнадежно. Конечно белые играют на атаку, а не на материальный выигрыш посредством Cc1 : g5 и затем e4 : d5, ибо, упрочив свое положение, они добьются победы, благодаря недостаткам в расположении черных фигур.

19.	Фe2 — e3	f7 — f6
20.	Cb5 — a4	Kc6 — e7
21.	Ca4 — b3	c7 — c6

Черные вынуждены для защиты пункта d5 пользоваться фигурами, которые по силе значительно превосходят связывающего их неприятельского слона b3.

22.	Фe3 — g3	a7 — a5
23.	a2 — a4	Kg5 — f7
24.	Cc1 — e3	b7 — b6

Чтобы не допустить хода Ce3 — c5, но все это — лишь паллиативы.

25.	Лh1 — h4	Kpg8 — f8
26.	Лa1 — h1	Ke7 — g8
27.	Фg3 — f3	. . .

Белые угрожают пешке d5 и таким образом заставляют противника обменять слона g6, что влечет за собой открытие линии *g*.

27.	. . .	Cg6 : f5
28.	g4 : f5	Лe6 — d6
29.	Фf3 — h5	Лa8 — a7

Теперь следует финальная атака. Тяжелые фигуры белых приближаются к неприятелю.

30.	Фh5 — g6	Kf7 — h6

Слабое заграждение.

31.	Лh4 : h6	g7 : h6
32.	Ce3 : h6 +	Kpf8 — e7

В случае 32. ... Kg8 : h6; 33. Лh1 : h6 ладья ворвалась бы на h8, и все было бы кончено. Действие белого ферзя, укрепившегося вблизи неприятельского короля, ужасно.

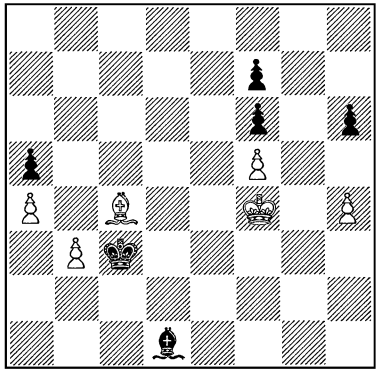
33.	Фg6 — g7 +	Kpe7 — e8
34.	Фg7 : g8 +	Kpe8 — d7
35.	Фg8 — h7 +	Фd8 — e7
36.	Ch6 — f8	Фe7 : h7
37.	Лh1 : h7 +	Kpd7 — e8
38.	Лh7 : a7	Сдался.

(См. диаграмму.)

Преимущество на стороне черных. В позиции белых три слабых пункта: b3, a4 и f5.

Тартаковер. *Зейц.*

(Дебречин, 1925 г.)



Ход белых.

О защите их не приходится и думать, так как черный король уже проник в расположение противника. Но выполнять свои обязанности необходимо. И вот, в поисках контр-атаки, Тартаковер осматривает поле битвы. Дело плохо. Единственным объектом атаки для слона c4 является пешка f7, для короля же — пешка h6. Но путь на h6, лежащий через g4 и h5, отрезан неприятельским слоном. Ясно, что не позднее чем через 3 хода погибнут белые пешки *b* и *a*, и черные грозят не позднее чем через 8 ходов провести свою пешку *a* в ферзи.

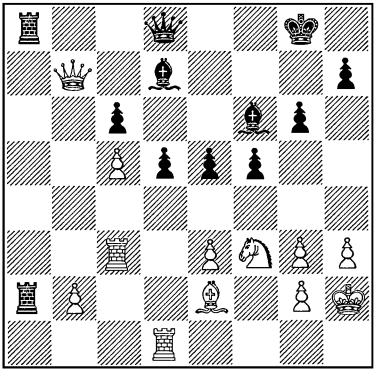
Но Тартаковер — старый боец, искусный не только в хороших, но и в плохих положениях, — боец, воодушевляемый чувством чести, страстью, а подчас и юмором, — и он находит выход из создавшегося катастрофического положения.

1.	Cc4 : f7	Cd1 : b3
2.	Cf7 : b3	Крc3 : b3
3.	Крf4 — g4	Крb3 : a4
4.	Крg4 — h5	Кра4 — b5
5.	Крh5 : h6	a5 — a4
6.	Крh6 — g7	a4 — a3
7.	h4 — h5	a3 — a2
8.	h5 — h6	a2 — a1Ф
9.	h6 — h7	

Черные не могут выиграть, так как у них нехватает времени, чтобы успеть подвести своего короля, прежде чем белые проведут в ферзи свою пешку.

Кориа. *Бонео.*

(Буэнос-Айрес, 1925 г.)



Ход белых.

При первом взгляде на положение, превосходство явно на стороне черных. Ходом Ла8 — b8 они грозят немедленно выиграть. Их центральные пешки стоят фалангой, у них два слона против слона и коня белых. Центральная пешка у белых слаба, слаба и пешка *b*. И только одно обстоятельство заставляет призадуматься: атака по предпоследней и последней горизонтали оказалась бы для черного короля очень опасной.

Белые искусно пользуются этим обстоятельством.

1. Сe2 — c4 . . .

Если теперь 1. ... Лa8 — b8, то 2. Сc4 : d5 +, Крg8 — h8; 3. Фb7 : b8, Фd8 : b8; 4. Сd5 : a2, Фb8 : b2; 5. Лc3 — b3, и белые ладьи нанесут смертельный удар.

1. . . . Лa2 — a7
2. Сc4 : d5 + . . .

Если 2. ... c6 : d5, то 3. Фb7 : d5 +, Крg8 — g7; 4. Кf3 : e5, Сd7 — e8; 5. Фd5 : d8, Лa8 : d8; 6. Лd1 : d8, Сf6 : d8; 7. Кe5 — c4, и белые еще могут бороться. Но черные надеются на большее; ввиду того, что неприятельский ферзь атакован, они хотят выиграть темп.

2. . . . Крg8 — g7

Однако в данном случае соображение черных оказывается ошибочным, ибо белый ферзь вовсе не чувствует себя атакованным.

3. Сd5 : c6 Лa7 : b7
4. Сc6 : b7 . . .

Теперь на 4. ... e5 — e4 последовало бы 5. c5 — c6.

4. . . . Лa8 — b8
5. c5 — c6 . . .

Здесь черные не могут сыграть 5. ... Лb8 : b7, так как после 6. c6 : b7 нельзя остановить проходную пешку.

5. . . . e5 — e4
6. c6 — c7

и белые выигрывают.

Ошибка, допущенная черными на второму ходу, стоит им партии, в которой еще возможна была борьба с большими шансами для черных.

Дуз-Хотимирский. Капабланка.

(Играна в Ленинграде в 1913 г.)

1. d2 — d4 d7 — d5
2. Кg1 — f3 Кg8 — f6
3. Сc1 — f4 c7 — c5
4. c2 — c3 . . .

В своем „Magazine“ Капабланка замечает, что если белые вообще хотели сделать этот ход, то им следовало сделать его до развития слона; подробного пояснения он не дает. Вероятно он хочет этим сказать, что в этом случае черные не могли бы сыграть c7 — c5, так как это стоило бы им пешки.

4. . . . Фd8 — b6
5. Фd1 — c2 c5 : d4
6. c3 : d4 Кb8 — c6
7. Кb1 — c3 Сc8 — d7

На 7. ... Кc6 : d4 белые ответили бы 8. Кf3 : d4, Фb6 : d4; 9. e2 — e3 и затем вскоре Кc3 — b5.

8. e2 — e3 Лa8 — c8
9. Лa1 — c1 e7 — e6
10. Сf1 — e2 Сf8 — e7
11. 0 — 0 0 — 0
12. Фc2 — b1 . . .

Черные угрожали сыграть 12. ... Кf6 — e4; 13. Кc3 : e4, Кc6 : d4. Правда, белые могли

бы отразить эту угрозу ходом Kf3 — d2.

12. . . . Фb6 — a5

„Я решился на этот ход после получасового размышления. Я считал необходимым оставить своего ферзя на этой половине доски и вместе с тем воспрепятствовать тому, чтобы один из белых коней утвердился на c5, в то время как белый слон f4 владеет открытой диагональю...“ (Капабланка.)

13. Kf3 — d2 a7 — a6
14. Kd2 — b3 . . .

Преждевременный ход. Белым следовало бы предварительно закрепить за собой поле b4 посредством a2 — a3. Тогда они стояли бы неплохо, имея выбор между двумя планами игры, при чем оба давали им хорошие шансы. Во-первых, Kd2 — b3 — c5, а во-вторых, Фb1 — a2 и b2 — b4 с последующим занятием пункта c5 одним из коней.

14. . . . Фa5 — b4

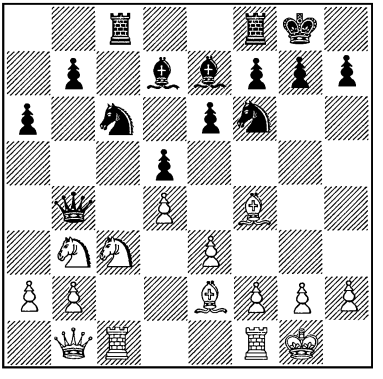
Капабланка с большим искусством пользуется предоставленным ему незначительным шансом, чтобы воспрепятствовать противнику осуществить его намерение — занять поле c5.

(См. диаграмму.)

15. Kb3 — c5 . . .

Просчет, как это немедленно же доказывают черные. Капабланка указывает, что на 15. Ce2 — d1 последовало бы

Положение после 14-го хода черных.



15. ... Kc6 — a5; 16. a2 — a3, Фb4 — b6; 17. Kb3 — c5?, Ce7 : c5; 18. d4 : c5, Лc8 : c5; 19. b2 — b4, Лc5 — c8; 20. b4 : a5, Фb6 : b1 и черные с выгодой отыгрывают фигуру. Правильно было бы для белых: ничего не предпринимать на ферзевом фланге, сыграть h2 — h3 для сохранения слона f4, затем несколько усилить давление на королевский фланг противника ходом Ce2 — d3, а в дальнейшем держаться выжидательной тактики.

15. . . . Kc6 : d4!
16. e3 : d4 Ce7 : c5
17. a2 — a3 Фb4 : d4

Остальное ясно без слов.

Боголюбов. *Романовский.*

5-я партия матча.

(Ленинград, 1924 г.)

1. Kg1 — f3 Kg8 — f6
2. c2 — c4 d7 — d5
3. c4 : d5 Kf6 : d5
4. d2 — d4 g7 — g6

Здесь можно рекомендовать ход Маршалля 4. ... Сс8 — f5. Черные должны вести борьбу за обладание пунктом e4.

5.	e2 — e4	Кd5 — f6
6.	Кb1 — c3	Cf8 — g7
7.	h2 — h3	. . .

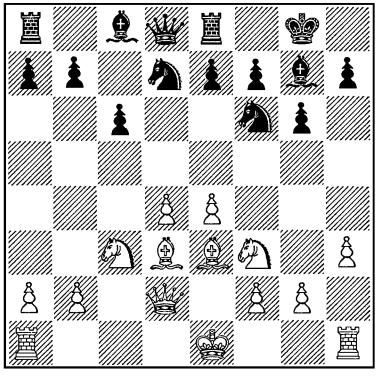
Белые хотят сыграть Сс1 — e3; в позициях, где грозит открытие линий, слоны сильнее коней, и поэтому их необходимо обеспечивать от размена.

7.	. . .	0 — 0
8.	Сс1 — e3	c7 — c6

Путем двойного фианкеттирования черные могли бы развить слона с8, но ход 8. ... b7 — b6 очень ослабил бы пешку c7.

9.	Фd1 — d2	Лf8 — e8
10.	Cf1 — d3	Кb8 — d7

Положение после 10-го хода черных.



Белые владеют центром, но черные угрожают упростить игру посредством e7 — e5. Сила центра белых заключается в ограничении подвижности неприятельских фигур; теперь этому преимуществу белых грозит опасность. Чтобы ее предотвратить, белые могли бы сыграть 11. Cd3 — c4, потому что тогда на 11. ... e7 — e5 последовало бы 12. Сc4 : f7 +, Крg8 : f7; 13. d4 : e5 с сильной атакой.

11.	e4 — e5!	. . .

Однако Боголюбов, рассуждая вполне правильно, делает ход, который решительно и раз навсегда ликвидирует эту угрозу и который логически вытекает из создавшегося положения. Ходом 4. ... g7 — g6 черные ослабили пункты h6 и f6, вызывая противника на f2 — f4 — f5. Белые принимают вызов.

11.	. . .	Кf6 — d5
12.	Кc3 : d5	c6 : d5
13.	0 — 0	f7 — f6

Черные исполнены решимости борьбы. Казалось бы, они поколебали устойчивость пункта e5.

14.	Ce3 — h6	. . .

Но белые находят комбинацию, позволяющую им удержать пункт e5. Черные не могут уклониться от размена ходом 14. ... Cg7 — h8, так как тогда 15. e5 — e6 с последующим Cd3 — b5 решило бы партию в пользу белых.

14.	. . .	f6 : e5
15.	Ch6 : g7	. . .

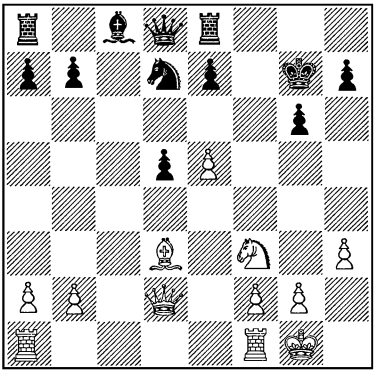
Если теперь 15. ... e5 — e4, то белые форсируют выигрыш

путем нападения на короля: 16. Фd2 — h6, e4 : f3 (грозило Кf3 — g5); 17. Cd3 : g6, h7 : g6; 18. Cg7 — h8, Крg8 — f7; 19. Фh6 — h7 +, Крf7 — e6; 20. Лf1 — e1 +, Кре6 — d6; 21. Фh7 : g6 + (теперь нельзя играть 21. ... Кd7 — f6 из-за 22. Ch8 : f6), e7 — e6 (или 21. ... Крd6 — c7; 22. Лa1 — c1 +, Крc7 — b8; 23. Фg6 — g3 +, e7 — e5; 24. Лe1 : e5); 22. Фg6 — g3 +, Крd6 — c6 [Крd6 — e7; 23. Лe1 : e6 +, Кре7 : e6; 24. Лa1 — e1 +, Кd7 — e5; 25. Фg3 : e5 +, Кре6 — d7; 26. Фe5 : d5 +, Крd7 — c7; 27. Фd5 — c5 +, Крc7 — d7 (Крc7 — b8, 28. Лe1 : e8); 28. Фc5 — b5 +]; * 23. Лa1 — c1 +, Крc6 — b5; 24. Фg3 — d6!, и положение короля черных безнадежно.

15.	. . .	Крg8 : g7
16.	d4 : e5	. . .

Теперь положение изменилось. Позиция пешек определилась, при чем они утратили значительную часть своей подвижности; центр поделен между обоими противниками. Благодаря пешке e5 у белых превосходство на черных полях. Их ладьи активнее неприятельских. Конь оказывается сильнее слона вследствие того, что черные поля стали очень важными.

Положение после 16-го хода белых.



16.	. . .	Кd7 — c5
17.	Кf3 — d4	Кc5 — e6
18.	Кd4 — e2	. . .

Белые согласны разменять неприятельского коня только на своего слона.

18.	. . .	Лe8 — f8
19.	f2 — f4	Фd8 — b6 +
20.	Крg1 — h2	Кe6 — d4
21.	Кe2 — c3	e7 — e6

Ничего нельзя было сделать; черным приходится запирать своего слона. Если 21. ... Cc8 — e6; 22. Кc3 — a4, Фb6 — c6, то 23. b2 — b3 с многочисленными угрозами.

22.	Лa1 — d1	Кd4 — f5
23.	Cd3 : f5	. . .

Теперь превосходство белых на черных полях становится очевидным.

23.	. . .	Лf8 : f5
24.	Кc3 — e2	Cc8 — d7
25.	Кe2 — d4	Лf5 — f7
26.	h3 — h4!	. . .

---

* В рукописи, равно как и в полученном нами во время печатания настоящей книги немецком издании, главный вариант остался незаконченным. Мы приводим окончание главного варианта согласно анализу Е. Д. Боголюбова в „Шахматах“ № 12, 1924 г.

Прим. ред.

Столь же тонкий, как и сильный позиционный ход. Белые раз навсегда препятствуют ходу g6 — g5, оставляя себе возможность ослабить посредством h4 — h5 защиту поля f5 и занять после размена пешек пункт g5. Ослабление позиции белого короля не существенно, так как действие неприятельских фигур может быть парализовано фигурами белых, и, таким образом, в защите короля пешками нет необходимости.

26.	. . .	Лa8 — f8

Черные поддаются своему атакующему стилю. Более здоровым планом была бы защита посредством занятия линии *c*; однако и в этом случае преимущество белых, хотя бы и небольшое, оставалось непоколебимым.

27.	Лf1 — f3	Крg7 — h8
28.	Лd1 — c1	Фd6 — d8
29.	Крh2 — g3!	. . .

Несмотря на подготовку черных к контр-атаке, белые не страшатся возложить на своего короля защиту королевского фланга, чтобы добиться развязки на черных полях и по линии *c*.

29.	. . .	Фd8 — b8
30.	Фd2 — b4	Лf8 — g8

План черных постепенно выясняется. Они намерены, сыграв h7 — h6, подготовить контр-удар g6 — g5.

31.	Фb4 — d6	. . .

Однако белые, методически подготовляя выгодный для них эндшпиль, разрушают план противника. В случае 31. ... Фb8 : d6; 32. e5 : d6, Лg8 — d8; 33. Лc1 — c7, Cd7 — e8; 34. Лf3 — c3, Лd8 : d6; 35. Лc7 : f7, Ce8 : f7; 36. Лc1 — c7 с последующим Лc7 : b7, белые, кроме превосходства на черных полях, получили бы и господство на седьмой горизонтали и легко выиграли бы.

31.	. . .	Фb8 — e8
32.	Лc1 — c7	Cd7 — c8
33.	Лc7 : f7	Фe8 : f7
34.	Лf3 — c3	Фf7 — e8

Плохо было бы 34. ... Лg8 — f8 из-за 35. Крg3 — h3.

35.	Лc3 — c7	Лg8 — g7

Черные делают все, что только возможно при данных обстоятельствах.

36.	Кd4 — b5!	. . .

Но белые пользуются всяким имеющимся у них шансом, даже самым незначительным.

36.	. . .	a7 — a6
37.	Фd6 — c5!	Лg7 : c7
38.	Кb5 : c7	Фe8 — f7

Если 38. ... Фe8 — d8, то 39. Фc5 — d6, Фd8 : d6; 40. e5 : d6, Крh8 — g7; 41. Кc7 — a8 с выигрышем слона. На 38. ... Фe8 — g8 следует: 39. Фc5 — e7, Фg8 — g7; 40. Фe7 — d8 +, Фg7 — g8; 41. Кc7 — e8, — опять с выигрышем слона.

39.	Кc7 : d5	. . .

Белые выиграли важную пешку. Остальное — дело техники.

39.	. . .	Сc8 — d7
40.	Кd5 — f6	Сd7 — c6
41.	Фc5 — d6	h7 — h5
42.	Крg3 — h3	Крh8 — g7
43.	g2 — g4	Сc6 — f3
44.	g4 : h5	g6 : h5
45.	Фd6 — d3	Cf3 — g4 +
46.	Kf6 : g4	h5 : g4 +
47.	Крh3 : g4	Крg7 — h6
48.	Фd3 — d8	Крh6 — h7
49.	Фd8 — f6	Фf7 — g8 +
50.	Фf6 — g5	Фg8 — c8
51.	h4 — h5	Фc8 — c6
52.	Фg5 — g6 +	Крh7 — h8
53.	Крg4 — g5	Сдался.

Партия, восхитительная по своей последовательности.

Тартаковер. *Мизес.*

(Баден-Баден, 1925 г.)

1.	d2 — d4	f7 — f5
2.	e2 — e4	f5 : e4
3.	Kb1 — c3	Kg8 — f6
4.	g2 — g4	. . .

Хотя этот ход и чрезвычайно ослабляет королевский фланг белых, тем не менее он вполне логичен, ибо белые хотят на этом фланге наступать, хотят здесь тревожить противника; безопасности же они будут искать только на ферзевом фланге.

4. . . . d7 — d5

Из различных ходов, которыми располагали здесь черные, например, e7 — e6, h7 — h6, g7 — g6, c7 — c5, d7 — d6, сделанный ими несомненно является самым естественным.

5. g4 — g5 Kf6 — g8

Здесь можно было играть 5. ... Сc8 — g4, ибо после 6. Cf1 — e2, Cg4 : e2; 7. Фd1 : e2, Kf6 — d7; 8. Кc3 : d5, Kb8 — c6; 9. Фe2 : e4, e7 — e5 черные получили бы хорошую гамбитную партию; например 10. d4 : e5, Кd7 — c5; 11. Фe4 — g2, Кc6 — d4; 12. Кd5 — e3, Cf8 — e7, после чего они, вероятно, могли бы отыграть пожертвованные пешки; или же 12. ... Фd8 — d7 и затем 0—0—0 с различными возможностями атаки.

6. f2 — f3 e4 : f3

В данном положении поле f5 является сильным пунктом черных. Поэтому им следовало сыграть 6. ... Сc8 — f5 и тем более, что впоследствии белые не допустят этого хода. На это могло бы последовать 7. f3 : e4, d5 : e4; 8. Cf1 — g2, e7 — e6; 9. Кc3 : e4, Kb8 — c6; 10. Kg1 — e2, Kg8 — e7 с контр-игрой у черных.

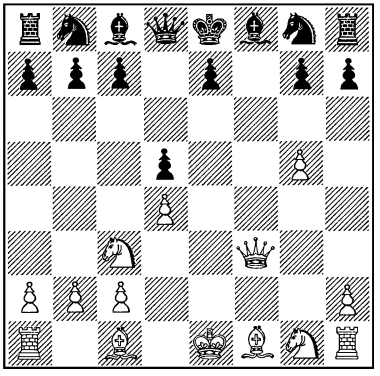
7. Фd1 : f3! . . .

Этим белые не только препятствуют ходу Сc8 — f5, но и начинают атаку на линии *f*.

(См. диаграмму.)

Своеобразное гамбитное положение! Черным, повидимому, нельзя играть на удержание пешки; скорее, они должны стремиться к контр-атаке посредством 7. ... Kb8 — c6 и, если

Положение после 7-го хода белых.



8. Cc1 — e3, то 8. ... e7 — e5 или 8. Фf3 : d5, e7 — e6 (bis dat, qui cito dat).

7.	. . .	e7 — e6

Черные делают попытку удержать пешку.

8.	Cf1 — d3	g7 — g6

Согласно правилам Стейница, естественным продолжением было бы 8. ... Kg8 — e7 (или же 8. ... Cf8 — d6 с последующим странствованием короля). Ход пешкой слишком ослабляет позицию.

9.	Kg1 — e2	Фd8 — e7

Ничего не давало и 9. ... Cf8 — g7. Пункты e5 и c7 слабы, грозит также h2 — h4 — h5; удержание пешки e6 в конце концов окажется невозможным. Кроме того белые уже ввели в игру несколько фигур, черные же — ни одной. При таких условиях всякий согласился бы играть гамбитную партию.

10.	Cc1 — f4	c7 — c6
11.	Cf4 — e5	Cf8 — g7
12.	Фf3 — g3	Kb8 — a6

Или 12. ... Kb8 — d7; 13. Ce5 — d6; Фe7 — d8; 14. Лh1 — f1 (как указывает Тартаковер в „Kagans Neueste Schachnachrichten"), и белые быстро выиграли бы партию.

13.	0 — 0	Cc8 — d7
14.	Ce5 — d6	Фe7 — d8
15.	Фg3 — f4	

Ход 15. Фg3 — e5 был бы тоже не безделицей. Черные сдались.

Боголюбов. — *Рети.*

(Баден-Баден, 1925 г.)

1.	e2 — e4	e7 — e6
2.	d2 — d4	d7 — d5
3.	Kb1 — c3	Kg8 — f6
4.	Cc1 — g5	Cf8 — b4
5.	e4 — e5	h7 — h6
6.	Cg5 — d2	Cb4 : c3
7.	Cd2 : c3	Kf6 — e4
8.	Cc3 — b4	. . .

Это быстро приводит к равной игре. Больше инициативы сохранили бы белые после 8. Cf1 — d3.

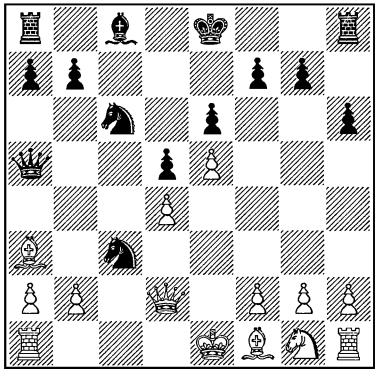
8.	. . .	c7 — c5
9.	Cb4 : c5	Kb8 — c6

Путь, избранный черными, несколько сложен. В то же время он вряд ли дает больше или по крайней мере столько же,

сколько простое 9. Ке4 : с5 с последующим Фd8 — a5 +.

10.	Сс5 — a3	Фd8 — a5 +
11.	c2 — c3	Ке4 : c3
12.	Фd1 — d2	. . .

Положение после 12-го хода белых.



12.	. . .	Кс3 — a4

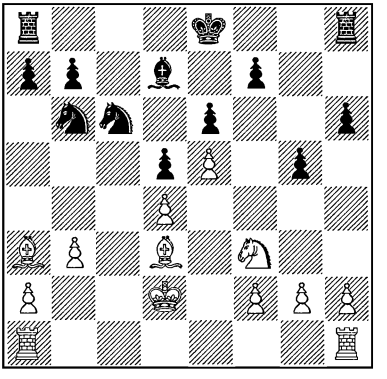
Кроме этого хода черные могли сыграть и 12. ... Кс3 — e4; но в этом случае, после h2 — h4, коню пришлось бы бороться за возможность отступления; таким образом выбор черных был правилен.

13.	Фd2 : a5	Кс6 : a5
14.	b2 — b3	Ка4 — b6
15.	Kg1 — f3	. . .

У белых небольшое преимущество, так как оба коня черных бездеятельны. Белые темпа на два опередили противника в развитии. Однако эта потеря времени для черных не особенно чувствительна, ибо в их позиции нет слабых пунктов.

15.	. . .	Сс8 — d7
16.	Cf1 — d3	Ка5 — c6
17.	Крe1 — d2	g7 — g5

Положение после 17-го хода черных.



Теперь белые получили то, что им нужно было, — объект для атаки, а именно, пункт g5. Почему Рети дает связанным белым ладьям объект для нападения, когда его ладьи еще разъединены, остается непонятным. Невозможно допустить, чтобы он оценивал временную угрозу пункту d4 так высоко, что считал ее эквивалентом за допущенное им длительное ослабление позиции. Естественным, да и не плохим продолжением было 17. ... a7 — a5. Но и 17. ... Kb6 — c8 было хорошо. Единственно возможное объяснение, это — то, что Рети избрал здесь план, от которого затем отказался и который таким образом остается неразгаданным.

Начиная с этого момента Боголюбов остро, точно и находчиво играет на выигрыш.

18.	h2 — h3	Kb6 – c8
19.	g2 — g4	. . .

Этим ходом белые ясно показывают, что пункт g5 является

объектом атаки. Черные видят надвигающуюся беду, но создавать достаточную защиту уже поздно.

19.	. . .	Кc8 — e7
20.	h3 — h4	g5 : h4

Вынужденно, ибо после 20. ... Лh8 — g8; 21. h4 : g5, h6 : g5; 22. Лh1 — h5 пешка *g* вскоре погибает.

21.	Лh1 : h4	0 — 0 — 0
22.	Лa1 — h1	Лh8 — g8
23.	Лh1 — g1	Лg8 — h8
24.	Сa3 — d6	Кe7 — g6
25.	Cd3 : g6	f7 : g6
26.	Лg1 — h1	. . .

Раньше или позже пешка *h* должна была погибнуть. Черные хотят теперь обменять пешку *g*, чтобы лишняя пешка противника оказалась не проходной, а отсталой.

26.	. . .	h6 — h5
27.	g4 : h5	g6 : h5
28.	Лh1 : h5	Лh8 : h5

Черные разменивают ладью, чтобы возможно скорее подвести своего короля для защиты.

29.	Лh1 : h5	Лd8 — g8
30.	Крd2 — e3	b7 — b6
31.	Лh5 — h4	. . .

Чтобы не допустить хода Лg8 — g4. Белые прежде всего укрепляют свою позицию.

31.	. . .	Лg8 — g7
32.	Kf3 — h2	. . .

Конь стремится на поле f6. Занимая эту господствующую позицию, он поможет проведению решающих маневров.

32.	. .	Cd7 — e8
33.	Лh4 — h8	Крc8 — d7
34.	f2 — f3	Кc6 — e7
35.	Cd6 : e7	. . .

Конечно! Черные с величайшим удовольствием заняли бы конем поле f5, но надежного пути туда не было.

35.	. . .	Крd7 : e7
36.	Kh2 — g4	Крe7 — f7
37.	a2 — a4!	Cd8 — c6
38.	Лh8 — b8	. . .

Белые стремятся помешать слону занять такую позицию, где он не нуждался бы в защите ладьи или короля. Кроме того они хотят затруднить этому слону занятие диагонали a6 — f1, что дало бы черным различные возможности контратаки.

38.	. . .	Крf7 — g6
39.	Kg4 — f6	Лg7 — c7
40.	Крe3 — d2	Крg6 — f7

Король не занимает поля f5, так как после Лb8 — f8 он оказался бы отрезанным.

41.	Лb8 — g8	b6 — b5
42.	a4 — a5	. . .

Выполняя намеченный план, белые избегают размена, который дал бы слону возможность занять прочную позицию. Они намереваются сыграть Лg8 — g1 — c1 или же Крd2 — c3 — b4 с последующим разменом ладей. Черные делают еще последнюю,

отчаянную попытку получить контр-атаку.

42.	. . .	b5 — b4
43.	Лg8 — h8!	Крf7 — g6
44.	Лh8 — b8	a7 — a6
45.	Лb8 — b6	. . .

Pointe! Плохо было бы, конечно, 45. Лb8 : b4, ибо после 45. ... Сс6 — b5 ладья оказалась бы запертой.

45.	. . .	Крg6 — f5
46.	Лb6 : a6	Крf5 — f4
47.	Ла6 — b6	Крf4 : f3
48.	Лb6 : b4	

и после нескольких не имеющих значения ходов черные сдались.

Торре. *Ятс.*

(Баден-Баден, 1925 г.)

1.	d2 — d4	Кg8 — f6
2.	Кg1 — f3	g7 — g6
3.	Кb1 — c3	d7 — d5

Черным было бы невыгодно без борьбы предоставить противнику обладание центром.

4.	Сc1 — f4	. . .

Но теперь белые владеют пунктом e5.

4.	. . .	c7 — c6

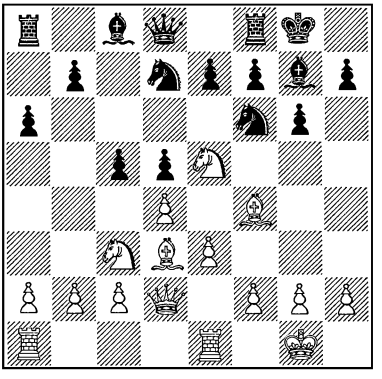
Это — ненужный ход, следовательно — потеря времени.

5.	e2 — e3	Сf8 — g7
6.	Сf1 — d3	0 — 0
7.	0 — 0	Кb8 — d7
8.	Лf1 — e1	. . .

Белые не теряют времени на ход h2 — h3, так как в случае Кf6 — h5 они могут избежать размена посредством Сf4 — g5.

8.	. . .	c6 — c5
9.	Фd1 — d2	a7 — a6
10.	Кf3 — e5	. . .

Положение после 10-го хода белых.



Белые делают попытку выиграть пешку c5 и получить игру на линии *d*. Следует обратить внимание на выдержанность игры белых: до сих пор они развивали партию без ослабляющих позицию ходов пешками, — строгое следование теории Стейница!

10.	. . .	Кd7 : e5

Этим черные облегчают противнику задачу. Здесь следовало играть 10. ... Кf6 — h5. Если тогда 11. Кe5 : d7, то 11. ... Сc8 : d7; 12. Кc3 : d5, Сd7 — c6 или 12. d4 : c5, Фd8 — a5, и в обоих случаях черные занимают хорошее положение. Таким образом для белых заслуживало внимания лишь 12. Сf4 —

e5, а на это черные могли бы ответить 12. ... Cd7 — c6.

11.	Cf4 : e5	c5 — c4

Теперь, когда давление на пункт d4 наталкивается на слишком сильное сопротивление, да грозит еще и d4 : c5, это — правильный ход.

12.	Cd3 — e2	Cc8 — f5

Это, однако, не последовательно. Логическим продолжением являлось 12. ... b7 — b5, чтобы ходом Cc8 — b7 помешать возможной попытке белых сыграть e3 — e4.

13.	Ce2 — f3	e7 — e6
14.	Фd2 — e2!	. . .

Прекрасный ход, заключающий в себе угрозу Ce5 : f6 с последующим g2 — g4 и в то же время направленный против пункта c4.

14.	. . .	g6 — g5

Меньшим злом было бы h7 — h5; 15. h2 — h3, h5 — h4.

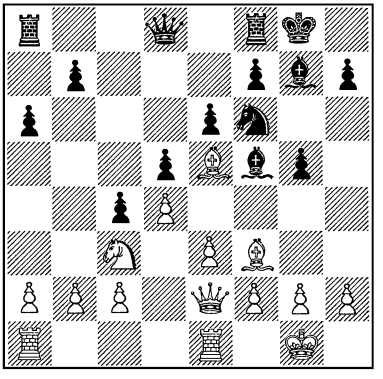
(См. диаграмму.)

15.	e3 — e4	. . .

Сила этого продвижения, которым белые ослабляют пешку c4 и в то же время расширяют имеющееся в их распоряжении пространство для атаки против неприятельского короля, очевидна.

15.	. . .	d5 : e4
16.	Kc3 : e4	Kf6 : e4
17.	Cf3 : e4	Cg7 : e5
18.	d4 : e5	Фd8 — c7
19.	Фe2 — f3	. . .

Положение после 14-го хода черных.



Снова сильный ход, направленный против слабых пунктов b7, c4 и f6 и открывающий линию для ладьи e1.

19.	. . .	Cf5 : e4
20.	Лe1 : e4	Лa8 — c8
21.	h2 — h4	. . .

Кульминационный пункт стратегии белых. Черные не могут спасти пешку g5. В дальнейшем белые реализуют полученное ими ясное преимущество; конец партии является лишь элементарным эндшпилем.

21.	. . .	Фc7 — e7
22.	h4 : g5	Крg8 — h8
23.	Фf3 — e3	Лf8 — g8
24.	f2 — f4	b7 — b5
25.	Лa1 — d1	Лc8 — d8
26.	Лe4 — d4	Фe7 — c5
27.	Крg1 — f2	Лd8 — c8
28.	Лd1 — h1	Фc5 — e7

В заключение черные допускают еще и ошибку: им следовало сыграть 28. ... Лg8 — g7, примиряясь с продолжением 29. Лd4 — d8 +. Но возможно,

что черные вообще решили отказаться от сопротивления, поставив мысленно крест над этой партией и радуясь близящемуся окончанию ее.

Белые дают теперь мат в пять ходов.

29. Лh1 : h7 + и т. д.

Зэмиш. — *Шпильман.*

(Баден-Баден, 1925 г.)

1.	d2 — d4	e7 — e6
2.	Кg1 — f3	c7 — c5
3.	e2 — e4	c5 : d4
4.	Кf3 : d4	Кg8 — f6
5.	Сf1 — d3	d7 — d6
6.	0 — 0	Сf8 — e7
7.	Кb1 — d2	0 — 0
8.	Крg1 — h1	Кb8 — d7
9.	c2 — c3	a7 — a6

Удобную игру дал бы здесь черным ход 9. ... d6 — d5.

10. Фd1 — e2 . . .

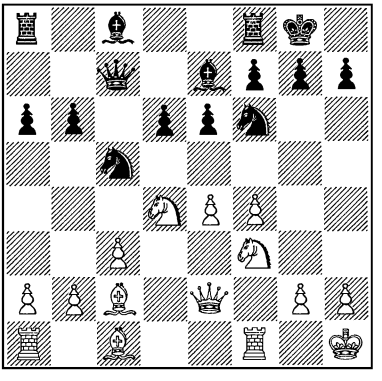
Белые не заботятся о том, чтобы затруднить противнику развитие, чего они могли бы добиться, препятствуя, например, ходу d6 — d5. Их идея вполне практична. Зная страсть Шпильмана к комбинированию, они выжидают благоприятного момента.

10.	. . .	Фd8 — c7
11.	f2 — f4	b7 — b6
12.	Кd2 — f3	Кd7 — c5
13.	Сd3 — c2	. . .

(См. диаграмму.)

Теперь черные стоят очень хорошо. Им нечего было бояться

Положение после 13-го хода белых.



атаки, которую подготовляют белые, и они спокойно могли бы продолжать 13. ... Сc8 — b7. Если тогда 14. e4 — e5, то 14. ... Кf6 — e4, и черных коней трудно было бы оттеснить, так как ход b2 — b4 потребовал бы продолжительной подготовки, поскольку он связан с ослаблением пешки c3. Да и ход 14. Кf3 — g5 был бы сомнительным ввиду 14. ... h7 — h6; 15. e4 — e5, h6 : g5; 16. e5 : f6 (иначе Кf6 — e4), Сe7 : f6; 17. f4 : g5, Сf6 — e5; 18. g5 — g6, f7 : g6; 19. Лf1 : f3 +, Лa8 : f8; 20. Сc2 : g6, Лf8 — f6 или 20. b2 — b4, Фc7 — f7. Белые не могут форсировать наступления, ибо они слишком отстали в развитии.

13. . . . e6 — e5

После этого хода, которым черные хотели помешать продвижению e4 — e5, белые, добиваясь преимущества двух слонов, получают игру.

14. Кd4 — f5 . . .

Проще и сильнее было бы сначала 14. f4 : e5, а затем уже

Kd4 — f5, чтобы открыть диагональ слону c1.

14.	. . .	Cc8 : f5
15.	e4 : f5	e5 — e4
16.	Kf3 — d4	d6 — d5
17.	Cc1 — e3	Ce7 — d6
18.	g2 — g4	. . .

У белых прочное положение. В позиции черных имеется слабость — пешка d5. Тем не менее исход партии отнюдь еще не предрешен. Однако черные торопятся форсировать развязку и этим сами ухудшают свое положение.

18.	. . .	Kc5 — d3

Черные жертвуют пешку, чтобы освободить поле e4 для одной из своих фигур, однако, эта компенсация недостаточна.

19.	g4 — g5	Kf6 — d7
20.	Cc2 : d3	e4 : d3
21.	Фe2 : d3	Kd7 — c5
22.	Фd3 — e2	Лf8 — e8
23.	Лf1 — f3	Фc7 — e7

Лучше было бы перевести ферзя на диагональ c8 – f5, занять одной ладьей поле e4, а другой — хотя бы e8.

24.	Фe2 — g2	Фe7 — e4
25.	Лa1 — f1	. . .

В общем, черные стоят недурно, но у них меньше пешкой, и они не могут создать никаких угроз, — позиция белых слишком прочна.

25.	. . .	Kc5 — d3
26.	f5 — f6	Cd6 — c5
27.	f6 : g7	. . .

Здесь белым следовало сперва сыграть 27. f4 — f5. Теперь черные стоят не плохо.

27	. . .	Cc5 : d4
28.	c3 : d4	Лa8 — c8

Это, однако, ошибка. Черные могли бы еще продолжать борьбу, предварительно сыграв 28. ... Фe4 — f5. Им следовало не допускать захвата белыми пешками белых полей. После 28. ... Фe4 — f5 белые могли бы продолжать атаку, лишь подготовив нападение на ферзя, например посредством Лf3 — h3 — h6 — f6, или Фg2 — h3, или Фg2 — g4. Подготовка потребовала бы много времени, и черные успели бы осуществить контр-удар, играя, например, a6 — a5 — a4. Во всяком случае черные прочно владели бы линией *c*.

29.	f4 — f5	. . .

Уже этот ход является решающим, так как белые создали угрозы, черные же не грозят ничем.

29.	. . .	Лc8 — c6
30.	g5 — g6	f7 : g6
31.	f5 : g6	Крg8 : g7
32.	Ce3 — h6 +	Сдался.

Партия, не свободная от ошибок, но полная темперамента и изобретательности.

Алехин. *Маршалль.*

(Баден-Баден, 1925 г.)

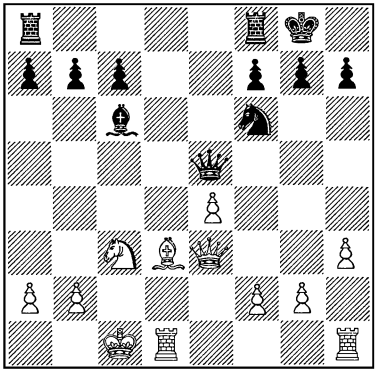
1.	d2 — d4	d7 — d5
2.	c2 — c4	Kg8 — f6

3.	c4 : d5	Kf6 : d5
4.	e2 — e4	Kd5 — f6
5.	Cf1 — d3	. . .

На 5. Kb1 — c3 у черных был сильный ответ 5. ... e7 — e5; после 6. d4 : e5, Фd8 : d1 + черные тотчас же отыгрывали пешку.

5.	. . .	e7 — e5
6.	d4 : e5	Kf6 — g4
7.	Kg1 — f3	Kb8 — c6
8.	Cc1 — g5	Cf8 — e7
9.	Cg5 : e7	Фd8 : e7
10.	Kb1 — c3	Kc6 : e5
11.	Kf3 : e5	Фe7 : e5
12.	h2 — h3	Kg4 — f6
13.	Фd1 — d2	Cc8 — d7
14.	Фd2 — e3	Cd7 — c6
15.	0 — 0 — 0	0 — 0

Положение после 15-го хода черных.



Белые придали партии желательное им направление. Рокировав в длинную сторону, они дали противнику объект для атаки, но в то же время сами они подготовили сильную пешечную атаку против королевского фланга. Так как пункт h7 может вскоре оказаться под угрозой, то белым удастся опередить противника. Во всяком случае инициативу они сохранили за собой.

16.	f2 — f4	Фe5 — e6

Здесь черные становятся на опасный путь. В центре положение ферзя опасно. Более естественный ход 16. ... Фe5 — a5 был бы лучше.

17.	e4 — e5	Лf8 — e8

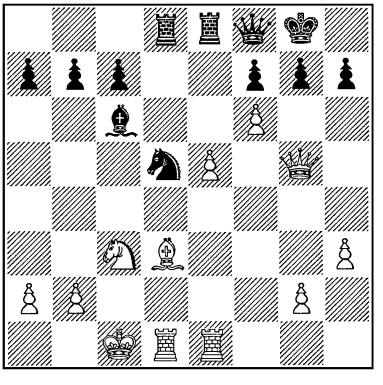
На 17. ... Kf6 — d5 последовало бы 18. Kc3 : d5, Cc6 : d5; 19. Cd3 : h7 +, Крg8 — h8; 20. Ch7 — f5 с явным преимуществом для белых.

18.	Лh1 — e1	Лa8 — d8

Теперь нужно было увести коня на d7. Черные не хотят защищаться, однако, они должны были играть на защиту, так как белые лучше развиты и ввели в бой пешки, а черные — еще нет.

19.	f4 — f5	Фe6 — e7
20.	Фe3 — g5	Kf6 — d5
21.	f5 — f6	Фe7 — f8

Положение после 21-го хода черных.



22. Cd3 — c4 . . .

Превосходно! Конь d5 прикрывает ладью d8, которая должна сделаться мишенью для Фg5. Теперь черные не успевают сыграть h7 — h6, так как на это последовало бы f6 : g7, что тотчас же решает исход партии.

22. . . Кd5 : c3
23. Лd1 : d8 Ле8 : d8
24. f6 : g7 Кc3 : a2 +

Чтобы в случае, если белые возьмут коня, сыграть Фf8 — c5 +. Однако в такой критический момент уводить коня из центра было со стороны черных ошибкой. Лучше было бы 24. ... Фf8 — e8, чтобы на страшный ход 25. e5 — e6 ответить 25. Лd8 — d5. Правда, и после 24. ... Фf8 — e8 белые при правильной игре должны были бы выиграть, продолжая, например, 25. b2 : c3, Лd8 — d6; 26. Cc4 : f7 +, или 25. ... Cc6 — d5; 26. Cc4 — d3, Cd5 — e6; 27. Cd3 : h7 +, Крg8 : h7; 28. Ле1 — e4. Но все же у черных оставался бы шанс в случае ошибочного хода белых 25. e5 — e6.

25. Крc1 — b1 . . .

Здесь выигрывало и 25. Cc4 : a2, несмотря на возможность выпада 25. ... Фf3 — c5 +, так как после 26. Крc1 — b1, Cc6 — e4 +; 27. Крb1 — a1! у белых оставался ряд сильных угроз.

25. . . . Фf8 — e8
26. e5 — e6 Cc6 — e4 +
27. Крb1 — a1 . . .

Конечно!

27. . . . f7 — f5
28. e6 — e7 + Лd8 — d5
29. Фg5 — f6 Фe8 — f7
30. e7 — e8Ф + Сдался.

Нимцович. Боголюбов.

(Баден-Баден, 1925 г.)

1. Кg1 — f3 Кg8 — f6
2. e2 — e3 d7 — d6
3. d2 — d4 Кb8 — d7
4. Кb1 — d2 . . .

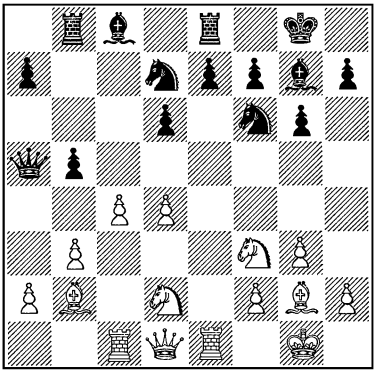
За последнее время распространилась манера разыгрывать дебюты кое-как. Конечно, можно не стремиться к захвату инициативы; выиграть партию можно и защищаясь и путем контр-атаки; отсутствие инициативы далеко еще не знаменует собой проигрыша партии. Но в конце концов все же предпочтительнее вести активную игру. В данном случае естественным продолжением являлось 4. c2 — c4 с последующим 5. Кb1 — c3, чтобы стеснить черных на ферзевом фланге.

4. . . . g7 — g6
5. g2 — g3 Cf8 — g7
6. Cf1 — g2 0 — 0
7. 0 — 0 c7 — c5
8. b2 — b3 Фd8 — c7
9. Cc1 — b2 Лa8 — b8
10. c2 — c4 c5 : d4
11. e3 : d4 . . .

После 11. Кf3 : d4, a7 — a6 черные завладели бы пунктом c5.

11. . . . b7 — b5
12. Лf1 — e1 Лf8 — e8
13. Лa1 — c1 Фc7 — a5

Положение после 13-го хода черных.



Черные успели развернуть свои силы. В позиции белых имеется слабый пункт f3, но они стоят несколько свободнее.

14.	a2 — a3	b5 : c4
15.	Kd2 : c4	Фa5 — h5

Теперь у белых слаб пункт d5, но зато у них пешечное превосходство на ферзевом фланге. В общем, — позиция равновесия.

16.	b3 — b4	Kd7 — b6

На 16. ... Kf6 — d5 могло бы последовать 17. Kf3 — e5.

17.	Kc4 : b6	. . .

Вполне правильно! Не 17. Kc4 — a5 из-за 17. ... Kb6 — d5.

17.	. . .	a7 : b6
18.	Kf3 — d2	Cc8 — g4
19.	Фd1 — c2	Cg7 — h6

Черные хотят вынудить f2 — f4, чтобы ослабить пункт g3. Игра Боголюбова осмотрительна и сильна.

20.	f2 — f4	Cg4 — f5

Чтобы сыграть g6 — g5; без Cg4 — f5 этот ход опровергался бы ответом f4 — f5.

21.	Kd2 — e4!	Ch6 — g7
22.	Ke4 : f6 +	Cg7 : f6
23.	Фc2 — d2	Cf5 — e6

Белые угрожали сыграть Cg2 — c6 и затем d4 — d5.

24.	Cg2 — c6	Лe8 — c8
25.	Фd2 — g2	d6 — d5
26.	b4 — b5	Лc8 — d8
27.	a3 — a4	Ce6 — h3

Оба противника тонко и сильно проводят середину партии. План черных заключается в том, чтобы на атаку белых на ферзевом фланге ответить нападением на пункт g3. Прежде всего черным нужно овладеть полем h3.

28.	Фg2 — f2	Ch3 — f5
29.	Cb2 — c3	. . .

Неудовлетворительно сыграно. Следовало еще на некоторое время оставить слона для защиты пешки d4. Лучше было бы 29. Лc1 — a1 с последующим a4 — a5.

29.	. . .	Cf5 — e4
30.	a4 — a5	b6 : a5
31.	Cc3 : a5	Лd8 — c8
32.	Ca5 — c3	Фh5 — h3

Теперь становится ясным, какое большое значение имеет потеря белыми времени на маневр: Cb2 — c3 — a5 — c3. Если бы слон продолжал стоять на b2, а ладья — на линии *a*, то белые могли бы сыграть

теперь 33. Ла1 — а3, и атаку черных можно было бы отразить.

33. Ле1 — е2 . . .

После 33. Фf2 — f1, Фh3 — g4; 34. Ле1 — е3, g6 — g5 черные также сохранили бы очень хорошее положение.

33.	. . .	h7 — h5
34.	Ле2 — d2	Крg8 — g7
35.	Лс1 — е1	h5 — h4
36.	Фf2 — f1	Фh3 — f5
37.	Сс3 — b2	h4 : g3
38.	h2 : g3	Лс8 — h8
39.	Лd2 — g2	Се4 : g2
40.	Крg1 : g2	Лh8 — h6

Стратегия черных победила. Энергия при проведении ими атаки (после ошибочного маневра неприятельского слона на а5) и логичность их игры являются образцовыми.

Рети. *Алехин.*

(Баден-Баден, 1925 г.)

1.	g2 — g3	e7 — e5
2.	Кg1 — f3	e5 — e4
3.	Кf3 — d4	d7 — d5
4.	d2 — d3	e4 : d3
5.	Фd1 : d3	. . .

Для сохранения цельности пешечной позиции выгоднее было бы сыграть 5. с2 : d3, но, беря ферзем, белые достигают более быстрого развития фигур, так как при этом скорее освобождается место для ладей.

5.	. . .	Кg8 — f6
6.	Сf1 — g2	Сf8 — b4 +

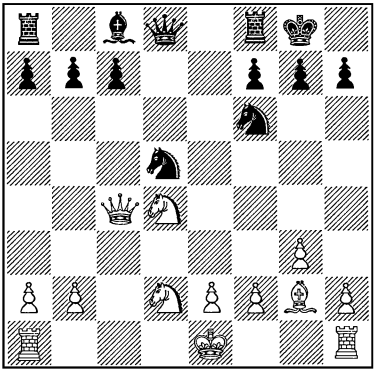
Черные стремятся помешать неприятельскому коню стать на с3.

7. Сс1 — d2 . . .

Но здесь было бы сильнее вывести коня на d2, так как позиция слона b4 не вполне надежна и белым не совсем выгодно обменивать на него своего ценного слона с1.

7.	. . .	Сb4 : d2 +
8.	Кb1 : d2	0 — 0
9.	c2 — c4	Кb8 — a6
10.	c4 : d5	Ка6 — b4
11.	Фd3 — c4	Кb4 : d5

Положение после 11-го хода черных.



Развертывание сил закончено. Белые несколько сильнее в центре, но зато черные развились быстрее.

12. Кd2 — b3 . . .

Белые считают пункт с5 слабостью в позиции противника ввиду того, что слон g2 мешает черным сыграть b7 — b6.

12. . . . c7 — c6

Этим ходом черные подтверждают, что пункт c5 слаб.

13.	0 — 0	Лf8 — e8
14.	Лf1 — d1	Сc8 — g4
15.	Лd1 — d2	Фd8 — c8

Черные ищут компенсаций в давлении на королевский фланг противника.

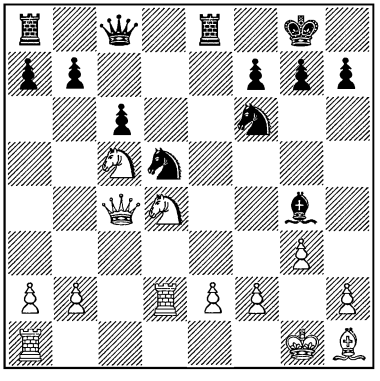
16.	Кb3 — c5	Cg4 — h3
17.	Cg2 — f3	Ch3 — g4

Черные согласны на ничью.

18.	Cf3 — g2	Cg4 — h3
19.	Cg2 — f3	Ch3 — g4
20.	Cf3 — g2	Cg4 — h3
21.	Cg2 — f3	Ch3 — g4
22.	Cf3 — h1	. . .

Возлагая надежды на сильную позицию коня c5, белые уклоняются от ничьей.

Положение после 22-го хода белых.



Здесь черные посредством 22. ... a7 — a5 могли бы предотвратить пешечный штурм белых, приближение которого они, конечно, видели. Однако они решают выжидать на ферзевом фланге, так как предчувствуют возможность глубокой комбинации на королевском.

22.	. . .	h7 — h5
23.	b2 — b4	a7 — a6
24.	Лa1 — c1	h5 — h4
25.	a2 — a4	h4 : g3
26.	h2 : g3	Фc8 — c7
27.	b4 — b5	. . .

Белые играют слишком стремительно. С одной стороны, им не следовало способствовать развитию неприятельской ладьи a8, а с другой — нужно было оттеснить занимающего центральное положение черного коня d5, введя в игру пешку *e*, для чего теперь был подходящий момент. После 27. e2 — e4, Кd5 — b6; 28. Фc4 — c3, Лa8 — d8; 29. Кd4 — b3 они стояли бы хорошо, например: 29. ... Лd8 : d2; 30. Фc3 : d2, Лe8 — d8; 31. Фd2 — f4, Фc7 — c8; 32. a4 — a5. В случае 27. ... Кd5 — e7 (здесь конь занимает более выгодную позицию, чем на b6) белые успели бы сыграть 28. f2 — f3, в ответ на что ход 28. ... Фc7 : g3 + был бы, конечно, невозможен, и черный слон оказался бы в стесненном положении. В общем, после 27. e2 — e4 белые стояли бы несколько лучше и сохранили бы инициативу. Но после хода 27. b4 — b5 черные немедленно вырывают у них инициативу.

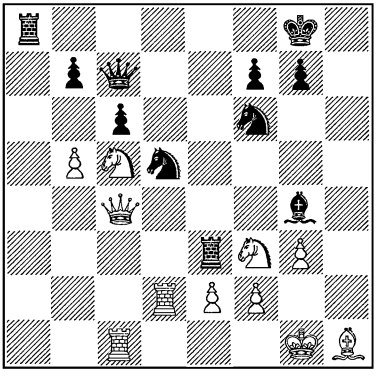
27.	. . .	a6 : b5
28.	a4 : b5	Лe8 — e3!

Если 29. f2 : e3, то 29. ... Фc7 : g3 + было бы смертельным.

29.	Кd4 — f3	. . .

Белые все еще не хотят упростить игру. Горькая необходимость диктовала ход 29. Ch1 — f3. Теперь же скажется отсутствие коня d4 на ферзевом фланге.

Положение после 29-го хода белых.



29. . . . c6 : b5

Начало одной из прекраснейших комбинаций, какие когда-либо создавались в шахматной игре.

30. Фc4 : b5 Kd5 — c3
31. Фb5 : b7 . . .

Вынуждено!

31. . . . Фc7 : b7
32. Кc5 : b7 Кc3 : e2 +
33. Крg1 — h2 Kf6 — e4!

Взятие ладьи c1 ничего не давало черным. Если же теперь белые возьмут ладью e3, черные посредством Ke4 : d2 выиграют фигуру или качество.

34. Лc1 — c4 . . .

Белые оказываются на высоте своей задачи: атака и контратака равноценны. Если 34. ... Ke4 : d2, то 35. Kf3 : d2, Лe3 — d3; 36. Kb7 — c5.

34. . . . Ke4 : f2!

Теперь мишенью становится король.

35. Ch1 — g2 . . .

Белым нужно сохранить слона.

35. . . . Cg4 — e6
36. Лc4 — c2 Kf2 — g4 +
37. Крh2 — h3 Kg4 — e5 +
38. Крh3 — h2 Лe3 : f3
39. Лd2 : e2 Ke5 — g4 +
40. Крh2 — h3 Kg4 — e3 +
41. Крh3 — h2 Ke3 : c2
42. Cg2 : f3 Kc2 — d4

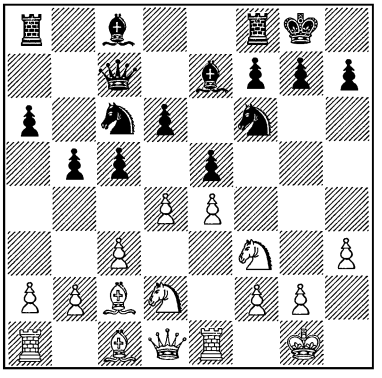
Белые сдались, так как после 43. Лe2 — e3 черные выигрывают посредством 43. ... Kd4 : f3 +; 44. Лe3 : f3, Ce6 — d5. Черные провели партию очень изобретательно и энергично.

Томас. *Рубинштейн.*

(Баден-Баден, 1925 г.)

1. e2 — e4 e7 — e5
2. Kg1 — f3 Kb8 — c6
3. Cf1 — b5 a7 — a6
4. Cb5 — a4 Kg8 — f6
5. 0 — 0 Cf8 — e7
6. Лf1 — e1 b7 — b5
7. Ca4 — b3 d7 — d6
8. c2 — c3 0 — 0
9. h2 — h3 Kc6 — a5
10. Cb3 — c2 c7 — c5
11. d2 — d4 Фd8 — c7
12. Kb1 — d2 Ka5 — c6

Положение после 12-го хода черных.



13.	d4 — d5	. . .

Черные угрожали взять на d4, но так как удержать пешку они были бы не в состоянии, то белые могли игнорировать эту угрозу. Пытаясь же ее предотвратить, они запирают центр и переносят центр тяжести игры на фланги. Но там позиция черных отнюдь не хуже, чем у белых; на ферзевом фланге она даже несколько лучше, так как здесь черные владеют бо́льшим пространством.

13.	. . .	Кc6 — d8
14.	Кd2 — f1	Кf6 — e8

Черные, по системе Филидора, выдвигают вперед пешки, располагая коней и слонов позади.

15.	a2 — a4	. . .

Здесь белым нечего делать, их шансы — на королевском фланге. Вместо хода a2 — a4 белым следовало сразу же играть 15. g2 — g4, создавая игру по линии *g*.

15.	. . .	Ла8 — b8

В данный момент обладание линией *a* не имеет для белых никакого значения.

16.	a4 : b5	. . .

Теперь это самое лучшее; иначе слон c1 должен был бы защищать пункт b2.

16.	. . .	a6 : b5
17.	g2 — g4	g7 — g6
18.	Кf1 — g3	Кe8 — g7
19.	Крg1 — h1	f7 — f6
20.	Лe1 — g1	Кd8 — f7
21.	Фd1 — f1	Сc8 — d7
22.	Сc1 — e3	Лb8 — a8

Контр-удар, благодаря которому черные препятствуют противнику использовать ладьи по его желанию; белые поэтому не в состоянии осуществить свой план атаки посредством Фf1 — g2 с последующим Кg3 — f5.

23.	Фf1 — g2	Ла8 : a1
24.	Лg1 : a1	Фc7 — b7
25.	Крh1 — h2	Лf8 — e8
26.	Фg2 — f1	Ла8 — a6
27.	Кf3 — d2	. . .

Белым приходится отступать, так как черные владеют линией *a* и грозят занять ладьей пункт a2 или a1.

27.	. . .	Фb7 — a8
28.	Лa1 : a6	Фa8 : a6
29.	Кd2 — b3	Кf7 — g5

Теперь, в связи с тем, что конь b3 вынужден охранять

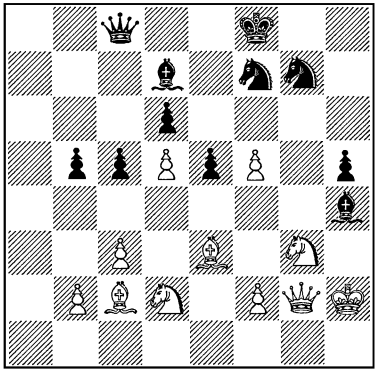
ферзевый фланг, черные получили перевес на королевском фланге и образцово пользуются им; прежде всего они вынуждают ход h3 — h4, ослабляющий позицию белых.

30.	Крh2 — g2	h7 — h5
31.	h3 — h4	Кg5 — f7
32.	g4 : h5	g6 : h5
33.	Крg2 — h2	Фa6 — c8
34.	Фf1 — g2	Крg8 — f8
35.	Кb3 — d2	f6 — f5

Теперь начинается атака на пешку h4, в силу чего из строя выбывает белая пешка *e*; это влечет за собой ослабление пешки d5.

36.	e4 : f5	Ce7 : h4

Положение после 36-го хода черных.



37.	f5 — f6!	. . .

Но и белые хорошо играют. Они стараются как можно лучше использовать обреченную на гибель пешку *f*, чтобы создать атаку на неприятельского короля и пешку h5.

37.	. . .	Ch4 : f6
38.	Фg2 — f3	Cf6 — h4

На 39. Кg3 : h5 теперь последует, конечно, 39. ... Cd7 — g4; то же и на 39. Ce3 — h6.

39.	Ce2 — g6	Ch4 : g3 +
40.	f2 : g3	Cd7 — f5
41.	Cg6 : f7	. . .

Белые предпочитают играть на атаку, вместо того, чтобы посредством 41. ... Cg6 : h5 попытаться восстановить материальное равновесие, — вполне празильно, так как в последнем случае черные после размена слона h5 получили бы атаку посредством Cf5 — g4 с последующим Фc8 — f5. В эндшпиле же пешка d5 была бы удобным объектом атаки, а пешка e5 — страшным оружием.

41.	. . .	Крf8 : f7
42.	Кd2 — e4	Фc8 — d7
43.	Ce3 — h6	Крf7 — g6
44.	Ch6 : g7	Крg6 : g7
45.	b2 — b4	. . .

Однако этим ходом белые сами лишают себя возможности сыграть b2 — b3 с последующим c3 — c4. Правильный план заключался в том, чтобы посредством Ke4 — f2 создать прочную позицию, перевести ферзя на e3 или d2, а короля на g2, и затем грозить контратакой, как только черный ферзь слишком удалится от своего короля и пешки d6. При такой системе защиты черным пришлось бы еще преодолеть значительные затруднения.

45.	. . .	c5 — c4
46.	Ke4 — d2	. . .

Пожалуй еще и теперь заслуживало предпочтения 46. Ке4—f2.

46.	. . .	Фd7 — f7
47.	Фf3 — e3	. . .

На 47. Крh2 — g2 последовало бы 47. ... Cf5 — g6, и белые в конце концов все же не удержали бы пешки d5.

47.	. . .	Фf7 : d5
48.	Фe3 — g5 +	Cf5 — g6
49.	Фg5 — e7 +	Крg7 — g8
50.	Фe7 — d8 +	Крg8 — f7
51.	Фd8 — d7 +	Крf7 — f6
52.	Фd7 — d8 +	Крf6 — f5
53.	Фd8 — d7 +	Крf5 — f6
54.	Фd7 — d8 +	Крf6 — g7
55.	Фd8 — e7 +	Фd5 — f7

Черным приходится играть таким образом, иначе их король нигде не найдет надежного убежища.

56.	Фe7 : d6	Фf7 — f2 +
57.	Крh2 — h3	Крg7 — h6
58.	Кd2 — b1?	. . .

Белые допускают еще и грубую ошибку, но партию все равно нельзя было спасти; черные грозили уже ходом e5 — e4.

58.	. . .	Фf2 — f5 +
59.	Крh3 — g2	Фf5 : b1
60.	Фd6 — f8 +	Крh6 — g5
61.	Фf8 — d8 +	Крg5 — g4
62.	Фd8 — d7 +	Фb1 — f5
63.	Фd7 — d1 +	Крg4 — g5

Сдался.

Алехин. *Колле.*

(Баден-Баден, 1925 г.)

1.	d2 — d4	d7 — d5
2.	c2 — c4	Кb8 — c6
3.	Кg1 — f3	Сc8 — g4
4.	Фd1 — a4	. . .

Новинка. Обычно здесь играли 4. c4 : d5.

4.	. . .	Сg4 : f3
5.	e2 : f3	. .

Белые не беспокоятся о своей пешечной позиции, поскольку их слоны владеют открытыми линиями. Кроме того и пешка *f*, поддержанная фигурами, может сослужить прекрасную службу для прорыва неприятельской позиции.

5.	. . .	e7 — e6
6.	Кb1 — c3	Cf8 — b4
7.	a2 — a3	Cb4 : c3 +
8.	b2 : c3	Кg8 — e7

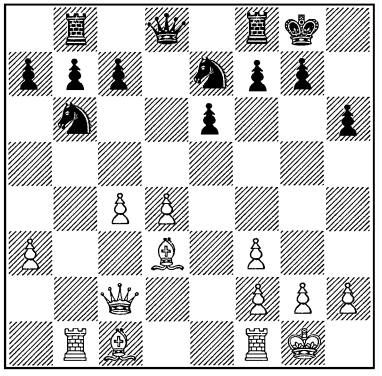
Слона f8 нужно было вывести на b4, так как конь g8 должен для защиты пункта c6 находиться на e7. До сих пор дебют протекал последовательно.

9.	Ла1 — b1	Ла8 — b8
10.	Cf1 — d3	d5 : c4

Но этот ход неправилен. Черным следовало рокировать и попытаться удерживать пункт d5. Пешку d4 необходимо было блокировать до последней возможности, чтобы воспрепятствовать открытию диагонали b2 — g7.

11.	Cd3 : c4	0 — 0
12.	0 — 0	Ке7 — d5
13.	Фa4 — c2	Кc6 — e7
14.	Cc4 — d3	h7 — h6
15.	c3 — c4	Кd5 — b6

Положение после 15-го хода черных.



Вследствие неправильного размена черных на 10-м ходу белые стоят теперь лучше. При двух слонах против двух коней они будут стремиться к открытию линий, например посредством f3 — f4 — f5 или, быть может, путем жертвы: d4 — d5. У черных контр-игры в сущности нет, потому что ход c7 — c5 хотя и полезен для развития их ферзевого фланга, но зато создает серьезную угрозу королевскому флангу вследствие открытия диагонали b2 — g7. Алехин логически реализует указанные выше преимущества, вызывая в то же время противника на ошибки в тех случаях, где такая игра не сопряжена с ущербом для белых, и сочетая таким образом логику с психологией.

16.	Лf1 — d1	Кb6 — c8
17.	f3 — f4	b7 — b6
18.	Сc1 — b2	c7 — c6
19.	Фc2 — e2	Кc8 — d6
20.	Фe2 — e5	Кd6 — e8
21.	a3 — a4	Лb8 — b7
22.	Лd1 — e1	Кe8 — f6
23.	Лb1 — d1	Лb7 — d7

Решающие события должны произойти на линии *d*. Черные поняли это и переводят ладью на соответствующую позицию.

24.	Сd3 — c2	a7 — a6?

Но это нехорошо. Продолжая 24. ... Фd8 — c7, черные могли бы получить довольно прочное положение. Если ферзь отступит с e5, то черные, уводя ладью f8, освобождают поле, на котором король в случае надобности мог бы искать убежища. Например: 25. Фe5 e2, Лf8 — d8; 26. d4 — d5 c6 : d5; 27. Cb2 : f6, g7 : f6; 28. Фe2 — g4 +, Кf g8 — f8.

25.	Фe5 — e2	Фd8 — b8

Здесь черным следовало сыграть Лf8 — e8.

26.	d4 — d5	c6 : d5
27.	Cb2 : f6	g7 : f6
28.	Фe2 — g4 +	Крg8 — h8
29.	Фg4 — h4	Крh8 — g7
30.	Фh4 — g4 +	Крg7 — h8
31.	Фg4 — h4	Крh8 — g7
32.	Фh4 — g4 +	Крg7 — h8

Повторением ходов белые хотели выиграть время для расчета комбинации.

33.	f4 — f5!	. . .

Удар по слабому пункту.

33.	. . .	Кe7 : f5
34.	Cc2 : f5	e6 : f5
35.	Фg4 : f5	. . .

Это лучше, чем 35. Фg4 — h4, потому что и после взятия

на f5 пешки f6 и h6 остаются слабыми.

35.	. . .	Фb8 — d8
36.	c4 : d5	Лd7 — d6
37.	Фf5 — f4	Крh8 — h7
38.	Фf4 — e4 +	Крh7 — h8
39.	Фe4 — e3	Крh8 — g7
40.	Фe3 — d3	. . .

К довершению несчастья слабой оказывается еще и пешка a6. Следовательно продвижение 24. ... a7 — a6 было не только потерей темпа,— оно подорвало активность черных пешек.

40.	. . .	a6 — a5

Черные беспомощны: пешка b6 является отсталой, королевский фланг вскрыт, а король лишен возможности найти где-либо надежное убежище. Алехин выигрывает партию методически, укрепляя свое положение и постепенно приводя противника к цугцвангу.

41.	Лe1 — e3	Лf8 — g8
42.	Лe3 — h3	Фd8 — d7
43.	Фd3 — e3	f6 — f5

Это новое ослабление вынуждено, так как держать ладью на h8 продолжительное время для черных невозможно.

44.	Лh3 — g3 +	Крg7 — h7
45.	Лg3 : g8	. . .

Белые меняются, потому что иначе ладья g8 займет поле g6, где белым меняться уже нельзя.

45.	. . .	Крh7 : g8
46.	Фe3 — g3 +	Крg8 — h7
47.	Фg3 — b3	Крh7 — g7
48.	h2 — h3	Фd7 — d8
49.	Фb3 — g3 +	Крg7 — h7
50.	Фg3 — e5	Фd8 — d7
51.	Лd1 — d3	f7 — f6

Белые всегда могли вызвать этот ход посредством Лd3 — g3, но в данный момент в нем еще не было необходимости.

52.	Фe5 — d4	Фd7 — d8
53.	Фd4 — c4	Фd8 — d7
54.	Лd3 — d4	Крh7 — g7
55.	Фc4 — d3	. . .

Теперь черные в цугцванге. В случае 55. ... Крg7 — h8 неприятным оказалось бы 56. Фd3 — e3, ввиду слабости пешки h6.

55.	. . .	Крg7 — f7

Лучше было бы во всяком случае 55. ... Крg7 — h8.

56.	g2 — g4	Крf7 — f8

Ибо после 56. ... f5 : g4 ход 57. Фd3 — h7 + был бы для черных смертельным.

57.	g4 : f5	Фd7 — e8
58.	Лd4 — e4	Фe8 — h5
59.	Лe4 — g4	Фh5 — f7
60.	Фd3 — e3	Фf7 — h7
61.	Лg4 — g6	Сдался.

Боголюбов. — *Мизес.*

(Баден-Баден, 1925 г.)

1.	d2 — d4	f7 — f5
2.	g2 — g3	Кg8 — f6
3.	Сf1 — g2	e7 — e6
4.	Кg1 — f3	d7 — d5

Этим ходом черные уступают противнику пункт e5, овладевая,

правда, полем e4; но последнее достигается не в полной мере, так как пешка f2 является угрозой для фигуры, которая попыталась бы утвердиться на e4. Следовало, пожалуй, продвинуть ферзевую пешку только на d6.

5.	0 — 0	Cf8 — d6
6.	c2 — c4	c7 — c6
7.	Kb1 — c3	Kb8 — d7

Плохо было бы 7. ... d5 : c4 из-за 8. Kf3 — d2.

8.	Фd1 — c2	Kf6 — e4
9.	Крg1 — h1	. . .

Подготовка к маневру, целью которого является усиление пункта e5.

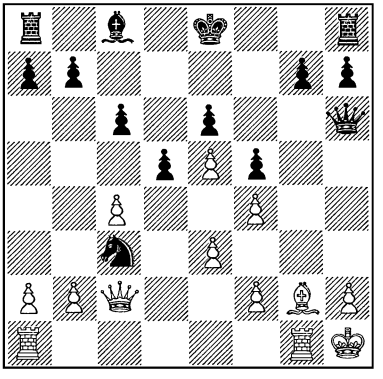
9.	. . .	Фd8 — f6
10.	Cc1 — f4!	Cd6 : f4
11.	g3 : f4	Фf6 — h6
12.	e2 — e3	Kd7 — f6

Повидимому черные не боятся опасностей, иначе они рокировали бы. Но, может быть, они хотели завлечь белого коня на e5, чтобы там его разменять и таким образом запереть это поле? Этот план не так плох.

13.	Kf3 — e5	Kf6 — d7
14.	Лf1 — g1	Kd7 : e5
15.	d4 : e5	Ke4 : c3

Возможно, что черные хотят избежать продолжения Cg2 : e4 и c4 — c5, после чего белый конь мог бы занять сильную позицию на d4. Но ведь это не являлось для них особенной угрозой. Осторожнее было бы рокировать.

Положение после 15-го хода черных.



16.	b2 : c3	. . .

Этим ходом белые раскрывают свой план. Они хотят атаковать ферзевый фланг. Жертва пешки c4 только кажущаяся, так как ходом Фc2 — e2 пешка сейчас же отыгрывается.

16.	. . .	Cc8 — d7
17.	Лa1 — d1	b7 — b5

Чтобы после размена пешки c4 воспрепятствовать продвижению c3 — c4 и по возможности ослабить пешку c3.

18.	Фc2 — b2	. . .

Белые не хотят отдавать слону d7 поле c6 и поэтому не меняются на d5. На 18. ... b5 : c4 последует 19. Фb2 — b7, и черные фигуры окажутся связанными.

18.	. . .	0 — 0
19.	Фb2 — a3	. . .

Теперь на 19. ... b5 : c4 последует 20. Лd1 — b1, и ладья

вторгается на седьмую горизонталь.

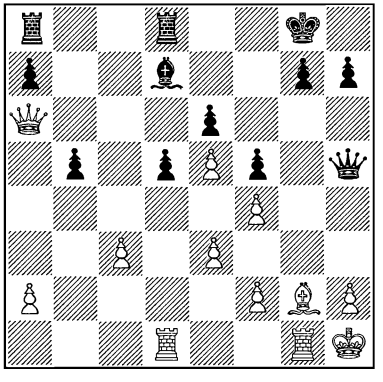
19.	. . .	Лf8 — d8
20.	c4 : b5	c6 : b5
21.	Фa3 — a6	. . .

Белые вновь препятствуют слону занять поле c6, а кроме того фиксируют отсталую пешку *a*. К тому же грозит Cg2 : d5.

21.	. . .	Фh6 — h5

Жаль, что черные не сыграли 21. ... Крg8 — h8, ибо тогда последовали бы логически вытекающие из всего предыдущего варианты: 22. a2 — a4, Лd8 — b8; 23. Лd1 — b1, или 22. ... b5 : a4; 23. c3 — c4, или 22. ... Лa8 — c8; 23. a4 : b5, Лc8 : c3; 24. Фa6 : a7 с преимуществом для белых.

Положение после 21-го хода черных.



22.	Cg2 : d5	. . .

Теперь план неожиданно изменяется, и партия быстро кончается путем ряда жертв.

22.	. . .	e6 : d5
23	Лg1 : g7 +	Крg8 : g7
24.	Фa6 — f6 +	Крg7 — g8
25.	Лd1 — g1 +	Фh5 — g4
26.	Лg1 : g4 +	f5 : g4
27.	f4 — f5	Лd8 — c8

Если ладья останется на d8, то при случае впоследствии приобретает значение угроза e6 — e7; например: 27. ... Лa8 — c8; 28. e5 — e6, Cd7 — e8?; 29. e6 — e7, или 28. ... Cd7 — c6; 29. Фf6 — g5 +, Крg8 — h8; 30. f5 — f6, Лd8 — g8; 31. Фg5 — e5.

28.	e5 — e6	Cd7 — c6
29.	Фf6 — f7 +	Крg8 — h8
30.	f5 — f6	Лc8 — g8
31.	Фf7 — c7	Лa8 — c8
32.	Фc7 — e5	d5 — d4 +
33.	Крh1 — g1	Cc6 — d5
34.	f6 — f7 +	Лg8 — g7
35.	Фe5 : d5	Сдался.

Эта партия — букет разнообразных и тонких эстетических впечатлений; она делает честь обоим маэстро.

Боголюбов. — *Рети.*

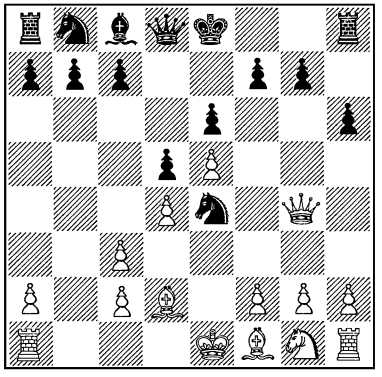
(Бреславль, 1925 г.)

1.	c2 — c4	e7 — e6
2.	d2 — d4	d7 — d5
3.	Кb1 — c3	Кg8 — f6
4.	Cc1 — g5	Cf8 — b4
5.	e4 — e5	h7 — h6
6.	Cg5 — d2	Cb4 : c3
7.	b2 : c3	Кf6 — e4
8.	Фd1 — g4	. . .

(См. диаграмму.)

Положение носит уже ярко выраженный характер. Белые собираются атаковать на королевском фланге, черные — на

Положение после 8-го хода белых.



ферзевом. Пешку g7 можно защитить только посредством Кре8 — f8 или же ее нужно продвинуть на g6; в обоих случаях королевский фланг будет ослаблен. После g7 — g6 ослабление чувствительнее, так как тогда белые получают мишень для атаки, которую они могут немедленно использовать, введя в игру ладью h1 посредством h2 — h4. К этому прибавляется еще угроза пожертвования в дальнейшем фигуры на g6. При защите пешки королем атака ведется против пункта g7, и ее трудно отразить. После 8. ... Кре8 — f8; 9. h2 — h4 грозит уже Cf1 — d3 с последующим Лh1 — h3 — g3. Защитой может служить маневр Кb8 — c6 — e7 — f5, при чем это — далеко не единственная защита. Короче говоря, нужно было продолжать 8. ... Кре8 — f8.

8.	. . .	g7 — g6
9.	Cf1 — d3	Ке4 : d2
10.	Крe1 : d2	c7 — c5
11.	h2 — h4	. . .

Здесь черным следует подумать об угрозе пожертвования фигуры посредством Cd3 : g6. В данный момент эта жертва отражается ходом Лh8 — g8. Но должны ли черные позволить слону оставаться на d3 вплоть до хода Лh1 — h3? Очевидно, черные могут сыграть Фd8 — e7, что дает королю мощную защиту. Повидимому это самое лучшее также и для того, чтобы усилить давление на пункт d4.

11.	. . .	c5 — c4

Но черные решают раз на всегда положить конец опасной угрозе. Этим они, однако, чрезвычайно затрудняют свою атаку на ферзевом фланге.

12.	Cd3 — e2	h6 — h5

Черные стояли перед дилеммой: или сыграть так, как они сыграли, или допустить ход h4 — h5, чтобы отвечать на него g6 — g5. С решением надо было торопиться, ибо белые могут уже ближайшим ходом играть h4 — h5, не опасаясь ответа Фd8 — g5 +, так как ходом f2 — f4 или даже Фg4 : g5 они поставили бы черных в затруднительное положение. Несомненно черные сделали свой выбор с тяжелым сердцем, так как после h6 — h5 белые завладевают черными полями на королевском фланге Однако вместо этого им все же следовало избрать другое построение, хотя при нем пешка h6 вскоре становится объектом атаки, а именно: 12. ... Фd8 — e7; 13. h4 — h5, g6 — g5; 14. f2 — f4, g5 : f4; 15. Фg4 : f4, Кb8 — d7; 16. Кg1 — h3, b7 — b5; 17. Кh3 — f2, a7 —

a5; 18. Kf2 — g4, Фe7 — g8 (или b5 — b4); 19. Лh1 — f1, Лa8 — a7. После этого позиция черных еще крепка, и они подготовляют контр-атаку. После же хода в тексте атака белых разражается с такой силой, что контр-атака черных кажется пустяком.

13.	Фg4 — f4	Kb8 — c6
14.	Kg1 — f3	Фd8 — e7
15.	Kf3 — g5	b7 — b5
16.	a2 — a3	. . .

Нужно ли делать этот ход именно теперь, представляется гадательным. Но, как бы то ни было, поле b4 необходимо было обезопасить от вторжения неприятельского ферзя.

16.	. . .	a7 — a5
17.	g2 — g4	Лa8 — a7

Черные не могут играть 17. ... h5 : g4, так как после этого белые вскоре завладеют линией *h*, сыграв h4 — h5. Пока же в распоряжении белых только линия *g*, и она преграждена конем g5.

18.	g4 : h5	g6 : h5
19.	Лh1 — h3	. . .

Эта ладья не только нападает, но и защищает короля, так как подкрепляет поля c3 и a3.

19.	. . .	b5 — b4
20.	Лh3 — f3	b4 : c3 +

Черные, повидимому, вынуждены к этому. Более естественной казалась подготовка атаки посредством Лa7 — b7 и Кc6 — a7 — b5, но черные не могут отдать белым, которые и без того стоят уже очень сильно, еще и линию *a*.

В этом, пожалуй, оправдание хода a2 — a3.

21.	Лf3 : c3	Лa7 — b7
22.	Лa1 — g1	Кc6 — a7
23.	Лc3 — g3	Сc8 — d7?

Жаль! Черные мужественно выдерживали атаку белых, которую они, конечно, предвидели; они создали к тому же контр-атаку. И вдруг, вместо естественного 23. ... Ка7 — b5, этот ход, который запирает короля и ладью. После 23. ... Ка7 — b5 белым пришлось бы умерить свою атаку и сначала сыграть 24. Лg1 — b1. Это грозило бы, конечно, ходом a3 — a4 и вынуждало черных ответить 24. ... a5 — a4. Для защиты короля белые могли бы сыграть тогда 25. Ce2 — d1, имея в виду одновременно и нападение на пешку a4. В положении черных после этого оставалось бы много опасного, но все же у них была бы контр-игра, которая поддерживала бы напряжение. Теперь же позиция черных рушится, как карточный домик.

24.	Ce2 : h5	. . .

Если черные ответят 24. . . . Лh8 : h5, то 25. Kg5 : f7, и король не спасется уже от грозных ладей. Черные сыграли еще

24.	. . .	c4 — c3 +

Белые ответили

25. Крd2 — e3

и черные сдались.

Содержательная партия, ставящая несколько значительных проблем и проведенная белыми с высоким мастерством.

Романовский. *И. Рабинович.*

(Ленинград, 1925 г.)

1.	e2 — e4	e7 — e6
2.	d2 — d4	d7 — d5
3.	Kb1 — c3	Cf8 — b4
4.	e4 — e5	. . .

Если 4. ... c7 — c5, то 5. a2 — a3, Cb4 — a5; 6. b2 — b4, c5 : b4; 7. Kc3 — b5, и черные попадают в стесненное положение. После 5. ... c5 : d4; 6. a3 : b4, d4 : c3; 7. b2 : c3, Фd8 — c7 черные, правда, выигрывают пешку, но белые после этого настолько опережают их в развитии, что это является для них достаточной компенсацией. Они продолжают 8. Kg1 — f3 и после 8. ... Фc7 : c3 +; 9. Cc1 — d2, Фc3 — c7; 10. Cf1 — d3 уже готовы к атаке.

Если же 5. ... Cb4 : c3 +; 6. b2 : c3, c5 — c4, то и в этом случае белые стоят, конечно, не плохо, немедленно захватывая инициативу ходом 7. Фd1 — g4.

4.	. . .	f7 — f6

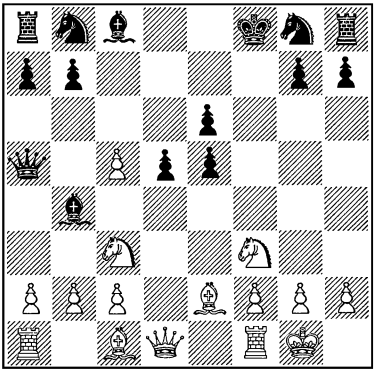
Черные хотят сейчас же взять быка за рога.

5.	Kg1 — f3	c7 — c5
6.	Cf1 — b5 +	Kpe8 — f8

Это рискованно, но последовательно. Слона c8 черные не хотят разменивать, так как это повело бы к значительному ослаблению пешки e6. Они не закрываются от шаха конем, так как считают позицию слона на b5 опасной для него; уже ход c5 — c4 грозит этого слона выиграть.

7.	d4 : c5	Фd8 — a5
8.	Cb5 — e2	f6 : e5
9.	0 — 0	. . .

Положение после 9-го хода белых.



Интересное положение. В распоряжении белых имеется несколько угроз, и черным лучше всего было бы взять коня c3 и затем защищать пешку *e*. Правда, после этого белые могут открыть игру посредством c3 — c4 и начать теснить короля. Борьба была бы для черных не легкой.

9.	. . .	Kb8 — c6

Теперь белые прокладывают себе дорогу другим способом.

10.	Kc3 : d5	e6 : d5
11.	c2 — c3	Cb4 : c5
12.	b2 — b4	Kc6 : b4
13.	c3 : b4	Cc5 : b4
14.	Ла1 — b1	Cc8 — f5

Черные добиваются, чтобы белые отдали качество, и белые охотно идут на это. Но задача черных вообще не легка. Их центральные пешки висят, и одна из них все равно должна погибнуть, если же 14. ... e5 — e4, то 15. Kf3 — d4 с очень сильным продолжением f2 — f3.

15.	Лb1 : b4	Фa5 : b4
16.	Фd1 : d5	Кg8 — e7
17.	Фd5 : e5	Фb4 — c4
18.	Фe5 — b2	. . .

При таком положении короля противника и при наличии ферзя отсутствие качества не играет особой роли. Королю черных нужно три хода, чтобы укрыться в безопасном месте: h7 — h6, Крf8 — g8 — h7. Но у белых имеются объекты атаки, например: ферзь, конь на e7, пешка b7. К тому же белые хорошо развиты, и у них нет значительных слабостей. Таким образом жертвы белых позиционно оправдываются.

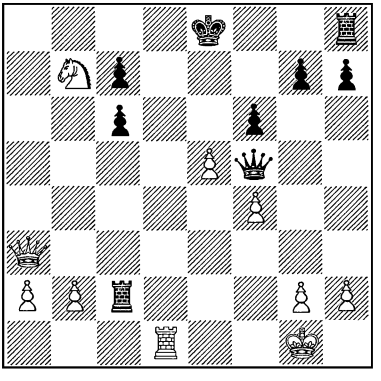
18.	. . .	Лa8 — c8
19.	Cc1 — h6	Лh8 — g8
20.	Фb2 — f6 +	Крf8 — e8
21.	Ce2 — b5 +	Лc8 — c6

Черные капитулируют, — давление белых фигур слишком сильно.

22.	Ch6 : g7	Cf5 — d7
23.	Cb5 : c6	Фe4 : c6
24.	Лf1 — e1	Фc6 — c5
25.	Cg7 — h6	Крe8 — d8
26.	Ch6 — f8	Сдался.

Игра белых производит впечатление непосредственности и свежести, она полна изобретательности и обличает проницательную и смелую оценку.

Б. Бау.



Э. Неберман.

Белые начинают и выигрывают.

Черные грозят сыграть Фf5 — g4 с роковыми для белых последствиями. Но белые предвидели угрозу и заранее рассчитали защиту. Для проведения ее требовалась величайшая точность. 1. Лd1 — d8 + не ведет к выигрышу, так как на это последует 1. ... Крe8 — f7; 2. Лd8 : h8, Лc2 — c1 +; 3. Крg1 — f2, Фf5 : f4 +, и черные выигрывают.

1.	Фa3 — a8 +	Крe8 — f7!
2.	Фa8 : h8	Фf5 — g4!
3.	Лd1 — d7 +	. . .

Не вело ни в каком случае к выигрышу 3. Kb7 — d8 +, Крf7 — g6. Здесь нужно было рассчитать все очень точно. После хода в тексте белые выигрывают не ферзя, как мо-

жет показаться на первый взгляд, а ладью.

3. . . . Фg4 : d7

Если 3. . . . Крf7 — e6, то 4. Лd7 — d6 +, Крe6 — f7; 5. Кb7 — d8 +, Крf7 — g6; 6. Лd6: f6 +, g7 : f6; 7. Фh8 — g8, и белые легко выигрывают.

4. e5 — e6 + Крf7 : e6

Кажется совершенно невероятным, что белые после этого могут еще выиграть, однако, это именно так.

5. Фh8 — g8 +

Если король отступит на f5, то 6. Фg8 : h7 + выигрывает ладью. Не помогает также и отступление на e7 из-за 6. Фg8 : g7 +, после чего ферзь вскоре берет пешку h7 с шахом. Таким образом белые выигрывают партию.

Торре. — *Грюнфельд.*

(Мариенбад, 1925 г.)

1.	d2 — d4	d7 — d5
2.	Кg1 — f3	c7 — c6
3.	Сc1 — f4	Кg8 — f6
4.	e2 — e3	Фd8 — b6
5.	Cf1 — d3	. . .

Белые жертвуют пешку, так как черные, взяв ее, потеряют три темпа (Фd8 — b6 : b2 — b6), и их ферзь после того все еще будет занимать невыгодную позицию.

5.	. . .	Фb6 : b2
6.	Кb1 — d2	Фb2 — b6

Черные были вынуждены принять жертву, так как слон f1 занял диагональ d3 — h7, и если бы после этого белые успели еще защитить пешку b2, хотя бы посредством Лa1 — b1, то они начали бы атаку на ферзевом фланге, при чем пешка c6 явилась бы удобной мишенью для маневра b2 — b4 — b5.

7.	0 — 0	e7 — e6
8.	e3 — e4	d5 : e4

Если 8. ... Cf8 — e7, то последует хотя бы 9. c2 — c4, чтобы по возможности вскрыть положение, но не 9. e4 — e5, что имело бы смысл лишь в том случае, если бы черные уже рокировали.

9.	Кd2 : e4	Кf6 : e4
10.	Cd3 : e4	Кb8 — d7
11.	Фd1 — e2	. . .

Белые соединяют ладьи, оставляя открытыми все возможности их дальнейшего использования.

11.	. . .	Кd7 — f6
12.	Ce4 — d3	Cf8 — e7

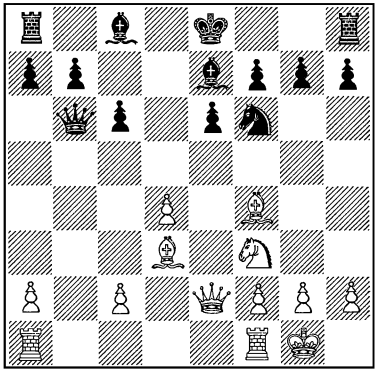
(См. диаграмму.)

Партия более или менее равна. Черные сохранили свое материальное преимущество, белые — позиционное.

13. Cf4 — e5 . . .

Этим ходом белые, с одной стороны, связывают коня f6, поскольку пешка g7 не защищена, с другой — угрожают его при случае разменять и тем

Положение после 12-го хода черных.



самым лишить пункт h7 важного прикрытия.

13. . . . 0 — 0

Но здесь черные допускают ошибку. Им следовало насколько возможно не торопиться с рокировкой, чтобы не определять преждевременно положения. Белые же только того и ждут, чтобы бросить свои силы на короля. Черным нужно было прежде всего сыграть 13. ... Фb6 — d8, так как их ферзь слишком удален от игры.

14. Кf3 — g5 . . .

Вызывая этим ослабление пешек королевского фланга черных.

14. . . . g7 — g6

Меньшим злом было 14. ... h7 — h6; 15. Кg5 — e4, Кf6 : e4; 16. Фe2 : e4, f7 — f5. Пешка *e* была бы отсталой, но зато король находился бы в безопасности.

15. h2 — h4? . . .

Грюнфельд сам приводит в „L'Alfiere di Re" следующую изящную комбинацию: 15. Фe2 — f3, Фb6 — d8; 16. Фf3 — h3, h7 — h5 (если Кf6 — h5, то 17. Кg5 : h7, Лf8 — e8; 18. g2 — g4); 17. g2 — g4, Крg8 — g7 (на 17. ... Кf6 : g4 последует 18. Фh3 : h5); 18. g4 : h5, Лf8 — h8. Здесь Грюнфельд прерывает свой анализ, но, повидимому, после 19. h5 — h6 + положение черных проиграно (19. ... Лh8 : h6?; 20. Фh3 : h6 +); по меньшей мере, пешка h6 очень сильна и крайне стесняет черных.

15. . . . Фb6 — d8

Белая пешка *h* не представляет большой угрозы. На 16. h4 — h5 черные могут теперь ответить 16. ... Кf6 : h5, так как после 17. Кg5 : h7, Лf8 — e8 конь h7 будет в опасности. Поэтому белые должны подвести новые силы или отыскать новую слабость.

16. Лa1 — b1 . . .

Отсюда ладья угрожает пешке b7 и при случае может быть переведена через b3 для атаки на короля. Однако важнее было сыграть сначала Лf1 — d1, так как пешке d4 угрожает опасность.

16. . . . Кf6 — d7

Черные оттесняют форпосты белых.

17. Сe5 — f4 Сe7 — f6
18. Лf1 — d1 . . .

А теперь необходимо было сыграть 18. c2 — c3.

18. . . . Кd7 — b6
19. c2 — c4 . . .

Чтобы воспрепятствовать ходу Кb6 — d5; однако ход c2 — c4 чересчур смел. Что угрожало бы черным после 19. ... Фd8 : d4? Если 20. Сf4 — e3, то 20. ... Фd4 — e5, и у белых нет эквивалента за две проигранные пешки.

19. . . . Сc8 — d7

Черные неправильно оценивают положение; они полагают, очевидно, что при спокойном продолжении преимущество будет на их стороне, но это совсем не так.

20. Лb1 — b3 Лa8 — c8
21. Сd3 — e4 . . .

Белые нашли слабое место черных: пункт b7. Этот пункт играет роль во всех последующих комбинациях. Уже грозит c4 — c5.

21. . . . h7 — h6
22. Кg5 — f3 Сf6 — g7
23. Сf4 — d6 f7 — f5
24. Сe4 — c2 . . .

Наконец-то черные ликвидировали угрозу c4 — c5, так как теперь в случае движения пешки конь отойдет на d5 и будет грозить выигрышем качества на c3.

24. . . . Лf8 — f7
25. Кf3 — e5 Сg7 : e5
26. Сd6 : e5 Крg8 — h7
27. Лb3 — g3 Фd8 — e7

Если черные возьмут пешку h4, то вскоре последует Лg3—h3, и пешка h6 станет катастрофически слабой.

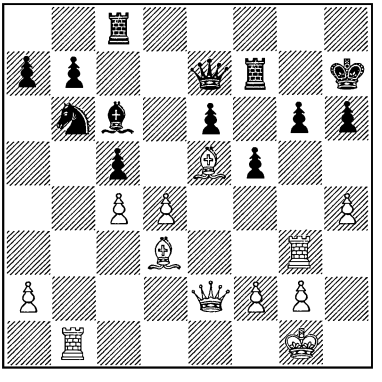
28. Лd1 — b1 c6 — c5

Пункт b7 опять в центре внимания.

29. Сc2 — d3 Сd7 — c6

Этому слону надлежало стать на c8. Грюнфельд полагает, что сыграй он 29. ... Лc8 — g8, ему удалось бы укрепить положение и добиться преимущества. Ход в тексте был опровергнут Торре, а значит был неправилен, но и ход, предложенный Грюнфельдом, все еще оставлял белым преимущество. Если 29. ... Лc8 — g8, то 30. h4 — h5, g6 — g5; 31. Фe2 — e3. Это вынуждает 31. ... Лg8 — c8; 32. f2 — f4, или 31. ... c5 : d4, 32. Сe5 : d4. Так как теперь 32. ... Сd7 — c6 едва ли хорошо, из-за ответа 33. Лb1 — e1, то, очевидно, что преимущество на стороне белых, которые могут отыграть свою пешку, когда им только вздумается.

Положение после 29-го хода черных.



30. d4 — d5 . . .

Функция пешки e6 заключается в защите пункта f5. На

этом и основывается комбинация.

30. . . . e6 : d5

Это — смерть. Во всяком случае нужно было немедленно вернуться слоном на d7. В этом случае после 31. h4 — h5, g6 — g5; 32. d5 : e6 с последующим Лg3 — e3 непосредственной опасности еще не было. Теперь же следует разгром.

31. Лg3 : g6 Лc8 — g8

Если 31. ... Крh7 : g6; 32. Фe2 — g4 +, Крg6 — h7; 33. Ce2 : f5 +, Лf7 : f5; 34. Фg4 : f5 +, Крh7 — g8; 35. Фf5 — g6 +, Крg8 — f8, то белые выигрывают ходом 36. Ce5 — d6.

32. Лg6 : g8 Крh7 : g8
33. Cd3 : f5 Лf7 : f5

На 33. ... Kb6 : c4 последует 34. Фe2 — g4 +, Крg8 — f8; 35. Ce5 — f4, Фe7 — f6; 36. Лb1 — e1 с угрозой Лe1 — e6.

34. Фe2 — g4 + Лf5 — g5
35. h4 : g5 Фe7 : e5
36. g5 : h6 + Крg8 — h7

Партия черных при правильной игре безнадежно проиграна, так как их король не может найти безопасного убежища.

37. Лb1 — b3 Cc6 — d7
38. Фg4 — h4 Фe5 — e1 +
39. Крg1 — h2 Фe1 — e4
40. Фh4 — f6 Фe4 — g6
41. Фf6 — e7 + Крh7 — h8

Или 41. ... Крh7 : h6; 42. Лb3 — f3

42. Фe7 — f8 + Крh8 — h7
43. Фf8 — e7 + Крh7 — h8
44. Лf3 — e3 Фg6 : h6 +
45. Крh2 — g1 . . .

Ладья загораживает ферзю поле c1.

45. . . . Фh6 — g7
46. Фe7 — d8 + Фg7 — g8
47. Фd8 — f6 + Фg8 — g7
48. Фf6 — f4 Cd7 — g4
49. Лe3 — g3 Kb6 : c4
50. Лg3 : g4

и белые легко выиграли.

Этих примеров и образцов достаточно, поскольку читатель внимательно следит за изложением, критически взвешивает прочитанное, затем применяет его на практике и таким образом усваивает его. Способов применений много, ибо практика многообразна, и поэтому нашей памяти надо предлагать немногое, проверенное, хорошее и цельное.

ЗАКЛЮЧИТЕЛЬНЫЕ ЗАМЕЧАНИЯ

I. ОБ ОБУЧЕНИИ ШАХМАТНОЙ ИГРЕ

Обучение шахматной игре поставлено у нас еще чрезвычайно плохо. Большинство шахматных любителей медленно взбирается на некоторый, в сущности очень незначительный, уровень шахматного умения и застывает на нем на многие десятилетия. Игроков, которым маэстро может с успехом давать ферзя вперед, существуют миллионы; игроков, перешагнувших эту ступень, можно насчитать наверно не больше четверти миллиона. Если мы примем, что игроков, которым можно давать вперед ладью, наберется сто пятьдесят тысяч, игроков на коня вперед — пятьдесят тысяч, на пешку и два хода — сорок тысяч, на пешку и ход — девять тысяч и около тысячи игроков, которым маэстро ничего не может дать вперед, — то мы не сделаем большой ошибки. Если же высчитать затрату сил, связанную с достижением этих результатов, то можно ужаснуться: литература из многих тысяч томов, сотни, если не тысячи, шахматных отделов в газетах, лекции, турниры и турнирные сборники, шахматные курсы, тысячи шахматных клубов, сотни союзов, матчи между маэстро, клубные матчи, междуклубные матчи, междугородные матчи, международные матчи, — за доской, по переписке, по телеграфу, по телефону, к тому еще тысячи шахматных кафэ, где множество зрителей следит за легкими партиями и, оживленно разговаривая, комментирует и анализирует их — поистине колоссальная затрата энергии!

Нельзя пройти мимо этих фактов, только улыбнувшись. Конечно шахматы, несмотря на их тонкое и глубокое содержание, являются лишь игрой и не могут требовать к себе такого же серьезного отношения, как наука и техника, которые служат насущным потребностям общества; еще менее можно их сравнивать с философией и искусством. Но именно поэтому нет никакой пользы в том, чтобы любитель для усовершенствования в шахматной игре напрасно терял время, которое могло бы быть использовано для более серьезных целей, и стоит призадуматься над тем, что мы, изучая шахматную игру, затрачиваем столь много усилий и столь малого достигаем, — это характерно для нашей так называемой культуры.

Мы научились организовывать фабрики, но мы не умеем еще быть экономными в нашей духовной работе, в создании духовных ценностей.

Не подумайте, что это просто жалобы с моей стороны; нет, я хочу здесь наметить и осветить, хотя бы и с калейдоскопической беглостью, некоторые связующие шахматы и жизнь моменты, ибо шахматы с первых же шагов своих были связаны с жизнью.

Представим себе теперь, что некий маэстро, вооруженный знанием своего дела, хочет научить играть в шахматы какого-нибудь юношу, не знающего этой игры, и довести его до класса той тысячи игроков, которая уже ничего не получает вперед. Сколько времени потребуется на это? Для ответа я предлагаю следующий расчет:

Правила игры с упражнениями	5 час.
Элементарные эндшпили	5 „
Несколько дебютов	10 „
Комбинация	20 „
Позиция	40 „
Практическая игра с анализом	120 „

Затратив 200 часов, юноша, даже если он не обладает шахматным талантом, должен сделать такие успехи в игре, что займет место среди этой тысячи. Однако имеется около четверти миллиона любителей, которые ежегодно тратят не меньше 200 часов на шахматную игру, и лишь немногие из них попадают в эту тысячу. Не вдаваясь слишком далеко в вычисления, я думаю, что не буду голословным, если скажу, что в области шахмат в наши дни достигается лишь одна сотая того, чего можно и должно достичь.

Наше обучение во всех областях страдает исключительной расточительностью времени и ценностей, например, хотя бы в области математики и физики; тут соотношение между достигнутым и возможным показывает еще более плачевные результаты, чем в шахматах.

Не играет ли здесь роль желание не позволить массе развиваться? Для господства посредственности глупость массы является главным условием существования. Однако в шахматах этот мотив отсутствует совершенно, и здесь виною плохих результатов является только наша собственная ограниченность.

Обучение шахматной игре должно быть воспитанием способности самостоятельно мыслить. Умение играть в шахматы не должно быть делом исключительно памяти, просто потому хотя бы, что запоминание вариантов не является делом достаточной важности. Если человеку приходится тратить силы для заучивания наизусть, то он должен знать — для чего он это делает. Память — слишком ценное орудие, чтобы тратить ее на пустяки. Из моих 56 лет я потратил по меньшей мере 30 на то, чтобы забыть заученное или прочитанное мною, и то, что мне это удалось, придало мне душевной бодрости, наполнило меня чувством некоторой легкости.

Если нужно, я могу увеличить свое шахматное знание; если нужно, я могу постичь то, чего до сих пор не знал. Багаж, сохраняемый моей памятью, невелик, но это немногое у меня всегда под рукой и годится для многих случаев в жизни. Я держу его всегда в порядке, но избегаю его увеличивать.

Итак, сохранять в памяти следует не выводы, а *методы*. Метод — эластичен: он может быть применен во всяком случае жизни. Вывод, так как он связан с известными индивидуальными условиями, всегда является чем-то застывшим. Метод порождает выводы в большом количестве; некоторые из них врезываются в память, но они должны служить лишь для пояснения и сохранения жизнеспособностй *правил*, которые систематизируют и объединяют тысячи выводов. Вот такими полезными, жизненно важными выводами нужно время от времени пополнять свою память, подобно тому как принятием пищи и питья пополняют то, что потеряно при обмене веществ. Но это выводы, которые стоят в живой связи с правилами, — с правилами, которые опять-таки найдены благодаря живым методам, т.-е., короче говоря, весь этот процесс должен быть полон жизни.

И кто хочет воспитать в себе способность самостоятельно мыслить в шахматах, тот должен избегать всего, что в них мертво: надуманных теорий, которые опираются на очень немногие примеры и на огромное количество измышлений; привычки играть с более слабым противником; привычки избегать опасности; привычки без критики перенимать и, не продумывая, повторять варианты и правила, примененные другими; самодовольного тщеславия; нежелания сознаваться в своих ошибках, — короче говоря, всего, что ведет к рутине или анархии.

Программу развития шахматных способностей можно было бы представить в общем виде, однако, индивидуальные особенности шахмат выступают тотчас, как только ставится второе требование: ввести изучающего в круг теории Стейница.

У этой теории есть своя история, которую изучающий должен узнать, потому что она проливает некоторый свет на природу человеческого характера. В ней есть смысл, который сначала проявлялся в столкновениях различных теорий и который приобрел авторитет после матча Стейница с Цукертортом. В ней есть и более сокровенный смысл, который нужно раскрыть изучающему. И в конце концов она воспитывает в изучающем способность самостоятельно мыслить, она заставляет его самостоятельно построить таблицу ценностей и сохранять ее в порядке. Она требует от него смелости, осторожности, силы и бережливости в распоряжении средствами и является для него, таким образом, хорошим образцом для деятельности вне шахматной сферы.

Этот путь обучения требует хороших учителей — мастеров шахматной игры, которые одновременно обладают и педагогическим дарованием.

Как должны такие учителя выполнять свою задачу? — Вводя молодежь в игру путем лекций, посредством хороших книг, посредством живой игры со своими учениками. С другой стороны, необходимо комментировать партии, игранные учениками, выявляя хорошие стороны и указывая ошибки, чтобы таким образом облегчать работу учеников, но отнюдь не насиловать самостоятельности их мышления. Приемы и способы, которые может применять учитель, весьма разнообразны.

Для шахматного мира возникает проблема подготовить таких учителей и, подготовив, поддержать их в их устремлениях. Таким образом можно было бы облегчить трудный путь шахматных мастеров, которые должны сделать из шахматной игры профессию, если они хотят достигнуть наилучшего в пределах своих возможностей.

II. О БУДУЩНОСТИ УЧЕНИЯ СТЕЙНИЦА *

Учение Стейница можно легко представить в математической форме, положив в его основание некоторый вид шахматной игры, ходы и правила которой подчинялись бы элементарной математической символике. Японская игра „го“ обладает, между прочим, почти такою формой. Для подобной игры вопрос — подтвердит ли анализ положений правила Стейница — имеет смысл и будет разрешен, повидимому, не в очень отдаленном будущем. В тот момент, когда это решение будет найдено, человечество окажется перед новой научной областью, которую предварительно можно назвать математикой или физикой борьбы.

Различные виды борьбы, которую ведет в настоящее время человечество — войны, дипломатические сношения, конкуренция в производстве, диспуты в прессе и пр., и пр., — все это ведется дилетантским способом. Тот факт, что войны в наше время представляются еще необходимыми, объясняется лишь малой культурностью современных людей, ибо человечество имеет другие возможности для удовлетворения своих стремлений к прогрессу и к торжеству права и здоровых этических начал. Конечно, уяснить это людям будет трудной задачей, так как они не хотят слушать; но эта задача облегчится в тот момент, когда

---

* В этом втором „заключительном замечании“ Ласкер пытается обосновать свою, в нескольких местах книги уже не раз проскользнувшую мысль о том, что шахматной теории Стейница принадлежит будущность не только в одной узкой области шахмат или даже игры вообще. Как всякий большой специалист, Ласкер тут увлекается своим любимым делом настолько, что предполагает разрешить при посредстве шахмат труднейшие вопросы социальной жизни и классовой борьбы. Редакция не сомневается, конечно, в том, что советский читатель сумеет подойти критически к подобным утверждениям и простит автору его увлечение.

учение о борьбе станет наукой. Ибо тогда аргументы против войны будут опираться на огромный авторитет строгого знания, и для дилетантских нападок заинтересованных сторон не будет места.

Проблема — лишить войну прав пока еще узаконенного института — получит возможность разрешения потому, что у человечества нет недостатка в других видах борьбы. Конкуренция исследователей, изобретателей, искателей нового, художников, политиков и без того является успешным залогом того, чтобы не умирало здоровое движение, осуществляющее кровообращение в организме культуры. Эта конкуренция сохранит свою импульсивность и много тысяч лет спустя, когда, говоря словами Виктора Гюго, пушки будут выставлены в музеях, рядом с орудиями пытки средневековья, как воспоминание об исчезнувшем, лживом, варварском времени. Своеобразная математика какого-нибудь вида шахматной игры далеко еще не разрешает, конечно, всей грандиозной проблемы обоснования жизненной борьбы. Она только ставит эту проблему, указывает направление для ее решения, но самый большой шаг предстоит еще сделать в будущем. Однако после этого исследователям нечего бояться неуспехов, ибо первый шаг всегда — самый трудный. Первый шаг статики состоял в Архимедовом законе рычага, первый шаг динамики — в Галлилеевом законе падения, и после этого победное шествие механики, как ни скромно было ее начало, нельзя было уже остановить никакими человеческими силами. То же развитие ожидает и науку о борьбе после того, как будет достигнут первый скромный успех.

Во всяком случае нужно желать, чтобы уже теперь были организованы институты для работ в этом направлении, институты, в которых велись бы исследования и прорабатывался бы уже накопившийся в значительном количестве материал; институты, подготовляющие учителей, которые должны вырвать массу из ужасающего дилетантизма в вопросах борьбы; институты, которые создали бы руководства или книги для чтения, доступные и понятные массам. Такого рода институт следовало бы учредить в каждой стране, которая сама хочет развиваться и вместе с тем облегчить участь всего человечества.

Эти планы отнюдь не фантастичны; без всякого сомнения они будут осуществлены. Почему же не теперь? Будем надеяться, что и в нынешнее время ослепления разум не отвергнут окончательно.

УКАЗАТЕЛЬ ИМЕН *

(Цифры указывают страницы, на которых встречается имя шахматиста; курсивом выделены игранные данным шахматистом партии, приведенные в книге полностью.)

Алехин 79. 109. 123. *276. 280. 285.*
Алехина — защита 78.
Альбин 119.
Альгайера — гамбит 51.
Андерсен 33. 172. 177. *178.* 181. *183.* 190. 200. 203. 204. *235.* 240.

Барделебен 130.
Бау 293.
Баухэр 117.
Бауэр 118.
Бахмач 123. 126. 190.
Берг 143.
Бергер 110. *254.*
Берд 80. 124. 186.
Берн 114. *255.*
Бернштейн 76. 82. 129. 201.
Блэкберн 134. 203. *244.*
Блюменфельд 48.
Боголюбов 66. 113. *245. 247. 265. 270. 278. 287. 289.*
Боден 119. 182.
Больц 118.
Бонео 263.
Брюль *170.*

Венинк 139.
Видмар 160.
Вильнев-Эсклапон 239.
Винавер *242.*

Гавилан 206.
Гампе *177.*
Гармонист 131.
Гаррвиц 143.
Гаспари *254.*
Гиршфельд 108.
Гольмайо 205.
Готшалль 142.
Грин *179.*
Громадка 248.
Грюнфельд *294.*

Давидсон 134.
Димер 144.
Дуз-Хотимирский *264.*
Дурас 66. 111. 202. *218.*
Дюфрэнь 143. 240.

Зейц 263.
Зельман *187.*
Зноско-Боровский 129. *255.*
Зэмиш *275.*
Зюхтинг 116. *259.*

Ион 116.

Каган 105.
Кальдас Виана 128.
Капабланка 98. 115. 127. 162—165. 199. *261. 264.*
Каро-Канн — защита 80.
Кауфман 164.
Кизерицкий *235.*
Кизерицкого — гамбит 50.
Колиш 120.
Колле *226. 285.*
Кольсте *225.* 228.
Кон, В. 132.
Кон, Э. 159. 202.
Кориа 263.
Куббель, Л. 105. 145. 146. 251. 252.
Куннингэма (Кэннингэма) — гамбит 55.
Куссман 109.

* Настоящий указатель имен, встречающихся в книге, составлен нами специально для русского издания. *Ред.*

Ланге — атака Макса Ланге 43.
Ласкер, Эд. 122.
Ласкер, Эм. 112. 118. 122. 126. 133. 136. 149. *222. 243. 257.*
Левенталь 108.
Леонгардт 39. 40.
Линден 143.
Липке 80.
Липшюц 84.
Лист 248.
Лойд 237.
Льюис 161.
Лябурдоннэ *171.* 172. 185 — 187. *221.*

Майет 108.
Мак-Доннель 161. *171.* 182. *221.*
Марко 111.
Мароци 143.
Маршалль 44. 91. 147. 162. 198. *261.* 266. *276.*
Мейтнер 109.
Меллера — атака 61.
Метгер 155.
Мизес 131. *269. 287.*
Молина 127.
Монгредиен *180.*
Морфи 100. 117. 172. 173. 177. 181. 200. 203. 204. 235.
Муурлинк 141.
Муцио — гамбит 51. 54.
Мэзон *242.*
Мэкензи 134. *198.*

Неберман 293.
Нигольм 113.
Нимцович 132. 157. 163. 214. *278.*
Нимцовича — дебют 76.

Ольсон 113.
Оппен 112.
Оуэн 119.

Паульсен, Л. 48. 100. 120. 155.
Перлис 160.
Пильсбери *222. 243. 254.*
Понсе 206.
Попиль 111.
Пост 105.
Поттер 183.
Пшепюрка 132.

Рабинович, И. *292.*
Ратнер 250.
Реджио 131.
Рети 113. 148. *226.* 228. *245. 270. 280. 289.*
Рети — дебют 93.
Ривьер 117.
Ринк 253.
Романовский *265. 292.*
Рубинштейн 62. 66. 74. 80. 91. 133. 136. *217. 218. 246. 282.*

Сальве 124. 160. 198. *217.*
Сальвио 51.
Свенониус 66. 67.
Сильвестр 128.
Стаунтон 172.
Стейниц 43. 51. 68. 76. 87. 107—109. 117. 119. 121. 124—126. 130. 173 — — 176. *177—180.* 181. 182. *183.* 185. 186. *187—195.* 196. 197. 204—210. 220. 224. 225. 229—232. 245. 270. 273. 300. 301.

Тарраш 44. 112. 114. 126. 143. 147. 149. 150. 162. 203. 225. *254.* 258.
Тартаковер 115. 123. 136. 199. 263. *269.*
Тейхман 201. *246.*
Томас 147. *282.*
Торре *225. 273. 294.*
Троицкий 103. 104. 114. 138. 142. 249. 250.

Фалькбеера — контр-гамбит 57.
Филидор 51. 157. 167. 168. *170.* 171. 173. 184—187. 283.
Филидора — защита 36.
Флюсс 132.
Форгач 82. 111. 133. 159.
Фрейман 133.
Фрома — гамбит 79.
Фэндрих 164.

Халльгартен 144.
Хэнем 38.

Цукерторт 51. 121. 176. 186. *188—195.* 208. *244.* 300.
Цукерторта-Рети — дебют 93.

Чигорин 52. 108. 125. 130. 147. 186. 205—207.

Шаллопп 190.
Шельфхут 141.
Шиффере 130. 131.
Шлехтер 66. 72. 124. 203. 246. *259.*
Шмид 110.
Шпильман 113. 136. 159. 160. 247. *275.*
Штенеберг 118.

Эванса — гамбит 62.
Энглунд 113.
Эссер 134.

Якобсон 113.
Яновский 126. 149. 165. *257.*
Ятс 98. *273.*

ЦЕНА 3 р. у