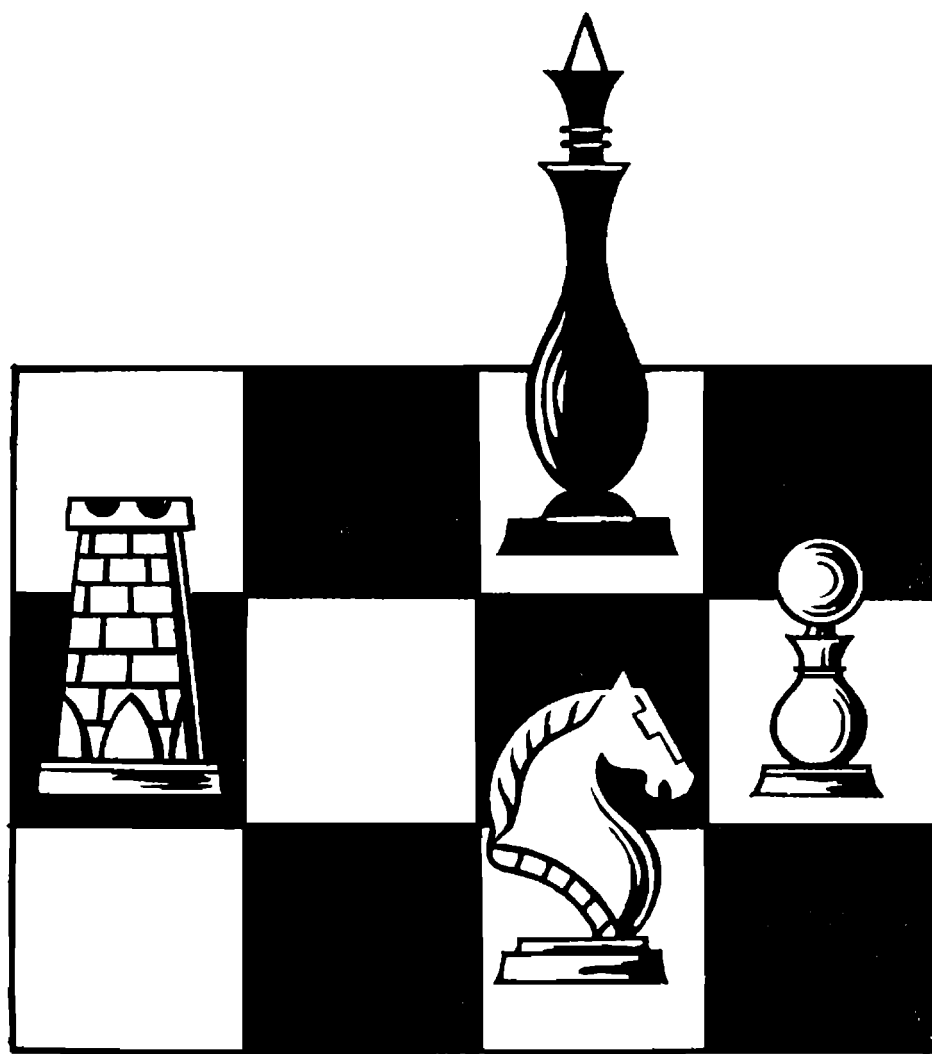


О. ПОЛЯК
Ю. НІКОЛАЄВСЬКИЙ





О. ПОЛЯК
Ю. НІКОЛАЄВСЬКИЙ

ВЧІТЬСЯ ГРАТИ В ШАХИ

ВИДАВНИЦТВО ДИТЯЧОЇ ЛІТЕРАТУРИ
«ВЕСЕЛКА»
КИЇВ 1973

Ця книжка для тих, хто хоче навчитися грати в шахи. У ній розглядаються правила та основні стадії цієї чудової, захоплюючої гри. Юний шахіст знайде тут і коротенькі нариси про визначних шахістів різних часів і різних країн, зможе познайомитися з прикладами їхньої шахової творчості.

Художнє оформлення
Олексія Фаврчука

© Видавництво «Веселка», 1973



З ІСТОРІЇ ШАХОВОГО КОРОЛІВСТВА

Шахи — гра давня, й своїм корінням сягає в глибину віків. Історія не лишила нам імені винахідника цієї гри, не знаємо ми й точно року, коли вона виникла, бо не маємо ніяких давніх документів, які б засвідчували це. Може, й були ті документи, та не дійшли вони до нас — згоріли в горнилі віків, у вогні нескінченних воєн і пожеж, що невблаганно супроводжували людство протягом його суворої історії. Тільки людська пам'ять та значно пізнішого походження рукописні твори безіменних і відомих авторів донесли до нас поетичні перекази й легенди про виникнення цієї чудової гри.

У нас найчастіше згадують одну таку легенду. Наводять її у книжках і журнальних статтях, розповідають на лекціях, присвячених шахам.

Зміст цієї легенди такий.

Жив у Індії всемогутній раджа. Надокучили йому всі знані ним розваги, і зажадав він такої, яка б захопила й звеселила його, принесла б йому велику насолоду. А того, хто таку розвагу придумає, обіцяв раджа щедро нагородити.

І ось з'явився до володаря мандрівник, мудрий брамін, і навчив його грати в царську гру. Три дні й три ночі грали вони, і мав раджа з цієї гри велику насолоду. А щоб дотримати свого слова, запропонував брамініві самому визначити нагороду.

І сказав мудрий брамін своє слово: хай раджа покладе на першу клітинку шахівниці одне пшеничне зерно, на другу — двоє, на третю — четверо і так з кожною клітиною хай подвоює кількість зерен — аж до останньої.

Зрадів раджа, бо мізерною видалася йому плата за таку мудру гру. Але радість його була передчасною. Підраховали оті зерна, і виявилося, що в усіх володаревих коморах немає їх стільки. І число те було 265^5 ...

Кінець легенди сумний: розгніваний володар звелів зітнути мудрому брамініві голову...

Кілька інших легенд про шахи переповів у своїй безсмертній поемі «Шах-Наме» класик таджицької і перської літератур Фірдоусі, який жив у X—XI століттях.

То легенди...

А що ж кажуть історики?

Вивчаючи археологічні знахідки та вишукуючи в старовинних рукописах найдрібніші згадки про гру, яка нагадувала б собою шахи, вони дійшли висновку, що батьківщиною цієї гри справді була Індія.

Десь півтори тисячі років тому, а може й більше, з'явилася там гра, у якій змагалися між собою чотири армії, а в кожній армії було чотири «роди військ»: піхота, кіннота, бойові візки та слони. І називалася вона *ч а т у р а н г а*, що в перекладі означає «чотири частини». Грали в неї четверо — кожен гравець орудував своєю армією.

Мудра й цікава гра не забарилася поширитись у сусідніх з Індією країнах — вона стала популярною в Ірані, Середній Азії тощо. За межами своєї батьківщини вона зазнала змін. Там з'явилися нові правила гри, чотири армії об'єдналися в дві, і грати стало двоє суперників. Переінакшили й назву гри. У країнах арабського халіфату вона поширювалася під назвою *ш а т р а н д ж*. В арабів з'явилася й перша рукописна література про цю гру, де, власне, витлумачувалася суть шахової гри.

У Європу шахи прийшли через завойовану арабами Іспанію і здобули тут належну шану. У західних країнах далі змінюються правила гри, завдяки чому вона стає динамічнішою, цікавішою. Слон, наприклад, дістає право рухатися по всій діагоналі, а ферзь, поєднавши ходи слона й тури, стає наймогутнішою фігурою. Пішкам дозволили хід на дві клітини. Не забули й про короля — цього вимагав зрослий темп гри. Йому придумали рокоіровку, завдяки якій він дістає змогу переходити з центра своєї горизонталі в безпечніше місце.

У часи розквіту рицарства в Західній Європі існував так званий «кодекс семи чеснот рицаря». Згідно цього кодексу справжній рицар мав бути бездоганним вершником, влучним стрільцем із лука, умів би добре плавати, боротися, складати вірші, грати на лютні й у шахи.

Це була вишукана, красива гра, яка причислялася до мистецтва.

На Русь шахи теж прийшли давно. Їх знали ще в Київській Русі, у Новгороді Великому. Про це свідчать численні знахідки шахових фігур під час археологічних розкопок, які провадилися тут у різні часи. А згадаймо російські билини. Сюжети їхні взято в основному з часів десь XI—XIV століть, але не в одній билині ми знаходимо згадку про шахову гру. У шахи, наприклад, уме

грати й новгородський купець Садко, і славний богатир Ілля Муромець з чернігівської землі.

На руські землі шахи, очевидно, прийшли з країн Середнього Сходу. На користь цієї думки свідчать назви фігур та окремі терміни, які збереглися донині — шах, мат, ферзь...

Минали сторіччя, на карті з'являлися й зникали великі імперії, щезали монархічні династії. Шахове ж королівство міцніло, завойовуючи все більше прихильників. Уже у XVI—XVII століттях повсюдно почали грати за правилами, що за ними граємо ми й тепер.

Перший друкований трактат про шахову гру побачив світ наприкінці XV століття. Автором його був іспанець Лусена. А в 1512 році в Римі італійською мовою виходить книжка португальця Даміано.

Відомі нам імена найсильніших шахістів того часу. Ними були іспанський священик Рюї Лопес та італійці Джованні Леонардо й Паоло Бої.

Серед шахістів початку XVII століття уславився своєю грою уродженець Калабрії Джоакіно Греко. Він успішно змагався з найсильнішими гравцями Італії, Англії, Франції та деяких інших країн світу. Чимало його партій та блискучих комбінацій дійшло й до нас. До речі тут скажемо, що італійські шахісти грали в гострому комбінаційному стилі, вдаючися принагідно до жертв пішаків і фігур. Саме тоді в Італії народилося чимало гамбітних початків, зокрема королівський гамбіт, де після 1. e2—e4 e7—e5 білі ходом 2. f2—f4 жертвують пішака й починають атаку в центрі.

XVIII століття. Тут незаперечна першість належить Франсуа-Андре-Данікау Філідору. Французький музикант і композитор, автор популярних комічних опер — він був і прекрасним шахістом. Проте він був не тільки майстром, мудрим шаховим бійцем, якому скорялися кращі шахісти того часу, але й визначним теоретиком шахової гри. Його перу належить цікавий підручник «Аналіз шахової гри», який перевидавався багато разів. У цій праці він підкреслював важливість взаємодії фігур і надавав великого значення вмінню грати пішаками. Пішаків він називав «душею шахової партії».

Якщо попередники Філідора, що належали до так званої італійської школи, з перших ходів прагнули до атаки, то француз намагався охопити шахову гру єдиним планом, виступив основоположником позиційного методу гри. І хоч погляди його, як це було доведено згодом, не були позбавлені помилок, в цілому ж вони сприяли подальшому розвитку гри.

Наприкінці XVIII і на початку XIX століть у Франції та Італії було засновано кілька шахових клубів. Вони сприяли гуртуванню

шахістів. Згодом такі клуби почали виникати і в інших країнах.

Перший міжнародний турнір відбувся в Лондоні 1851 року. В ньому перемогу здобув молодий німецький шахіст Адольф Андерсен — майстер гострого комбінаційного стилю. Надзвичайно цікавою була його партія з польським шахістом Ліонелем Кізеріцьким, у якій Андерсен провів красиву атаку з жертвою більшості фігур. Цю партію тоді називали «безсмертною».

Зіркою першої величини зійшов у той час на шаховому небосхилі американський шахіст Поль Морфі. Під час своєї подорожі до Європи у 1858—59 роках він здобув серію блискучих перемог над кращими шахістами старого світу. Видатні спортивні досягнення Морфі ґрунтувалися на новому, прогресивнішому розумінні гри. Крім комбінацій, він уперше почав застосовувати глибокі стратегічні принципи, щоб якнайшвидше домогтися переваги у розвитку фігур.

У першій половині ХІХ століття в Росії також з'являється багато здібних шахістів. Тоді ж здобуває визнання російський майстер Олександр Петров — автор популярного підручника «Шахова гра, приведена до систематичного порядку». Він разом з Іваном Шумовим був запрошений на перший міжнародний шаховий турнір, але з різних причин вони не змогли взяти в ньому участі. Петров і Шумов були авторами багатьох цікавих шахових задач.

І. Шумов успішно змагався із сильними майстрами того часу К. Янішем, С. Урусовим, угорцем І. Колишем, поляком С. Вінавером. Він був одним з організаторів Петербурзького шахового клубу, відкритого у 1853 році.

Карл Яніш (1813—1872) — видатний російський майстер, шаховий композитор і літератор, професор, автор книги «Новий аналіз початків шахової гри». Він також багато зробив для розвитку шахового мистецтва в Росії.

Визначним майстром з шахів у 50—60-х роках ХІХ століття був С. Урусов — військовий офіцер, математик, герой оборони Севастополя під час Кримської війни. Шахові перемоги Урусова обійшли світову пресу й висунули його на друге місце після Петрова.

Під час оборони Севастополя Урусов зустрічався з Львом Толстим, з яким потім йогоєднала багаторічна дружба.

Найсильнішим російським шахістом другої половини ХІХ століття був Михайло Чигорін. (1850—1908). Він є засновником вітчизняної школи шахової гри, організатором шахового руху в країні. Першого успіху досяг у міжнародному турнірі 1881 року. Відтоді його талант мужніє, і Чигорін стає основним претендентом на світову першість. Комбінаційні здібності видатного шахіста чудово поєднувалися з глибоким розумінням законів позиційної гри.

Великий внесок зробив Чигорін і в розвиток шахової теорії.

Досі не втратили своєї актуальності й часто трапляються в сучасних початках його глибокі задуми, зокрема, система захисту в іспанській партії.

Першим чемпіоном світу з шахів став Вільгельм Стейніц з Праги, який здобув цей найвищий титул у 1886 році після перемоги над одним з найсильніших тоді шахістів Іоганном Цукертортом. Стейніц був не лише чудовим практиком, а й торував нові шляхи в теорії шахів. Зокрема, опрацював питання про позиційну гру.

Коли Стейніцу довелося обирати собі партнера в двобой за світову шахову корону, то він назвав їдного собі суперника — Михайла Чигоріна.

Другим в історії шахів чемпіоном світу став у 1894 році шахіст з Німеччини Емануел Ласкер (1868—1941). Він утримував цей почесний титул 27 років, аж поки у 1921 році його переміг геніальний кубинський шахіст Хосе-Рауль Капабланка.

Шість років Капабланка був чемпіоном світу. Наприкінці 1927 року в аргентинській столиці Буенос-Айресі відбувся матч між Капабланкою та видатним російським шахістом Олександром Альохінім.

У цій битві переміг Альохін. У 1935 році він зазнав поразки в матчі з голландським гросмейстером Максом Ейве, який став п'ятим чемпіоном світу. Та в 1937 році після матчу-реваншу Альохін знову повернув шахову корону. Видатний російський шахіст помер у 1946 році, так і лишаючись чемпіоном.

Радянські люди високо цінують шахи, які поєднують в собі елементи науки, мистецтва, спорту, дисциплінують характер, гартують волю. Вже в перші роки Радянської влади шахам приділялась велика увага. 1920 року відбулася перша олімпіада РРФСР, в якій перемогу й титул першого чемпіона нашої країни здобув Альохін.

Створюються численні шахові гуртки на фабриках, заводах, в установах, навчальних закладах. Масове розгортання шахового руху сприяє виявленню здібних молодих майстрів. Протягом багатьох років шаховий рух у Радянському Союзі очолював старий більшовик М. В. Криленко. Проводяться шахові першості СРСР. У 1925, 1935 і 1936 роках у Москві відбулися міжнародні турніри. В останніх двох успішно виступав лідер радянських шахістів Ботвинник, який став одним з основних претендентів на світову першість. Відомі шахісти І. Бондаревський, І. Болеславський, О. Котов, Г. Левенфіш, В. Смилов здобувають почесне звання гросмейстера СРСР.

Успішно розвивається шаховий рух і на Україні. Уже 1924 року в Києві відбувся перший республіканський шаховий чемпіонат. Його переможцем став одеський майстер, відомий проблеміст

Я. Вільнер. У наступних чемпіонатах України здобувають перемогу Б. Верлинський (Одеса), О. Марський (Харків), В. Раузер (Київ), В. Кирилов (Харків), кияни А. Заміховський, Й. Погребиський, харків'янин В. Шумілін, І. Болеславський (Дніпропетровськ).

У Києві, Харкові, Дніпропетровську відкриваються шахові клуби. Юні шахісти гуртуються при Палацах піонерів. У Київському Палаці піонерів зробили свої перші кроки у великий спорт майбутній гросмейстер Д. Бронштейн, чемпіони УРСР А. Банник та І. Липницький. Вихованцем Дніпропетровського Палацу піонерів був і майбутній гросмейстер І. Болеславський.

Юні шахісти України часто виступали у різних матчах. Зокрема, кияни зустрічалися з москвичами. Цікаво відзначити, що московську команду тоді очолював майбутній чемпіон світу В. Смилов, а київську — М. Заноздра — нині професор, доктор медичних наук.

Відгрімili останні залпи Великої Вітчизняної війни. І знову в нашій країні шаховий спорт входить у своє широке русло. У 1945 році відбувається перша післявоєнна зустріч збірних команд СРСР і США, яка закінчилася з рахунком 15,5:4,5 на користь радянських спортсменів. Перемога була переконливою і свідчила про велику перевагу радянської шахової школи.

Перший великий міжнародний турнір після війни відбувся в голландському місті Гронінгені у 1946 році. Перший приз у цьому змаганні завоював неодноразовий чемпіон СРСР Михайло Ботвинник. У 1948 році Ботвинник здобуває перемогу в матчі-турнірі п'яти найсильніших гросмейстерів, що відбувався в Гаазі та Москві й стає шостим чемпіоном світу.

Ботвинник захищав звання чемпіона світу в семи матчах: з Давидом Бронштейном (1951) та Василем Смисловим (1954) він зіграв уніцію і зберіг свій почесний титул. У 1957 році Ботвинник програє матч Смилову, проте в матчі-реванші, який відбувся через рік, Ботвинник здобуває перемогу і знову повертає втрачене почесне звання найсильнішого шахіста земної кулі. У 1960 й 1961 роках Ботвинник зіграв два матчі з Михайлом Талем. Перший з них він програв, а в другому — переміг. 1963 року Ботвинник програє матч переможцю турніру претендентів на острові Кюрасао гросмейстеру Тіграну Петросяну, який став дев'ятим в історії шахів володарем світової корони.

Чемпіон світу повинен захищати свій титул через кожні три роки. Спочатку провадяться національні чемпіонати, а після них — зональні й міжзональні турніри, які виявляють претендентів на шаховий трон.

У 1966 році Петросян провів черговий матч з переможцем відбіркового циклу вихованцем Ленінградського Палацу піонерів

Борисом Спаським. Після напруженої боротьби, що тривала майже два місяці, матч виграв Петросян з рахунком 12,5:11,5.

І в наступних відбіркових змаганнях Спаський здобув право помірятися силами з чемпіоном. Матч відбувся 1969 року. На цей раз шахова корона перейшла до десятого чемпіона. Борис Спаський виграв матч з рахунком 12,5 : 10,5.

У 1972 році в столиці Ісландії — Рейк'явіку — стало відомо ім'я одинадцятого чемпіона світу. Ним став американський гросмейстер Роберт Фішер, який переміг Спаського з рахунком 12,5 : 8,5.

Першою шахісткою, володаркою світової корони, була чешка Віра Менчик. Вона трагічно загинула в Лондоні під час минулої війни. У 1950 році в Москві у жіночому турнірі на першість світу здобула перемогу радянська шахістка Людмила Руденко. У 1953 році цей титул перейшов до москвички Єлизавети Бикової, у 1956 — до Ольги Рубцової, теж москвички. У 1958 році Бикова знов повертає собі чемпіонський титул.

П'ятою шаховою королевою стала в 1962 році тбіліська студентка Нона Гапріндашвілі.

Мають неабиякі успіхи й молоді радянські шахісти. Ленінградський студент Анатолій Карпов у 1970 році завоював звання чемпіона світу серед юнаків, а львів'янин Олег Романишин у 1973 році здобув перемогу на першому юнацькому чемпіонаті Європи. Наші молоді гросмейстери й майстри виходять переможцями і в командних змаганнях на першість світу серед студентів.

У 1947 році радянська шахова організація стає членом Міжнародної Федерації шахів (ФІДЕ) і, починаючи з 1952 року, бере участь у всіх наступних всесвітніх шахових олімпіадах. Одинадцять перемог, здобуті радянськими гросмейстерами у цих змаганнях, були такі переконливі, що виникло питання про організацію матчу між збіркою Радянського Союзу і командою обраних гросмейстерів інших країн світу. Цей історичний поєдинок відбувся навесні 1970 року в Белграді й дістав назву «матчу століття». Радянські гросмейстери виграли його з рахунком 20,5:19,5.

На Україні теж вирости прекрасні шахові майстри. Колишньому одеситу Юхиму Геллеру за успіх, досягнутий у міжзональному Стокгольмському турнірі 1952 року присвоєно звання гросмейстера. Перемоги, здобуті ним на чемпіонатах СРСР і міжнародних турнірах, ставлять його в ряд кращих шахістів світу.

Молодий майстер Леонід Штейн після успішного дебюту в XXVIII чемпіонаті СРСР і в міжзональному турнірі в Стокгольмі став міжнародним гросмейстером. Він же на XXXI чемпіонаті країни ділить зі Спаським і Холмовим перші три місця, а потім виграє потрійний матч-турнір і завойовує золоту медаль чемпіона країни.

В наступні роки Штейн здобуває ще дві золоті нагороди й стає триразовим чемпіоном Радянського Союзу. В Московському міжнародному турнірі гросмейстерів 1967 року, присвяченому пам'яті Альохіна, Штейну пощастило випередити тодішнього чемпіона світу Тіграна Петросяна й майбутнього чемпіона світу Бориса Спаського, екс-чемпіонів світу Василя Смилова, Михайла Таля, найсильніших зарубіжних шахістів Бента Ларсена, Лайоша Портиша та інших.

У 1971 році київський гросмейстер повторив свій успіх на черговому меморіалі Альохіна в Москві. Він поділив перші два місця разом з Анатолієм Карповим. У 1973 році Леонід Штейн мав узяти участь у міжзональному турнірі, але раптова смерть обірвала його життя.

У XXXIX чемпіонаті Радянського Союзу (Ленінград, 1971) сенсаційну перемогу здобув військовослужбовець з Харкова Володимир Савон. Міжнародний майстер уже за тур до кінця змагань став чемпіоном країни і здобув звання гросмейстера. Звання гросмейстера дістали за свої успіхи в різних виступах також кияни Ігор Платонов та Едуард Гуфельд, одесит Володимир Тукмаков. В XL чемпіонаті країни (Баку, 1972), який одночасно був зональним турніром ФІДЕ, усі три путівки на міжзональні змагання завоювали українські шахісти: Тукмаков, Савон і міжнародний майстер з Ворошиловграда Геннадій Кузьмін.

Українські шахістки теж мають помітні здобутки. Інженер із Львова Марта Шуль стала чемпіонкою країни 1972 року і здобула право на участь у міжзональному турнірі. Шуль і харків'янки Ользі Андреевій присвоєно звання міжнародного майстра.

На закінчення, мабуть, годиться сказати про юних шахістів України. Це вони в 1958, 1960, 1962, 1963, 1969, 1971 і 1972 роках завоювали командну першість на Всесоюзних юнацьких змаганнях. Харків'яни М. Штейнберг і А. Мачульський, киянка І. Співак, житомирка Н. Гасюнас, львів'яни О. Романишин та О. Белявський були переможцями на юнацьких чемпіонатах країни.

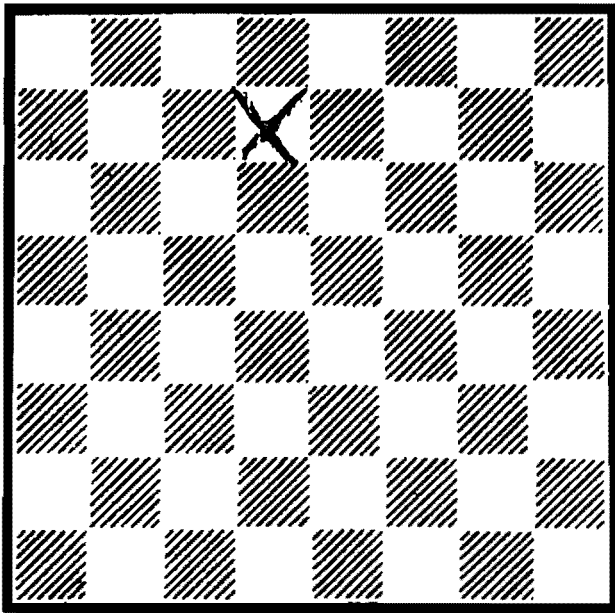
...Така постає перед нами далека й зовсім близька історія Шахового королівства.

ПРАВИЛА ГРИ

Щоб навчитися грати в шахи, треба, насамперед, знати правила цієї гри. Отже, почнемо з правил.

Дошка. Шахові фігури

У шахи грають двоє партнерів на квадратній дошці, поділеній на 64 клітки, або поля (8×8): 32 білих і 32 чорних. Дошку перед гравцями треба класти так, щоб праворуч у кожного з них крайнє кутове поле було білого кольору (діаграма 1).



ДІАГРАМА 1

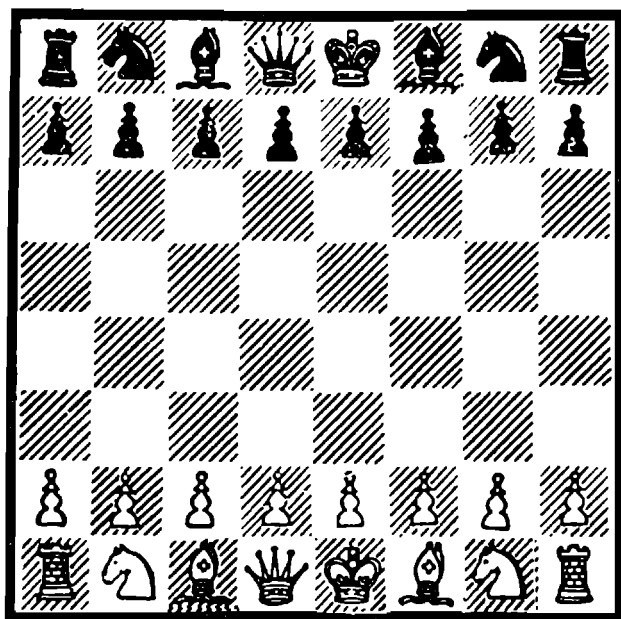
Кожен партнер має 16 фігур: короля, ферзя, дві тури, два слони, два коні і вісім пішаків.

На шахових діаграмах (малюнках) фігури зображуються так:

	Чорні	Білі
Король		
Ферзь		
Тура		
Слон		
Кінь		
Пішак		

Як розставляють фігури перед початком гри, показано на діаграмі 2.

По кутових полях першої (восьмої) лінії виставляють тури, поруч з ними — коні, далі слони. Посередині лінії залишаються дві вільні клітки — для ферзя й короля. Запам'ятайте правило: «ферзь любить свій колір», тобто білого ферзя треба ставити на біле поле, а чорного — на чорне. Для короля ж лишається єдине вільне поле.



ДІАГРАМА 2

Поля другої (восьмої) лінії посідають пішаки.

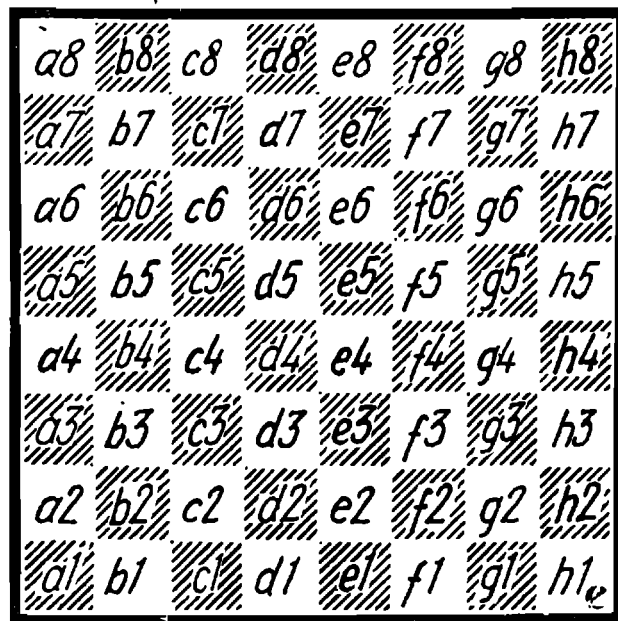
Шахова нотація

Шахова нотація — це система умовних знаків для запису положення партії і ходів фігур. Кожна фігура має свій скорочений знак: король — Кр; ферзь — Ф; тура — Т; слон — С; кінь — К; пішак — п. Щоб користуватися нотацією, треба знати нумерацію дошки. Шахова дошка ділиться на 8 горизонтальних та 8 вертикальних рядів. Клітка утворюється при перетині горизонталі і вертикалі.

Горизонтальні ряди позначаються цифрами від 1 до 8, починаючи з нижньої горизонталі (від білих). Вертикальні ряди, що йдуть зліва направо, позначають першими літерами латинського алфавіту: a, b, c, d, e, f, g, h. Вимовляються вони так: а, бе, це, де, е, еф, же, аш.

Кожна клітка має назву, що складається з літери вертикалі

й цифри горизонталі. Наприклад, поле на перетині вертикалі g і 5-ї горизонталі називають «g5». Радимо виконати кілька вправ. Наприклад, знайти клітки a2, e3, h4, g7, h7 і т. д.; потім відшукати клітки a2, b4, c6 і т. д. На діаграмі 3 названі всі клітки.



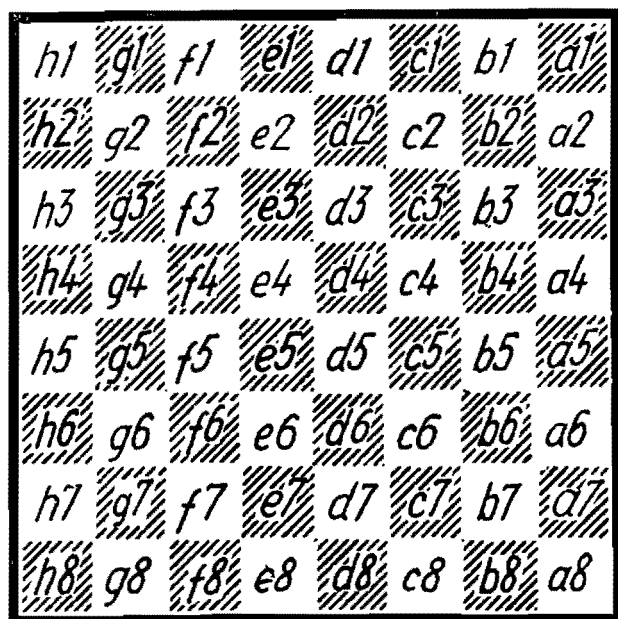
ДІАГРАМА 3

Щоб знайти клітку c5, треба знайти вертикаль «с» (вона третя зліва направо), а потім знайти п'яту горизонталь, відраховуючи її знизу (від білих) вгору. Початківці, граючи чорними, іноді неправильно ведуть відлік горизонталей від себе, а не від білих. На діаграмі 4 показано дошку з розміченими полями при грі чорними. Напочатку корисно звірятися з цією діаграмою, щоб переконатися в правильності запису гри.

Знаючи назву всіх кліток дошки, скорочені назви фігур, легко записати початкову розстановку фігур у партії (діаграма 2).

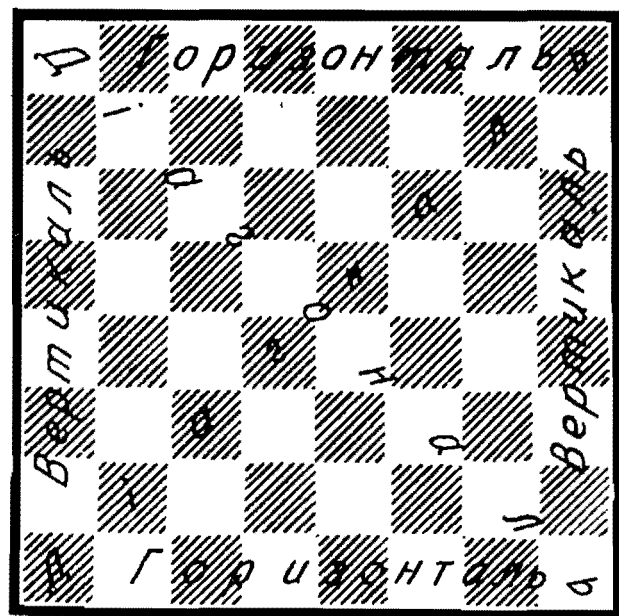
Білі: Крел, Фd1, Та1, Th1, Сс1, Cf1, Кb1, Kg1, пішаки а2, b2, c2, d2, e2, f2, g2, h2.

Чорні: Кре8, Фd8, Та8, Th8, Сс8, Cf8, Кb8, Kg8, пішаки — а7, b7, c7, d7, e7, f7, g7, h7.



ДІАГРАМА 4

Крім вертикалей і горизонталей, через клітки однакового кольору можна провести лінії, що звуться діагоналями.

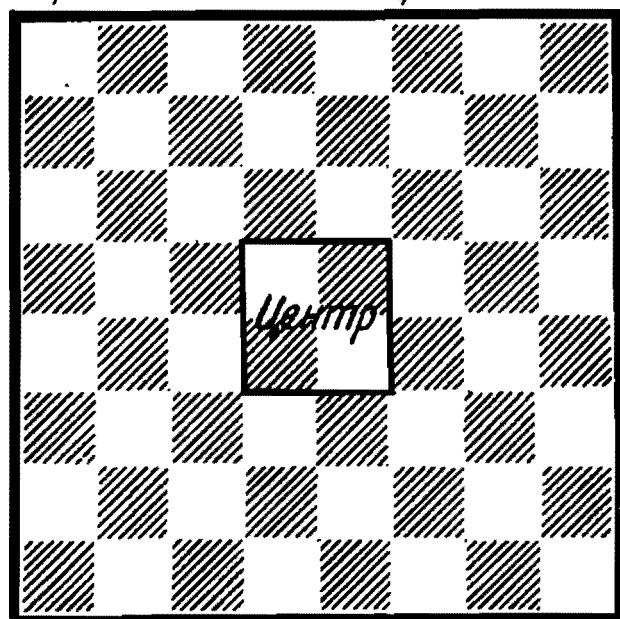


ДІАГРАМА 5

На діаграмі 5 зображені дві великі діагоналі: а1—b2—с3—d4—e5—f6—g7—h8 та h1—g2—f3—e4—d5—c6—b7—a8.

Ферзевий
фланг

Королівський
фланг



Ферзевий
фланг

Королівський
фланг

ДІАГРАМА 6

Частина шахової дошки, до якої входять вертикалі f, g, h, називається королівським флангом, а та, до якої входять вертикалі a, b, c,—ферзевим. Поля d5, e5, d4, e4 — центр шахової дошки (діаграма 6).

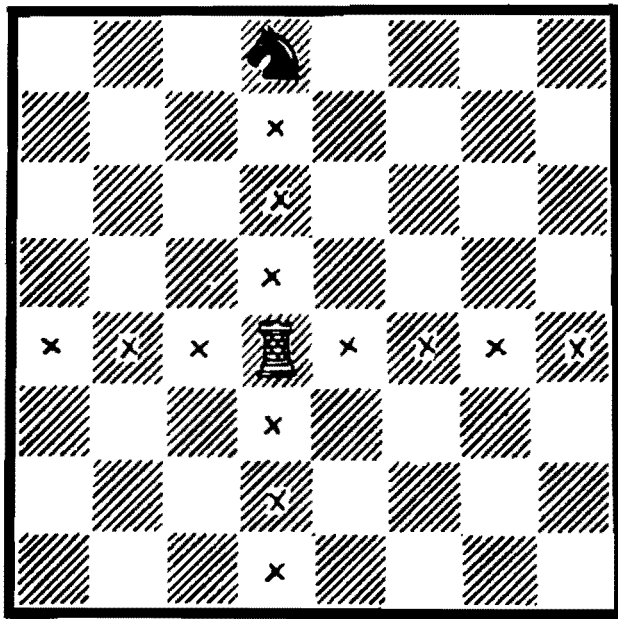
Ходи фігур та взяття їх

Дві армії фігур ведуть між собою запеклу боротьбу. Ареною бою є шахова дошка. Білим фігурам протистоять сили чорних. Від вміння й волі полководців, які керують білими і чорними, залежить кінцевий результат поєдинку.

Кожна гра має назву «шахова партія». Вона складається

з серії ходів, тобто пересування фігур з одного поля на інше. Партнери роблять ходи по черзі. Починають завжди білі, а відповідають їм чорні. Кому починати партію, вирішують жеребкуванням. В офіційних же турнірах питання про те, яким кольором грати, вирішується спеціальними таблицями черговості ігор.

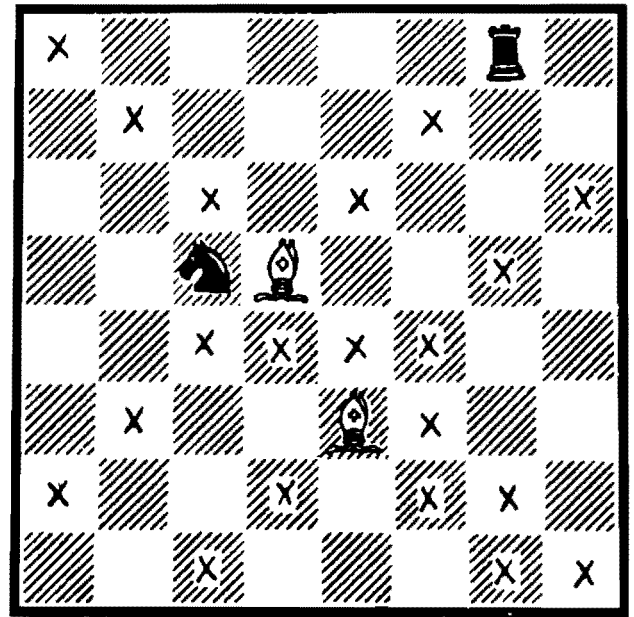
За кожним ходом пересувають лише одну фігуру. Ходити на поле, зайняте своєю фігурою, не можна. Стати ж на поле, зайняте ворожою фігурою, можна, тільки побивши її, тобто знявши з дошки. Пересування фігур відбувається за певними правилами, які повинен засвоїти кожен початківець.



ДІАГРАМА 7

Тура пересувається й' бере фігури партнера по вертикалях і горизонталях. Вона, як і інші фігури, крім пішаків, може ходити вперед і назад, праворуч і ліворуч. В позиції, наведеній на діаграмі 7, тура може ходи-

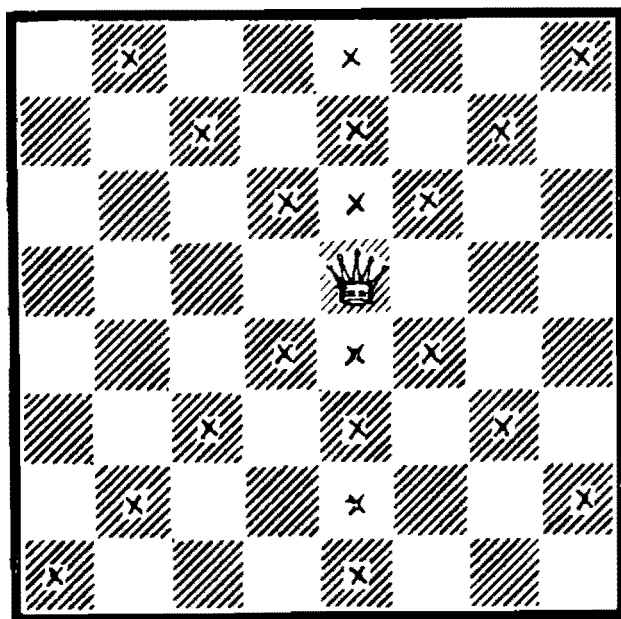
ти на поле a4, b4, c4, e4, f4, g4, h4, d1, d2, d3, d5, d6, d7, або зняти ворожого коня, що стоїть на полі d8 і стати на його місце.



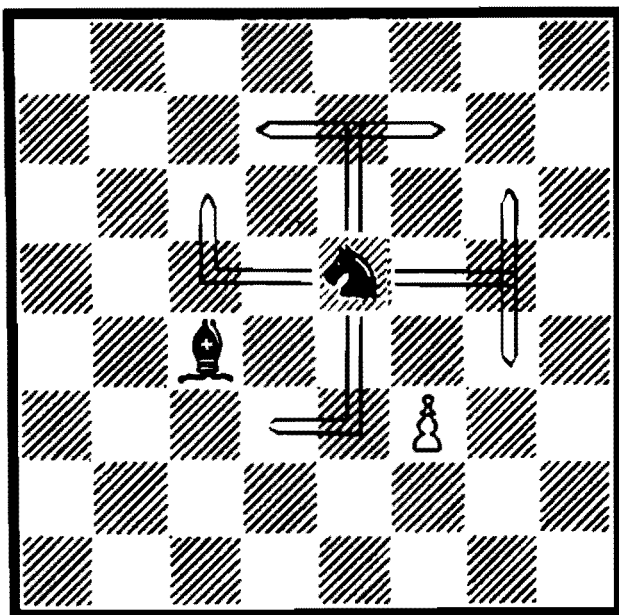
ДІАГРАМА 8

Слон ходить тільки по діагоналі вперед і назад. В позиції на діаграмі 8 він може з поля d5 піти на поля e4, f3, g2, h1, c6, b7, a8, c4, b3, a2, e6, f7 або зняти ворожу туру з поля g8 і стати на її місце. Другий білий слон e3 може піти на поля f2, g1, d4, c1, d2, f4, g5, h6 або зняти чорного коня c5. Слон може пересуватися лише по полях одного кольору — білого або чорного. Тому в шахах існують терміни «білопольний слон» і «чорнопольний слон».

Ферзь може ходити по білих і чорних діагоналях, по вертикалях і горизонталях. Маючи таку велику рухливість, він вважається найсильнішою шаховою фігурою. В позиції на діаграмі 9 ферзь, що стоїть на полі e5, може піти на 27 кліток, тобто: a1,



ДІАГРАМА 9



ДІАГРАМА 10

b2, c3, d4, f6, g7, h8, e4, e3, e2, e1, e6, e7, e8, d5, c5, b5, a5, f5, g5, h5, d6, c7, b8, f4, g3, h2.

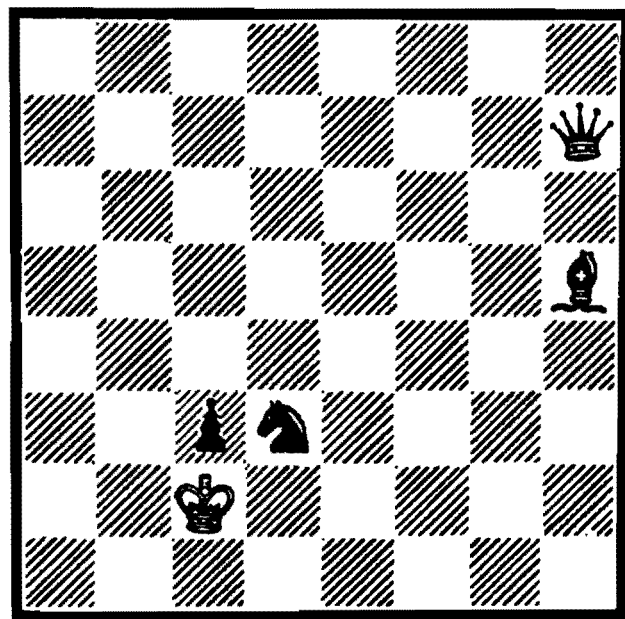
Кінь. Його ходи своєрідні. Він пересувається (і бере фігури) у всіх напрямках через одну клітку, займаючи потім сусіднє поле зліва або справа. Отже, ходи коня нагадують літеру «Г». При цьому слід пам'ятати, що, роблячи хід, кінь завжди міняє колір клітки, тобто з білого поля переходить на чорне, а з чорного — на біле.

На діаграмі 10 чорний кінь може піти з поля e5 на білі поля d3, c6, d7, f7, g6, g4 або взяти пішака f3. На поле c4 кінь не може піти, бо воно зайняте своїм слоном.

Король ходить і бере фігури партнера в усіх напрямках, але тільки на одне поле. На діаграмі 11 король, що займає поле c2, може зняти пішака c3, піти на поля b1, b3. За правилами гри він не може ходити на поле, яке перебуває під боєм ворожої

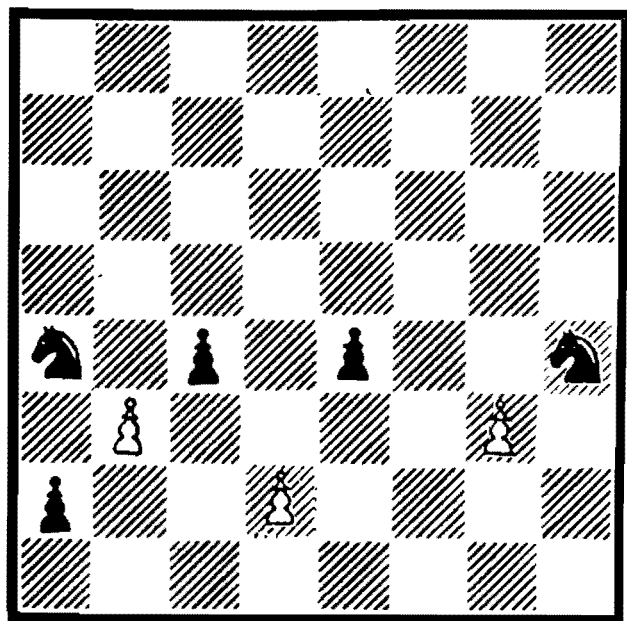
фігури. Отже, король у позиції, показаній на діаграмі 11, не має права йти на поля b2, c1, d2, d1, які перебувають під боєм слона h5, коня d3 та пішака c3, або зняти коня, якого захищає ферзь h7.

Пішак — це найслабша і найменш рухлива з шахових фігур. Він пересувається лише на одне поле вперед по вертикалі.



ДІАГРАМА 11

Але з початкового положення на другій і сьомій горизонталях пішак, за бажанням гравця, може пересуватись одразу на два поля. Розберемо позицію на діаграмі 12.



ДІАГРАМА 12

Пішак d2 має можливість піти на поле d3 або d4. Пішак же g3 може пересунутися лише на поле g4, бо з початкового положення — поля g2 — він уже зробив хід на поле g3, або взяти коня h4.

Кожен шахіст-початківець повинен запам'ятати, що пішак ніколи не ходить назад. Усі фігури, крім пішака, беруть ворожі фігури так само, як і ходять, пішак же ходить тільки вперед, а бере їх вперед по діагоналі. Наприклад, пішак b3 може зняти коня a4 або пішака c4.

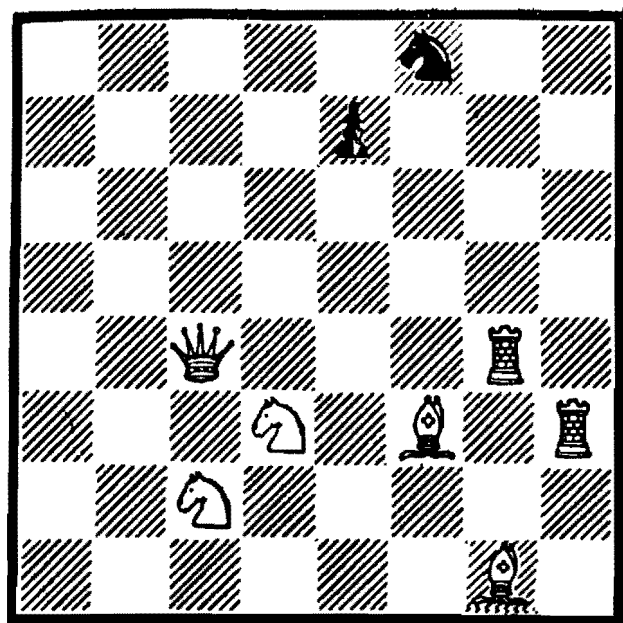
Треба згадати і ще про одну важливу особливість пішака. Розглянемо позицію білого пішака на d2 і чорного пішака на c4. Білий пішак, як ми вже згадували, може піти на поле d3 чи

на поле d4. Та за правилами гри, якщо пішак просунеться з початкового положення (з другої або сьомої горизонталі) на дві клітки вперед, то пішак партнера, що стоятиме поруч на четвертій або п'ятій горизонталі, може взяти його. Розглянемо ситуацію, що склалася на діаграмі 12. Якщо білий пішак d2 просунеться на поле d4, то чорний пішак e4 або c4 може зняти його на полі d3, ніби білий пішак просунувся вперед тільки на одну клітку. Це правило звється «взяттям на проході». Воно зберігається лише на один хід. Таким чином, коли чорний пішак одразу не скористається правом взяття білого пішака на проході, то надалі втрачає право взяти його.

Перетворення пішаків

Коли пішак доходить до протилежного краю дошки і вступає на останню горизонталь (білий пішак — на восьму, а чорний — на першу), то він знімається з шахової дошки і за бажанням гравця перетворюється на будь-яку фігуру того ж кольору, за винятком короля. Цьому перетворенню не може перешкодити наявність подібних фігур на дошці.

У позиції на діаграмі 13 пішак e7 може зняти коня або піти на e8 і в обох цих випадках перетворитися на ферзя, коня, туру чи слона. Як видно з наведеного прикладу, в шахіста після перетворення пішаків може бути два та більше ферзів, кілька



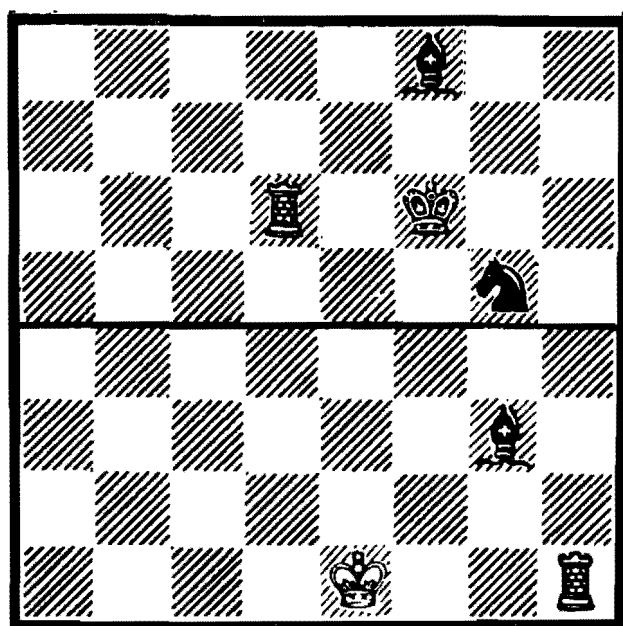
ДІАГРАМА 13

тур, слонів або коней. Ця обставина значно підвищує значення пішака, який може перетворитися з найслабшої фігури в найсильнішу.

Шах і захист від нього

Король — це найважливіша фігура. Коли його знищено, гра припиняється і переможцем визнається той з партнерів, якому вдалося досягти цієї мети. Якщо ворожа фігура нападає на короля і загрожує йому взяттям, але є можливість захистити короля від нападу, то гра продовжується. Загроза королю шляхом нападу фігури має в шаховій термінології назву «шах».

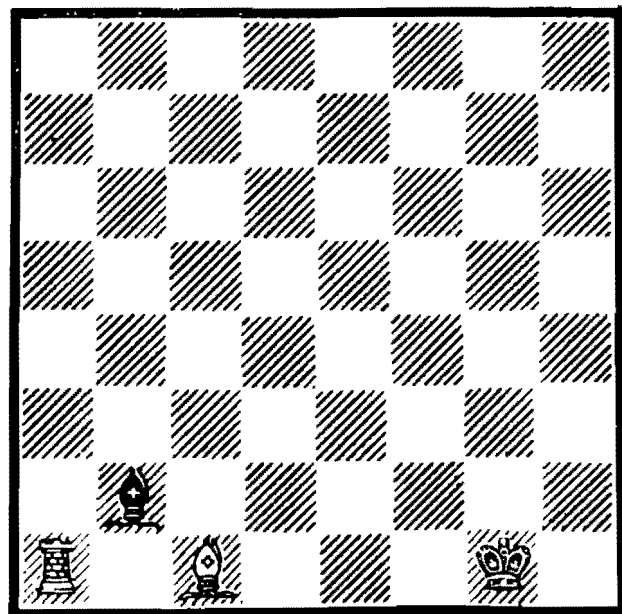
Ось позиція на верхній половині діаграми 14. Біла тура атакує чорного короля, що стоїть на полі f6, і оголошує йому шах. Як чорні можуть захиститися від шаха? В них є такі можливості: піти королем на поля e5, f5, e7, f7, g7, взяти туру



ДІАГРАМА 14

слоном f8 або закритися конем g5 на клітці e6. Отже, в чорних три можливості захисту від шаха. Перелічуємо їх: відведення короля з атакованої позиції на інше поле, що не перебуває під боєм ворожої фігури; закриття своєю фігурою від шаха, взяття ворожої фігури.

Тепер розглянемо позицію на діаграмі 15.



ДІАГРАМА 15

Білі можуть відвести свого слона c1 і оголосити шах чорному королю g1. Припустимо, що білий слон відійшов на поле d2. В цьому випадку він відкриває нападаючу фігуру і оголошує так званий «відкритий шах». Від нього можна захиститися одним з трьох вищеперелічених засобів. Якщо ж білий слон піде на поле e3, то шах буде оголошений і турою a1, і слоном e3. Це вже буде «подвійний шах». Від нього можна захиститися лише відведенням короля.

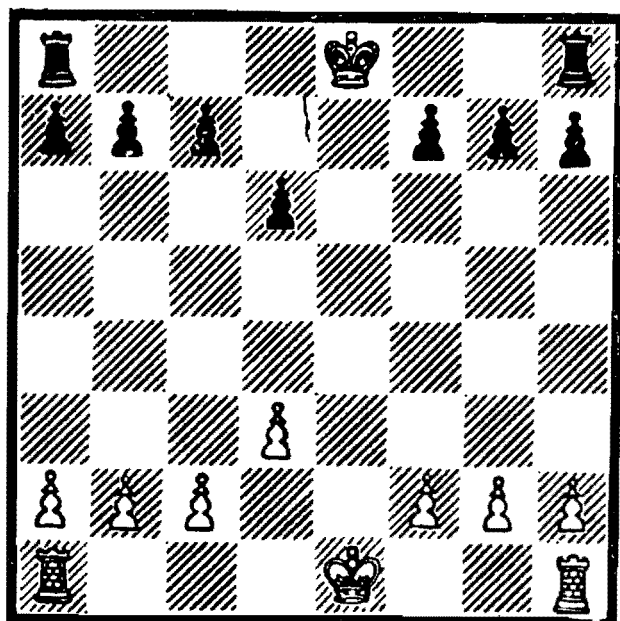
Колись правила гри передбачали усне оголошення шаха королю. Тепер це вже не практикується.

Рокіровка

Протягом партії кожен з партнерів може зробити один раз комбінований рух своїм королем і однією з тур, що вважається за один хід і має назву «рокіровка». Рокіровка здійснюється так: король пересувається на два поля в напрямку однієї з тур, після чого тура переходить через короля і стає поруч з ним на сусідньому полі. Рокіровка в бік королівського флангу зветься короткою, а в бік ферзевого флангу — довгою.

На діаграмі 16 показано положення перед рокіркою. На діаграмах 17 і 18 ви бачите положення, що склалося після рокіровки, зробленої відповідно в бік королівського і ферзевого флангів.

За правилами гри рокіровку не можна робити в таких випадках:



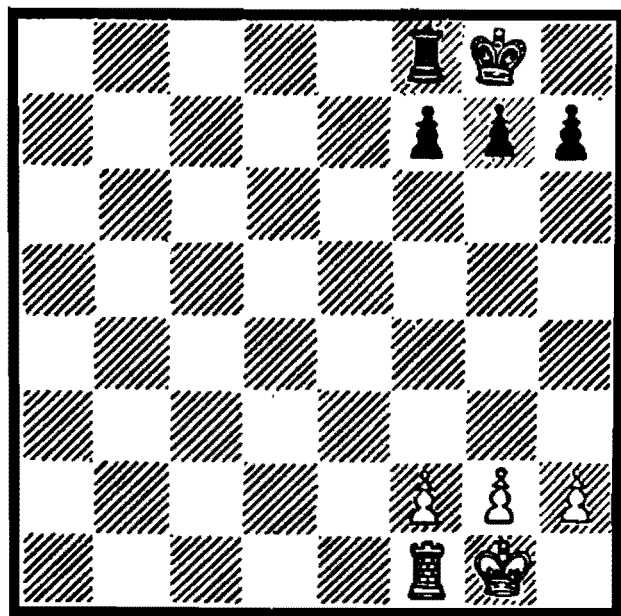
ДІАГРАМА 16

а) коли тура або король уже зробили хід раніше;

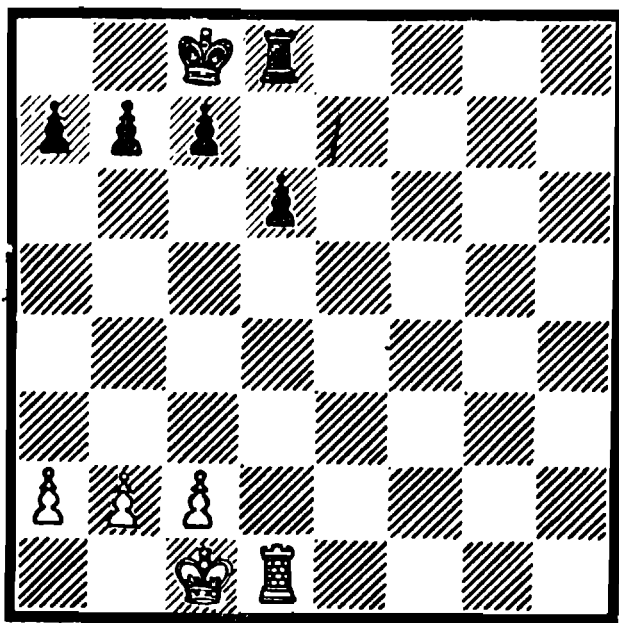
б) коли король перебуває під шахом ворожої фігури;

в) коли король внаслідок рокіровки потрапляє під бій ворожої фігури;

г) коли поля, через які повинен пройти король, перебувають під боєм фігур противника;

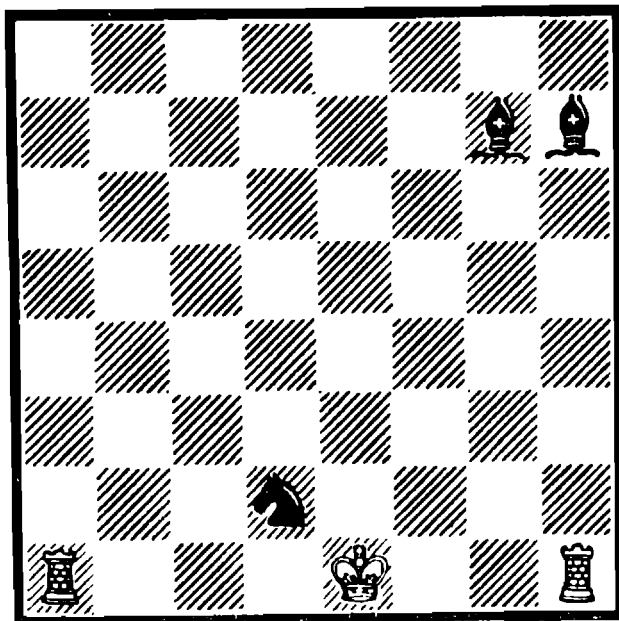


ДІАГРАМА 17



ДІАГРАМА 18

д) коли між королем і турою, в бік якої пересувається король, є інші фігури.



ДІАГРАМА 19

В положенні на діаграмі 19 білий король може робити довгу рокіровку. Адже поля c1 і d1 не перебувають під боєм чорних слонів. Та обставина, що тура атакована слоном g7, а поле b1 перебуває під боєм слона h7 або коня d2, не перешкоджає

рокіровці короля. Однак білі не мають права робити короткої рокіровки, бо поле f1, через яке повинен пройти король під час рокіровки, атаковане конем d2. У позиції на нижній половині діаграми 14 білий король e1 перебуває під шахом чорного слона g3 і тому теж рокіровка йому не дозволена.

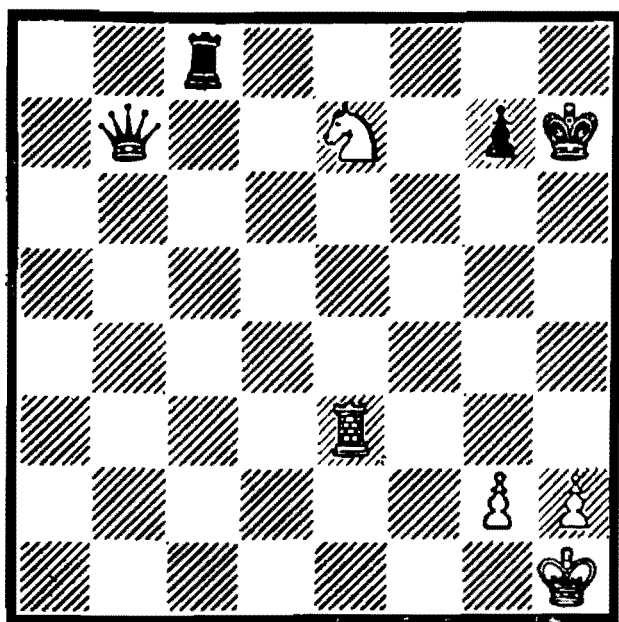
Мета гри — мат

Мета кожної шахової партії — знищити ворожого короля, тобто оголосити йому мат. Ми вже розглянули три випадки захисту від шаха. А що ж робити, коли жоден з них (втеча короля, закриття від шаха, взяття фігури, що атакує) не може бути здійснений і король не має захисту від загрози? Тоді настає кінець партії. Переможцем вважається той, хто оголосив мат ворожому королю.

«Мат» — арабське слово, що означає смерть. Мета гри в шахи визначається двома словами: мат (смерть) шаху (королю).

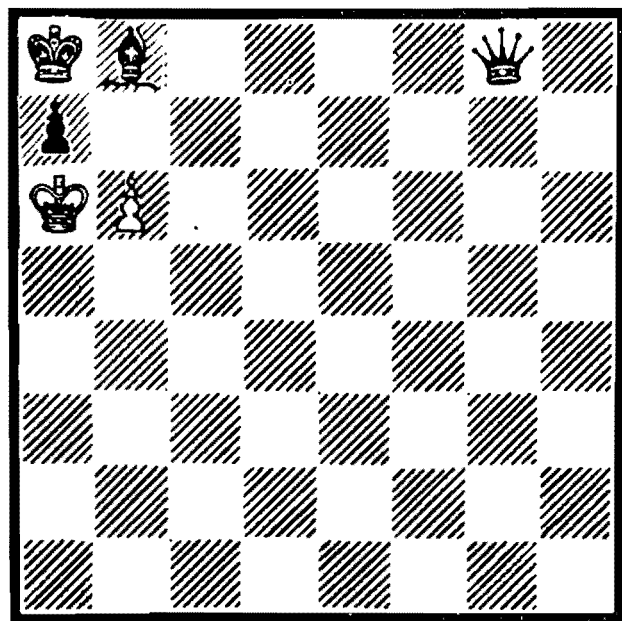
Розглянемо позицію на діаграмі 20. Білі пішли турою e3 на h3 і оголосили мат, бо чорний король не може відступити на поля g8 або g6, атаковані конем e7. Виходу на g7 заважає власний пішак, що займає це поле, а білу туру, яка атакує чорного короля, немає чим узяти. Отже, чорний король замотований, і білі святкують перемогу.

Перемагає той з партнерів, хто дав мат, незалежно від кількості наявних на дошці фігур.



ДІАГРАМА 20

А ось положення на діаграмі 21. Білі грають b6—b7 і дають мат єдиним пішаком, що лишився на дошці. Хоч чорні і мають велику матеріальну перевагу, вони зазнають поразки.



ДІАГРАМА 21

Запис ходів

При записі ходів спочатку зазначають скорочену назву фігури, потім поле, на якому вона

стояла, і поле, на яке вона пересунулася. Записуючи хід пішака, його скороченої назви не пишуть. В шаховій літературі є чимало загальноновживаних умовних знаків, які треба досконало знати.

Риска (—) показує, що зроблено хід. Наприклад, запис Kg1—f3 означає, що кінь з поля g1 перейшов на поле f3. Запис e2—e4 свідчить про те, що пішак з поля e2 пересунувся на поле e4.

А який знак треба поставити, коли під час ходу береться ворожа фігура? В таких випадках замість ризи слід написати двокрапку (:). Коли ми напишемо Kd7:e5, то це означатиме, що кінь, який перебуває на полі d7, взяв фігуру на полі e5.

Коротка рокіровка записується так: 0—0, а довга — 0—0—0.

В шаховій літературі можна знайти і такі знаки: ! (знак оклику) означає хороший хід; !! — дуже хороший або складний, ефектний хід; ? (знак запитання) — слабкий хід; ?? — значна помилка, недогляд; = (знак рівності) означає рівне становище; ± — позиція білих краща. Коли буде така позначка ∓, то це означає — позиція чорних краща.

Шах у нотації позначається плюсом (+), а подвійний шах — двома плюсами (++).

Мат передається знаком множення (×).

Коли пішак доходить до кінцевої горизонталі і перетворюється на фігуру, то після запису

ходу додається її скорочена назва. Наприклад, d7—d8Ф означає, що пішак d7 дійшов до восьмої горизонталі і перетворився на ферзя; e7 : f8К+ означає, що пішак e7 взяв на f8 фігуру, перетворився на коня, створив шахову позицію.

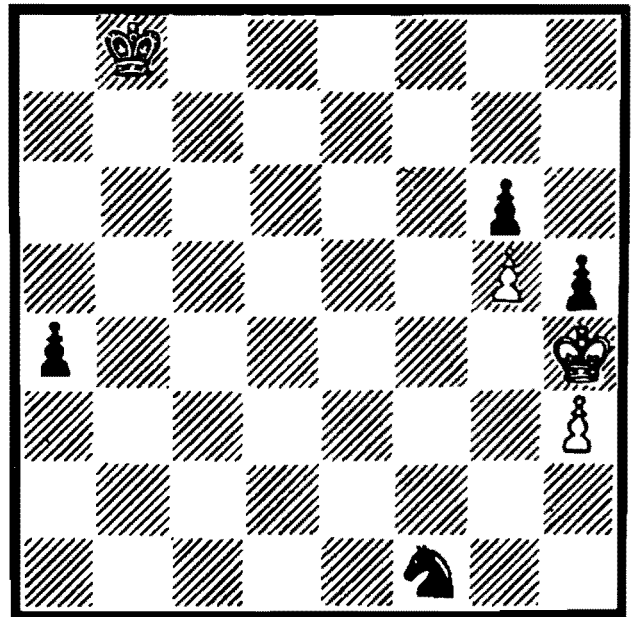
Коли в записі фігур позначають поле, на якому стояла фігура, і поле, на яке вона пішла, тоді користуються так званою повною нотацією.

Але в шаховій літературі інколи користуються і скороченою нотацією, коли записується лише те поле, на яке пішла фігура. Наприклад, c4 замість c2—c4, Фa8 замість Фa1—a8 і т. д. Якщо при скороченій нотації пішак c5 збиває пішака d6, пишуть cd, тобто пішак, що перебуває на вертикалі «с», збиває пішака на вертикалі «d». Коли на будь-яке поле можуть піти дві фігури, то при скороченому записі слід обов'язково занотувати, яка фігура зробила хід. Наприклад, на поле d5 можуть одночасно піти і тура a5 і тура h5, а хід зробила тура h5. Отже, треба писати Thd5.

Коли дві однойменні фігури стоять на одній вертикалі, то треба додати ще номер горизонталі. Один кінь стоїть на d6, а другий — на d2. Якщо хід зроблений конем з d6 на e4, то слід писати K6e4. При записі шахової партії обов'язково слід зазначати номер кожного ходу. Наприклад, 5.Kg1—f3 і т. д. Коли пишуть 10. ...Kd7—f6, три крапки показують, що хід зробили чорні.

З оголошенням мата королю партія закінчується. Але в грі часто трапляються такі випадки, коли вона завершується внічию. Ось кілька прикладів, коли жоден з партнерів не має змоги виграти (зробити мат) і партія закінчується нічийним результатом.

Розглянемо положення на діаграмі 22. У білих нема жодного ходу і їхньому королю не оголошено шаха. За правилами гри, це положення має назву «пат» і вважається нічийним. Адже неодмінною умовою для досягнення перемоги потрібні шах і мат, а цього немає в наведеній позиції.

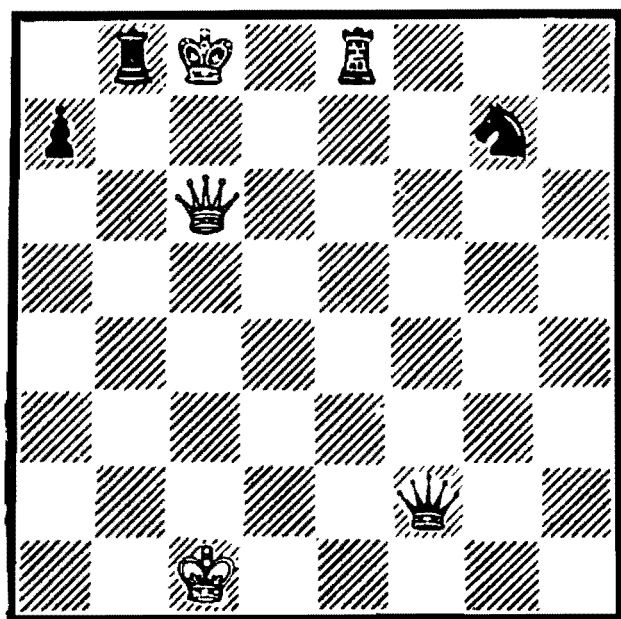


ДІАГРАМА 22

Пат — не єдиний випадок, коли фіксується нічия. Навіть слона, коня або двох коней при самотньому ворожому королю недостатньо для того, щоб дати йому мат.

Є чимало випадків, коли

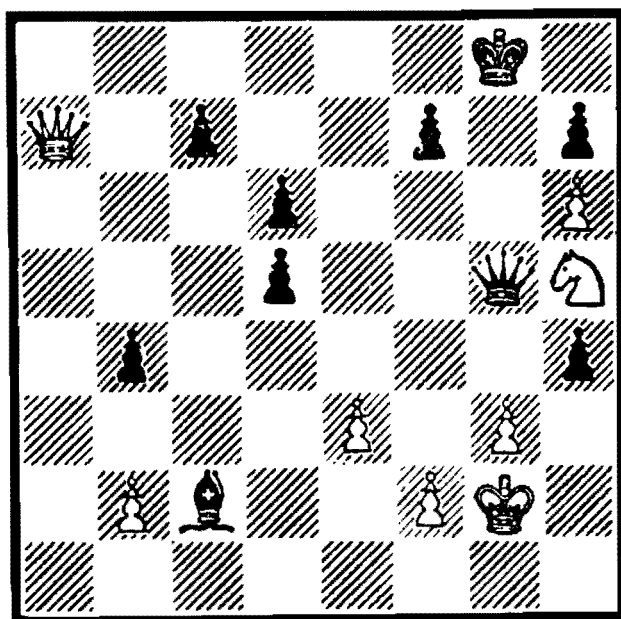
сили противників урівноважені і за пропозицією одного з них партія закінчується внічию. Наприклад, у положенні, що наводиться в діаграмі 17, де переважна кількість фігур розмінана і жоден з партнерів не має шансів на перемогу. Є й такі випадки, коли погодження на нічию — вимушений крок.



ДІАГРАМА 23

Ось позиція на діаграмі 23. В ній чорні мають значну перевагу, але партнер безперервно дає ферзем шах чорному королю на полях c6 і d6. Чорний король не може уникнути цього, і в даній бойовій сутичці фіксується нічия. В шаховій термінології нічия, досягнута безперервним шахом, носить назву «вічний шах».

Ось позиція, взята з шахового кодексу СРСР, де викладені правила гри (діаграма 24). Хід чорних. Вони грають 1. ...Фd8, захищаючись від мата ферзем



ДІАГРАМА 24

і водночас захищаючи пішака с7. Білі грають 2. Фd4, знову загрожуючи матом на полі g7. 2. ... Фg5 3. Фа7. Позиція повторилася двічі, причому знову при ході чорних. 3. ... Фd8. 4. Фd4 Фg5. В цій позиції, якщо білі прагнуть до нічії, то повинні, не роблячи ходу, поставити вимогу через суддю про визнання партії нічийною, бо після 5. Фа7 позиція повторилася двічі без зміни черговості ходів. Але якщо 5. Фа7 зроблений білими на дошці, вони втрачають право на визначення нічії. Адже чорні замість 5. ... Фd8 можуть зробити інший хід, наприклад, 5. ... f5, і становище від цього зміниться.

Отже, кожен шахіст повинен пам'ятати, що, виступаючи в змаганнях і маючи гірші або рівні шанси, він може вимагати від судді визнання нічийного результату, якщо буде тричі або більше повторена позиція.

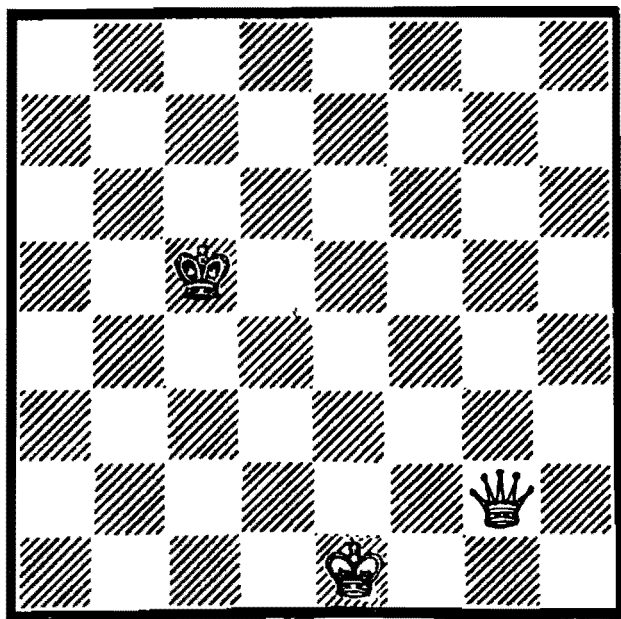


НАЙПРОСТІШІ ЗАКІНЧЕННЯ

Кожен початківець повинен знати, як дати мат самотньому королю з допомогою короля і тури, короля і двох слонів чи короля і ферзя. Розберемо, як цього досягають.

Король і ферзь проти короля

1. Фg2—g6! (відрізує шосту горизонталь) 1. ... Крс5—d4 2. Фg6—f5! Білі кожним ходом повинні зменшувати частину дошки, по якій може пересуватися ворожий король. 2. ... Крд4—c4 3. Фf5—e5 Крс4—b3 4. Кpe1—d2.



ДІАГРАМА 25

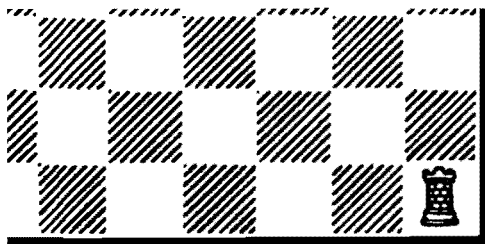
Тепер вступає в бій білий король. 4. ... Крb3—b4 5. Фе5—d5 Крb4—a4 (коли чорного короля відтиснуто на крайню лінію, фінал наступає блискавично). 6. Крд2—c3, і мат наступним ходом після 7. Фd5—b3× або 7. Фd5—a5×.

В цьому закінченні партії слід уважно пильнувати, щоб не сталося пат. Наприклад, у положенні — білі: Крд1, Фc4; чорні: Кра3 — необережний хід білого короля на c1 дає можливість чорним врятуватися, бо стався пат! Тому слід грати 1. Фc4—b5! Кра3—a2 2. Крд1—c2, і мат наступним ходом.

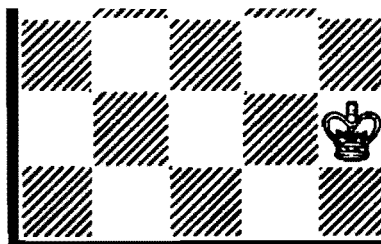
Король і тура проти короля

Щоб дати мат, треба відтиснути ворожого короля на одну з крайніх ліній. На діаграмі 26 наведено приклад заключної матової позиції. Білий король стоїть на c6, тура — на h1, чорний король — на c8. Щоб дати мат, білі грають 1. Th1—h8×. Зверніть увагу на фінальну позицію. Королі стоять на відстані однієї клітки і в одному вертикальному ряді.

Це положення королів зветь-



ДІАГРАМА 26



ДІАГРАМА 27

позиція». Не володіючи ією, сильніша сторона може мати лише в тому разі, якщо ворожий король буде запертий на одне з крайніх кутів (a8, a1, h1, h8). Причому чорний король a8, білий король b6, а тура на клітці e6. Зроблено лише п'ять ходів 1. Te8X.

Всіх вигравш в закінченні гри і тура проти короля — нескладний. Вміло поєднання королів і тури, слід чітко гнати короля партнерів до краю дошки.

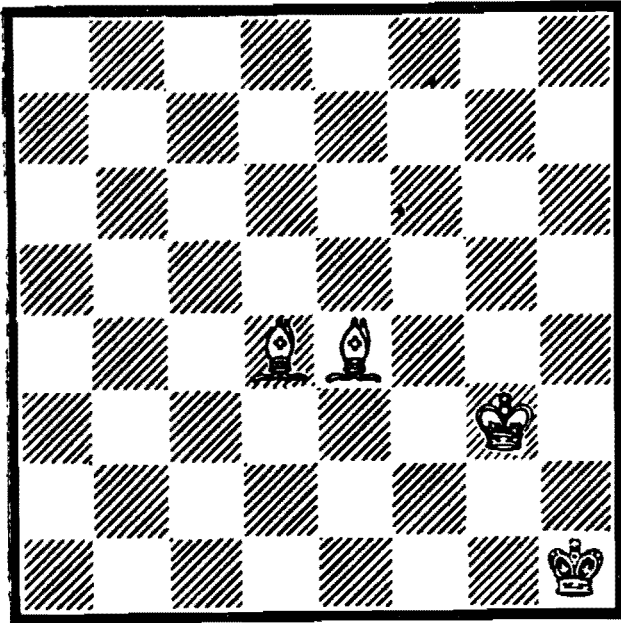
Таким ходом сильніша сто-

d4 Kpc6—d6 3. Th1—d7 4. Kpe4 — e5.

Характерний і наблизяться до короля, не стаючи в опортуні прагнуть, щоб ворог сам зайняв невигідну позицію і після ще одну горизонталь. 4. ... Kpd7—Kpd7—e7 5. Th6 —ного короля відтиснути горизонталь). Зроблено лише п'ять становить різко зміло маневруючи св

Мат двома слонами

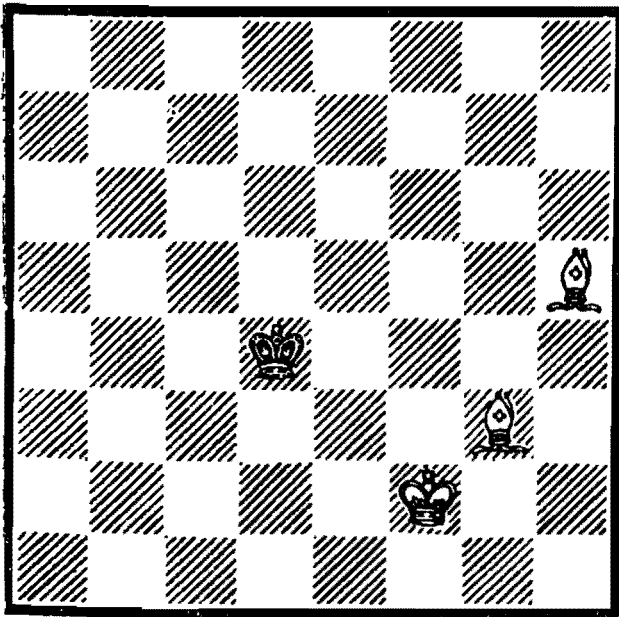
Щоб дати мат одному королю двома слонами, треба, як і в попередньому закінченні, загнати короля слабшої сторони на край дошки. Ось одна з типових фінальних позицій (діаграма 28).



ДІАГРАМА 28

Білий король може стояти і на полі h3.

Розберемо, як загнати короля на край дошки.



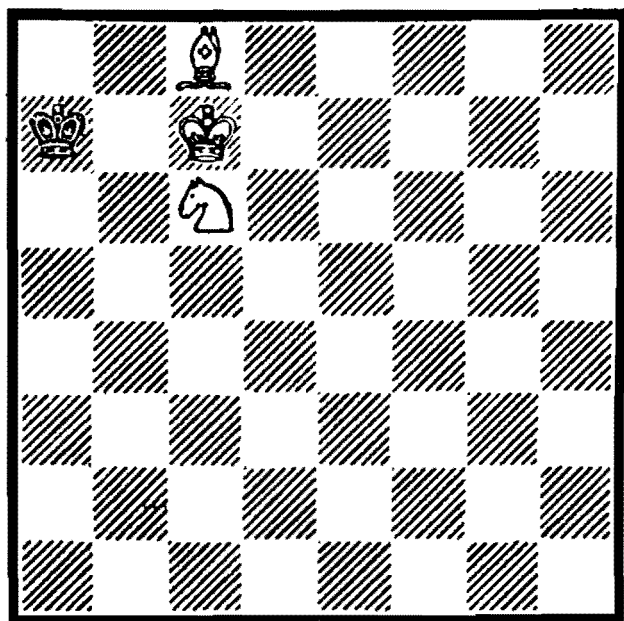
ДІАГРАМА 29

В позиції на діаграмі № 29 чорний король, перебуваючи в центрі дошки, займає вигідне для опору положення. 1. Ch5 — f3 Kpd4 — d3 2. Cg3 — e5 Kpd3 — d2 3. Cf3 — e4 Kpd2 — c1 4. Kpf2 — e3. Після 4. Kpf2 — e2 чорні несподівано рятуються — пат! 4. ... Kpc1 — d1 5. Ce5 — b2!, відрізаючи відступ на c1. Тепер чорного короля легко загнати на край дошки. 5. ... Kpd1 — e1 6. Ce4 — c2! (у чорного короля відбирається і поле d1). 6. ... Kpe1 — f1 7. Kpe3 — f3 (перешкоджаючи втечі короля через поле g2) 7. ... Kpf1 — g1 (на 7. ... Kpf1 — e1 8. Cb2 — c3+) 8. Cc2 — f5 (щоб не дати королю втекти через поле h3) 8. ... Kpg1 — f1 9. Cb2 — c3 Kpf1 — g1 10. Kpf3 — g3 Kpg1 — f1. Тепер білі дають мат за три ходи.

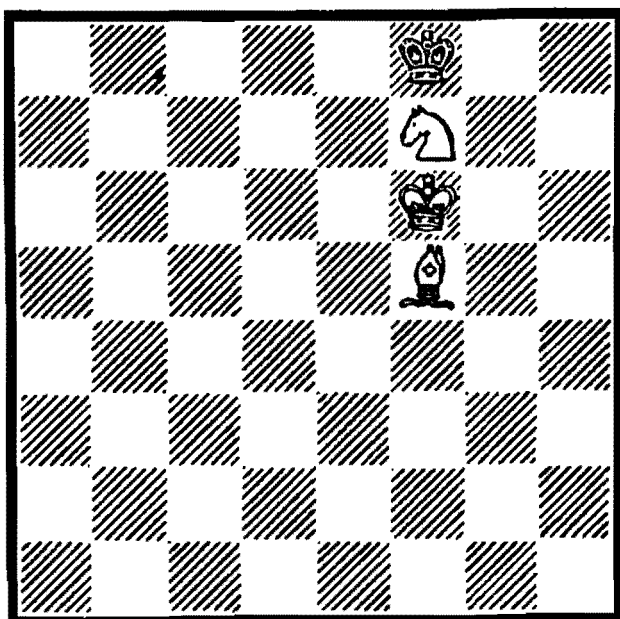
Мат слоном і конем

Закінчення, в якому один з партнерів має слона і коня, а другий — лише короля, складніше, ніж попередні. При такій ситуації мат можна дати конем і слоном лише на крайньому кутовому полі кольору слона. Ось типові заключні позиції, до яких треба звести гру. 1. ... Кра7 — a8 2. Cc8 — b7× (діаграма 30) або 1. ... Kpb8 — a8 (діаграма 31) 2. Cd7 — c6×.

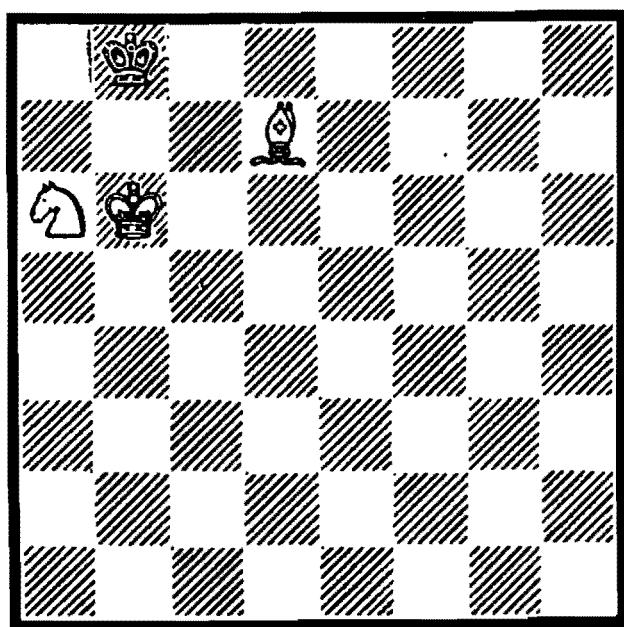
Щоб відтиснути короля до потрібного кутового поля, треба вміло маневрувати своїми фігурами, дбати про те, щоб король противника не вирвався знову на вільний простір. Адже треба



ДІАГРАМА 30



ДІАГРАМА 32



ДІАГРАМА 31

витратити не більше 50 ходів, щоб дати мат у цьому закінченні, бо інакше буде зафіксована нічия. Спочатку треба відтиснути короля на край дошки, а потім поступово загнати його на кутове поле належного кольору.

Розберемо діаграму 31.

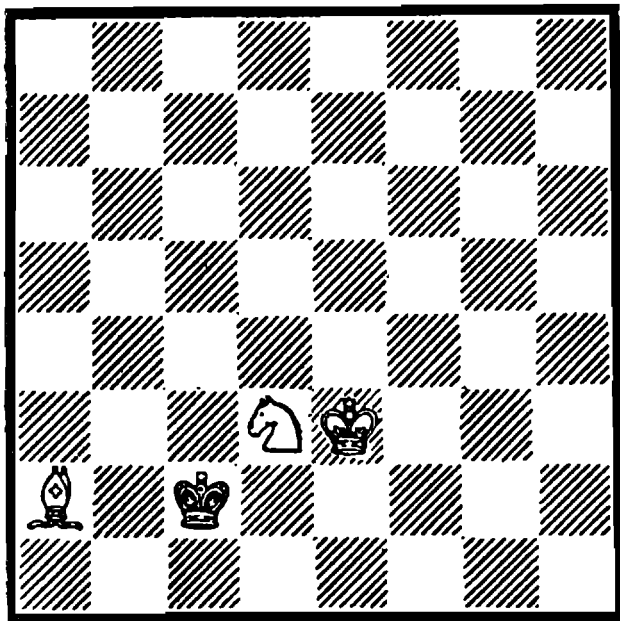
Короля вже відтиснуто на край дошки, але його ще треба загнати в належний кут, а це

вимагає точної гри. 1. Cf5 — h7! Треба відняти у чорного короля поле g8. 1. ... Kpf8 — e8 2. Kf7 — e5 Кре8 — d8 (як білі виграють, коли 2. ... Кре8 — f8, ми покажемо нижче). 3. Kpf6 — e6 Kpd8 — c7 4. Ke5 — d7! Крс7 — b7 5. Ch7 — d3 Крb7 — c6 6. Cd3 — a6. За кілька ходів ситуація змінилася. Чорний король методично заганяється на крайне кутове поле a8, де його чекає загибель. 6. ... Крс6 — c7 7. Ca6 — b5 Крс7 — d8 8. Kd7 — b6 Kpd8 — c7 9. Kb6 — d5+, Крс7 — d8 10. Кре6 — d6 Kpd8 — c8 11. Kpd6 — e7 Крс8 — b7 12. Кре7 — d7 Крb7 — b8 13. Сb5 — a6 Крb8 — a7 14. Ca6 — c8 Кра7 — b8 15. Kd5 — e7 Крb8 — a8 16. Kpd7 — c7 Кра8 — a7 17. Ke7 — c6+ (знайома позиція, яку ми бачили на діаграмі № 30 17. ... Кра7 — a8 18. Сс8 — b7×).

Якщо чорний король відступив би собі ходом 2. ... Кре8 — f8 далі від небезпечного край-

нього білого поля а8, де його чекає мат, гра могла б скласти-ся так: 3. Ке5 — d7+ Kpf8 — e8 4. Kpf6 — e6 Кре8 — d8 5. Кре6 — d6 Kpd8 — e8 6. Ch7 — g6+ Кре8 — d8 7. Kd7 — c5! Kpd8 — c8 8. Cg6 — d3 Крс8 — b8 9. Cd3 — b5. Маневруючи слоном, білі тепер заважають втечі чорного короля через поле е8. 9. ... Kpb8 — c8 10. Cb5 — d7+. Крс8 — b8 11. Kpd6 — c6 Kpb8 — a7 12. Крс6 — c7 Кра7 — a8 13. Крс7 — b6 Кра8 — b8 14. Кс5 — a6+ Kpb8 — a8 15. Cd7 — c6 X.

Інколи, при помилковій грі, мат слоном та конем можна дати й на інших полях.

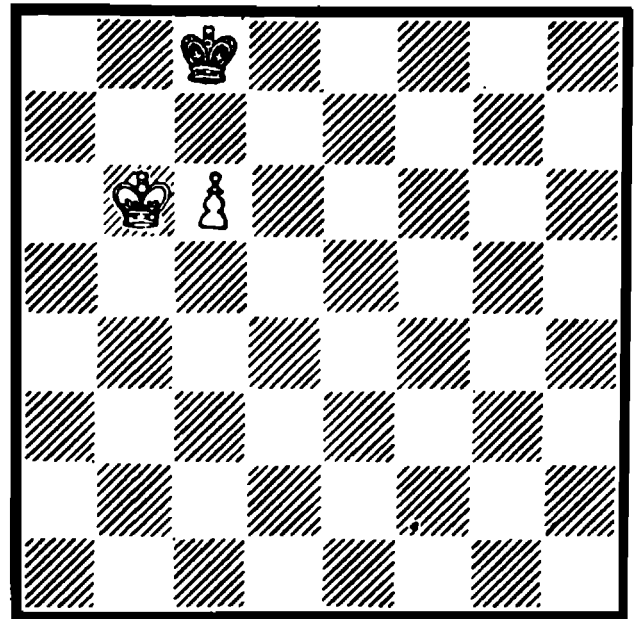


ДІАГРАМА 33

Хід чорних. Якщо вони зіграють 1. ... Крс2 — d1?!, то 2. Са2 — b3X. Але чорні могли б відступити королем на c3 і після цього ще деякий час чинити опір.

Проведення пішаків

Зайвий пішак — це найменша матеріальна перевага, яку можна досягти в шаховій партії. Проте в багатьох випадках і її досить для перемоги. Адже найслабша фігура згодом може дістати «підвищення» і перетворитися в найсильнішу фігуру — ферзя.



ДІАГРАМА 34

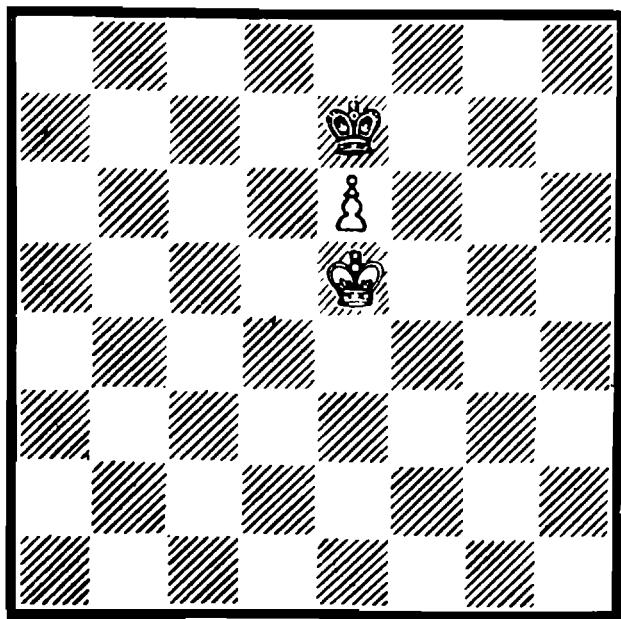
Ось позиція на діаграмі 34. Білі грають 1. с6 — с7. Відповідь чорних єдина 1. ... Крс8 — d7 2. Kpb6 — b7! Тепер білі беруть під свій контроль поле перетворення пішака у ферзя, і гра зводиться до закінчення — король з ферзем проти одинокого короля, яке ми вже розглянули. Якщо ж у позиції на діаграмі 34 хід роблять чорні, то вони врятовуються, захоплюючи опозицію ходом 1. ... Крс8 — b8. Хід 2. с6 — с7+ Kpb8 — c8 призводить до нічиєї, бо після 3. Kpb6 — c6 чорним пат, а при

інших ходах білих королем вони втрачають свого зайвого пішака.

Тепер можна сформулювати правило, яке дуже полегшує розрахунок у цьому закінченні: якщо пішак (крім турового) вступає на передостанню горизонталь без шаха, сильніша сторона виграє. Якщо пішак вступає на передостанню горизонталь з шахом, то слабша сторона домагається нічиєї.

Виняток з цього правила: король чорних перебуває на кутовому полі. Якщо білий пішак у такому випадку просувається на передостанню горизонталь, то король слабшої сторони потрапляє в патове становище.

Знання цього правила в багатьох випадках полегшує захист слабшої сторони. Розглянемо важливу позицію, яка часто зустрічається на практиці.

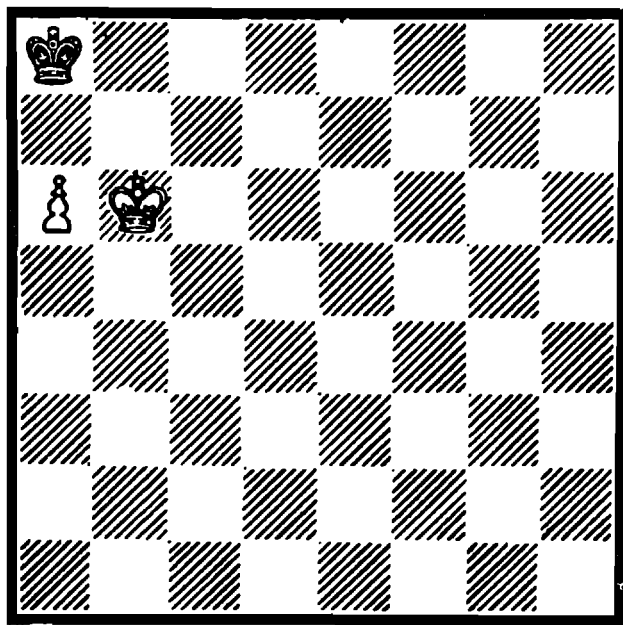


ДІАГРАМА 35

Ця позиція нічийна. Але чорні все ж повинні грати точно, щоб уникнути можливої поразки. У них єдиний рятівний ма-

невр 1. ... Кре7 — е8! Чому? Тому, що після виходу білого короля на шосту горизонталь 2. Кре5 — d6 (або 2. Кре5 — f6) чорні підуть 2. ... Кре8 — d8! (або Кре8 — f8!) і забезпечують нічию, бо білий пішак вступає на передостанню горизонталь з шахом.

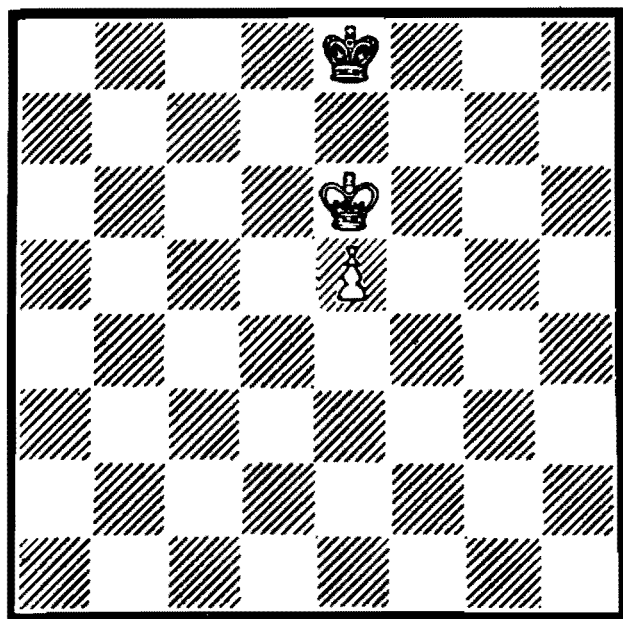
На помилковий хід чорних 1. ... Кре7 — d8? (або 1. ... Кре7 — f8?) білі грають 2. Кре5 — d6 (або 2. Кре5 — f6), захоплюючи опозицію з виграшем. Якщо зайвий пішак туровий, слабкіша сторона завжди домагається нічиєї, навіть при вступі його на передостанню горизонталь без шаха (діаграма 36).



ДІАГРАМА 36

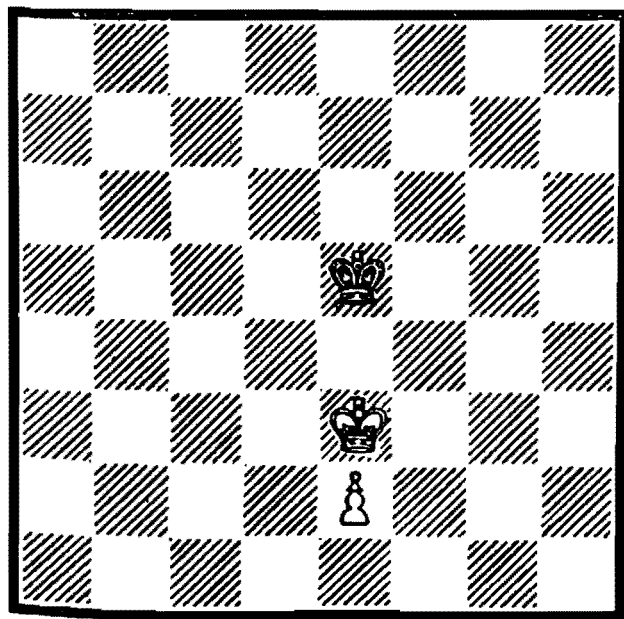
Якщо 1. а6 — а7, то чорним пат.

Коли король сильнішої сторони (діаграма 37) перебуває на шостій горизонталі попереду свого пішака, то виграш вже не залежить від того, чия черга ходити.



ДІАГРАМА 37

Якщо хід білих, то вони грають 1. Кре6 — f6 Кре8 — f8 2. е5 — е6 Крf8 — е8 3. е6 — е7 з виграшем. На 1. ... Кре8 — d7 2. Крf6 — f7, й білі захоплюють контроль над полем е8 і також без перешкод проводять пішака у ферзі. Якщо хід чорних, то вони втрачають опозицію і також швидко програють, наприклад, 1. ... Кре8 — f8 2. Кре6 — d7 з виграшем.



ДІАГРАМА 38

У положенні на діаграмі 38 доля партії залежить від того, чия черга ходити. Якщо хід білих, то нічия, якщо ж чорних, то програш. Доведемо це. 1. Кре3 — f3 Кре5 — f5! (зберігаючи опозицію, інші ходи програють) 2. е2 — е4+ Крf5 — е5 3. Крf3 — е3 Кре5 — е6 4. Кре3 — f4 Кре6 — f6 5. е4 — е5+ Крf6 — е6 6. Крf4 — е4 Кре6 — е7 7. Кре4 — f5 Кре7 — f7! 8. е5 — е6+ Крf7 — е8! і 9. Крf5 — f6 Кре8 — f8 з нічиєю. Якщо в початковій позиції хід чорних, то вони втрачають опозицію і швидко програють. Наприклад, 1. ... Кре5 — f5 2. Кре3 — d4! Крf5 — е6 3. Крд4 — е4 Кре6 — d6 4. Кре4 — f5 з швидким виграшем.

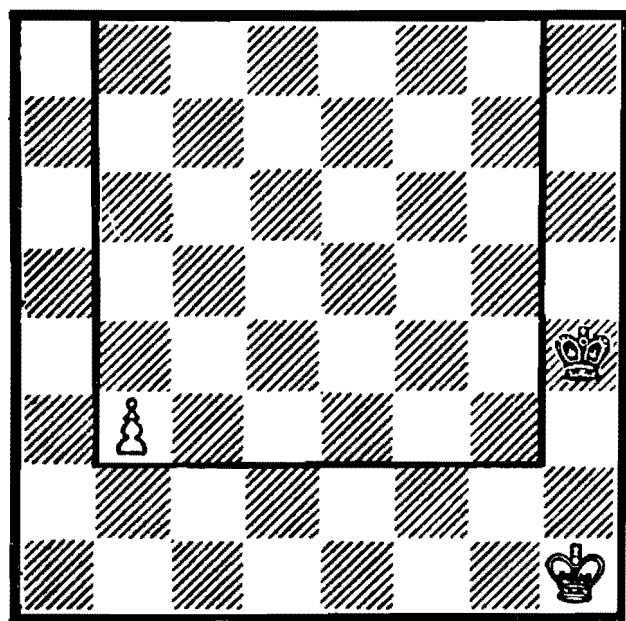
Правило квадрата

Трапляються випадки, коли прохідний пішак може просуватися у ферзі без допомоги свого короля.

Як швидко розрахувати — може король наздогнати прохідного пішака чи ні?

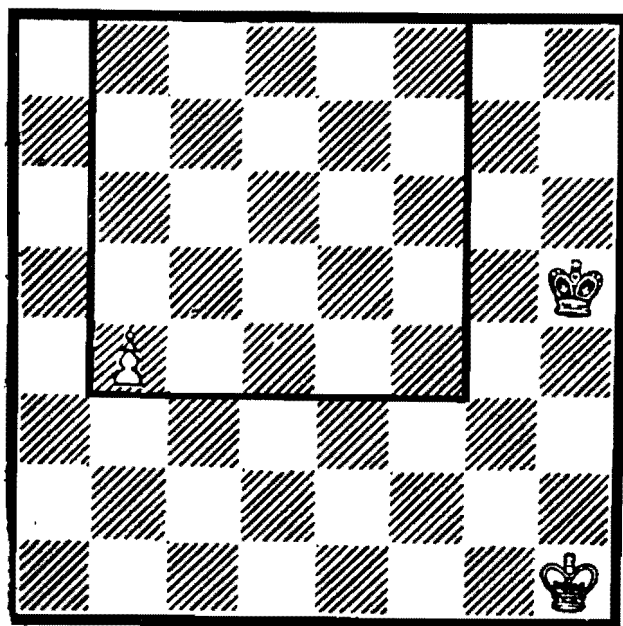
Для цього треба користуватися правилом квадрата.

Розберемо позицію на діаграмі 39. Якщо чорний король при своєму ході вступає в квадрат b3 — b8 — g8 — g3, то він може наздогнати пішака, а коли не встигає вступити в нього, то пішак проходить. Хід чорних 1. ... Крh4 — g3 2. b3 — b4 Крг3 — f4 3. b4 — b5 Крf4 — е5 4. b5 — b6 Кре5 — d6 5. b6 — b7 Крд6 — c7 і т. д.



ДІАГРАМА 39

На діаграмі 40 хід чорних. Вони вже не зможуть наздогнати білого пішака і програють. Адже в цьому випадку квадрат буде побудовано на клітках b4—b8—f4—f8.



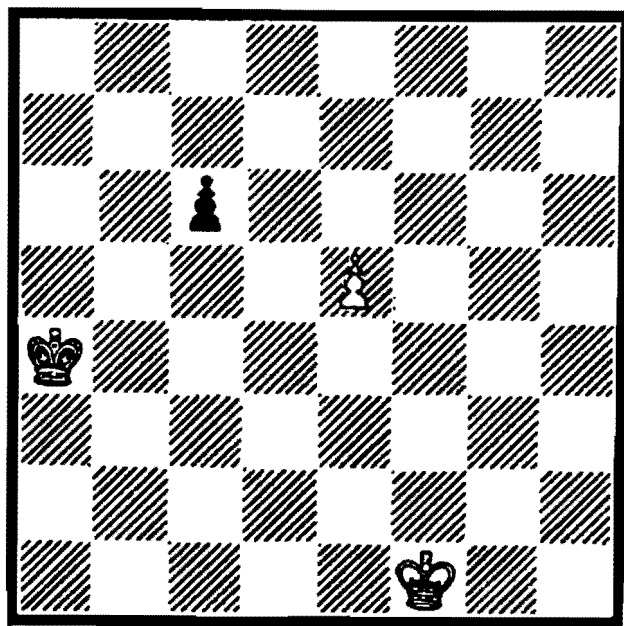
ДІАГРАМА 40

Користуючись «правилом квадрата», шахіст повинен пам'ятати такі особливості:

1. Якщо пішак перебуває в початковій позиції на другій або

сьомій горизонталі, то квадрат будується так, нібито пішак пересунувся раніше на клітку. Адже треба врахувати, що він може відразу просунутися і на дві клітки.

2. Якщо король, вступаючи в квадрат, повинен пересуватися по діагоналі і на його шляху стоїть свій пішак, то він не зможе наздогнати ворожого пішака. Ось приклад (діаграма 41).



ДІАГРАМА 41

Хід чорних. Але вони не можуть наздогнати пішака е5. Наприклад, 1. ... Кра4—b5 2. е5—e6 Крb5—c5 (свій пішак перешкоджає) 3. е6—e7, і білий пішак проходить.

Порівняльна цінність фігур

Сила фігури визначається можливістю її впливу на хід бою. В позиції на діаграмі 9 ферзь може піти на 27 полів, а тура (діаграма 7) — на 14. Кінь на діаграмі 10 обстрілює 8 кліток.

Великий практичний досвід встановив приблизну цінність фігур. Якщо за одиницю взяти пішака, то слон або кінь дорівнюють приблизно трьом пішкам. Тура сильніше таких легких фігур, як кінь чи слон і дорівнює приблизно слону або коню і двом пішкам. Дві тури чи три легких фігури майже дорівнюють по силі ферзю.

Якщо ми повернемося до підрахунків далекобійності фігур, з яких почали цей розділ, то побачимо, що вони відповідають їх виведеній цінності.

Цінність фігур відносна і може змінюватися від конкретної позиції.

Отже, в кожному окремому

випадку слід оцінювати важливість фігури, виходячи з тієї конкретної обстановки, що створилася на дошці.

В цьому виявляється і клас гри шахіста.

Проте певні закономірності все-таки можна вивести. Відомо, що в закінченні гри цінність пішаків, особливо прохідних, зростає. В більшості початкових позицій нема рації віддавати фігуру за три пішаки, бо легка фігура може бути корисною при атаці. А от в кінцевій стадії гри такий розмін у більшості випадків вигідний. Особливу цінність мають пішаки, що наблизилися до останньої горизонталі і можуть перетворитися на ферзя.



ТРИ СТАДІЇ ШАХОВОЇ ПАРТІЇ

Партію поділяють на такі три стадії: дебют, серединна частина (мітельшпіль) і закінчення (ендшпіль).

У дебюті партнери повинні найкраще і найшвидше здійснити розвиток фігур для майбутньої битви, шляхом рокіровки забезпечити надійне та безпечне місце для свого короля. Дебют охоплює приблизно 10—15 ходів. Іноді фігури розвиваються повільно, і дебютна стадія може продовжитися ще на кілька ходів.

Коли розвиток фігур закінчено, шахіст може приступити до здійснення розробленого ним плану гри, в якому треба прагнути до атаки на ворожого короля або досягнення позиційної чи матеріальної переваги. Інколи в серединній стадії гри треба дбати про захист власної пози-

ції, щоб відбити наступ противника і досягти рівноваги.

Якщо долю партії не буде вирішено в перших двох стадіях, то позиція спрощується розміном фігур і гра переходить в останню фазу — ендшпіль.

У перших двох стадіях гри — дебюті і мітельшпіль — королі пасивні і треба лише ретельно дбати про їхній захист від нападу ворожих фігур. В ендшпіль боротьба найчастіше проходить при активній участі королів. Для ендшпіля велике значення має розташування пішаків, активність фігур, що залишилися на дошці. В багатьох випадках гра може закінчитися в мітельшпіль або навіть і в дебюті (коли один з партнерів на початку партії зробить істотні помилки).

ДЕБЮТ

Дебют — одна з найбільш досліджених фаз шахової партії. За багато сотень років розроблено чимало початків, що перевіряються та вдосконалюються в змаганнях видатних шахістів.

Певні знання в розіграванні початкової стадії гри конче потрібні, бо дебютні помилки можуть призвести до швидкої поразки.

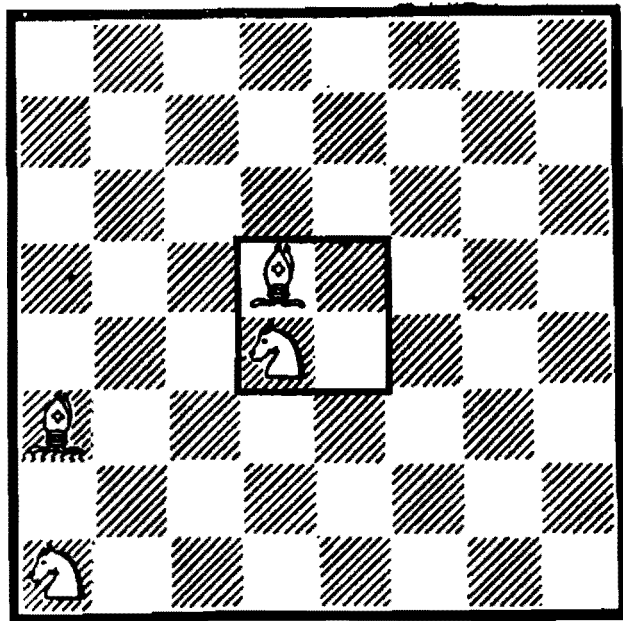
Теорія дебютів розглядає де-

сятки початків, і кожний з них має чимало різних продовжень та їх варіантів.

Але як початківцеві розібратися в зливі теоретичних варіантів, чи треба для цього вивчати сотні теоретичних схем у спеціальних дебютних посібниках? Ні. Треба обрати кілька теоретичних початків за білих або чорних, тобто створити свій дебютний репертуар. А насамперед слід усвідомити основні принципи розігрування дебютів.

Центр

Раніше згадувалося про центр шахівниці. Володіння ним має велике значення при розігруванні дебютів. Адже розташовані в центрі фігури дуже рухливі, обстрілюють значну кількість полів.



ДІАГРАМА 42

Кінь з d4 нападає на вісім полів, а кінь a1, що перебуває на краю дошки, обстрілює лише дві клітки. Так само слон d5, що

займає в центрі дошки сильнішу позицію, має змогу обстріляти 13 кліток, тоді як слон a3 тримає під боєм лише сім кліток.

Швидка мобілізація сил

Часто серед початківців можна спостерігати такий початок гри: 1. e2—e4 e7—e5 2. Фd1—h5? Кb8—c6 3. Cf1—c4 g7—g6 (запобігаючи загрози 4. Фh5: f7×. Цей мат має назву «дитячий мат»). 4. Фh5—f3 Kg8—f6 (чорні знову захищаються від загрози мата на f7 і водночас виводять фігуру). 5. d2—d3 Кс6—d4 6. Фf3—d1, й білий ферзь, що витратив багато часу на марні пересування по дошці, повернувся назад, а чорні за цей час досягли переваги в розвитку фігур.

Комбінації і пастки в дебюті

Ось одна з відомих дебютних комбінацій, проведена французьким шахістом Легалем у 1787 році.

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

Слід було грати 3. ... Кb8—c6.

4. Kbl — c3 Сс8 — g4.

Сильніше 4. ... Kg8—f6, або

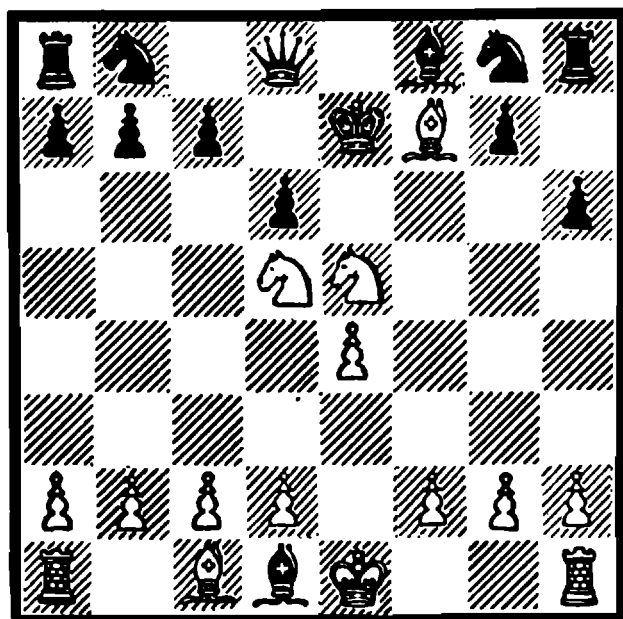
4. ... Кb8 — c6.

5. Kf3 : e5! Сg4 : d1.

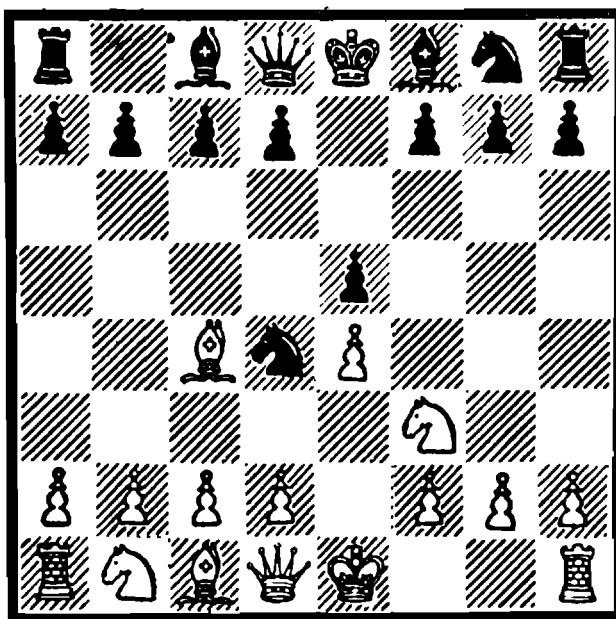
Білі оголошують красивий мат.

6. Сс4 : f7+ Кре8 — e7.

7. Кс3 — d5×. (Діагр. 43.)



ДІАГРАМА 43



ДІАГРАМА 44

Цей мат увійшов у шахову теорію під назвою «Мат Легаля». Білі покарали партнера за непотрібний хід 3. ... h7—h6 і передчасне виведення слона на g4. Чорні могли б запобігти жертві ферзя з матом, граючи 5. ... d6 : e5, але тоді вони після 6. Фd1 : g4 втратили б пішака при програвшій позиції.

Цікава пастка є після ходів 1. e2—e4 e7—e5 2. Kgl—f3 Kb8—c6 3. Cf1—c4. В цьому положенні чорні зіграли 3. ... Kc6—d4?

Перш ніж робити наступний хід, слід поміркувати, чому чорні без будь-яких підстав залишили без захисту свого пішака на e5. Побачимо, які ж події виникнуть після взяття пішака e5. (Діагр. 44).

4. Kf3 : e5? ...
Краще 4. c2—c3.
4. ... Фd8—g5!

Тепер для білих починаються серйозні неприємності. Ферзь

з поля g5 одночасно нападає на пішака g2 і на коня e5.

5. Ке5 : f7 ...

Сильніше 5. Сс4 : f7+ Кре8—e7 6. 0—0 Фg5 : e5 7. Cf7 : g8 Th8 : g8 8. c2—c3 Kd4—c6 9. d2—d4 з обоюдогострою грою. Білі мають лише два пішаки за легку фігуру, але в них міцний центр, і чорний король застряв у центрі дошки.

5. ... Фg5 : g2
6. Th1—f1 Фg2 : e4+
7. Сс4—e2 Kd4—f3×

Після 7. Фd1—e2 Kd4 : e2, білі швидко програвали б.

Отже, хід 4. ... Kc6—d4—це замаскована пастка, в яку потрапили білі. Якби вони глибше розібралися у положенні, то не брали б «отруйного» пішака, а зіграли б 4. c2—c3! (і чорний кінь повинен з втратою часу відступити на c6 чи розмінятися на f3, що також призводить до гіршого становища чорних).

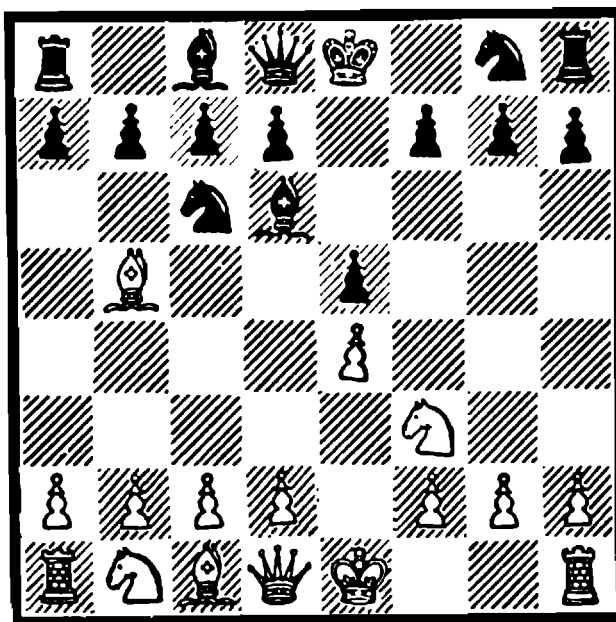
Треба завжди ретельно обмірковувати кожний хід, і тоді ймовірність потрапити в пастку значно зменшиться.

Дамо кілька порад, як розігрувати дебют. Передусім у початковій стадії слід подбати про швидкий розвиток фігур, прагнути самому оволодіти центром або перешкодити партнерові створити міцний центр. Не варто в дебютній стадії гри виводити без потреби ферзя. Адже його атакуватимуть ворожі фігури і він в більшості випадків буде змушений відступати і втрачати час.

Немає потреби механічно запам'ятовувати безліч дебютних варіантів. У дебюті головне — доцільний розвиток своїх сил, прагнення до взаємодії фігур і пішаків. Ось приклад невдалого розвитку фігур:

1. e2 — e4 e7 — e5
2. Kg1 — f3 Kb8 — c6
3. Cf1 — b5 Cf8 — d6?

Невдалий хід 3. ... Cf8 — d6? створює додаткові труднощі для



ДІАГРАМА 45

чорних. Слон перетинає шлях пішаку d7, який повинен згодом піти вперед, щоб дати можливість вивести слона c8. Кінець кінцем чорним доведеться відвести слона з d6 і втратити важливий темп. Якщо чорні хотіли захистити пішака e5, то могли сильніше зіграти 3. ... d7 — d6, слона вивести на e7 і після ходу конем g8 підготувати коротку рокировку.

ЕНДШПІЛЬ

Коли шахова партія не закінчується в дебютній або серединній стадії гри, тоді починається її заключна стадія, яку часто називають «ендшпіль» (в перекладі з німецької мови означає кінець гри). Ми вже розібрали методи матування самотнього короля, проведення пішака. Тепер — про складніше.

Заключна стадія гри почи-

нається після розміну більшості фігур, зокрема ферзів. Проте іноді в ендшпіль залишаються й ферзі. Тоді кінцеву стадію гри називають «ферзевий ендшпіль». Для завершального періоду характерна дедалі зростаюча активність короля. Він не повинен ховатися від загроз і атак, а сміливо йти в центр дошки. А якщо потрібно, ко-

роль в ендшпілі повинен швидко пересуватися на той з флангів, де розгортаються вирішальні події, та атакувати ворожі укріплення.

В ендшпілі значно зростає роль пішаків, бо вони можуть перетворитися у ферзя та інші фігури. Дуже важливо створювати прохідні пішаки та організовувати взаємодію інших фігур для підтримки просування рухливих піхотинців до крайньої горизонталі.

Переважає більшість провідних шахістів досконало володіє технікою розігрування ендшпілю, без чого неможливі успіхи у відповідальних змаганнях. Серед шахових корифеїв минулого чудово розігравали ендшпільні позиції Е. Ласкер, Х.-Р. Капабланка, О. Альохін. Уславилися бездоганною технікою ендшпілю радянські гросмейстери М. Ботвинник, Т. Петросян, В. Смирнов, В. Корчной та інші.

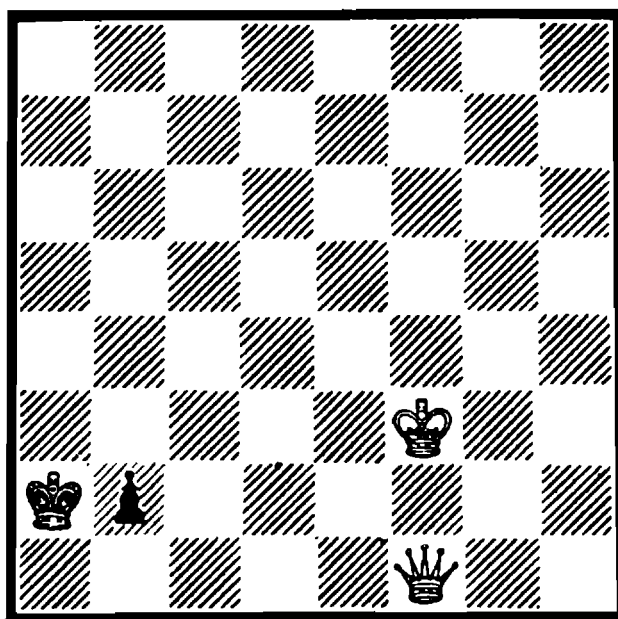
Король і ферзь проти короля й пішака

Ферзь проти пішака майже завжди виграє. Але справа ускладнюється, коли пішак досягає передостанньої горизонталі і при підтримці короля має перетворитися на ферзя.

Подивімося на діагр. 46.

Білі, граючи точно, можуть перешкодити перетворенню пішака b2 у ферзя. Дальші події розвиватимуться так:

1. Фf1 — a6+ Кpa2 — b3
2. Фа6 — b5+ Кpb3 — c2



ДІАГРАМА 46

3. Фb5 — c4+! Кpc2 — d1
4. Фc4 — d3+ Кpd1 — c1
5. Фd3 — c3+ Кpc1 — b1

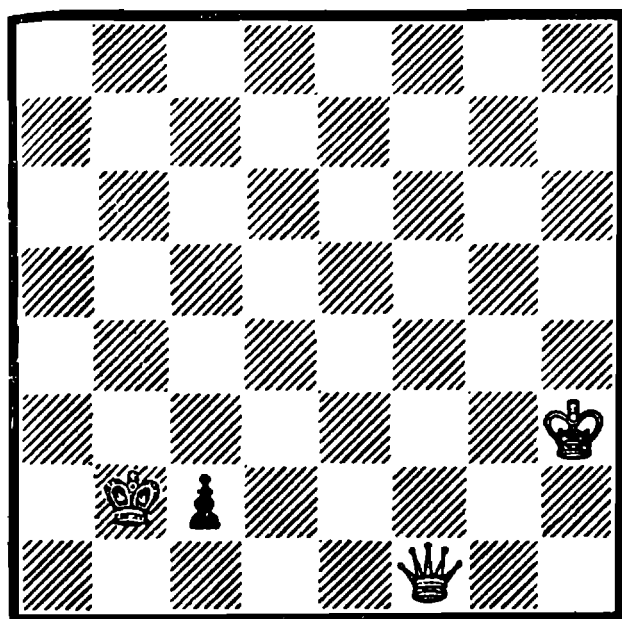
Тепер поле перетворення пішака на ферзя зайняте чорним королем, а білі виграли час для наближення свого короля до арени бою.

Адже ми вказували, що король в ендшпілі активна фігура і треба ним вміло маневрувати.

6. Kpf3 — e2 Кpb1 — a2
7. Фc3 — a5+ Кpa2 — b3
8. Фа5 — b5+ Кpb3 — c2
9. Фb5 — c4+ Кpc2 — b1
10. Kpe2 — d2 Кpb1 — a1
11. Фc4 — a4+ Кpa1 — b1
12. Kpd2 — c3 Кpb1 — c1
13. Фа4 — c2×

Метод гри в цьому закінченні такий: треба загнати ворожого короля під пішака і виграти темп для наближення свого короля.

Тепер розберемо позицію, де в слабшій стороні слоний пішак. (Діагр. 47.)



ДІАГРАМА 47

1. Фf1 — b5+ Крb2 — a1
2. Фb5 — a4+ Крa1 — b2
3. Фа4 — b4+ Крb2 — a1
4. Фb4 — c3+ Крa1 — b1
5. Фc3 — b3+ Крb1 — a1!

Якщо 6. Фc3 : c2, то чорним пат.

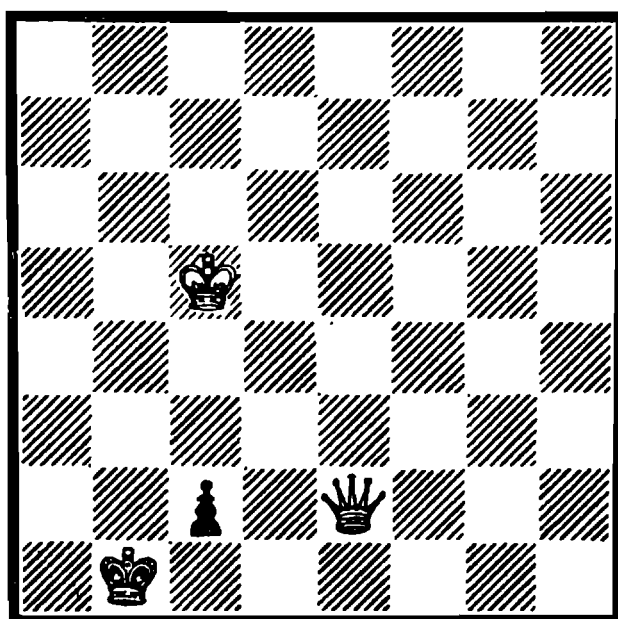
Таким чином, слоновий пішак проти ферзя в подібній позиції робить нічию, бо сильніша сторона не може примусити короля партнера піти під пішака і виграти час, щоб підключити свого короля до завершальної матової атаки.

Та коли король перебуває неподалік і може взяти участь у матовій атаці, то сильніша сторона виграє.

У позиції на діаграмі 48 білі виграють:

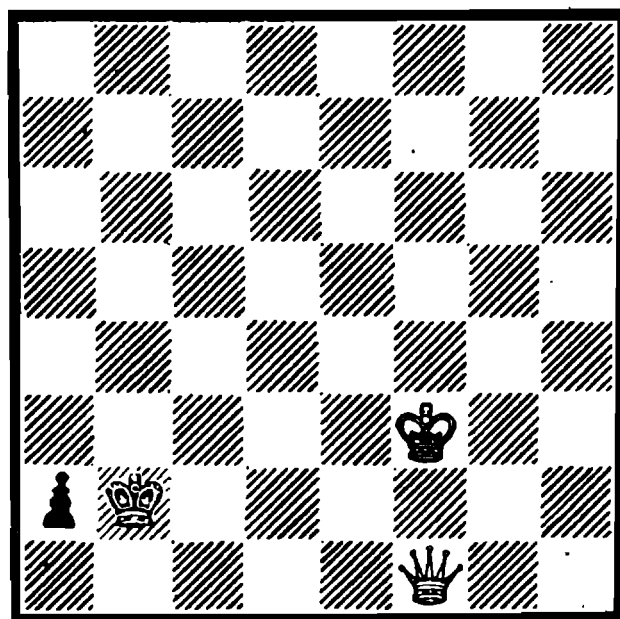
1. Крс5 — c4 c2 — c1Ф+.
2. Крс4 — b3.

Чорні, хоч і провели свого пішака у ферзі, не можуть захиститися від мата.



ДІАГРАМА 48

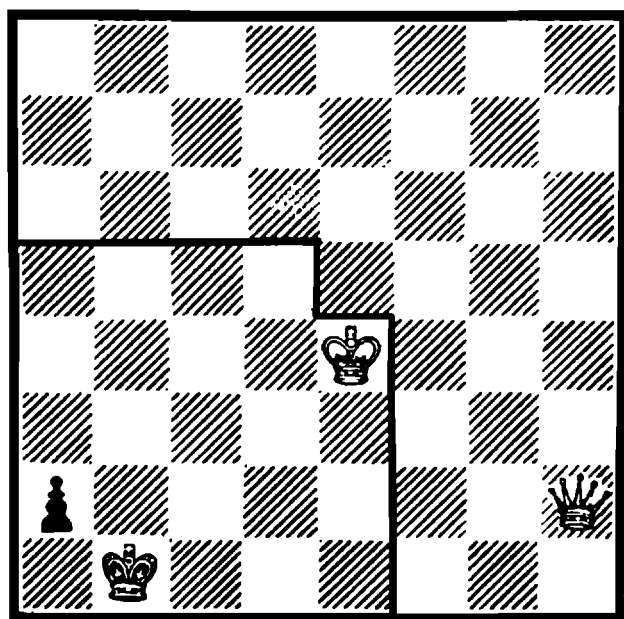
Тепер розглянемо позицію, де ферзь змагається з туровим пішаком.



ДІАГРАМА 49

1. Фf1 — b5+ Крb2 — a1.

Білі не можуть наблизитися королем, бо буде пат! Але і в цьому закінченні можна виграти, якщо король сильнішої сторони стоятиме близько від арени бою і зможе взяти вирішальну участь у заключному нападі.



ДІАГРАМА 50

Хід білих, і вони виграють.

1. Kpb5 — a4 a2 — a1Ф.
2. Фh2 — c2×

Виграють білі, якщо їхній хід і король перебуває ближче до лінії, обмеженої клітками a5, b5, c5, d5, e4, e3, e2, e1. Наприклад, король на b5. Виграш досягається так:

1. Kpb5 — a4 a2 — a1Ф.

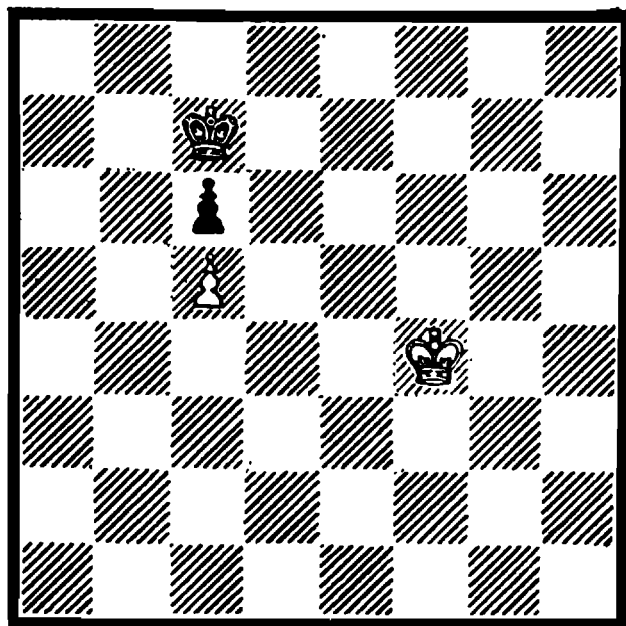
2. Кра4 — b3!, і чорні знову-таки не можуть захиститися від мата.

Пішакові закінчення

Вам уже відомі закінчення, в яких король з пішаком бореться проти самотнього короля. Тепер розглянемо кілька характерних пішакових ендшпіль з іншим співвідношенням сил.

Ось позиція, де король і пішак протистоять королю і пішаку партнера. Хоч сил на дошці залишилося порівняно мало, цікава й повчальна боротьба триває. (Діагр. 51.)

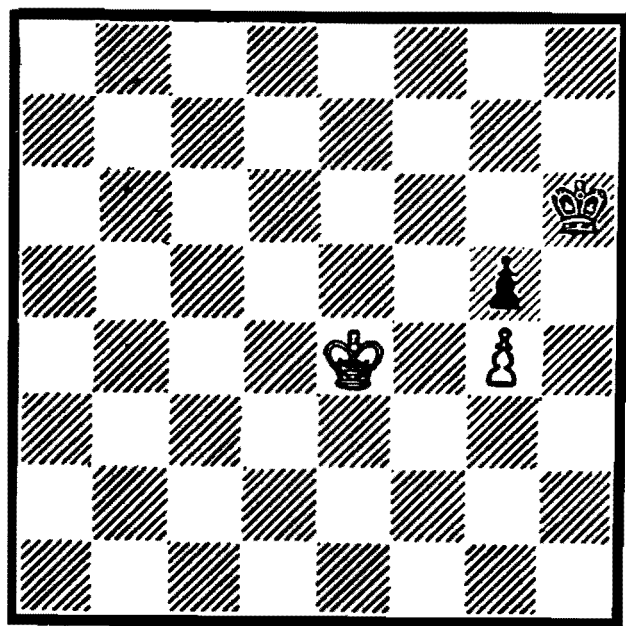
Білі виграють. Чорні не можуть перешкодити вторгненню білого короля на клітку d6, після чого вони втрачають пішака c6. Якщо хід білих, то вони грають: 1. Kpf4 — e5 Kpc7 — d7 2. Kpe5 — f6! Kpd7 — c7 3. Kpf6 — e7 Kpe7 — c8 4. Kpe7 — d6 Kpc8 — b7 5. Kpd6 — d7. Чорні повинні відступити і втрачають пішака, після чого програють.



ДІАГРАМА 51

На 1. ... Kpc7 — d7 білі виграють так: 2. Kpf4 — f5! Kpd7 — d8 3. Kpf5 — f6! Kpd8 — d7 4. Kpf6 — f7! (бокова опозиція) 4. Kpd7 — c7 5. Kpf7 — e7, й білі, знову відтискуючи короля, виграють пішака c6, переводять партію у вигравний ендшпіль, де король стоїть на шостій горизонталі попереду свого пішака. Є чимало випадків, коли можна врятуватися, віддавши свого єдиного пішака.

У цьому положенні чорні при правильній грі можуть домогтися нічиєї, хоч і програють пішака.

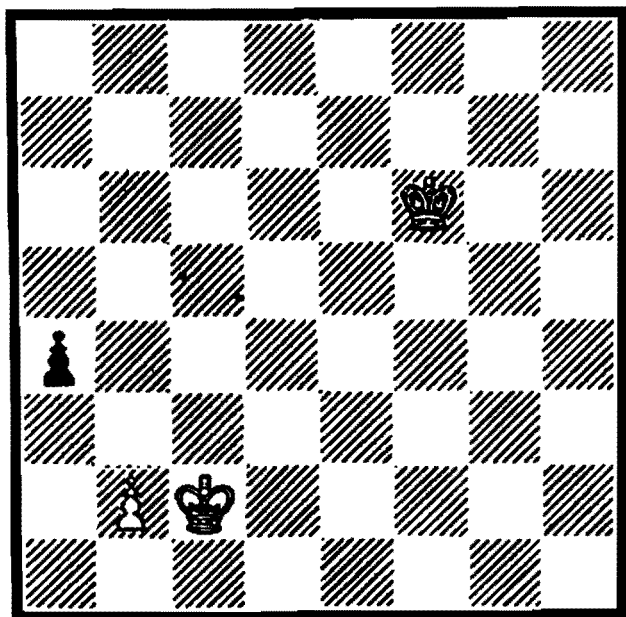


ДІАГРАМА 52

1. Кре4 — f5 Крh6 — h7!
(єдиний хід, що врятовує).

2. Крf5 : g5 Крh7 — g7!

Чорні втратили пішака, але тримають опозицію в положенні, де білий король стоїть попереду свого пішака на п'ятій, а не на шостій горизонталі. Ця незначна різниця, як ми вже довели, призводить до нічії.



ДІАГРАМА 53

В етюді чехословацького шахового композитора Ф. Дедрле матеріалу на дошці обмаль, проте розгортається гра, багата на гострі ситуації. (Діагр. 53.)

1. Крс2 — b1! ...

На хід 1. Крс2 — c3, що напрошується, чорні красиво добилися нічії 1. ... a4 — a3! 2. b2 : a3 Крf6 — e6 і встигали затримати тутового пішака білих.

1. ... a4 — a3

2. b2 — b3 ...

Лише цей хід виграє. На 2. b2 — b4 чорні врятовувалися, граючи 2. ... Крf6 — e5 3. Крb1 — a2 Кре5 — d5 4. Кра2 : a3 Крд5 — c6. Утворилася теоретично нічийна позиція.

2. ... Крf6 — e5

3. Крb1 — a2 Кре5 — d5

4. Кра2 : a3 Крд5 — c5

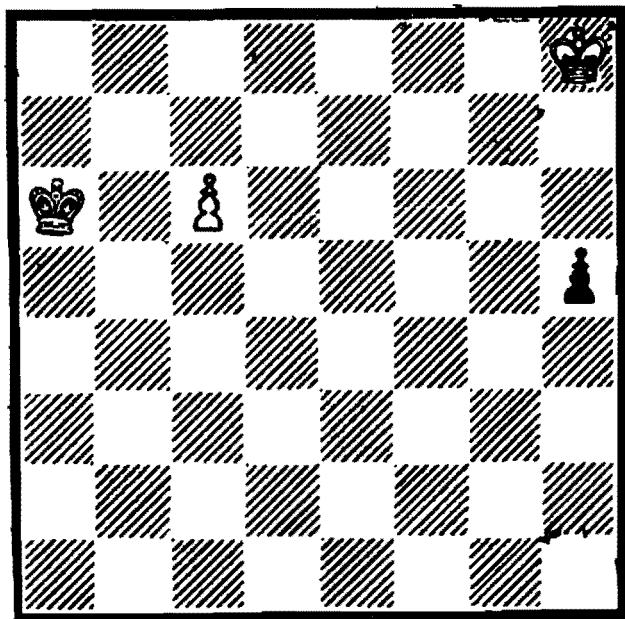
5. Кра3 — a4 Крс5 — b6

6. Кра4 — b4.

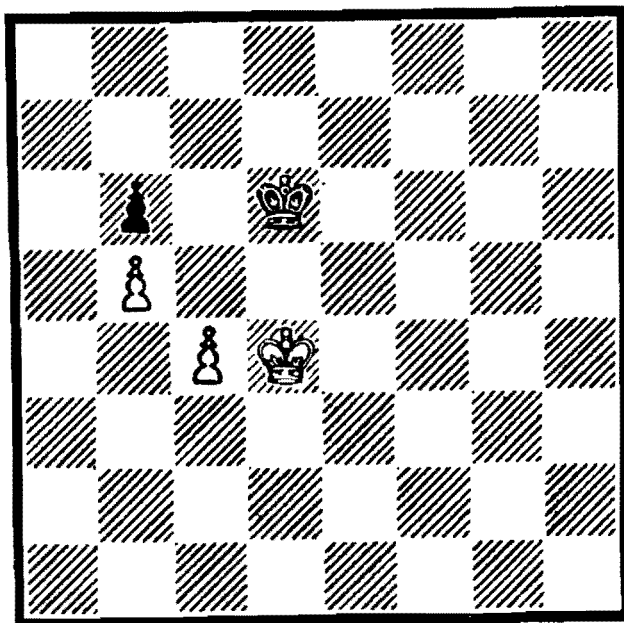
Білі обійшли підводні рифи і, вдало маневруючи королем, також привели гру до теоретичної позиції, що виграється.

Велике враження на кожного любителя шахової гри справляє етюд іншого чехословацького шахового композитора — гросмейстера Р. Реті (1889—1929).

Білі починають і домагаються нічії. На перший погляд таке бажання межує з нісенітницею. Адже білому королю потрібно принаймні два ходи, щоб увійти в «квадрат» і наздогнати прохідного пішака чорних. І все ж, вдало комбінуючи захист із загрозою перетворити свого пішака на ферзя, білі ви-



ДІАГРАМА 54



ДІАГРАМА 55

грають ці два конче потрібні ходи. (Діагр. 54.)

1. Kph8 — g7 h5 — h4

2. Kpg7 — f6 Кра6 — b6

На 2. ... h4 — h3 3. Kpf6 — e7! h3 — h2 4. c6 — c7 h2 — h1Ф c7—c8Ф + з нічиєю.

3. Kpf6 — e5!! ...

Білий король надзвичайно вдало маневрує на «два фронти». Він загрожує ходом 4. Кре5 — f4 увійти в квадрат пішака h4 або піти на d6 і підтримати просування свого пішака у ферзі.

3. ... h4 — h3

4. Кре5 — d6 h3 — h2

5. c6 — c7 з нічиєю.

І в закінченнях, де король з двома пішаками змагається проти короля з пішаком, виграш часто залежить від того, чи вдасться захопити опозицію. Ось цікавий приклад, який подав Філідор у своєму підручнику «Аналіз шахової гри», виданому понад 200 років тому.

Якщо хід чорних, то вони втратять опозицію і відразу програють.

1. ... Kpd6 — e6

2. c4 — c5! ...

Вчасний прорив для створення прохідного пішака. Нічого не дає 2. Kpd4 — e4 Кре6 — d6 і т. д.

2. ... b6 : c5+

3. Kpd4 : c5 Кре6 — d7

4. Крс5 — b6, й білі проводять пішака у ферзі.

Якщо хід білих, то вони можуть перемогти лише при неточній грі чорних.

1. Kpd4 — e4 Kpd6 — e6!

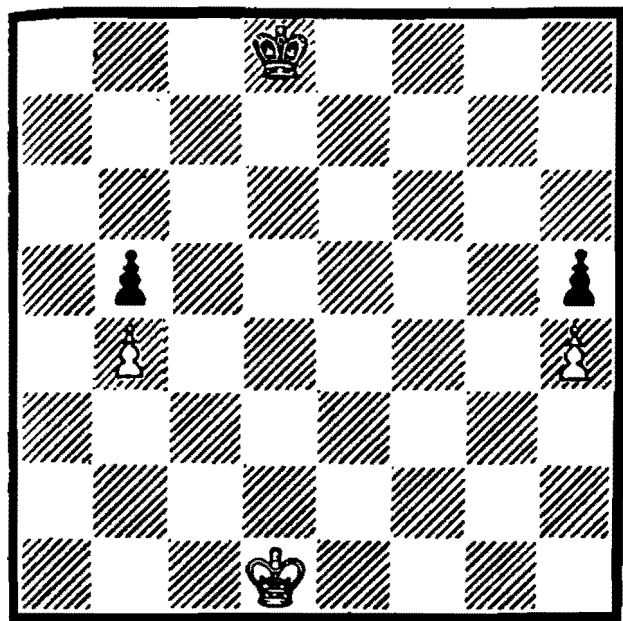
На 1. ... Kpd6—c5? 2. Кре4—d3! Крс5 — d6 3. Kpd3 — d4, білі передали хід чорним, що втрачають опозицію і програють.

2. Кре4 — d3 Кре6 — d7!

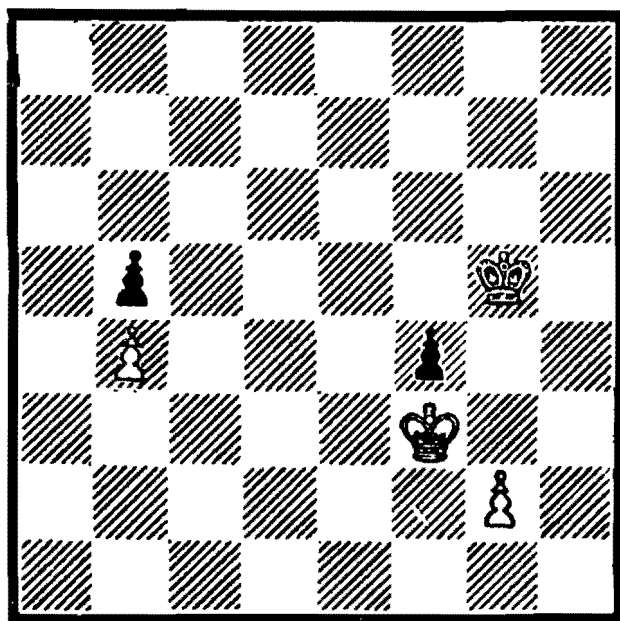
Зверніть увагу на розташування королів. Чорний король захопив віддалену опозицію.

3. Kpd3 — d4 Kpd7 — d6.

Нічия.



ДІАГРАМА 56



ДІАГРАМА 57

Ось позиція, де при своєму ході білі можуть виграти. (Діагр. 56.)

1. Kpd1 — d2!

Захоплюючи віддалену опозицію.

1. ...	Kpd8 — e7
2. Kpd2 — e3	Kpe7 — e6
3. Kpe3 — e4	Kpe7 — f6
4. Kpe4 — f4!	

Сильніше, ніж 4. Kpe4 — d5 Kpf6—f5 з атакою на пішака h4.

4. ...	Kpf6 — g6
5. Kpf4 — e5	Kpg6 — g7
6. Kpe5 — f5.	

Білі виграють пішака на h5, а з ним і партію.

В цій позиції білі зможуть виграти, якщо вдало розміняють свого пішака g2 на чорного пішака f4. Позиція, в якій чорний король стояв би на g2, а білий — на f4, виграшна для білих, бо тоді вони без перешкод забирають пішака b5 і швидко перемагають. А здійснити план можна такими маневрами:

1. Kpf3 — e4 Kpg5 — g4.
2. Kpe4 — d5 Kpg4 — h5.
3. Kpd5 — c6! ...

Єдиний хід, що виграє. Спроба чорних тримати віддалену опозицію ходом 3. ... Kph5 — g6 спростовується взяттям пішака на b5. Білий король встигає не лише взяти пішака b5, а й повернутися, щоб вчасно знищити ще й пішака f4.

3. ... Kph5 — g5.
4. Kpc6 — c5!

На взяття пішака b5 чорні беруть пішака g2, і обидва пішаки одночасно проходять у ферзі.

4. ...	Kpg5 — h4
5. Kpc5 — d4	Kph4 — g4
6. Kpd4 — e4	Kpg4 — g5
7. Kpe4 — e5!	Kpg5 — g4
8. Kpe5 — f6!	Kpg4 — g3
9. Kpf6 — g5	f4 — f3
10. g2 : f3	Kpg3 : f3
11. Kpg5 — f5	

З швидким виграшем.

Як ми вже пересвідчилися в кількох випадках, для досягнення виграшу використовується глибокий обхід ворожого короля з флангу з відтисненням його на невигідну позицію.

Утворення прохідних пішаків

На діагр. 58 матеріальна рівновага — по три пішаки. Але нескладний аналіз доводить незаперечну перевагу білих, які можуть утворити віддаленого прохідного пішака, тоді як два пішаки чорних блоковані одним пішаком h4. Фактично білі мають зайвого пішака і повинні легко виграти.

1. a5 — a6! b7 : a6
2. b5 : a6 Kpd6 — c7.

Чорний король змушений затримувати прохідного пішака на ферзевому фланзі, а тим часом катастрофа насувається на протилежному краю дошки.

3. Kpd4 — e5 Kpc7 — b6
4. Kpe5 — f6 Kpb6 : a6
5. Kpf6 : g6 Кра6 — b6
6. Kpg6 : h5.

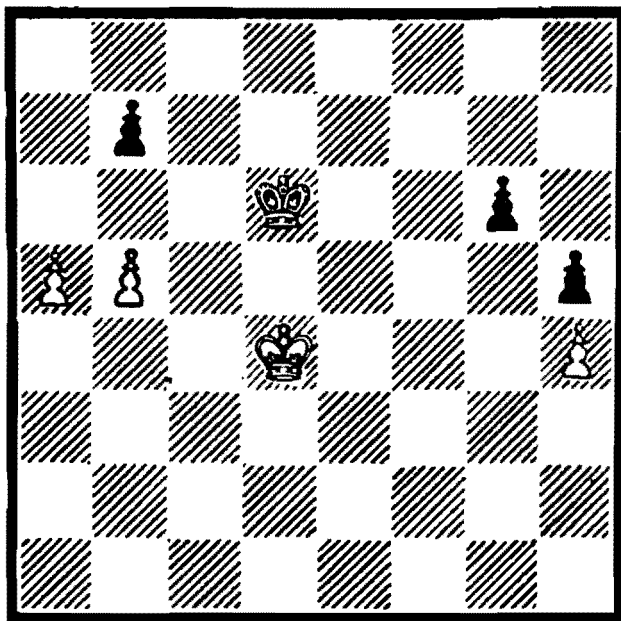
Білі проводять свого прохідного пішака у ферзі.

Іноді прохідні пішаки створюються проривом з жертвами.

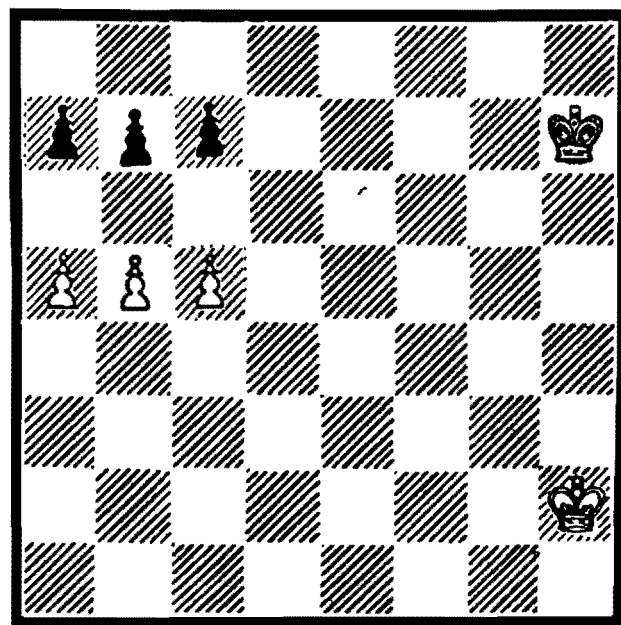
Білі здійснюють прорив на ферзевому фланзі і створюють прохідного пішака, що й вирішує долю партії на їхню користь. (Діагр. 59.)

1. b5 — b6! a7 : b6
2. c5 — c6!! b7 : c6
3. a5 — a6.

І білі виграють.



ДІАГРАМА 58



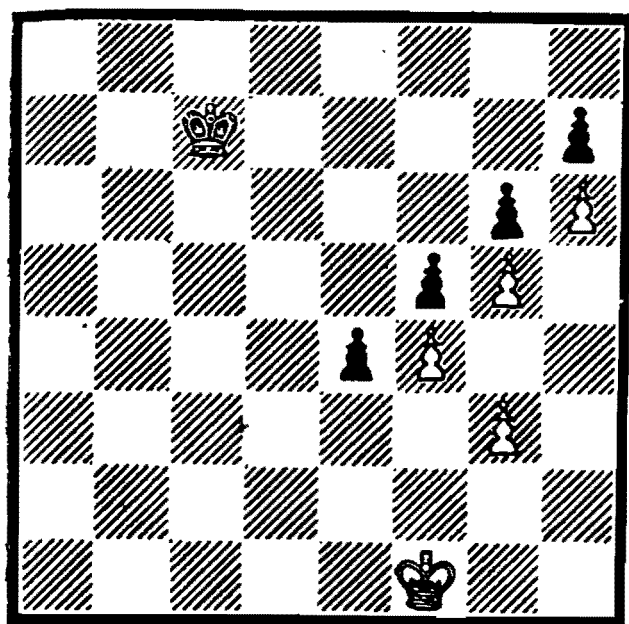
ДІАГРАМА 59

Красивим проривом білі виграють у такій позиції (діагр. 60):

1. g3 — g4! f5 : g4
2. f4 — f5 g6 : f5
3. g5 — g6

І білий пішак h7 проходить у ферзі.

В пішакових закінченнях важливе значення має запас пішакових ходів. (Діагр. 61.)



ДІАГРАМА 60

- | | |
|--------------|-----------|
| 1. ... | Кра8 — b7 |
| 2. Кph4 — g5 | Кpb7 — c6 |
| 3. Кpg5 — f6 | Кpc6 — d6 |
| 4. b2 — b3! | ... |

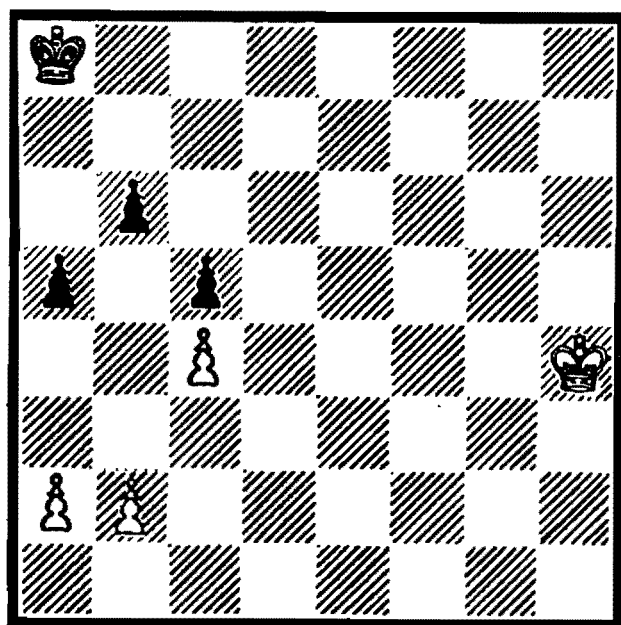
Цей резервний хід пішаком позбавляє чорних опозиції.

- | | |
|---------------|-----------|
| 4. ... | Кpd6 — d7 |
| 5. Кpf6 — f7 | Кpd7 — d8 |
| 6. Кpf7 — e6 | Кpd8 — c7 |
| 7. Кpe6 — e7 | Кpc7 — c8 |
| 8. Кpe7 — d6 | Кpc8 — b7 |
| 9. Кpd6 — d7. | |

І білі виграють пішака b6, а з ним і партію.

Король, кінь і пішак проти одинокого короля

Виграш у цьому ендшпілі досягається майже завжди. Як виняток трапляються такі позиції, де виграти неможливо.

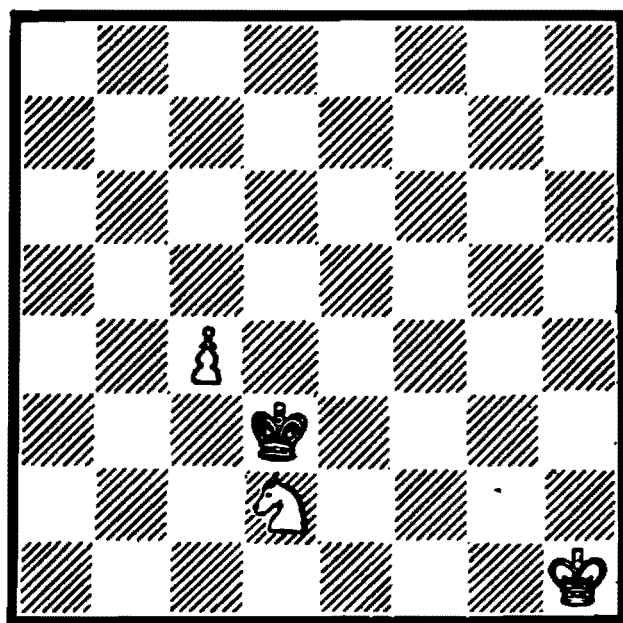


ДІАГРАМА 61

Найкраще продовження за білих таке:

1. a2 — a4! ...

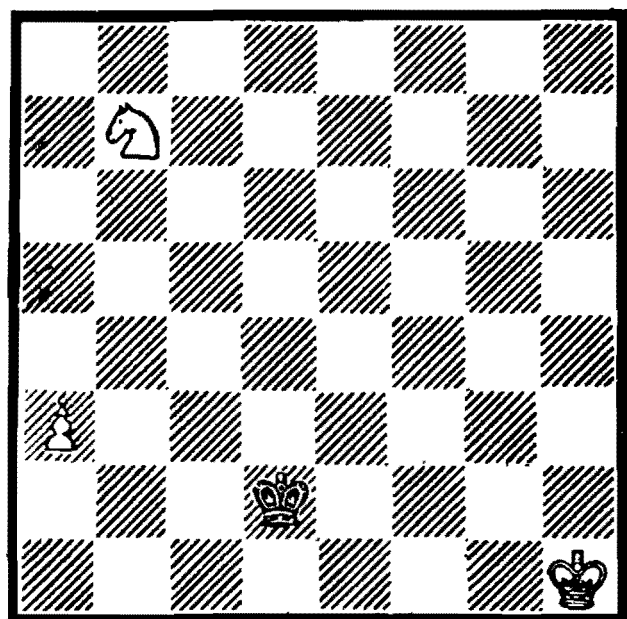
Цей хід має на меті заблокувати чорні пішаки, а в білих ще залишається можливість зробити хід пішаком b3 і вирішити долю партії на свою користь.



ДІАГРАМА 62

Чорні програють, бо не можуть взяти білого пішака. Білі підведуть на допомогу короля і проведуть пішака у ферзі.

А ось інша позиція:



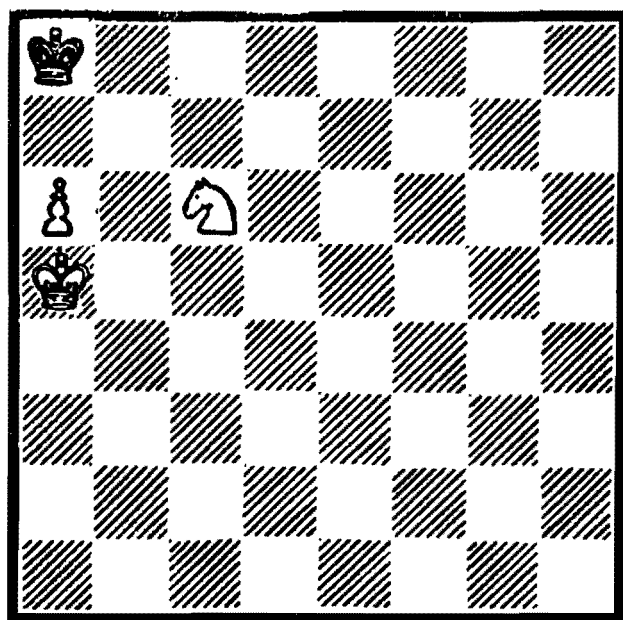
ДІАГРАМА 63

Чорні домагаються нічиєї, адже король встигне знищити пішака білих раніше, ніж його захистить кінь.

Чорні грають:

- | | |
|--------------|------------|
| 1. ... | Крd2 — c3 |
| 2. a3 — a4 | Крс3 — b4 |
| 3. a4 — a5 | Крb4 — b5 |
| 4. Крh1 — h2 | Крb5 — a6, |

і чорні виграють пішака.



ДІАГРАМА 64

Точної гри для виграшу вимагає від білих позиція на діагр. 64. Не можна грати 1. Кра5—b6? — пат! Не веде до перемоги й хід 1. a6 — a7?. Білий король не зможе тоді підійти до пішака, бо теж буде пат. Виграє такий маневр:

1. Кс6 — b4. ...

Білі випускають короля партера і підводять свого короля.

1. ... Кра8 — b8

2. Кра5 — b6 Крb8 — a8

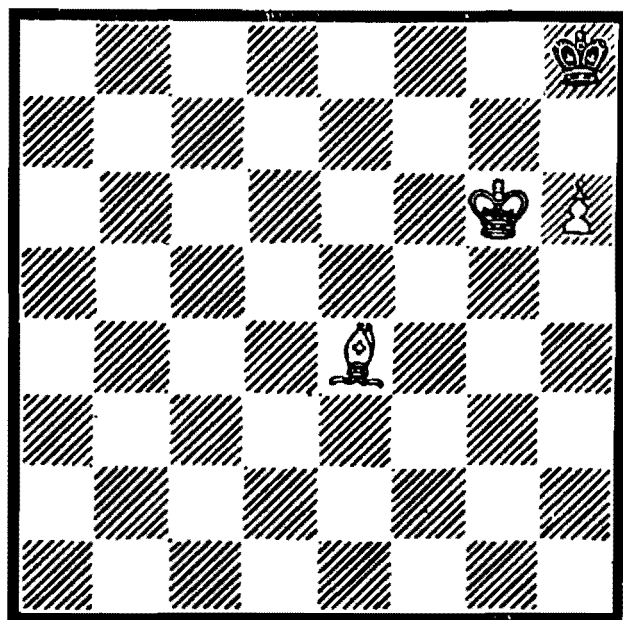
3. Кb4 — d5 Кра8 — b8

4. Кd5 — c7 Крb8 — c8

5. a6 — a7, і пішак пройшов у ферзі.

Король, слон і пішак проти одинокого короля

В цій позиції, де сильніша сторона має тутового пішака, а король чорних володіє полем перетворення пішака, виграшу нема. Щоб переконатися в цьому, розглянемо положення докладніше. Білі не можуть про-

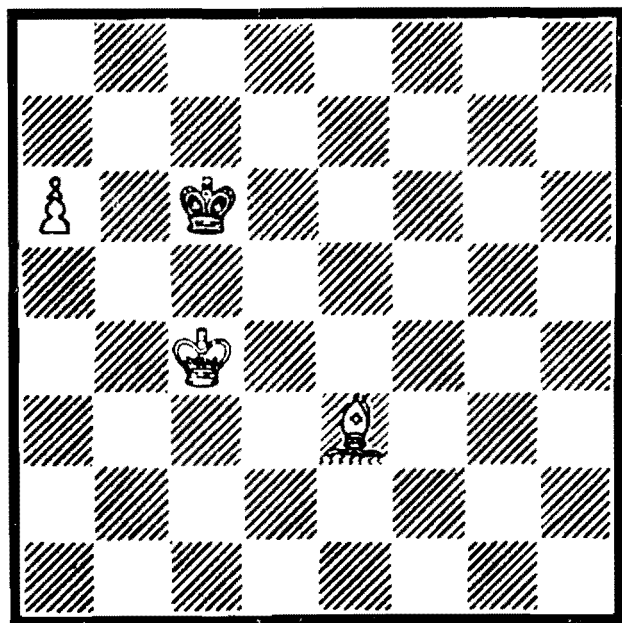


ДІАГРАМА 65

сунути пішака на h7, бо буде пат. Якби білі мали чорнопольного слона, то вони б швидко виграли. Поставте на шахівниці замість слона e4 слона e3. В цьому випадку білі відразу виграють.

1. Ce3 — d4+ Kph8 — g8
2. h6 — h7+ Kpg8 — f8
3. h7 — h8Ф+

Білі виграли, бо змогли оволодіти полем перетворення пішака.



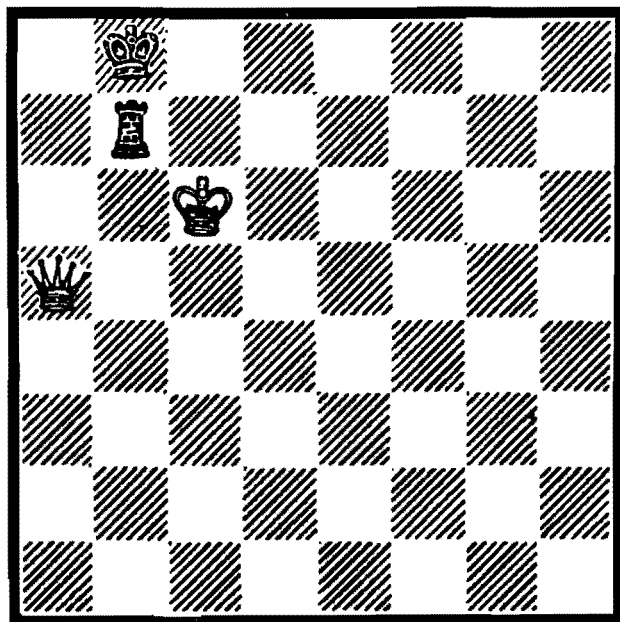
ДІАГРАМА 66

В позиції на діаграмі 66 залишилися білий король, слон і туровий пішак проти одинокого чорного короля. Поле перетворення пішака a8 протилежне кольору слона і все ж білі виграють, бо можуть перешкодити шляху чорного короля на крайнє кутове поле.

1. Ce3 — a7! Kpc6 — c7
2. Kpc4 — c5 Kpc7 — c8
3. Kpc5 — c6 Kpc8 — d8
4. Ca7 — b8 і 5. a6 — a7 з вирашем.

Король і ферзь проти короля й тури

Як правило, ферзь повинен виграти проти тури. Ось одна з типових позицій в цьому ендшпілі, досліджена Філідором ще у XVIII сторіччі. Якщо хід чорних, вони відразу програють, бо в тури немає задовільного місця для відступу. Ось приклад:



ДІАГРАМА 67

1. ... Kpb8 — c8
2. Фа5—a6 з вирашем тури.
1. ... Tb7 — e7
2. Фа5 — d8+i 3. Фd8 : e7+
1. ... Tb7 — f7
2. Фа5 — e5+ Kpb8 — a8
3. Фе5 — e8+ і 4. Фе8 : f7+
1. ... Tb7 — h7
2. Фа5 — e5+ Kpb8 — a8
3. Фе5 — a1+ Кра8 — b8
4. Фа1 — b1+ з вирашем.

Але як передати чергу ходу чорним? Це робиться так:

1. Фа5 — e5+ Kpb8 — a8
2. Фе5 — a1+ Кра8 — b8
3. Фа1 — a5.

Ось початкова позиція при ході чорних. Білі ходили своїм ферзем по трикутнику е5 — а1 — а5 і передали чергу ходу партнерові. Але в цьому ендшпілі є такі позиції, коли слабша сторона може досягти нічиєї.

Білі: Кре6 Фd6, чорні: Кра8 Tb8

Хід чорних, які грають

1. ... Tb8 — b6!
2. Фd6 : b6, і чорним пат.

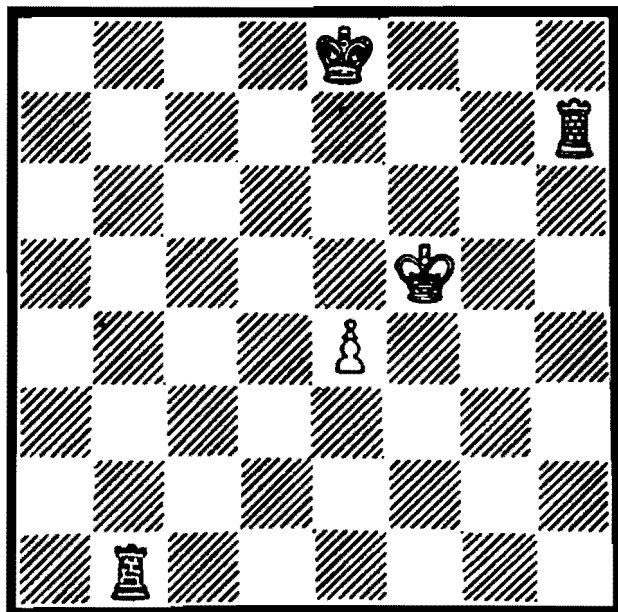
Білі: Кра1 — Фb2; чорні: Кра8 Те7. Після 1. ... Те7 — а7+ чорні домагаються нічиєї.

Король, тура і пішак проти короля й тури

Характерна позиція. Чорні домагаються нічиєї, граючи так:

1. ... Tb1 — b6!
2. e4 — e5 Tb6 — a6
3. e5 — e6 Ta6 — a1
4. Kpf5 — f6 Ta1 — f1+,

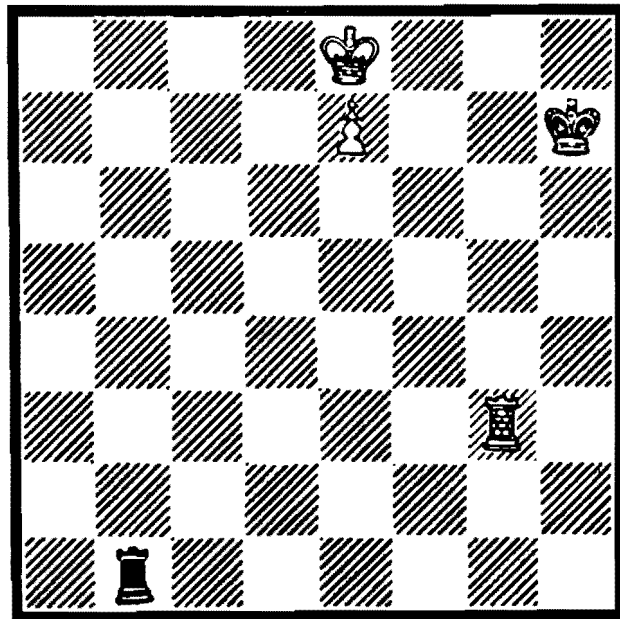
і, даючи безперервні шахи, чорні форсують нічию.



ДІАГРАМА 68

Треба звернути увагу, що тура опускається вниз лише після зайняття білим пішаком поля е6.

В позиції на діаграмі 69 чорний король відрізаний на дві горизонталі від прохідного пішака.



ДІАГРАМА 69

Білі без перешкод виграють так:

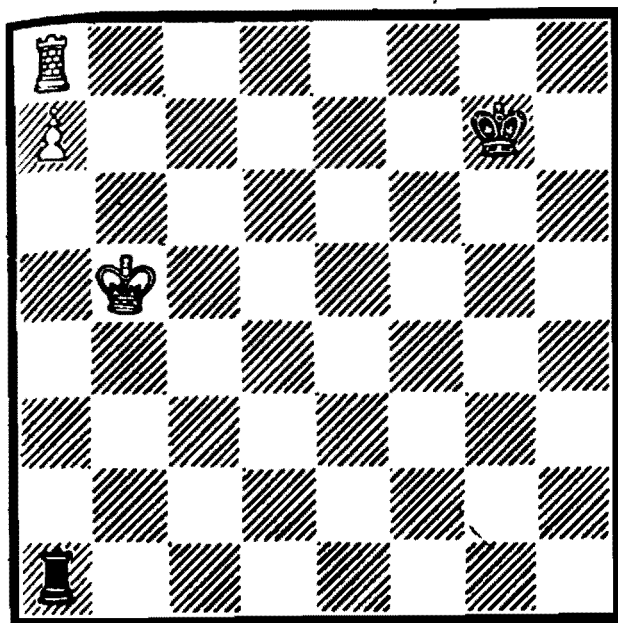
1. Tg3 — e3! Tb1 — b8+
2. Кре8 — f7 Ta8 — a7
3. Kpf7 — f6,

і чорні повинні за пішака віддати тура.

Розберемо ще кілька важливих теоретичних позицій цього ендшпілю.

Білі на діагр. 70 не можуть реалізувати свого пішака. Після 1. Kpb5 — b6 чорні використовують активну позицію своєї тури і врятовуються.

1. ... Ta1 — b1+
2. Kpb6 — c5 Tb1 — c1+
3. Kpc5 — d4 Tc1 — a1



ДІАГРАМА 70

Відігнавши білого короля від пішака а7, чорні повертають туру на а1. Якщо білі спробують наблизити свого короля до пішака, то чорні знову оголошуватимуть шах турою. Коли ж пішак стоятиме в цьому ендшпілі замість а7 на а6, то білі виграють.

1. Kpb5 — b6 Ta1 — b1+
2. Kpb6 — a7 Tb1 — b2
3. Ta8 — b8 Tb2 — a2
4. Tb8 — b6, і білі виграють,

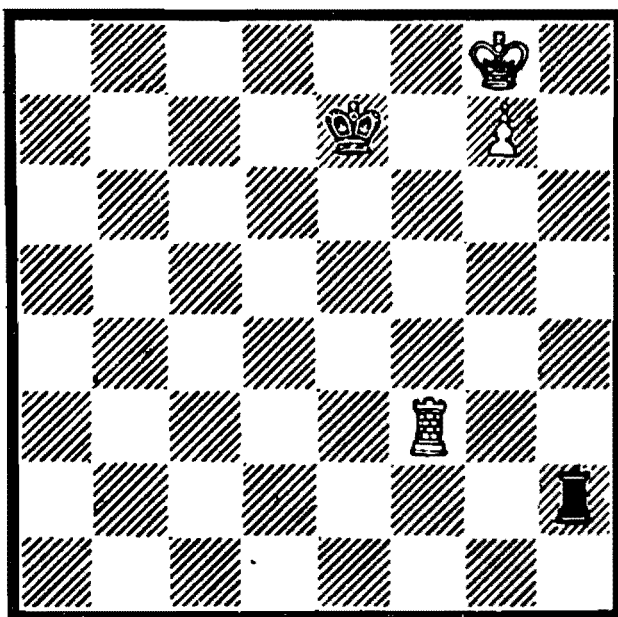
бо чорні не можуть перешкодити просуванню пішака у ферзі.

Щоб виграти білим у цій позиції, проаналізованій понад 350 років тому італійським шахістом А. Сальвіо, треба вийти королем на вільний шлях і звільнити хід пішаку g7, (Діагр. 71.)

1. Tf3 — e3+ Kpe7 — d7

На 1. ... Kpe7 — f6 2. Kpg8 — f8, і білі одразу виграють.

2. Te3 — e4!. Важливий хід, щоб згодом закритися від шаха, який оголошуватиме чорна тура.

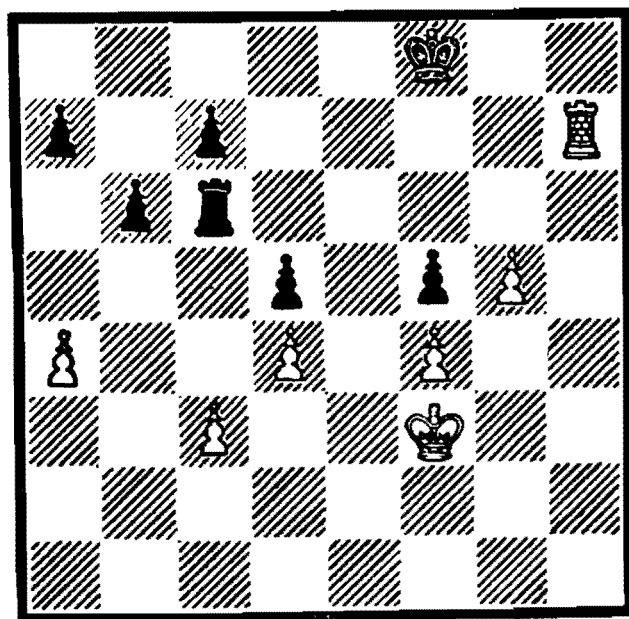


ДІАГРАМА 71

2. ... Th2 — h1
3. Kpg8 — f7 Th1 — f1+
4. Kpf7 — g6 Tf1 — g1+
5. Kpg6 — f6 Tg1 — f1+
6. Kpf6 — g5 Tf1 — g1+
7. Te4 — g4 з виграшем.

Турові закінчення із значною кількістю пішаків

Розберемо позицію з турнірної партії екс-чемпіона світу Х. Р. Капабланки (білі), яку він грав з С. Тартаковером.



ДІАГРАМА 72

З першого погляду важко оцінити цю позицію. Білі прорвалися турою на сьому горизонталь та мають прохідного пішака g5. Але чорна тура атакує пішака c3. Капабланка знаходить чудовий маневр. Не шкодуючи пішаків, він здійснює прорив королем на g5, даючи йому можливість підтримати атаку. В партії було:

1. Kpf3 — g3! Tc6 : c3+
2. Kpg3 — h4! Tc3 — f3
3. g5 — g6 Tf3 : f4+
4. Kph4 — g5 ...

Вперед, король, в атаку!

4. ... Tf4 — e4
5. Kpg5 — f6! ...

Білі здійснили свій план і тепер загрожують матом.

5. ... Kpf8 — g8
6. Th7 — g7+! ...

Слід відтиснути чорного короля на кутове поле.

6. ... Kpg8 — h8
7. Tg7 : c7 Te4 — e8
8. Kpf6 : f5. ...

Білі відіграли два пішаки при значно кращому положенні.

8. ... Te8 — e4
9. Kpf5 — f6 Te4 — f4+
10. Kpf6 — e5 Tf4 — g4
11. g6 — g7+ Kph8 — g8

Якщо розмінати після 11. ... Tg4 : g7 тури, то пішаковий ендшпіль легко виграється білими.

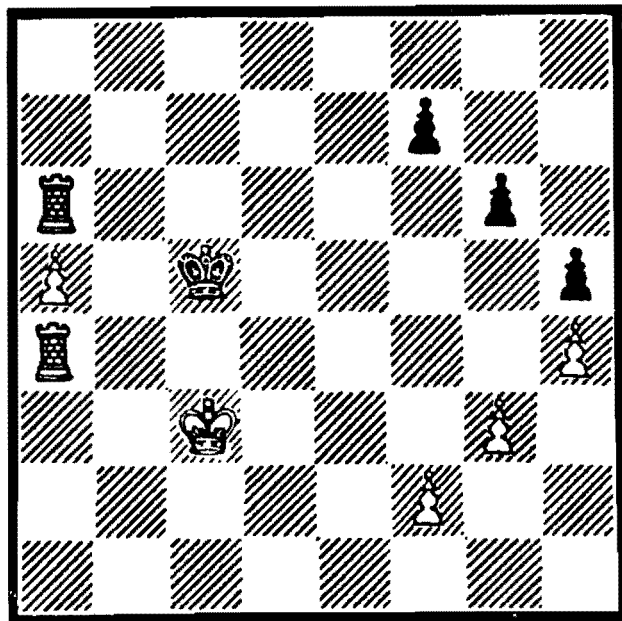
12. Tc7 : a7 Tg4 — g1
13. Кре5 : d5 ...

Білі зібрали значний «пішаковий врожай».

13. ... Tg1 — c1
14. Kpd5 — d6 Tc1 — c2
15. d4 — d5 Tc2 — c1
16. Ta7 — c7 Tc1 — a1
17. Kpd6 — c6 Tal : a4
18. d5 — d6, і чорні здалися.

В турових закінченнях гравцеві, що має перевагу, завжди вигідно ставити туру за прохідним пішаком, щоб підтримувати його просування. Якщо тура стоїть попереду прохідного пішака, то вона стримує його рух і тим полегшує захист слабшої сторони.

В останній 34-й партії матчу Альохін — Капабланка (Буенос-Айрес, 1927) майбутній чемпіон світу чітко реалізував перевагу своєї позиції. Було:



ДІАГРАМА 73

1. Ta4 — a2 Kpc5 — b5
2. Kpc3 — d4 ...

Після взяття чорними білого пішака і розміну тур білий король опинився б ближче до пішаків королівського флангу й зміг би без перешкод пройти

на королівський фланг, поки король чорних тупцював на ферзевому фланзі.

- | | |
|--------------|-----------|
| 2. ... | Ta6 — d6+ |
| 3. Kpd4 — e5 | Td6 — e6+ |
| 4. Kpe5 — f4 | Kpb5 — a6 |
| 5. Kpf4 — g5 | Te6 — e5+ |
| 6. Kpg5 — h6 | Te5 — f5 |
| 7. f2 — f4 | Tf5 — c5 |
| 8. Ta2 — a3 | Tc5 — c7 |
| 9. Kph6 — g7 | Tc7 — d7 |
| 10. f4 — f5 | ... |

Вирішальний прорив. Тепер білі руйнують пішакове укріплення партнера.

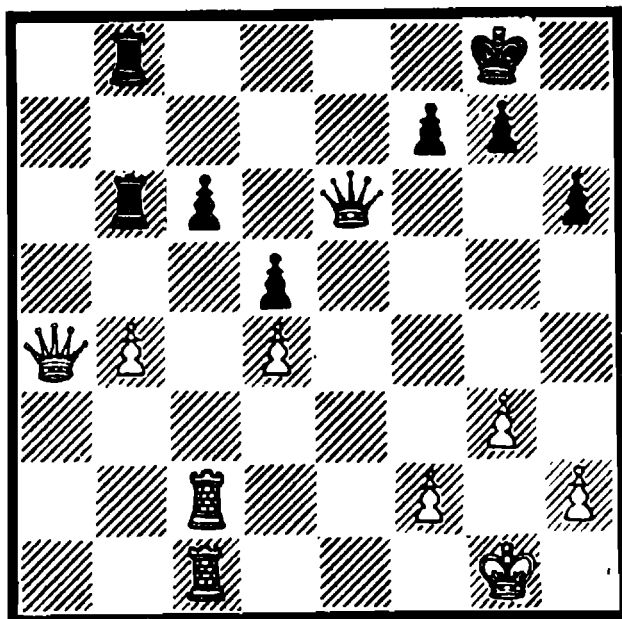
- | | |
|---------------|-----------|
| 10. ... | g6 : f5 |
| 11. Kpg7 — h6 | f5 — f4 |
| 12. g3 : f4 | Td7 — d5 |
| 13. Kph6 — g7 | Td5 — f5 |
| 14. Ta3 — a4 | Kpa6 — b5 |
| 15. Ta4 — e4 | Kpb5 — a6 |
- (Не можна 14. ... Kpb5 : a5
15. Te4 — e5+).
- | | |
|---------------|-----------|
| 16. Kpg7 — h6 | Tf5 : a5 |
| 17. Te4 — e5 | Ta5 — a1 |
| 18. Kph6 : h5 | Ta1 — g1 |
| 19. Te5 — g5 | Tg1 — h1 |
| 20. Tg5 — f5 | Kpa6 — b6 |
| 21. Tf5 : f7 | Kpb6 — c6 |
| 22. Tf7 — e7. | |

Капабланка здався і першим поздоровив нового чемпіона світу.

А ось ще одна кінцівка з матчу на першість світу між Петросяном і Спаським (1966).

Петросян (білі) розрахував наслідки майбутнього тутового ендшпілю. Далі було:

1. Tc2 : c6 Tb6 : c6
2. Фа4 : c6! ...



ДІАГРАМА 74

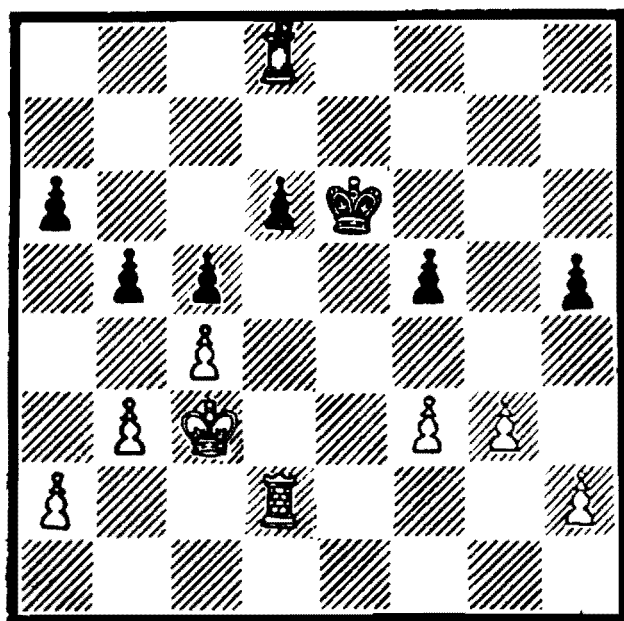
Гірше 2. Tc1 : c6 Фе6 — e1+ і 3. ... Фе1 — e4+. Чорні і в цьому варіанті виграють два пішаки, але на дошці залишаються ферзі, що в цій позиції істотно поліпшує шанси Спаського на виграш).

- | | |
|--------------|----------|
| 2. ... | Фе6 : c6 |
| 3. Tc1 : c6 | Tb8 : b4 |
| 4. Kpg1 — f1 | Tb4 : d4 |
| 5. Kpf1 — e2 | |

За пропозицією Спаського партія була визнана нічиєю. Адже чорні не можуть реалізувати перевагу, бо їх тура займає не вигідну позицію, вона розташована попереду прохідного пішака і не може підтримати його просування.

З великою майстерністю провів турове закінчення у своїй партії з латвійським майстром Г. Матісоном гросмейстер А. Рубінштейн, який грав чорними. (Діагр. 75.)

- | | |
|--------------|-----------|
| 1. ... | f5 — f4! |
| 2. Td2 — e2+ | Kpe6 — f5 |
| 3. Te2 — e4 | f4 : g3 |



ДІАГРАМА 75

4. h2 : g3 Td8 — g8, чорні посилюють цим ходом активність своєї тури.

- | | |
|--------------|-----------|
| 5. Te4 — f4+ | Kpf5 — e6 |
| 6. Tf4 — e4+ | Kpe6 — d7 |
| 7. g3 — g4 | Tg8 — f8 |
| 8. Te4 — e3 | h5 — h4. |

Віддалений прохідний пішак має вирішити долю партії.

- | | |
|---------------|-----------|
| 9. a2 — a4 | b5 : a4 |
| 10. b3 : a4 | Tf8 — e8. |
| 11. Kpc3 — d2 | Te8 : e3 |
| 12. Kpd2 : e3 | d6 — d5. |

Білі здалися.

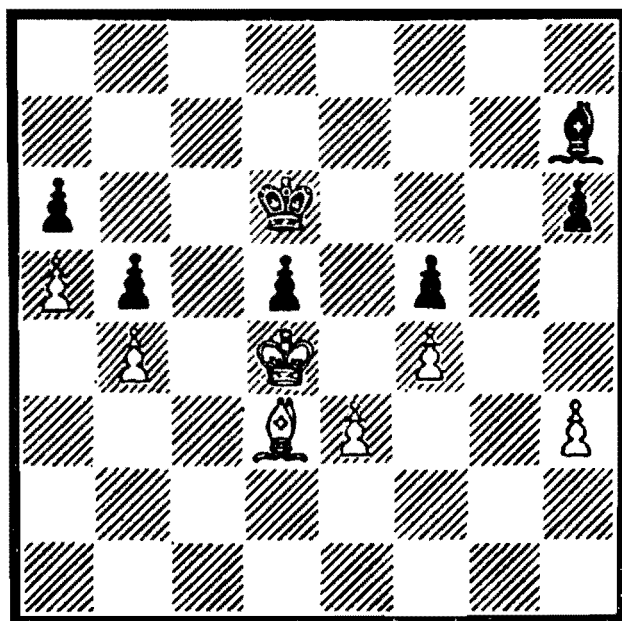
Пішаковий ендшпіль програшний для білих. Вони могли б трохи довше чинити опір, коли б замість II. Kpc3 — d2 зіграли II. Te3 — d3 Te8 — h8 12. f3 — f4 h4 — h3 13. Td3 — d1 h3 — h2 14. Td1 — h1 Th8 — h3+ 15. Kpc3 — b2 Kpd7 — e6 16. Kpb2 — a2 Kpe6 — f6 17. Кра2 — b2 Kpf6 — g6! 18. Kpb2 — a2 Th3 — c3 19. Th1 : h2 Tc3 : c4 і т. д.

Легкофігурні закінчення

Реалізація матеріальної або позиційної переваги в легкофігурних закінченнях у більшості випадків проходить без значних ускладнень. Вирішальне значення має активна позиція короля, слона або коня, краще розташування чи можливість утворення прохідних пішаків.

Слонові закінчення

Розглянемо таку позицію.



ДІАГРАМА 76

Матеріальні сили рівні, але позиційна перевага на стороні білих, адже в чорних «поганих» слон. Його рухливість обмежують власні пішаки, більшість яких розміщена на клітках того ж кольору, що й легка фігура. Білий король активніший, при нагоді загрожує прорватися через поля c5 і e5. Цих вигод досить для виграшу.

1. h3 — h4! Ch7 — g6.

Білі загрозували ходом 2. h4 — h5 ще більш обмежити рухливість слона.

2. Cd3 — c2! ...

Вичікувальний хід. У чорних може рухатися лише слон. Якщо він відступить на h7, то після 3. h4 — h5 чорні будуть змушені віддати пішака f5 або відступити королем. Отже, їх наступний хід пішаком, що утворює ще один слабкий пункт, вимушений.

2. ... h6 — h5

3. Cc2 — d3 Cg6 — h7

4. Cd3 — f1 Ch7 — g8

5. Cf1 — e2 Cg8 — f7

6. Ce2 — f3 з виграшем пішака, а з ним і партії.

Коли б чорні раніше зіграли 4. ... Ch7 — g6, то 5. Cf1 — g2 Cg6 — f7 6. Cg2 — f3 з тим же наслідком.

У позиціях, де змагаються король, слон і пішак проти короля й слона, шанси на нічию зростають у слабішій стороні. Виграш може бути досягнутий в окремих випадках, якщо пішак проходить у ферзі і немає змо-

ги віддати за нього слона. Ось одна з таких позицій. (Діагр. 77.)

Виграш досягається так:

1. Kph6 — h7 ...

Треба перш за все перешкодити чорним захопити пункт g8 і підготувати просування пішака.

1. ... Cc3 — b2

Або на клітки d4, f6.

2. Cg3 — f4 Cb2 — d4

3. Cf4 — h6+ Kpf8 — e8

4. Ch6 — g7 ...

Треба захопити діагональ a1 — h8.

4. ... Cd4 — c5

5. Cg7 — e5 Cc5 — f8

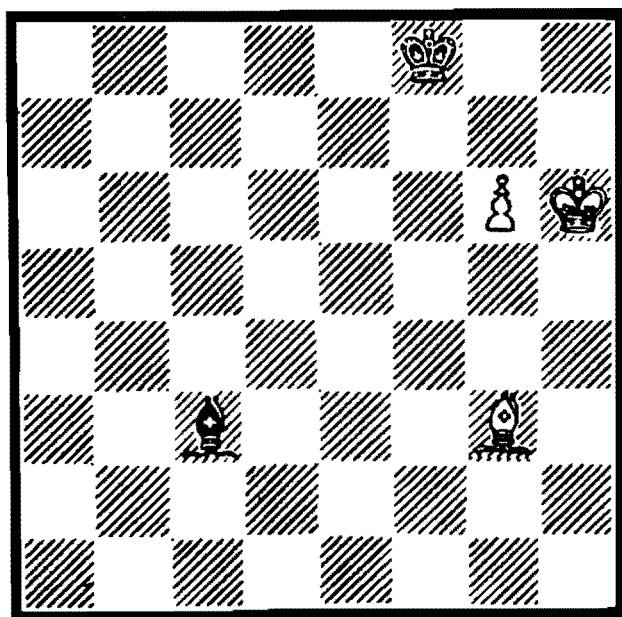
6. Ce5 — d6!,

і білі виграють. Якби на діаграмі був хід чорних, вони, граючи 1. ... Kpf8 — g8, домогалися б нічиєї.

Кінь проти пішаків

У закінченні король з конем проти короля з пішаком, якщо кінь стає попереду пішака і перетинає йому шлях, у переважній більшості партія закінчується внічию. Ось приклад. Білі: Kpc8, Ke1; чорні: Kpc3, пішак e2. Позиція нічийна. Якщо 1. ... Kpc3 — d2 2. Ke1 — f3+ Kpd2 — e3 3. Kf3 — e1 і т. д. Проте в аналогічному положенні, якби пішак був туровий, то кінь не зміг би перешкодити його проходженню у ферзі. В позиції — білі: Kpc8, Ka1; чорні: Kpc3, пішак a2 — кінь безсилий і не може перешкодити перетворенню пішака у ферзя.

Є чимало позицій, в яких коню важко щось вдіяти з



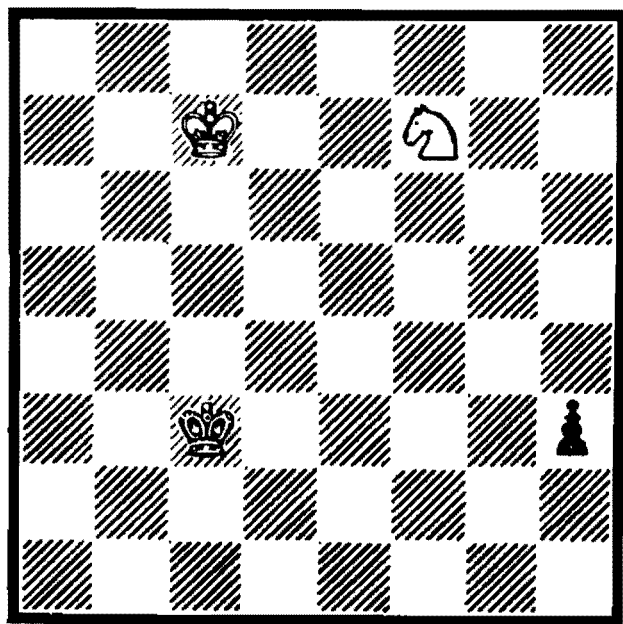
ДІАГРАМА 77

прохідним пішаком, що перебуває на крайній вертикалі. В положенні — білі: Kpd6, пішак a4; чорні: Kpg1, Kf3, білі перемагають.

- | | |
|----------------|-----------|
| 1. Kpd6 — d5! | Kf3 — e1 |
| 2. a4 — a5 | Ke1 — d3 |
| 3. Kpd5 — c4 | Kd3 — e5+ |
| 4. Kpc4 — b5 | Ke5 — d7 |
| 5. a5 — a6 | Kd7 — f6 |
| 6. a6 — a7 | Kf6 — d5 |
| 9. Kpb6 — c6!, | |

і білі виграють.

У багатьох позиціях можна врятуватися, даючи шах конем ворожому королю.



ДІАГРАМА 78

Здається, білий кінь не може наздогнати пішака, і все ж нічия.

- | | |
|---------------|------------|
| 1. Kf7 — g5 | h3 — h2 |
| 2. Kg5 — e4+ | Kpc3 — c2 |
| 3. Ke4 — g3 | Kpc2 — d1. |
| 4. Kpc7 — d6 | Kpd1 — e1 |
| 5. Kpd6 — e5 | Kpe1 — f2 |
| 6. Kpe5 — f4. | |

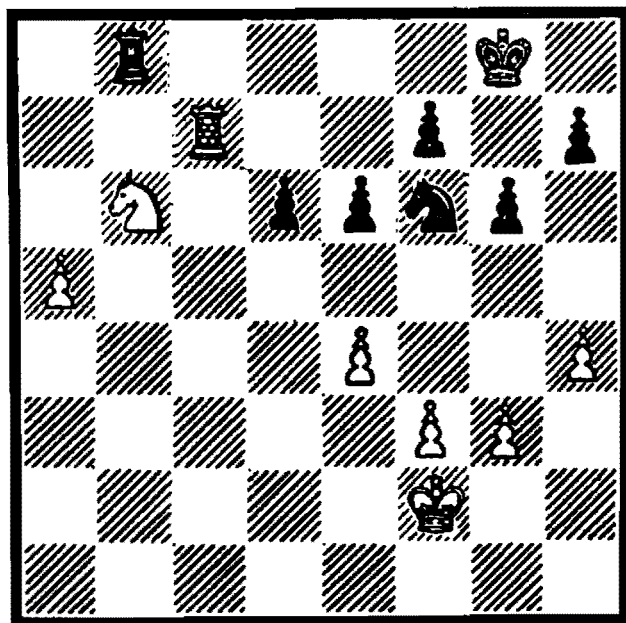
Білий король вчасно підійшов на захист коня.

Коневі закінчення

В позиціях, де кінь з пішаками змагається проти такої ж легкої фігури з пішаками, велике значення має активізація своїх сил і утворення прохідного пішака. Як ми вже говорили, найважче коневі щось вдіяти з прохідними крайніми пішаками, які більш небезпечні, ніж центральні.

Ось позиція з партії Ботвинник — Лілієнталь (Москва, 1936).

Сили рівні. Але в Ботвинника, який грає білими, віддалений прохідний пішак, у чорних перевага в центрі. Цікаво, як Ботвинник майстерно доводить гру до перемоги.



ДІАГРАМА 79

1. Tc7 — c8+!

Спочатку треба розмінати тури. Шахіст завжди повинен подумати про доцільність розмінів. Ботвинник правильно оцінив позицію і розраховував, що саме в коневому ендшпілі шанси на його стороні.

1. ... Tb8 : c8

2. Kb6 : c8 Kf6 — e8,

захищаючись від 3. a6 — a7 і
4. Kc8 — b6, після чого чорні по-
винні віддати коня за пішака.

3. a5 — a6 Ke8 — c7

4. a6 — a7 Kc7 — a8

5. Kc8 : d6.

Чорні затримали прохідного
пішака, але втратили власного

5. ... Kpg8 — f8

6. e4 — e5 Kpf8 — e7

7. Kpf2 — e3 f7 — f6

8. Kpe3 — f4 h7 — h6

9. Kd6 — c8+ Kpe7 — f7

10. Kpf4 — e4 Kpf7 — g7.

Чорні грають фактично без
фігури, адже кінь повинен сте-
регти прохідного пішака, а ко-
роль — стояти на захисті піша-
ків, розташованих на королів-
ському фланзі. Отже, білий ко-
роль може без перешкод піти
в наступ на ферзевий фланг і
підтримати свого прохідного пі-
шака.

1. Kpe4 — d4 Ka8 — c7

12. Kpd4 — c5, і чорні зда-
лися.

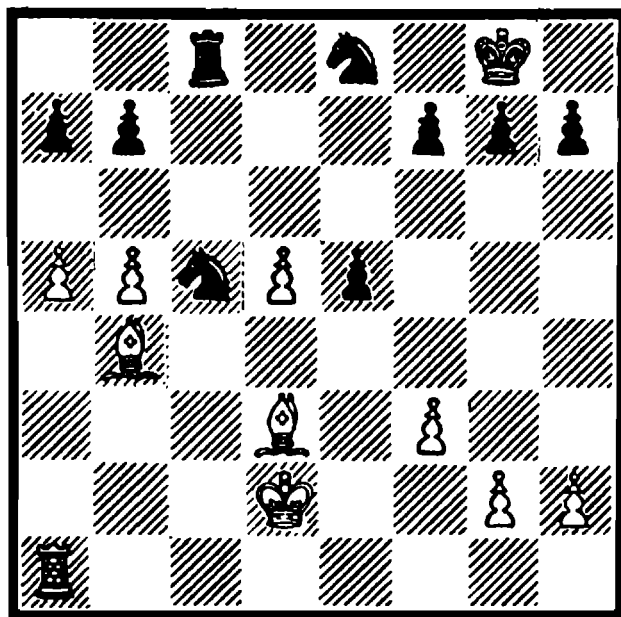
Про активних і пасивних коней, про «хороших» і «поганих» слонів

Розглянемо два закінчення з
партій О. Альохіна.

В цій партії з Р. Файном
(міжнародний турнір у Кемері.
1937 р.) Альохін (білі) проде-
монстрував перевагу своїх сло-
нів над двома пасивними коня-
ми.

1. Cd3 — f5! Tc8 — d8!

2. Kpd2 — c3! ...



ДІАГРАМА 80

На 2. Cb4 : c5 Td8 : d5+,
і чорні відіграють фігуру, та
виграють пішака. Так одним не-
продуманим маневром можна
з виграшної позиції потрапити у
програшну. Тепер же білі одним
ходом зміцнюють становище ко-
роля, що наблизився до центру
дошки, і уникають двох погроз

2. ... Kc5 — b3+ і 2. ... Td8 : d5+
2. ... b7 — b6.

Кінь не може відступати. На
2. ... Kc5 — d7 було б 3. Cc5 —
e7 з виграшем фігури.

3. a5 : b6 a7 : b6

4. Cb4 : c5!.

Білі розмінюють одного з
своїх слонів, але за конкретні
вигоди. Вони утворюють прохід-
ного пішака, який нестримно
просувається до мети — остан-
ньої горизонталі.

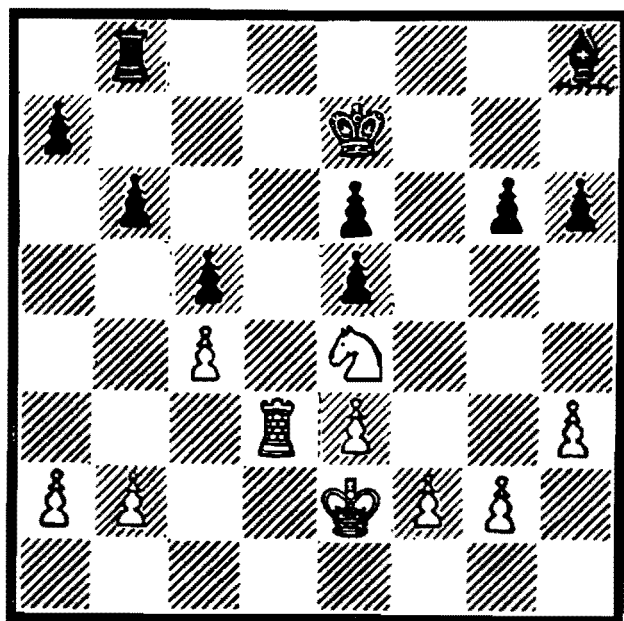
4. ... b6 : c5

5. b5 — b6 Ke8 — d6

6. Cf5 — d7 Td8 : d7

прискорює неминучу поразку. Але чорні не мають захисту.

7. Ta1 — a8+, і чорні здалися.



ДІАГРАМА 81

А ось інша позиція (Лондонський міжнародний турнір, 1922). На відміну від попереднього прикладу, де білі мали «хороших» слонів, в цьому положенні у Альохіна активний кінь, а в його партнера Ейве «поганий» слон. Дії його в цій закритій позиції обмежені власним пішаком. «Хороший» слон повинен перешкоджати вторгненню ворожих фігур у свій табір, активно підтримувати наступальні операції, просування пішаків, а чорний слон на h8 не може подати дійової допомоги своїм силам. Щоб мати свободу для маневрування, слон повинен діяти на клітках, протилежних кольорові власних пішаків.

Уявіть, що в цьому положенні чорний пішак був би не на e5, а на f7, тоді картина бою

різко змінилася б. Слон h8 з пасивного перетворився б на активного, і чорні мали б цілком перспективну гру.

Повчально простежити, як Альохін реалізує свою позиційну перевагу.

1. a2 — a4 ...

Білі повинні відкрити лінії для вторгнення своєї тури в розташування чорних. Самої позиційної переваги недостатньо для перемоги, потрібна ще активна гра.

1. ... Tb8 — c8.

Чорні не можуть перешкодити розкриттю лінії «а». Після 1. ... a7 — a5 2. Td3 — b3 білі виграють пішака c5.

2. Td3 — b3 Kpe7 — d7

3. a4 — a5 Kpd7 — c6

4. a5 : b6 a7 : b6

5. Tb3 — a3 Ch8 — g7

6. Ta3 — a7.

Білі здійснили частину свого плану — вони відкрили лінію «а» для своєї тури і вторглися в розташування чорних.

6. ... Tc8 — c7

7. Ta7 — a8!

При турах білі можуть швидко виграти, тому вони ухилилися від розміну.

7. ... Tc7 — e7

8. Ta8 — c8+ Kpc6 — d7

9. Tc8 — g8 Kpd7 — c6

10. h3 — h4 Kpc6 — c7

11. g2 — g4 Kpc7 — c6

12. Kpe2 — d3 Te7 — d7+

13. Kpd3 — c3 Td7 — f7

14. b2 — b3 Kpc6 — c7

15. Kpc3 — d3 Tf7 — d7+

16. Kpd3 — e2 Td7 — f7

17. Ke4 — c3 Tf7 — e7

18. g4 — g5! h6 : g5
19. h4 : g5 Kpc7 — c6.

Чорні фігури безпорадно пересуваються, а Альохін із залізною послідовністю посилює наступ.

20. Kpe2 — d3 Te7 — d7 +
21. Kpd3 — e4 Td7 — c7
22. Kc3 — b5 Tc7 — e7
23. f2 — f3 Kpc6 — d7.

Якщо 23. ... Kpc7 — b7?, то
24. Kb5 — d6+ і 25. Kd6 — e8
з виграшем слона.

24. Tg8 — b8 Kpd7 — c6
25. Tb8 — c8+ Kpc6 — d7
26. Tc8 — c7+ Kpd7 — d8
27. Tc7 — c6! Te7 — b7
28. Tc6 : e6.

Нарешті, є перший, але дуже вагомий матеріальний здобуток. Чорні здалися.

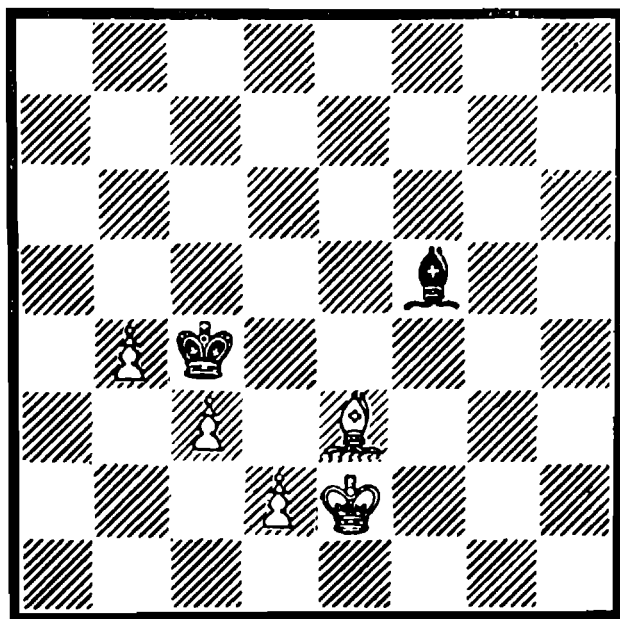
Різноколірні слони

У закінченнях різноколірні слони, звичайно, полегшують захист для слабшої сторони. А інколи й перевага в кілька пішаків, як це видно на діаграмі 82, не може забезпечити виграшу.

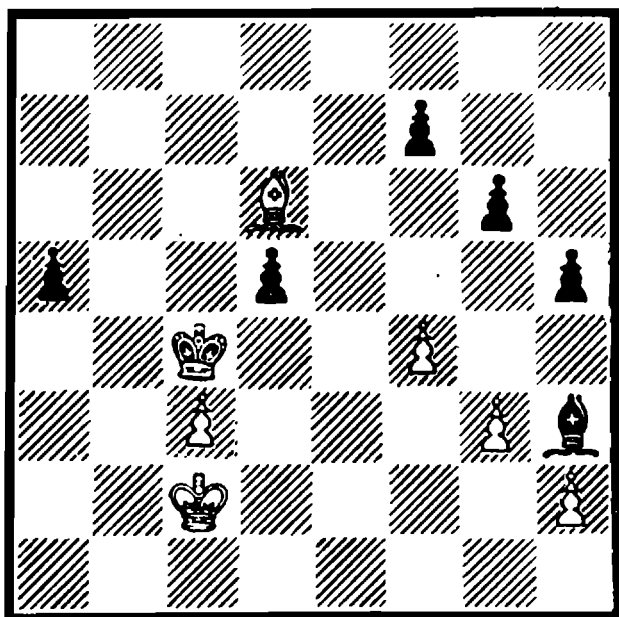
Слід запам'ятати, що для сильнішої сторони вигідно ставити пішаки на клітках, колір яких протилежний кольору слона. Якщо пересунути кожного з цих пішаків на одну клітку ліворуч, то білі легко виграють.

В закінченнях з різноколірними слонами слід активізувати короля, створювати прохідні пішаки.

На діагр. 83 позиція турнір-



ДІАГРАМА 82



ДІАГРАМА 83

ної партії гросмейстера Ю. Авербаха (чорні). На перший погляд, становище нічийне, бо прохідний пішак блокований слоном. І все ж відомий знавець ендшпілю, автор цінного підручника присвяченого теорії закінчень, знаходить цікавий і повчальний шлях до перемоги:

1. ... a5 — a4
2. Cd6 — e7 Ch3 — f5+
3. Kpc2 — b2 Kpc4 — d3

Чорні віддають свого прохідного пішака, але прориваються королем на королівський фланг білих.

- | | |
|---------------|-----------|
| 4. Ce7 — d6 | Kpd3 — e4 |
| 5. Kpb2 — a3 | Kpe4 — f3 |
| 6. Кра3 : a4 | Kpf3 — g2 |
| 7. Cd6 — e7 | Kpg2 : h2 |
| 8. Ce7 — h4 | Ce4 — d3 |
| 9. Кра4 — b4 | f7 — f6! |
| 10. Kpb4 — c5 | Cd3 — c4 |
| 11. Kpc5 — d6 | g6 — g5! |

Чорні утворюють віддаленого прохідного пішака, за якого білі повинні віддати слона.

- | | |
|---------------|-----------|
| 12. f4 : g5 | f6 : g5 |
| 13. Ch4 : g5 | Kph2 : g3 |
| 14. Kpd6 — e5 | h5 — h4 |
| 15. Cg5 — f4+ | Kpg3 — g2 |
| 16. Kpe5 — f5 | h4 — h3, |
- чорні виграли.

Наявність інших фігур при різноколірних слонах часто поліпшує шанси на атаку, утруднює захист гірших позицій.

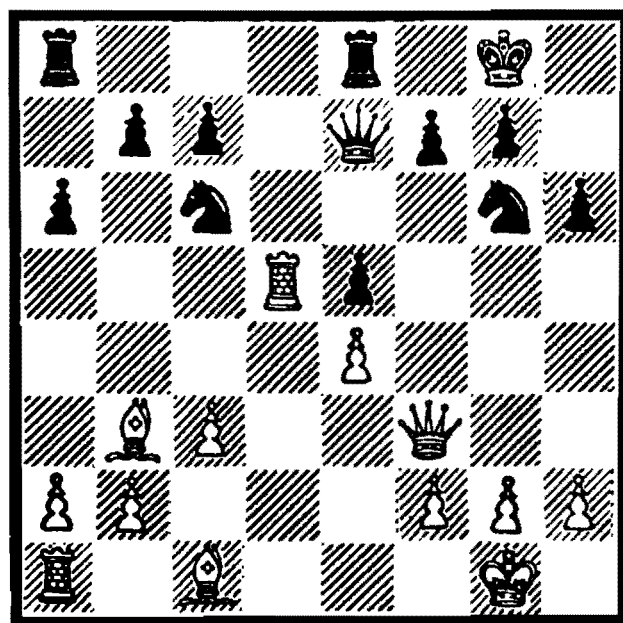
СЕРЕДИННА СТАДІЯ ГРИ

В серединній стадії гри (мітельшпіль) обидва гравці мають ще значну кількість фігур. Королі в цій стадії, як ми вже знаємо, пасивні і про захист їх треба дбати особливо ретельно.

Про закінчення середини гри і перехід до ендшпілю можна говорити тоді, коли королі з пасивних фігур перетворюються на активні, бо небезпека нападу на них зменшилася. Гра в мительшпіль — це логічне продовження планів, розроблених ще в початковій стадії, бо гра без плану зводиться до безсистемного пересування фігур і, як правило, призводить до погіршення позиції.

Шахова стратегія — це створення плану гри на конкретній оцінці позиції з врахуванням не лише своїх можливостей, а й контршансів партнера. Здійснення стратегічного плану — то вже тактика.

Розберемо повчальну позицію з партії В. Смилов — С. Ре-



ДІАГРАМА 84

шевський у матчі-турнірі на першість світу, який відбувався в Москві і Гаазі в 1948 році (діаграма 84).

Дебютна стадія закінчилася, розвиток фігур теж, триває мительшпіль. Ця позиція виникла після 17-го ходу чорних. Смилов, який грав білими, має деяку позиційну перевагу. Два слони в цьому положенні сильніші за двох коней.

Крім того, далекобійний слон b3 може при нагоді загрожувати пункту «f7».

Далі було:

18. Фf3 — f5!

Цікавий маневр, що передбачає підготовку вторгнення тури d5 на передостанню горизонталь з нападом на f7 (маневр — це хід або серія ходів для досягнення певної мети).

18. ... Kg6 — f8

Ходом ферзя на f5 білі поставили перед партнером важку проблему. Якби чорні зіграли

18. ... Та8 — d8, щоб перешкодити вторгненню тури, то після 19. Сс1 : h6! g7 : h6 20. Td5 : d8 Te8 : d8 21. Фf5 : g6+ і 22. Фg6 : h6+ білі виграли б два пішаки.

Провадячи такий маневр, білі повинні врахувати цей варіант. (Новий для нас шаховий термін, що означає серію ходів, які сполучають маневри обох партнерів). В даному випадку ми маємо справу з форсованим варіантом, бо білі примушували чорних робити певні ходи, від яких ухилитися неможливо. Форсованим маневром 19. Сс1 : h6! білі починали комбінацію.

19. Сс1 — e3 Kf8 — e6

20. Та1 — d1! ...

Цікаво простежити, як радянський гросмейстер здійснює свій стратегічний план, побудований на перевазі двох слонів над двома чорними конями й володінні відкритою вертикаллю «d». З кожним ходом білі посилюють натиск на позицію чорних.

20. ... Te8 — d8

21. g2 — g3 ...

Корисний хід. Адже білому королю треба мати вихід на другу горизонталь. Крім того, слід відняти в чорного коня поле f4.

21. ... Td8 — d6

22. Td5 : d6! c7 : d6

23. Фf5 — g4 Kpg8 — h8

24. Се3 — b6! ...

У чорних створився слабкий пішак на d6, який стає об'єктом атаки білих фігур. Смыслов хоче взяти під контроль поле d8 і підвести ферзя для атаки.

24. ... Кс6 — b8.

Цей хід, що має поліпшити становище чорних і наступним ходом 25. ... Kb8 — d7 відтиснути білого слона, спростовується форсованим маневром білих.

25. Сb3 : e6 f7 : e6

26. Фg4 — h4! ...

Чудово! Білі несподівано пропонують розмін ферзів і навіть йдуть на здвоєння пішаків.

І як би тепер не грали чорні, вони втрачають важливого пішака d6.

26. ... Фе7 — d7

27. Фh4 — d8+ Фd7 : d8

28. Сb6 : d8 Kb8 — d7

29. Cd8 — c7 Kd7 — c5

30. Td1 : d6

Внаслідок цілеспрямованого енергійного наступу Смыслов виграє пішака. Тепер починається заключна фаза гри — точна реалізація матеріальної переваги.

30. ... Та8 — c8

31. Сс7 — b6 Кс5 — a4

32. Td6 : e6 Ка4 : b2

33. Те6 : e5 Kb2 — c4

Не можна 33. ... Тс8 : с3
34. Сb6 — d4 з виграшем пішака g7.

34. Те5 — е6 Кс4 : b6

35. Те6 : b6 ...

Гра перейшла у виграшний для білих туровий ендшпіль.

35. ... Тс8 : с3

36. Tb6 : b7 Тс3 — с2

37. h2 — h4 Тс2 : а2

38. Кpg1 — g2 а6 — а5

Дальша фаза гри, чітко проведена Смысловим, зрозуміла без приміток. Ми подаємо її скороченою нотацією.

39. h5 а4 40. Та7 Кpg8 41. g4 а3 42. Кpg3 Те2 43. Кpf3 Та2 44. Кре3 Кpf8 45. f3 Та1 46. Кpf4 а2 47. е5 Кpg8 48. Кpf5! Tf1 49. Т : а2 Т : f3+ 50. Кpg6! Білі провели короля в розташування чорних, і це вирішує долю партії. Після ходів 50. ... Кpf8 51. Та8+Кре7 52. Та7+ чорні здалися.

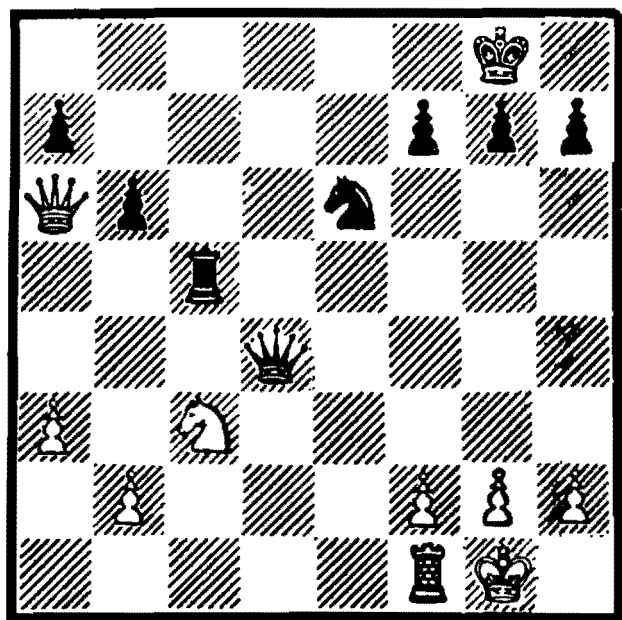
Комбінація

Вміння провадити комбінації, розвивати так званий «комбінаційний зір» — неодмінна умова зростання класу гри. Комбінаційній грі органічно притаманні краса, оригінальність і несподіваність, розв'язання окремих ситуацій, що створюються на шахівниці. Видатні шахісти, глибоко знаючи закони позиційної гри, завжди були і чудовими майстрами комбінаційної гри. Комбінації провадяться, щоб дати мат, здобути матеріальну чи позиційну перевагу або зрів-

няти гру в гіршому становищі. Проводять їх, часто жертвуючи фігури й пішаки.

Мат на першій (восьмій) горизонталі

Білі зіграли 1. Фа6 — е2, і після ходів 1. ... Тс5 — с8 2. Tf1 — d1 Фd4 — с4 3. Фе2 : с4 Тс8 : с4 партія швидко закінчилася внічию.



ДІАГРАМА 85

При аналізі партії після її завершення з'ясувалося, що чорні на хід 1. Tf1 — d1, який напрошувався в цій позиції, заготовували таку цікаву комбінацію.

1. ... Тс5 : с3!

Тема комбінації — мат на першій горизонталі. Якби білі брали ферзя, то 2. ... Тс3 — с1+ 3. Фа6 — f1 Тс1 : f1+ і 4. Ке6 : d4 з виграшем.

Але основні події попереду. Наприклад,

2. Фа6 — f1! ...

Тепер у чорних під ударом ферзь і тура. Здається, що білі

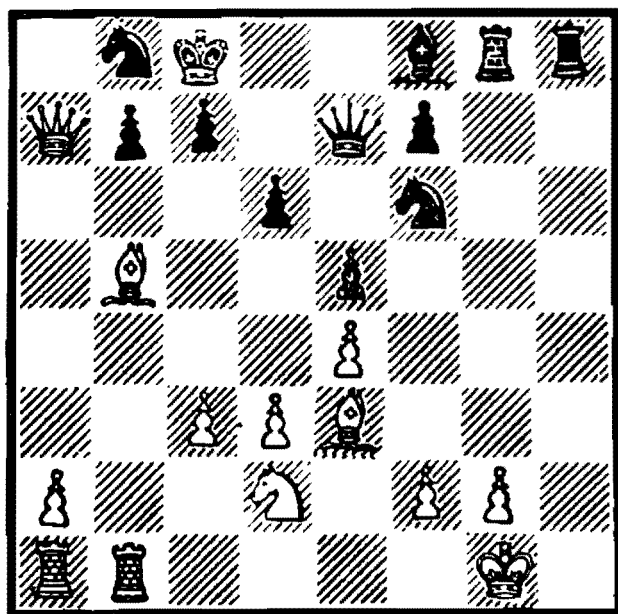
вже повинні перемогти, бо виграють якість, але...

2. ... Tc3 — c8!!

3. Td1 : d4 Kc6 : d4,

і чорні виграють, адже білі не мають задовільного захисту від загрози 4. ... Tc8 — c1! 5. Фf1 : c1 Kd4 — e2+ з виграшем ферзя. Чорні водночас нападають на короля і ферзя, проводячи комбінацію вже на іншу тему: «подвійний удар».

У наведеному прикладі ми маємо справу з сполученням двох комбінаційних мотивів.



ДІАГРАМА 86

Відкритий шах

Багато комбінацій побудовано на темі «відкритий шах». Їхня ідея полягає в тому, що фігура після свого ходу відкриває іншу, яка оголошує шах ворожому королю.

В позиції на діагр. 86 білі красиво виграють:

1. Фа7 : b7+!! Kpc8 : b7

2. Сb5 — d7+ (відкритий шах!). Kpb7 — a8

На 2. ... Kpb7 — a6 3. Cd7 — c8+ Кра6 — a5 4. Kd2 — c4+ Кра5 — a4 і 5. Tb1 — b4×

3. Tb1 : b8+! Кра8 : b8

4. Та1 — b1+ Kpb8 — a8

5. Cd7 — c6×

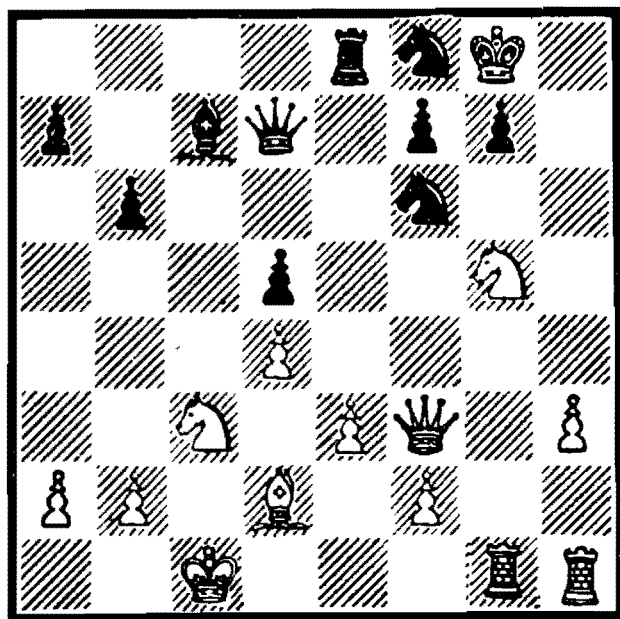
І в цій позиції білі провадять комбінацію, побудовану на «відкритому шаху».

Ленінградський гросмейстер О. Толуш, який грав білими, пішов (діагр. 87):

1. Фf3 : f6! g7 : f6

2. Kg5 — e4+, і чорні здалися.

На 2. ... Kpg8 — h8 3. Ke4 : f6

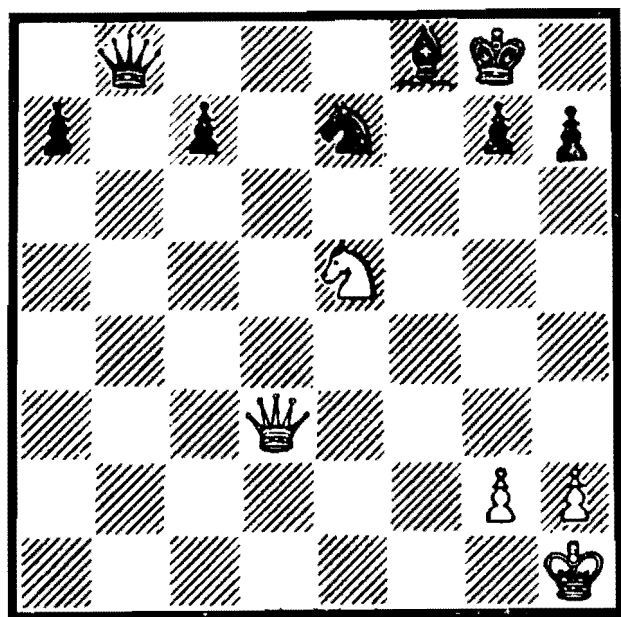


ДІАГРАМА 87

із загрозою мата або взяття ферзя. Щоб відбити навалу, чорні змушені повернути ферзя й залишитись без фігури.

Спертий мат

«Спертий мат» дається конем королю, в якого всі поля відступу зайняті своїми ж фігурами.



ДІАГРАМА 88.

Наведемо приклад (діагр. 88.)

1. Фd3 — c4+ Kpg8 — h8

2. Ke5 — f7+ Kph8 — g8

Тепер білі оголошують конем подвійний шах.

3. Kg7 — h6+ +Kpg8 — h8

Здається, білі нічого не досягли, бо поле g8 захищене, проте...

4. Фc4 — g8+! Ke7 : g8

5. Kh6 — f7×

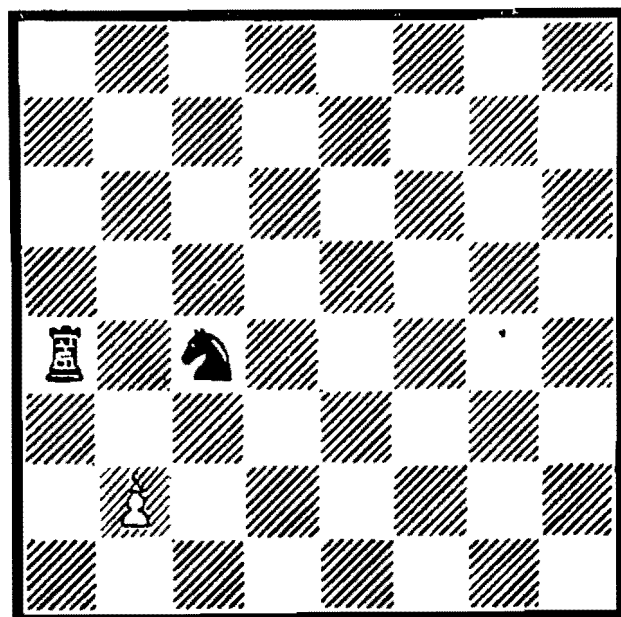
Подвійний удар

Напад однієї фігури на дві ворожі — одна з найпоширеніших комбінаційних тем.

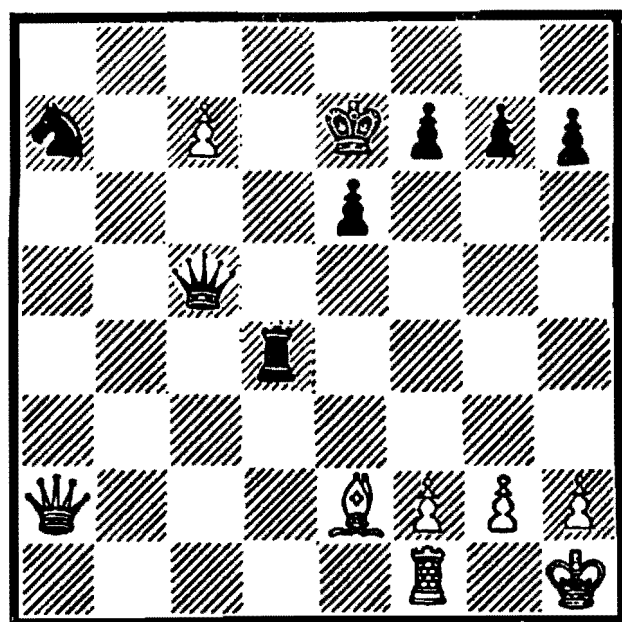
У позиції на діагр. 89 пішак b2, пішовши на b3, одночасно нападає на дві фігури: туру a4 і коня c4. Одна з атакованих фігур гине.

Розташування фігур після нападу пішака нагадує за своєю конфігурацією виделку. Під такою назвою і ввійшов цей маневр у теорію гри.

А ось інший приклад подвій-



ДІАГРАМА 89



ДІАГРАМА 90

ного удару — «коньова виделка» (діагр. 90):

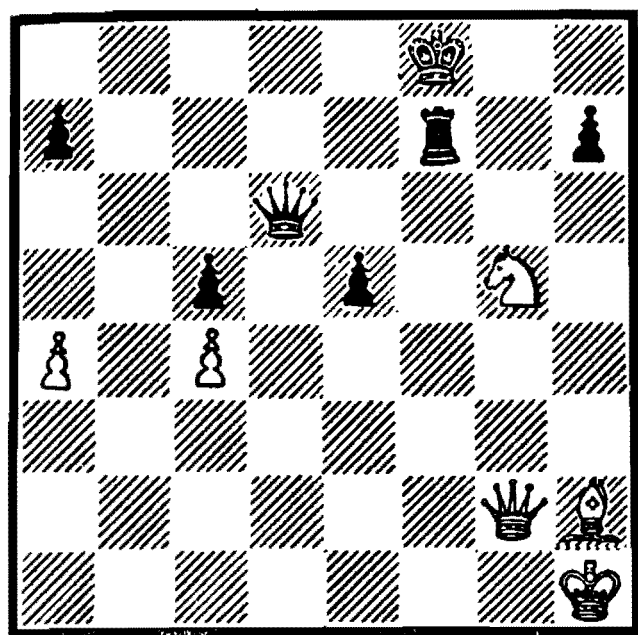
1. Фа2 : a7 Фc5 : a7

2. c7 — c8K+, і білі виграють ферзя. Новоутворений кінь одночасно атакує короля й ферзя.

1956 р. в Москві тодішній чемпіон світу Т. Петросян красиво виграв у В. Симагіна (діагр. 91).

1. Фg2 — a8+ Kpf8 — g7

Після 1. ... Kpf8 — e7 2. Фа8 :



ДІАГРАМА 91

а7 + Фd6 — d7 3. Фа7 : d7 + i
4. Kg5 : f7 білі залишаються з
двома зайвими фігурами.

2. Ch2 : e5+! Фd6 : e5

3. Фа8 — h8+! Kpg7 : h8

Тепер, змусивши чорного ко-
роля піти на поле h8, білі здій-
снюють «коньову виделку».

4. Kg5 : f7+ Kph8 — g7

5. Kf7 : e5, і чорні здали-
ся.

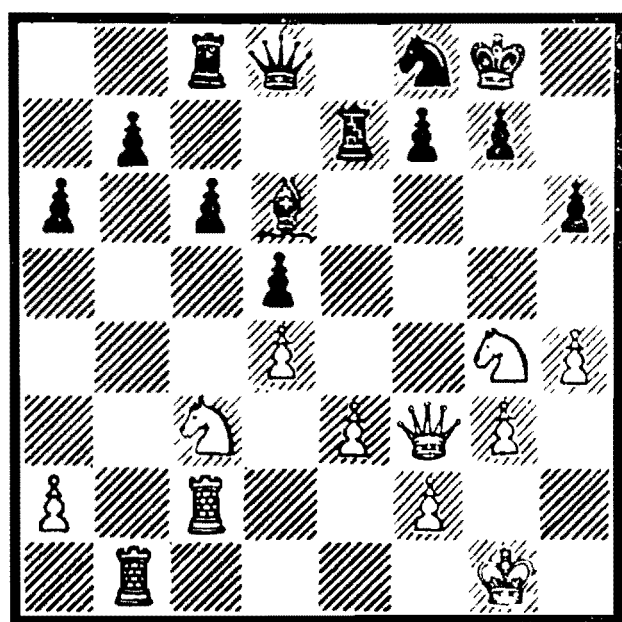
Ось ще приклади на тему
«подвійного удару» в партії
Херц — Вотава, зіграній у Відні
(1925). (Діагр. 92.)

1. Kc3 : d5! c6 : d5.

На 1. ... Te7 — d7 було б
2. Kd5 — b6 з виграшем якості.
Якщо 1. ... Te7 — e8, то 2. Tb1 :
: b7 з сильнішою атакою.

2. Kg4 : h6+ Kpg8 — h8.

Тепер з'ясувався зміст першого
ходу білих, які відкрили верти-
каль «с». На 2. ... g7 : h6 було б
3. Фf3 — g4+. Подвійний удар
на короля й туру c8, що гине.



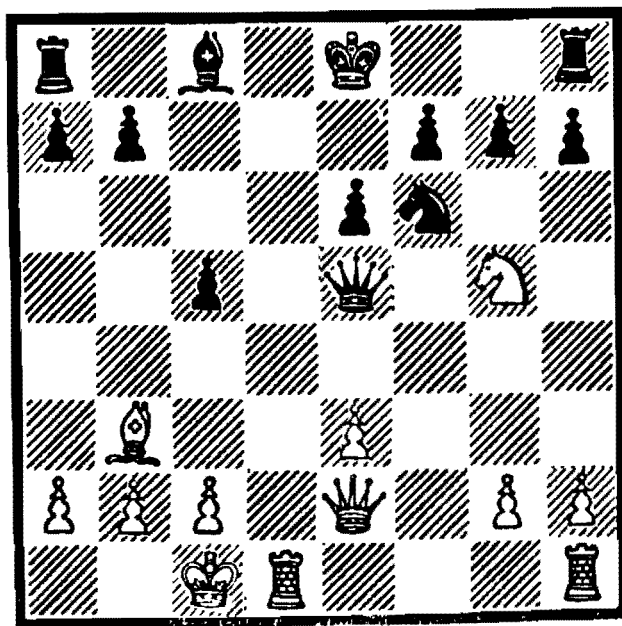
ДІАГРАМА 92

3. Kh6 : f7+ Te7 : f7

4. Tc2 : c8 Фd8 : c8

5. Фf3 : f7.

Білі за дві легкі фігури взя-
ли туру й три пішаки. Цей екви-
валент забезпечив їм виграшну
позицію.



ДІАГРАМА 93

В зустрічі М. Таля з амери-
канським гросмейстером П. Бен-
ко (VI міжзональний турнір.
Амстердам, 1964 р.) доля партії

була швидко вирішена таким ефектним ходом радянського шахіста (діагр. 93):

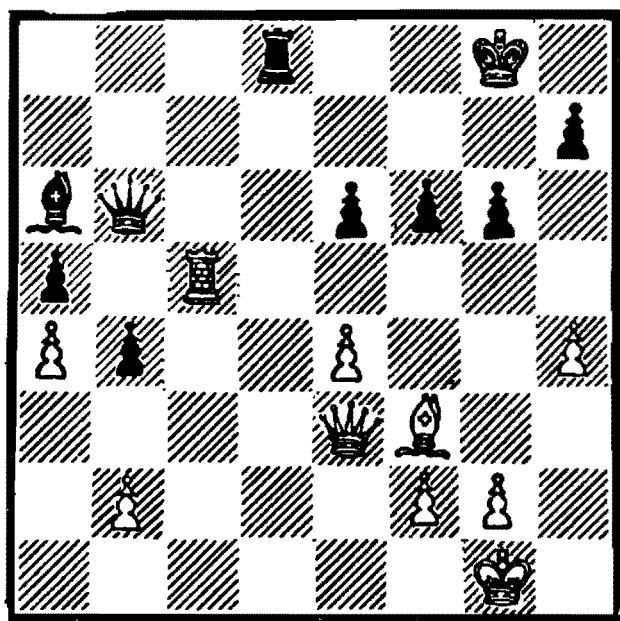
1. Td1 — d8+! Кре8 — e7.

Якщо 1. ... Кре8 : d8 2. Kg5 : f7+, і чорні втрачають ферзя.

2. Td8 : h8 Фе5 : g5

3. Фе2 — d2!

Чорні здалися. Своєчасне рішення, адже вони втратили якість і не мають задовільного захисту від атаки важких білих фігур.



ДІАГРАМА 94

О. Альохін, який грав білими з С. Флором (Блед, 1931), у цій позиції підготував чудову пастку.

1. e4 — e5! f6 — f5.

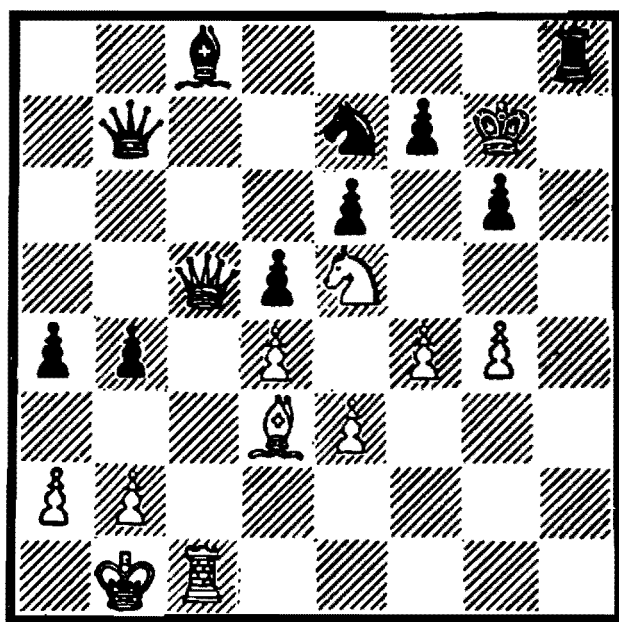
Краще 1. ... f6 : e5, хоч і після цього продовження білі ходом 2. h4 — h5! руйнують пішаків ланцюг на королівському фланзі і здобувають сильну атаку.

2. Тс5 — с8!!.

Чудовий комбінаційний удар, після якого чорні здалися. Якщо

2. ...Фb6 : e3, то 3. Тс8 : d8+, і 4. f2 : e3, залишаючись із зайвою турою. Тепер стає зрозумілим перший хід білих, який завадив партнерові зіграти ферзем на d6 і захистити свою туру.

У М. Тайманова (СРСР), який грав білими проти М. Уйтелкі (Чехословаччина) на міжнародному турнірі в Ростові-на-Дону (1961), велика позиційна перевага. Його фігури займають активні місця, а володіння відкритою вертикаллю «с» дає можливість тривалий час здійснювати тиск на позицію чорних. Але як збільшити перевагу? Білі знайшли цікаве продовження:



ДІАГРАМА 95

1. Cd3 — a6!.

Комбінація на тему «відтягання». Чорний ферзь змушений тепер покинути сьому горизонталь, після чого білі беруть коня на e7.

1. ... Фb7 : a6

2. Фc5 : e7 Th8 — f8

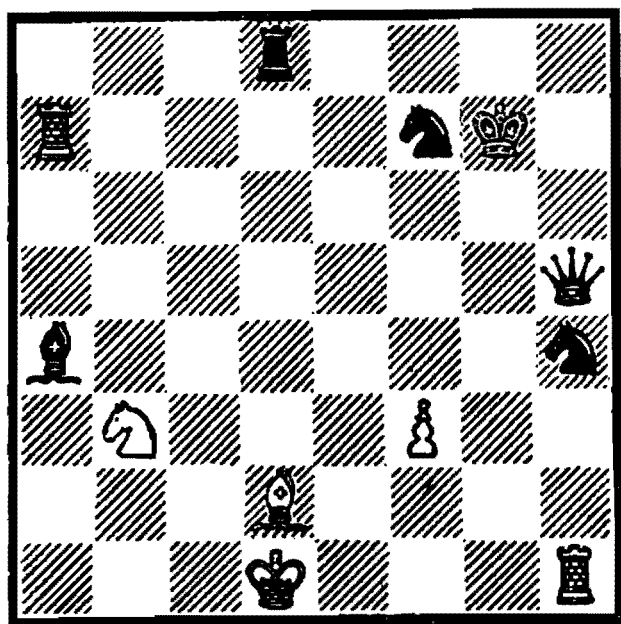
3. Ке5 : g6 з виграшем.

На 3. ... Kpg7 : g6 буде
4. Фе7 — g5+, і мат наступним ходом.

Зв'язування

Розглянемо позицію на діаграмі 96.

Білий кінь b3, якому загрожує слон а4, не може відійти, бо відкриває короля. Не можуть білі піти й пішаком f3, бо він зв'язаний ферзем по діагоналі, а слон d2 — турою по вертикалі. У чорних в свою чергу позбавлені рухливості кінь f7, бо відкриває короля g7, і кінь h4, бо підставляє під удар ферзя h5.



ДІАГРАМА 96

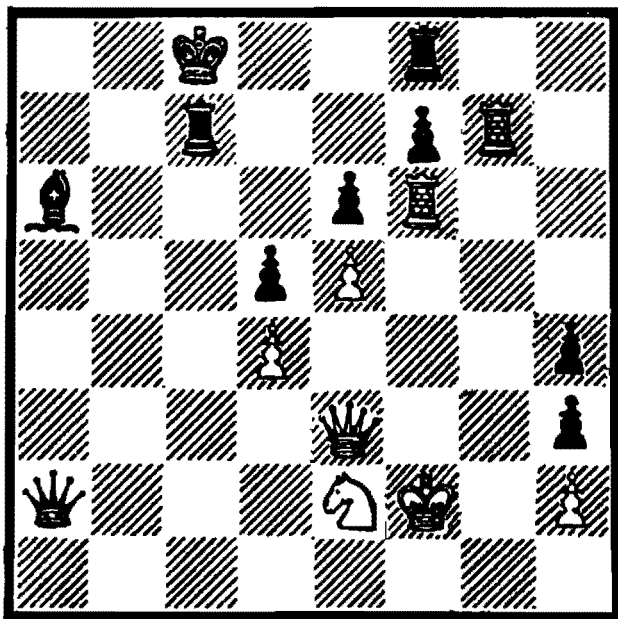
Позиція на діагр. 97 виникла в одній турнірній партії, що гралася понад 60 років тому.

Здається, становище білих безнадійне. Як захиститися від загрози 1. ... Са6 : е2 2. Фе3 : е2 Тс7 — с2 з виграшем ферзя. Але білі знайшли чудовий порятунок, побудований також

на зв'язуванні. Вони зіграли так:

1. Тg7 — g1!! Са6 : е2
2. Фе3 : е2 Тс7 — с2
3. Тg1 — c1!

Зв'язка проти зв'язки.



ДІАГРАМА 97

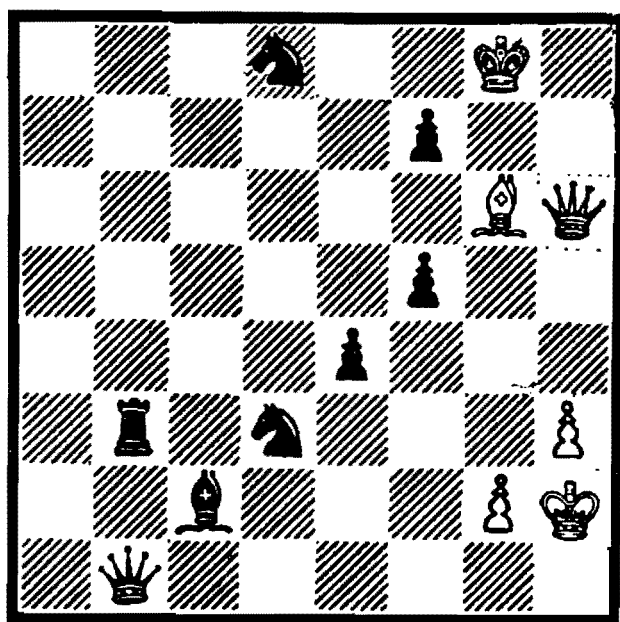
Неважко пересвідчитися, що задовільного захисту чорні не мають і втрачають туру або ферзя за туру.

Комбінація «Млин»

Шахові терміни яскраво передають своєрідність боротьби, вказують на ті події, що відбуваються на шахівниці. «Млин». Що ж спільного у нього з шахами?

У чорних величезна матеріальна перевага. Але дальші події показують, що до виграшу їм далеко. В цій позиції перемагають білі (діагр. 98):

1. Сg6 — h7+ Кpg8 — h8
2. Ch7 : f5+ Кph8 — g8
3. Cf5 — h7+ Кpg8 — h8



ДІАГРАМА 98

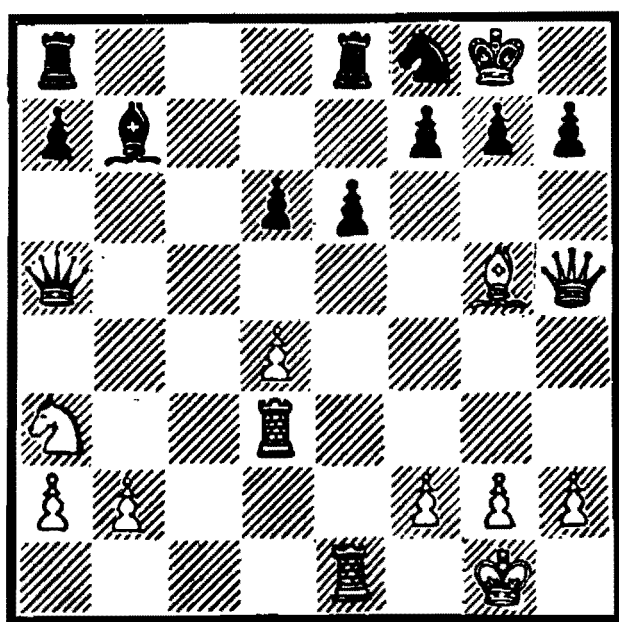
4. Ch7 : e4+ Kph8 — g8
5. Ce4 — h7+ Kpg8 — h8
6. Ch7 : d3+

Відкритим шахом білі, як жорнами, перемелюють фігури чорних. Через кілька ходів вони ще заберуть слона c2, ферзя b1 і туру b3. Чорний король нічого не може вдіяти, він безпорадно тупцює на місці, в той час як білі безжально знищують його військо.

Драматичні події розгорнулися під час Першого Московського міжнародного турніру 1925 року в зустрічі экс-чемпіона світу Е. Ласкера, який грав чорними, з юним мексиканцем К. Торре. (Діагр. 99.)

Здається, що позиція білих безнадійна, адже чорний ферзь атакує туру e1 та ще загрожує 1. ... h7 — h6 з виграшем зв'язаного слона g5. Але Торре знаходить чудовий шанс.

1. b2 — b4! Фa5 — f5
2. Td3 — g3 h7 — h6
3. Ka3 — c4. ...



ДІАГРАМА 99

Тепер ясно, що замість 1. ... Фa5 — f5 слід було зіграти Фa5 — d5!, і цей випад конем був би неможливий.

3. ♗f5 — d5
4. Kc4 — e3!.

Чорного ферзя слід відкинути на незахищене поле.

4. ... Фd5 — b5
5. Cg5 — f6!! Фa5 : h5.

І хоч чорні забрали білого ферзя, їх становище швидко стає безнадійним. Починає безвідмовно працювати білий «млин».

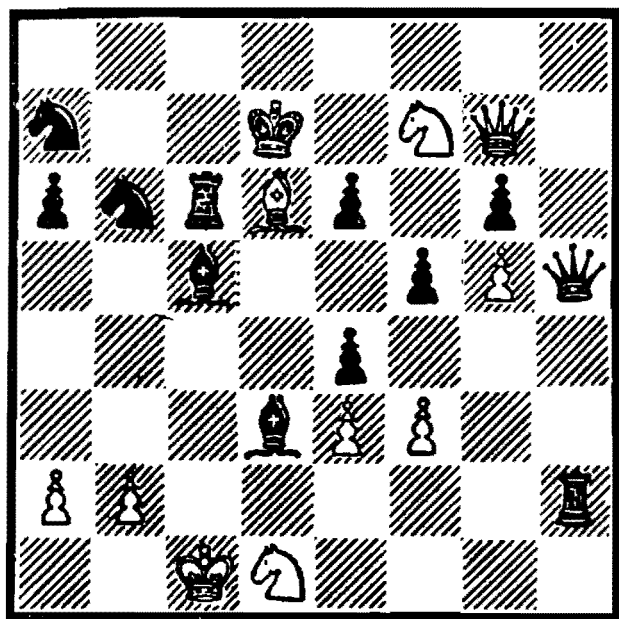
6. Tg3 : g7+ Kpg8 — h8
7. Tg7 : f7+ Kph8 — g8
8. Tf7 — g7+ Kpg8 — h8
9. Tg7 : b7+ Kph8 — g8
10. Tb7 — g7+ Kpg8 — h8
11. Tg7 — g5+ Kph8 — h7
12. Tg5 : h5, і білі швидко

виграли.

Патові комбінації

Індія є батьківщиною шахів, і чимало цікавих шахових зразків створено шахістами цієї країни.

Більш як 120 років тому відомий англійський шахіст Д. Кохрен (1798—1878) привіз з Індії чудовий етюд, складений місцевим шахістом. Цей етюд, в якому білі в безнадійній позиції знаходять чудовий порятунок і проводять красиву патову комбінацію, обійшов тоді всю пресу.



ДІАГРАМА 100

Справді, комбінація білих дуже ефектна, бо чорні мають величезну матеріальну перевагу і загрожують матом білому королю. (Діагр. 100.)

1. Kf7 — d8+ Kpd7 : d6

Взяття слона вимушене. На 1. ... Kpd7 : d8 2. Фg7 — e7+ Kpd8 — c8 3. Фе7 — e8+, і мат наступним ходом.

2. Kd8 — b7+ Kpd6 — d5

3. Фg7 — e5+!!

Красиво і цілком несподівано.

3. ... Kpd5 : e5

4. f3 — f4+ Kpe5 — d5

5. Kd1 — c3+ Kpd5 — c4

6. Kb7 — a5+, Kpc4 — b4

7. a2 — a3+ Kpb4 : a5

8. b2 — b4+

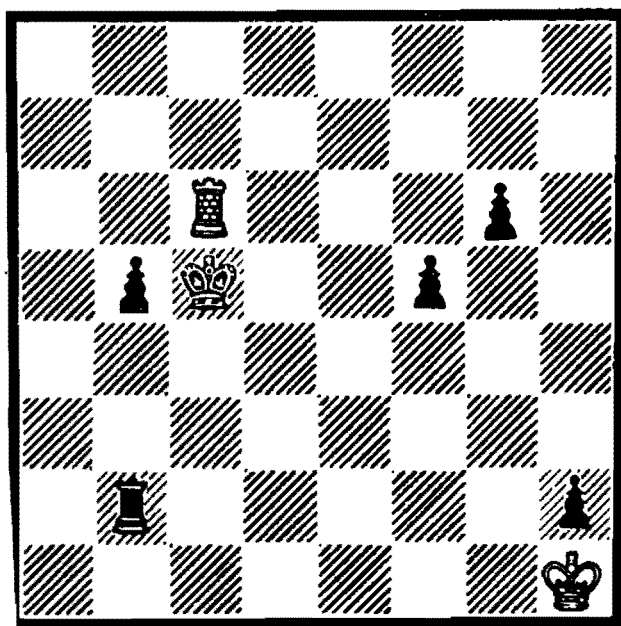
Cc5 : b4

9. a3 : b4+

Kpa5 : b4

Пат! Білі віддали всі свої фігури й залишилися з одним зв'язаним конем і трьома блокованими пішаками, але врятували партію.

Біла тура «сказилася». Вона дає безперервні шахи, а якщо взяти її, то буде пат. І все ж у цій цікавій позиції чорні можуть вилікувати тура «від сказу» та уникнути пата.



ДІАГРАМА 101

1. ... Kpc5 — b4

2. Tc6 — c4+ Kpb4 — a3

3. Tc4 — a4+ Kpa3 — b3

4. Ta4 — a3+ Kpb3 — b4

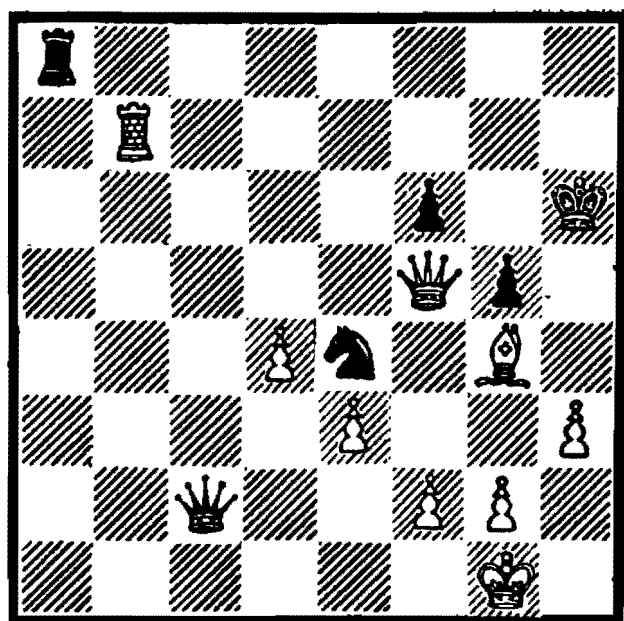
5. Ta3 — a4+ Kpb4 — c3

6. Ta4 — c4+ Kpc3 — d2.

Тепер стає зрозумілим шлях до виграшу. Чорні відводять короля на другу горизонталь, щоб дати змогу ворожому королю вийти з пата.

7. Tc4 — d4+ Kpd2 — e2

На 8. Td4—e4+ або 8. Td4—d2+ чорні беруть туру і виграють.



ДІАГРАМА 102

Хід чорних. Чи можуть вони врятуватися? (Діагр. 102.)

Здається, таке запитання недоречне. Адже білі мають значну матеріальну перевагу, до того ж чорному королю загрожує мат за один хід. І все ж знайдено порятунок і дуже ефектний.

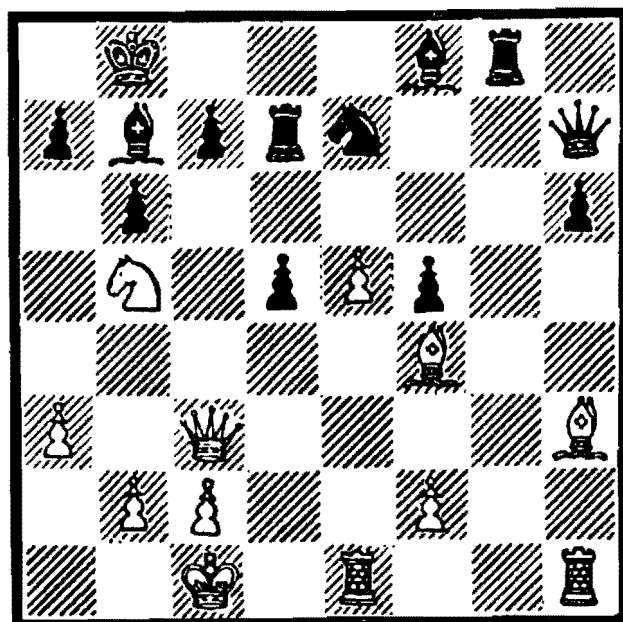
1. ... Та8 — а1+
2. Крg1 — h2 Та1 — h1+!!
3. Крh2 : h1 Ке4 — g3+,
(з подвійним нападом на короля і ферзя).
4. f2 : g3 Фc2 : g2+!
5. Крh1 : g2 пат!.

Комбінації на перетворення пішаків

Комбінації на перетворення пішаків трапляються не тільки

в ендшпілі, а й у серединній стадії гри.

Ось позиція з партії екс-чемпіона світу М. Таля з болгарським гросмейстером Н. Падевським (чорні).



ДІАГРАМА 103

Хід чорних. Вони зіграли 1. ... d5 — d4 і, очевидно, були цілком задоволені становищем, адже нібито вигравали якість. Однак білі несподівано зіграли:

2. e5 — e6!! d4 : c3
3. e6 : d7 ...

загрожуючи поставити нового ферзя.

2. ... Cf8 — g7
3. Кв5 : c7 ...

із загрозою зіграти 4. Кс7—e8+, і 5. d7 — d8Ф. Чорні здалися.



КОРОТКИЙ КУРС ДЕБЮТІВ

За історичною традицією дебюти поділяють на три групи: відкриті, напіввідкриті й закриті.

Відкриті дебюти характеризуються першим ходом білих 1. e2 — e4 і відповіддю чорних 1. ... e7 — e5. Більшість відкритих дебютів включає пішакове просування d2 — d4 з метою оволодіти центральними полями й успішно закінчити розвиток фігур. Цей хід можна зробити одразу, але після 2. d2 — d4 e5 : d4 3. Фd1 : d4 Kb8 — c6 білі змушені витрачати час на відступ ферзя, що суперечить принципіві найшвидшого розвитку фігур.

Гра чорних, у свою чергу, ґрунтується на важливому в багатьох варіантах контрударі d7 — d5.

Боротьба за центр у відкритих дебютах проходить дуже напружено, і тому ми радимо не тільки початківцям, але й шахістам-розрядникам якнайчастіше використовувати саме такі дебютні системи. Розігруючи королівський гамбіт, дебют двох коней, італійську або іспанську партії, краще можна зрозуміти

основні принципи взаємодії фігур та значення пішакового центру. Це сприятиме швидкому зростанню майстерності молодих шахістів.

Напіввідкриті дебюти виникають, коли чорні у відповідь на 1. e2 — e4 обирають будь-який хід, крім 1. ... e7 — e5. Найуживаніші й доцільні такі продовження: 1. ... e7 — e6 (французький захист), ... c7 — c6 (захист Каро-Канн), 1. ... c7 — c5 (сіціліанський захист) та 1. ... Kg8 — f6 (захист Альохіна). У перших двох дебютах чорні одразу починають боротьбу за центр ходом 2. ... d7 — d5. У сіціліанському захисті чорні ухиляються від симетричної гри і прагнуть створити тиск на пункт d4.

Сіціліанський захист — один з найпопулярніших дебютів у турнірній практиці останніх десятиріч. Але ми хочемо застерегти початківця від вибору цього гострого та складного дебюту. Розігрування багатьох варіантів сіціліанського захисту вимагає глибокого розуміння позиційних тонкощів і побудоване не тільки на загальних правилах

розвитку фігур і боротьби за центр, але й на багатьох винятках. Цей дебют можна взяти до свого репертуару, лише досягши рівня гри II розряду. Якщо ж хтось із наших читачів захоче спробувати свої сили в одному з напіввідкритих початків, радимо обирати французький захист.

З а к р и т і дебюти охоплюють решту початків, які виникають після будь-якого ходу білих, крім 1. e2 — e4. Найвживанішим є хід 1. d2 — d4. Після нього можуть створюватись відносно симетричні пішакові побудови, якщо чорні відповідають 1. ... d7 — d5. Ці дебюти носять назву ферзевого гамбіта та дебюта ферзевих пішаків. Теорія їх розроблена досконаліше, ніж інших закритих початків, адже протягом тривалого часу вони найбільше зустрічались у турнірній практиці.

Ферзевий гамбіт був незмінним у дебютному репертуарі майже всіх чемпіонів світу, як колишніх, так і сучасних. Досить згадати, що Петросян та Спаський — великі прихильники цього надійного захисту, багато варіантів якого прийнято вважати класичними. Тож радимо нашим юним початківцям на хід 1. d2 — d4 шукати гідну відповідь саме в цьому дебюті.

Велику популярність останніми десятиріччями завоювали дебюти, де чорні не створюють пішакового центру, а прагнуть замінити його фігурним тиском

на центральні поля. Стратегія цих початків, які характеризуються ходом чорних 2. ... Kg8 — f6, дуже складна, і детальне вивчення відкладемо надалі.

Треба зауважити, що розподіл дебютів на відкриті, напіввідкриті та закриті носить умовний характер. Наприклад, такий відкритий початок, як іспанська партія, за своїм складним стратегічним змістом та замкненою пішаковою побудовою, як у захисті Чигоріна, не поступається перед будь-яким закритим дебютом. У той же час є чимало варіантів закритих дебютів, де боротьба вже з перших ходів стає гострою і «відкритою» після розміну пішаків та виходу легких фігур.

Гра в дебютній стадії може відбуватися в комбінаційному стилі, з жертвою пішаків і навіть фігур або дещо стриманіше, в складній позиційній боротьбі, де, перш ніж розкрити свої задуми і перейти до рішучих дій, суперники спокійно завершують розвиток фігур і повільно маневрують ними.

Вибір дебютних варіантів найчастіше залежить від обізнаності шахіста, його нахилу та темпераменту. Молодим початківцям ми радимо найчастіше обирати гострі відкриті початки, щоб виховати в собі рішучість в атаках, комбінаційний зір і збагнути всю красу чудової стародавньої гри.

Центральний дебют

- | | | |
|-------------|----------|--|
| 1. e2 — e4 | e7 — e5 | |
| 2. d2 — d4 | e5 : d4 | |
| 3. Фd1 : d4 | Kb8 — c6 | |
| 4. Фd4 — e3 | Kg8 — f6 | |
| 5. Kb1 — c3 | Cf8 — b4 | |
| 6. Cc1 — d2 | 0 — 0 | |
| 7. 0 — 0 | Tf8 — e8 | |

Тепер виявляється хибність стратегії білих, які надто рано ввели у гру ферзя. Чорні загрожують ходом 8. ... d7 — d5, і білі змушені віддати пішака й перейти до гамбітної гри. У партії Мізес—Капабланка (Берлін, 1913) далі було:

- | | | |
|--------------|-----------|--|
| 8. Фе3 — g3 | Kf6 : e4 | |
| 9. Kc3 : e4 | Te8 : e4 | |
| 10. Cd2 — f4 | Фd8 — f6! | |
| 11. Kg1 — h3 | d7 — d6 | |

Чорні мають перевагу.

Північний гамбіт

Що ж таке гамбіт? Гамбіт — загальна назва початків, в яких одна з сторін (у більшості випадків — білі) для найшвидшого розвитку фігур та здобуття переваги в центрі жертвує певним шаховим матеріалом, найчастіше пішаком.

Назва «гамбіт» походить від італійського слова, що в перекладі означає «підніжка», і виникла вона в період розквіту італійської шахової школи.

У разі, коли жертву приймають, виникає прийнятий гамбіт, якщо ж від неї відмов-

ляються — відхилений гамбіт, а коли суперник у відповідь сам пропонує жертву — контргамбіт. Особливе поширення гамбіти мали у XIX та на початку XX сторіч.

У сучасній турнірній практиці гамбіти зустрічаються рідко, бо проти них знайдено надійні засоби захисту.

У наші дні охоче застосовують гамбіти видатні гротмейстери Спаський, Керес, Бронштейн та інші. Але якщо раніше гамбітна гра мала за мету організувати швидку атаку на короля, то сучасні шахісти жертвують пішака з метою здобути позиційну перевагу.

Кожний початківець повинен знати найуживаніші гамбітні початки, щоб розвивати комбінаційні здібності, вміти добре організувати наступ, а також бути спроможним захищатися від гамбітних атак.

I

- | | | |
|-------------|---------|--|
| 1. e2 — e4 | e7 — e5 | |
| 2. d2 — d4 | e5 : d4 | |
| 3. c2 — c3 | d4 : c3 | |
| 4. Cf1 — c4 | c3 : b2 | |
| 5. Cc1 : b2 | ... | |

У цьому старовинному гамбіті білі за двох пожертвуваних пішаків здобувають сильну атаку, якщо чорні допустяться помилки у захисті, то можуть недовзі зазнати поразки. Але:

- | | | |
|--------------|---------------------|--|
| 5. ... | d7 — d5! | |
| 6. Cc4 : d5 | Kf8 — f6 | |
| 7. Cd5 : f7+ | Kpe8 : f7 | |

8. Фd1 : d8 Cf8 — b4+
9. Фd8 — d2 Cb4 : d2+
10. Kbl : d2 Th8 — e8.

Гра приблизно рівна.

II

Чорні можуть не брати другого пішака, і тоді виникає відхилений північний гамбіт.

1. e2 — e4 e7 — e5
2. d2 — d4 e5 : d4
3. c2 — c3 d7 — d5
4. e4 : d5 Kg8 — f6!
5. c3 : d4 Cf8 — b4+
6. Ccl — d2 Cb4 : d2+
7. Фd1 : d2 0 — 0

Становище чорних краще. Білі відстали з розвитком і мають слабкого пішака d4.

Королівський гамбіт

Королівський гамбіт — один з найбільш цікавих і старовинних початків. У цьому дебюті білі прагнуть створити пішаковий центр і організувати фігурну атаку на чорного короля.

I. Гамбіт коня

1. e2 — e4 e7 — e5
2. f2 — f4 e5 : f4
3. Kg1 — f3 ...

A

3. ... d7 — d5!
4. e4 : d5 Kg8 — f6
5. Cf1 — b5+ c7 — c6
6. d5 : c6 b7 : c6
7. Cb5 — c4 Kf6 — d5!

B

3. ... Kg8 — f6
4. e4 — e5 Kf6 — h5

5. d2 — d4 d7 — d5
6. Kbl — c3 g7 — g5

У цьому варіанті у білих є два цікавих продовження:

7. g2 — g4 Kh5 — g7 (після 7. ... Cc8 : g4 8. Th1 — g1! f7 — f5 9. h2 — h3 Cg4 : f3 10. Фd1 : f3 у білих сильна атака).
8. h2 — h4 Cc8 : g4 9. h4 : g5 Kg7 — e6 10. Cf1 — h3 Cg4 : h3 11. Th1 : h3 Kbl — c6 з непоганою грою у чорних або 7. Cf1 — Ce2 g5 — g4 8. 0—0 Th8 — g8 (після 8. ... g4 : f3 9. Ce2 : f3 Kh5 — g7 10. Kc3 : d5 у білих краща гра) 9. Kf3 — e1 Cf8 — h6 10. Ce2 — d3 Cc8 — e6 з приблизно рівною грою.

B

3. ... Cf8 — e7
4. Cf1 — c4 Kg8 — f6!

Після шаха слоном на h4 чорні відстають у розвитку і мають важку гру.

5. e4 — e5 Kf6 — g4
6. 0 — 0 Kbl — c6
7. d2 — d4 d7 — d5
8. e5 : d6 Ce7 : d6

У чорних перспективна позиція.

III. Гамбіт Альгайєра

1. e2 — e4 e7 — e5
2. f2 — f4 e5 : f4
3. Kg1 — f3 g7 — g5
4. h2 — h4 g5 — g4
5. Kf3 — g5 h7 — h6
6. Kg5 : f7 Kpe8 : f7
7. d2 — d4 f4 — f3
8. Cf1 — c4+ d7 — d5!
9. Cc4 : d5+ Kpf7 — g7
10. g2 : f3 Kg8 — f6
11. Kbl — c3 Cf8 — b4

Гра складається на користь чорних.

III. Гамбіт Кізеріцького

- | | |
|-------------|-----------|
| 1. e2 — e4 | e7 — e5 |
| 2. f2 — f4 | e5 : f4 |
| 3. Kg1 — f3 | g7 — g5 |
| 4. h2 — h4 | g5 — g4 |
| 5. Kf3 — e5 | Kg8 — f6! |
| 6. d2 — d4 | d7 — d6 |
| 7. Ke5 — d3 | Kf6 : e4 |
| 8. Cc1 : f4 | Cf8 — g7 |

В партії Спаський—Фішер, 1960 року, було зіграно 9. Kb1 — c3 Ke4 : c3 10. b2 : c3 c7 — c5 11. Cf1 — e2 c5 : d4 12. 0 — 0 Kb8 — c6 13. Ce2 : g4 0 — 0 з дуже гострою боротьбою, в якій радянський гросмейстер здобув перемогу.

IV. Гамбіт Муціо

- | | |
|-------------|---------|
| 1. e2 — e4 | e7 — e5 |
| 2. f2 — f4 | e5 : f4 |
| 3. Kg1 — f3 | g7 — g5 |
| 4. Cf1 — c4 | g5 — g4 |
| 5. 0 — 0! | ... |

Після жертви фігури білі здобувають небезпечну атаку. Цей варіант один з найцікавіших та складних у королівському гамбіті. Мабуть, після точного захисту чорних гра стає рівною. Безліч виниклих продовжень не дали змоги теоретикам досконало проаналізувати цей гамбіт.

- | | |
|-------------|----------|
| 5. ... | g4 : f3 |
| 6. Фd1 : f3 | Фd8 — f6 |
| 7. e4 — e5! | Фf6 : e5 |
| 8. d2 — d3 | ... |

У давнину білі застосовували цікаву жертву тури. Але після 8. b2 — b3 Фf6 : a1 9. Kb1 — c3 Cf8 — c5+ 10. Kpg1 — h1 Kg8 —

e7 11. d2 — d4 Cc5 : d4 12. Cc4 : f7+ Kpe8 — d8 13. Cc1 — d2 Фa1 : f1+ 14. Фf3 : f1 Th8 — f8 чорні здобувають перевагу.

- | | |
|--------------|-----------|
| 8. ... | Cf8 — h6 |
| 9. Kb1 — c3 | Kg8 — e7 |
| 10. Cc1 — d2 | Kb8 — c6 |
| 11. Ta1 — e1 | Фe5 — f5! |
| 12. Kc3 — d5 | Kpe8 — d8 |

Кращим продовженням для білих у цій позиції вважається хід, запропонований Чигоріним, 13. Фf3 — e2. Після найсильнішої відповіді чорних 13. ... Фf5 — e6 білі можуть форсувати нічию повторенням ходів: 14. Фе2 — f3 Фе6 — f5 15. Фf3 — e2 і т. д.

V. Гамбіт слона

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

Мета цього ходу — запобігти прориву d7 — d5. І все ж, пожертвувавши пішака, чорні можуть домогтися цього важливого просування.

- | | |
|--------|----------|
| 3. ... | d7 — d5! |
|--------|----------|

Після 37. ... Фd8 — h4+ Kpe1 — f1 чорні будуть змушені гаяти час на відступ ферзя, і білі значно випереджають їх у розвитку.

- | | |
|--------------|-----------|
| 4. Cc4 : d5 | Kg8 — f6 |
| 5. Kb1 — c3 | Cf8 — b4 |
| 6. Kg1 — f3 | Cb4 : c3 |
| 7. d2 : c3 | c7 — c6 |
| 8. Cd5 — c4 | Фd8 : d1+ |
| 9. Kpe1 : d1 | 0 — 0 |
| 10. Cc1 : f4 | Kf6 : e4 |

Гра приблизно рівна.

VI. Королівський контргамбіт

1. e2 — e4 e7 — e5
2. f2 — f4 d7 — d5

Чорні можуть відхилити гамбіт ходом 2. ... Cf8 — c5, але після 2. Kg1 — f3 d7 — d6 3. c2 — c3 білі мають перспективну позицію.

А

3. e4 : d5 e5 — e4!
4. d2 — d3 Kg8 — f6
5. Kb1 — d2 e4 : d3
6. Cf1 : d3 Kf6 : d5
7. Фd1 — e2+ Cf8 — e7
8. Kd2 — e4 Kb8 — c6

Шанси чорних в наступній складній боротьбі не гірші.

Б

3. Kg1 — f3 d5 : e4
4. Kf3 : e5 Kb8 — d7
5. d2 — d4 e4 : d3
6. Cf1 : d3 Kd7 : e5
7. f4 : e5 Фd8 — h4+
8. g2 — g3 Фh4 — g4
9. Фd1 : g4 Cc8 : g4

Гра рівна.

Захист Філідора

До цього дебюту сучасні шахісти вдаються рідко, бо він веде до пасивної позиції в чорних.

I

1. e2 — e4 e7 — e5
2. Kg1 — f3 d7 — d6
3. d2 — d4! Kg8 — f6
4. d4 : e5 Kf6 : e4
5. Kb1 — d2 Ke4 : d2
6. Cc1 : d2 d6 : e5
7. Cf1 — c4 Cf8 — e7

Якщо 7. ... Ccf8 — d6?, то 8. Kf3 — g5 0 — 0 9. Фd1 — h5, і білі виграють.

8. Kf3 : e5 0 — 0
9. Фd1 — h5 Cc8 — e6

Після 9. ... g7 — g6 білі дають мат чорному королеві: 10. Ke5 : g6 h7 : g6 11. Фd5 : g6+ Kpg8 — h8 12. Cd2 — c3+ f7 — f6 13. Фg6 — h6X.

10. Cc4 : e6 f7 : e6
11. Cd2 — c3.

II

1. e2 — e4 e7 — e5
2. Kg1 — f3 d7 — d6
3. d2 — d4 Kb8 — d7
4. Cf1 — c4 c7 — c6
5. 0 — 0 Cf8 — e7
6. d4 : e5 d6 : e5
7. Kf3 — g5! Ce7 : g5
8. Фd1 — h5 g7 — g6
9. Фd5 : g5 Фd8 : g5
10. Cc1 : g5.

В обох варіантах гра білих краща.

Російська партія

Цей початок увійшов у практику після дебютних аналізів російських шахістів Петрова та Яниша.

I

1. e2 — e4 e7 — e5
2. Kg1 — f3 Kg8 — f6
3. Kf3 : e5 d7 — d6
4. Ke5 — f3 Kf6 : e4
5. Фd1 — e2 Фd8 — e7
6. d2 — d3 Ke4 — f6
7. Cc1 — g5 Фе7 : e2+
8. Cf1 : e2.

Позиція білих трохи краща.

- | | |
|-------------|----------|
| 1. e2 — e4 | e7 — e5 |
| 2. Kgl — f3 | Kg8 — f6 |
| 3. d2 — d4 | e5 : d4 |
| 4. e4 — e5 | Kf6 — e4 |
| 5. Фd1 : d4 | d7 — d5 |
| 6. e5 : d6 | Ke4 : d6 |
| 7. Kbl — c3 | Kb8 — c6 |
| 8. Фd4 — f4 | g7 — g6 |
| 9. Cc1 — d2 | Cf8 — g7 |

Гра білих перспективніша.

Шотландська партія

- | | |
|-------------|----------|
| 1. e2 — e4 | e7 — e5 |
| 2. Kgl — f3 | Kb8 — c6 |
| 3. d2 — d4 | e5 : d4 |
| 4. Kf3 : d4 | ... |

Після 4. Cf1 — c4 виникає шотландський гамбіт. Чорним не вигідно грати 4. ... Cf8 — b4+ 5. c2 — c3 d4 : c3 6. 0—0 c3 : b2 7. Cc1 : b2, бо білі розпочинають небезпечну атаку. Краще ходом 5. ... Kg8 — f6 перейти до захисту двох коней.

I

- | | |
|--------------|----------|
| 4. ... | Kg8 — f6 |
| 5. Kbl — c3 | Cf8 — b4 |
| 6. Kd4 : c6 | b7 : c6 |
| 7. Cf1 — d3 | d7 — d5 |
| 8. e4 : d5 | c6 : d5 |
| 9. 0 — 0 | 0 — 0 |
| 10. Cc1 — g5 | Cc8 — e6 |

Гра приблизно рівна. Після 11. Фd1 — f3 Cb4 — e7 12. Tal — e1 h7 — h6 білі при бажанні можуть форсувати нічию, як було в партії Альохін — Ласкер, 1914 р.: 13. Cg5 : h6 g7 : h6 14. Tel1 : e6 f7 : e6 15. Фf3 — g3+ Kpg8 — h8 16. Фg3 — g6.

- | | |
|--------------|----------|
| 4. ... | Cf8 — c5 |
| 5. Cc1 — e3 | Фd8 — f6 |
| 6. c2 — c3 | Kg8 — e7 |
| 7. Kd4 — c2 | d7 — d6 |
| 8. Kbl — d2 | Cc8 — e6 |
| 9. Cf1 — e2 | Cc5 : e3 |
| 10. Kc2 : e3 | 0 — 0 |
- Шанси сторін рівні.

Дебют Понціані

- | | |
|-------------|-----------|
| 1. e2 — e4 | e7 — e5 |
| 2. Kgl — f3 | Kb8 — c6 |
| 3. c2 — c3 | d7 — d5 |
| 4. Фd1 — a4 | Cc8 — d7 |
| 5. e4 : d5 | Kc6 — d4 |
| 6. Фа4 — d1 | Kd4 : f3+ |
| 7. Фd1 : f3 | Kg8 — f6 |

За пожертвованого пішака чорні захоплюють ініціативу, загрожуючи ходами 8. ... Cc8 — g4 або 8. ... e5 — e4.

Італійська партія

- | | |
|-------------|-----------|
| 1. e2 — e4 | e7 — e5 |
| 2. Kgl — f3 | Kb8 — c6 |
| 3. Cf1 — c4 | Cf8 — c5 |
| 4. c2 — c3 | Kg8 — f6 |
| 5. d2 — d4 | e5 : d4 |
| 6. c3 : d4 | Cc5 — b4+ |

Цей старовинний початок, якщо чорні захищатимуться правильно, дає білим лише рівну гру. Дебют не ставить складних проблем, його варіанти досконально проаналізовані теоретиками, і тому до нього майже не вдаються в сучасній турнірній практиці.

I

7. Cc1 — d2 Cb4 : d2+.
 8. Kb1 : d2 d7 — d5!
 9. e4 : d5 Kf6 : d5
 10. Фd1 — b3 Kc6 — e7
 11. 0 — 0 c7 — c6!

II

7. Kb1 — c3 ...

Тут жертва пішака не завдає чорним клопоту і лише є засобом домогтися нічиєї:

7. ... Kf6 : e4
 8. 0 — 0 Cb4 : c3
 9. d4 — d5 ...

Після цього ходу починається так звана атака Меллера, що веде до гострої гри. Після 9. b2: c3 d7 — d5! перевага на боці чорних.

9. ... Cc3 — f6
 10. Tf1 — e1 Kc6 — e7
 11. Te1 : e4 d7 — d6
 12. Cc1 — g5 Cf6 : g5
 13. Kf3 : g5 0—0
 14. Kg5 : h7! Cc8 — f5
 15. Te4 : e7! Фd8 : e7
 16. Kh7 : f8 Та8 : f8

Гра рівна.

Гамбіт Еванса

Цей дебют користувався великою популярністю у другій половині XIX століття. Андерсен, Морфі та Чигорін охоче і з успіхом вдавалися до нього в своїх партіях.

1. e2 — e4 e7 — e5
 2. Kg1 — f3 Kb8 — c6
 3. Cf1 — c4 Cf8 — c5
 4. b2 — b4 Cf8 : b4
 5. c2 — c3 ...

I

5. ... Cb4 — c5
 6. d2 — d4 e5 : d4
 7. 0 — 0 ...

Це краще, ніж 7. c3 : d4 Cc5 — b4+ 8. Cc1 — d2 Cb4 : d2+ із спрощенням гри. Але можливо 8. Kpe1 — f1 із складною позицією, де втрата білими пішака та рокіровки компенсується сильною атакою та міцним центром.

7. ... d7 — d6
 8. c3 : d4 Cc5 — b6
 9. Kb1 — c3 Kc6 — a5
 10. Cc1 — g5 f7 — f6
 11. Cg5 — f4 Ka5 : c4
 12. Фd1 — a4+ Cc8 — d7
 13. Фа4 : c4.

За пожертвованого пішака білі мають достатню компенсацію.

II

5. ... Cb4 — a5
 6. d2 — d4 d7 — d6
 7. Фd1 — b3 ...

Після 7. d4 : e5 d6 : e5 8. Фd1 : d8+ Kc6 : d8 9. Kf3 : e5 Cc8 — e6 білі відіграють пішака, але втрачають ініціативу.

7. ... Фd8 — d7!
 8. d4 : e5 d6 : e5
 9. 0—0 Ca5 — b6
 10. Cc1 — a3 Kc6 — a5
 11. Kf3 : e5 Ka5 : b3
 12. a2 : b3 Фd7 — e6!
 13. Cc4 : e6 Cc8 : e6

Гра рівна.

Угорська партія

В цьому захисті чорні одержують пасивну, але міцну позицію, і боротьба з самого початку повноцінна.

- | | |
|-------------|----------|
| 1. e2 — e4 | e7 — e5 |
| 2. Kg1 — f3 | Kb8 — c6 |
| 3. Cf1 — c4 | Cf8 — e7 |
| 4. d2 — d4 | d7 — d6 |
| 5. d4 — d5 | Kc6 — b8 |
| 6. Cc4 — d3 | Kg8 — f6 |

Білі стоять активніше і володіють більшим простором для маневрування фігур, але позиція чорних стійка і не має слабких місць. В партії Корчної — Смилов, 1951 рік, далі було:
7. h2 — h3 c7 — c6 8. c2 — c4 b7 — b5 9. Kbl — c3 b5 — b4 10. Kc3 — e2 0 — 0 із складною боротьбою.

Захист двох коней

Дебют, що його зараз ми розглядаємо, за багатством ідей вважається одним з найцікавіших відкритих початків. Великий внесок у вивчення цього захисту зробив Чигорін. Розроблена ним система контратаки чорних вважається кращою і в наш час.

- | | |
|-------------|----------|
| 1. e2 — e4 | e7 — e5 |
| 2. Kg1 — f3 | Kb8 — c6 |
| 3. Cf1 — c4 | Kg8 — f6 |

I

- | | |
|-------------|-----------|
| 4. Kf3 — g5 | d7 — d5 |
| 5. e4 : d5 | Kc6 — a5! |

Система контратаки чорних — в цьому початку. Важку позицію чорні дістають після 5. ... Kf6 : d5 6. Kg5 : f7 Кре8 : f7 7. Фd1—f3+ Kpf7—e6 8. Kbl — c3 Kc6—b4 9. a2—a3! Kb4 : c2+ 10. Кре1 — d1 Kc2 : a1 11. Kc3 : d5 Кре6 — d6 12. d2 — d4 c7 — c6 13. Cc1 — f4 e5 : f4 14. Фе4 :

f4+ Kpd6 — d7 15. Th1 — e1!, і білі перемагають.

Непогано: 6. d2 — d4 (продовження Яниша) Cc8 — e6 7. Kg5 : e6 f7 : e6 8. d4 : e5 Kc6 : e5 9. Фd1 — h5+ Ке5 — f7 10. 0—0 з позиційною перевагою у білих.

- | | |
|--------------|---------|
| 6. Cc4 — b5+ | c7 — c6 |
| 7. d5 : c6 | b7 : c6 |
| 8. Cb5 — e2 | ... |

У відповідь на 8. Фd1 — f3 чорні можуть пожертвувати якість, після того виникає складна, гостра позиція, наприклад: 8. ... c6 : b5 9. Фf3 ; a8 Cf8 — c5 10. 0—0 0—0 11. b2—b4! Cc5 : b4 12. Kbl — c3.

- | | |
|--------------|----------|
| 8. ... | h7 — h6 |
| 9. Kg5 — f3 | e5 — e4 |
| 10. Kf3 — e5 | Cf8 — d6 |
| 11. d2 — d4 | e4 : d3! |

В розпорядженні білих є й хід 11. f2—f4. Після 11. ... e4 : f3 12. Ке5 : f3 0—0 13. 0—0 Фd8—c7 14. d2 — d4 c6 — c5 15. d4 — d5 Cc8 — b7 16. Kbl — c3 Та8 — d8 з рівною грою.

- | | |
|--------------|-----------|
| 12. Ке5 : d3 | Фd8 — c7 |
| 13. h2 — h3 | 0 — 0 |
| 14. 0 — 0 | Та8 — b8! |
| 15. Kbl — c3 | c6 — c5 |

За пожертвованого пішака чорні мають перевагу у розвитку, і білі мусять перейти до клопітного захисту.

II

- | | |
|------------|---------|
| 4. d2 — d4 | e5 : d4 |
| 4. 0 — 0 | ... |

У турнірній практиці зустрічається й хід 5. e4 — e5. Після

5. ... d7—d5 6. Cc4—b5 Kf6—e4
 7. Kc3 : d4 Cc8 — d7 8. Cb5 : c6
 b7 : c6 9. 0—0 Cf8—c5 10. Cc1—
 e3 шанси обох сторін однакові.

А

5. ...	Kf6 : e4
6. Tf1 — e1	d7 — d5
7. Cc4 : d5!	Фd8 : d5
8. Kb1 — c3	Фd8 — a5
9. Kc3 : e4	Cc8 — e6
10. Ke4 — g5	0 — 0 — 0
11. Kg5 : e6	f7 : e6
12. Tf1 : e6	Cf8 — d6

Перспективи чорних трохи кращі.

Б

5. ... Cf8 — c5

Таке продовження веде до надто гострої й заплутаної боротьби, і відоме воно під назвою «атака Макса Ланге». Численні аналізи багатьох теоретиків не дали остаточної оцінки цьому варіанту. Атака Макса Ланге майже не зустрічається в наші дні, бо чорні можуть обрати спокійне й надійне продовження 5. ... Kf6 : e4, з яким ми вже знайомилися.

6. e4 — e5	d7 — d5
7. e5 : f6	d5 : c4
8. Tf1 — e1+.	Cc8 — e6
9. Kf3 — g5	Фd8 — d5
10. Kb1 — c3	Фd5 — f5
11. Kc3 — e4	0 — 0 — 0
12. g2 — g4	Фf5 — e5!
13. Kg5 : e6	f7 : e6
14. f6 : g7	Th8 — g8
15. Cc1 — h6	d4 — d3
16. c2 — c3.	

Іспанська партія

Цей дебют — один з небагатьох старовинних початків, популярних і в наш час. Таку назву він дістав тому, що вперше його аналізували видатні шахові теоретики XV—XVI століття — іспанці Лусена й Лопес.

Зараз важко назвати ім'я шахового корифея, який би не застосовував іспанську партію. Основні варіанти цього чудового початку досліджені Чигоріним та Стейніцем, названі вони їхніми іменами. Радянські шахісти зробили великий внесок в теорію цього дебюту. Смилов, Керес, Болеславський, Спаський та Геллер знайшли чимало нових ідей в здавалося б досконало вивчених варіантах.

Основна ідея білих в іспанській партії — шляхом c2 — c3 і d2 — d4 захопити ключові позиції в центрі. Якщо чорні намагаються одразу створити контргру, то білі здобувають кращі перспективи. Найбільш надійними для чорних вважаються системи, в яких боротьба за центр розпочинається після повної мобілізації всіх фігур. Такими є, наприклад, захист Чигоріна та варіант Смилова, які користуються заслуженою повагою у багатьох видатних шахістів сучасності.

Різноманітні варіанти іспанської партії за традицією розподіляють на дві групи. До першої відносять варіанти без ходу 3. ... a7 — a6, які включають до себе системи більш старовинних або малопопулярних

продовжень; до другої групи відносять захисти, які найчастіше застосовуються в сучасній турнірній практиці й неодмінно починаються з ходу 3. ... a7—a6.

Системи без ходу 3. ... a7 — a6

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

I. Захист Берда

3. ... Kc6 — d4

Наведений хід чорних запропонував відомий англійський шахіст Берд, і дозволяє він чорним обрати оригінальний стратегічний шлях, який значно різниться від загальноновживаних варіантів.

4. Kf3 : d4 e5 : d4
5. 0 — 0 c7 — c6
6. Cb5 — c4 Kg8 — f6

Після 6. Cb5 — a4 Kg8 — f6 7. d2 — d3 d7 — d5 8. Cc1 — g5 d5 : e4 9. d3 : e4 Cf8 — e7 10. e4 — e5 Kf6 — d5 перспективи чорних майже не гірші.

7. Tf1 — e1 d7 — d6
8. d2 — d3 Cf8 — e7
9. Kb1 — d2 0 — 0
10. Kd2 — f3 c6 — c5
11. e4 — e5 d6 : e5
12. Kf3 : e5 Kf6 — d5

Невелика перевага на боці білих.

II

3. ... Cf8 — c5.

Це — найстародавніша система захисту в іспанській партії. Десять—п'ятнадцять років

тому вона знову увійшла в турнірну практику. Особливо часто тоді застосовував її Спаський.

4. c2 — c3 Kg8 — f6
5. 0 — 0 0 — 0
6. d2 — d4 Cc5 — b6
7. d4 : e5 Kf6 : e4
8. Фd1 — d5 ...

Якщо білі грають 8. Kb1—d2 або 8. Cb5 — d3, то чорні одержують можливість розпочати контратаку ходом 8. ... d7 — d5.

8. ... Ke4 — c5
9. Cc1 — g5 Kc6 — e7
10. Фd5 — d1. Kc5 — e4
11. Cg5 — h4 d7 — d5!

Гра приблизно рівна.

III

3. ... f7 — f5

Цю контратаку понад сто років тому запропонував Яниш. Але подальші аналізи виявили її передчасність. В складних і гострих варіантах, що виникають у цьому продовженні, шанси білих кращі.

4. Kb1 — c3 f5 : e4
5. Kc3 : e4 d7 — d5
6. Kf3 : e5 d5 : e4
7. Ke5 : c6 Фd8 — d5
8. c2 — c4 Фd5 — d6
9. Kc6 : a7+ Cc8 — d7
10. Cb5 : d7+ Фd6 : d7
11. Фd1 — h5+ g7 — g6
12. Фh5 — e5+ Кре8 — f7
13. Ka7 — b5 c7 — c6
14. Фе5 — d4.

IV

3. ... Kg8 — f6

Наведена система веде до пасивної позиції у чорних. Білі

здобувають невелику, але стали перевагу.

- | | |
|--------------|----------|
| 4. 0 — 0 | Kf6 : e4 |
| 5. d2 — d4 | Cf8 — e7 |
| 6. Фd1 — e2 | Ke4 — d6 |
| 7. Cb5 : c6 | b7 : c6 |
| 8. d4 : e5 | Kd6 — b7 |
| 9. Kb1 — c3 | 0 — 0 |
| 10. Tf1 — e1 | Kb7 — c5 |
| 11. Kf3 — d4 | Kc5 — e6 |

V

- | | |
|--------------|----------|
| 3. ... | Kg8 — f6 |
| 4. 0 — 0 | Cf8 — c5 |
| 5. Kf3 : e5 | Kf6 : e4 |
| 6. Фd1 — e2 | Kc6 : e5 |
| 7. Фе2 : e4 | Фd8 — e7 |
| 8. d2 — d4 | Ke5 — c6 |
| 9. Фе4 : e7+ | Cc5 : e7 |

Гра приблизно рівна.

VI. Захист Стейніца

3. ... d7 — d6

Цей хід характеризує систему, запропоновану і впроваджену в практику шахістом минулого сторіччя Стейніцем.

В сучасних партіях цей захист майже не зустрічається, бо дає мало простору для комбінаційної творчості і веде до маневрової боротьби з невеликою та стійкою перевагою білих.

- | | |
|--------------|----------|
| 4. d2 — d4 | Cc8 — d7 |
| 5. Kb1 — c3 | e5 : d4 |
| 6. Kf3 : d4 | Kg8 — f6 |
| 7. 0 — 0 | Cf8 — e7 |
| 8. Tf1 — e1 | 0 — 0 |
| 9. Cb5 : c6 | b7 : c6 |
| 10. b2 — b3 | d7 — d5 |
| 11. e4 — e5 | Cf8 — b4 |
| 12. Cc1 — d2 | Cb4 : c3 |
| 13. Cd2 : c3 | Kf6 — e4 |

Системи іспанської партії з ходом 3. ... a7 — a6

I. Розмінний варіант

3. ... a7 — a6
4. Cb5 : c6 d7 : c6

Ідея цієї системи, гарячим прихильником якої був чемпіон світу Ласкер, а в наш час успішно застосовує її американський гросмейстер Фішер, полягає в прагненні білих використати в ендшпілі свою пішакову перевагу на королівському фланзі.

5. Kb1 — c3 ...

Останнім часом певної популярності здобув хід 5. 0 — 0. Але після 5. ... Cc8—g4 6. h2—h3 h7—h5 7. c2—c3 Фd8—d3 чорні мають гарантовану нічию (8. h3 : g4 h5 : g4 9. Kf3 : e5 Cf8—d6 10. Ke5 : d3 Cd6—h2+).

- | | |
|---------------|-----------|
| 5. ... | f7 — f6! |
| 6. d2 — d4 | e5 — d4 |
| 7. Фd1 : d4 | Фd8 : d4 |
| 8. Kf3 : d4 | Cc8 — d7 |
| 9. Cc1 — e3 | 0 — 0 — 0 |
| 10. 0 — 0 — 0 | Kg8 — e7 |
| 11. f2 — f4 | c6 — c5 |
| 12. Kd4 — f3 | Ke7 — c6 |

Шанси сторін рівні.

II

- | | |
|-------------|----------|
| 3. ... | a7 — a6 |
| 4. Cb5 — a4 | f7 — f5 |
| 5. d2 — d4! | e5 : d4 |
| 6. e4 — e5 | Cf8 — c5 |
| 7. c2 — c3 | d4 : c3 |
| 8. Kb1 : c3 | Kg8 — e7 |
| 9. Ca4 — b3 | d7 — d5! |
| 10. 0 — 0 | Cc8 — e6 |

За пішака білі здобувають можливість небезпечно атакувати.

III

- | | |
|--------------|----------|
| 3. ... | a7 — a6 |
| 4. Cb5 — a4 | Cf8 — c5 |
| 5. 0 — 0 | Kg8 — f6 |
| 6. Kf3 : e5 | Kc6 : e5 |
| 7. d2 — d4 | Kf6 : e4 |
| 8. Фd1 — e2 | Cc5 — e7 |
| 9. Фе2 : e4 | Ke5 — g6 |
| 10. c2 — c4 | 0 — 0 |
| 11. Kbl — c3 | Ta8 — b8 |

Перспективи білих кращі.

IV. Поліпшений захист Стейніца

- | | |
|-------------|---------|
| 3. ... | a7 — a6 |
| 4. Cb5 — a4 | d7 — d6 |
| 5. c2 — c3 | ... |

Цілком можлива жертва пішака шляхом 5. d2 — d4 e5 : d4 6. c2 — c3 d4 : c3 7. Фd1 — h5 (Не можна 7. Фd1 : d4?, бо після 7. ... c7 — c5 8. Фd4 — d5 Cc8 — e6 9. Фd5 — c6 + Ce6 — d7 10. Фc6 — d5 c5 — c4 білі втрачають фігуру) g7 — g6 8. Фh5 — d5 Cc8 — e6 9. Фd5 — c6 + Ce6 — d7 10. Фc6 : c3. Білі мають грізну ініціативу.

- | | |
|--------------|----------|
| 5. ... | Cc8 — d7 |
| 6. d2 — d4 | Kg8 — e7 |
| 7. Ca4 — b3 | h7 — h6 |
| 8. Kbl — d2 | Ke7 — g6 |
| 9. Kd2 — c4 | Cf8 — e7 |
| 10. 0 — 0 | Ce7 — g5 |
| 11. Kc4 — e3 | Cg5 : e3 |
| 12. Ccl : e3 | 0 — 0 |

Шанси білих трохи кращі.

V. Атака Маршала

- | | |
|--------------|----------|
| 3. ... | a7 — a6 |
| 4. Cb5 — a4 | Kg8 — f6 |
| 5. 0 — 0 | Cf8 — e7 |
| 6. Tf1 — e1 | b7 — b5 |
| 7. Ca4 — b3 | 0 — 0 |
| 8. c2 — c3 | d7 — d5 |
| 9. e4 : d5 | Kf6 : d5 |
| 10. Kf3 : e5 | Kc6 : e5 |
| 11. Tel : e5 | c7 — c6 |
| 12. d2 — d4 | Ce7 — d6 |
| 13. Te5 — e1 | Фd8 — h4 |
| 14. g2 — g3 | Фh4 — h3 |
| 15. Ccl — e3 | ... |

На хід 15. Tel — e4 чорні відповідають 15. ... g7 — g5 і далі 16. Kbl — d2 f7 — f5 17. Te4 — e3 f5 — f4 g3 : f4 Фh3 — h6 з сильною атакою.

- | | |
|--------------|----------|
| 15. ... | Cc8 — g4 |
| 16. Фd1 — d3 | Ta8 — e8 |
| 17. Kbl — d2 | Te8 — e6 |
| 18. a2 — a4 | Фh3 — h5 |
| 19. a4 : b5 | a6 : b5 |
| 20. c3 — c4 | Kd5 : e3 |

За пішака чорні здобувають певну ініціативу.

VI. Відкритий варіант

- | | |
|-------------|----------|
| 3. ... | a7 — a6 |
| 4. Cb5 — a4 | Kg8 — f6 |
| 5. 0 — 0 | Kf6 : e4 |
| 6. d2 — d4 | b7 — b5 |
| 7. Ca4 — b3 | d7 — d5 |
| 8. d4 : e5 | Cc8 — e6 |
| 9. Фd1 — e2 | Cf8 — e7 |

На 9. ... Cf8 — c5 білі відповідають 10. Kbl — d2 Ke4 : d2 11. Ccl : d2 0 — 0 12. Tal — d1! з кращою грою.

10. Tf1 — d1 0 — 0
 11. c2 — c4 b5 : c4
 12. Cb3 : c4 Ce7 — c5

Позиція білих трохи краща.

VII. Система Чигоріна

3. ... a7 — a6
 4. Cb5 — a4 Kg8 — f6
 5. 0 — 0 Cf8 — e7
 6. Tf1 — 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 ...

Тут у чорних є ряд продовжень 12. ... Cc8 — b7 або 12. ... Cc8 — d7, які ведуть до змістовної маневреної боротьби зі складними стратегічними побудовами.

VIII. Варіант Смилова

3. ... a7 — a6
 4. Cb5 — a4 Kg8 — f6
 5. 0 — 0 Cf8 — e7
 6. Tf1 — e1 b7 — b5
 7. Ca4 — b3 d7 — d6
 8. c2 — c3 0 — 0
 9. h2 — h3 h7 — h6
 10. d2 — d4 Tf8 — e8
 11. Kb1 — d2 Ce7 — f8
 12. Kd2 — f1 ...

В цій позиції, надзвичайно популярній в турнірній практиці наших днів, чорні обирають продовження 12. ... Cc8 — d7 або 12. ... Cc8 — b7 з надійною грою.

Велика можливість різноманітних планів з обох сторін робить цей варіант одним з найцікавіших в іспанській партії.

Дебют чотирьох коней

В цьому початку шанси білих одержати дебютну перевагу значно менші, ніж в іспанській партії. Чорні можуть одразу спростити гру і після розмінів одержують ясні нічийні перспективи.

1. e2 — e4 e7 — e5
 2. Kg1 — f3 Kb8 — c6
 3. Kb1 — c3 Kg8 — f6
 4. Cf1 — b5 ...

Після 4. d2 — d4 e6 : d4 5. Kc3 — d5 виникає белградський гамбіт, який дає чорним за правильної гри рівні шанси. Можна: 5. ... Kc6 — b4 6. Cf1 — c4 Kb4 : d5 7. e4 : d5 Cf8 — b4 + 8. Cc1 — d2 Фd8 — e7 + 9. Фd1 — e2 Cb4 : d2 + або 5. ... Cf8 — e7 6. Kf3 : d4 Kf6 : d5 7. e4 : d5 Kc6 : d4 8. Фd1 : d4 0 — 0. В обох випадках позиція чорних не гірша.

I

4. ... Cf8 — b4
 5. 0 — 0 0 — 0
 6. d2 — d3 d7 — d6
 7. Cc1 — g5 Cb4 : c3
 8. b2 : c3 Фd8 — e7
 9. Tf1 — e1 Kc6 — d8
 10. d3 — d4 Kd8 — e6
 11. Cg5 — c1 c7 — c5
 12. d4 — d5 Ke6 — c7
 13. Cf1 — d3 b7 — b5

Гра приблизно рівна.

II

4. ... Kc6 — d4
 5. Cb5 — a4 ...

Після 5. Kf3 : d4 e5 : d4 6. e4 — e5 d4 : c3 7. e5 : f6 Фd8 :

f6! 8. d2 : c3 Фf6—e5+ Фd1—e2
нічия не за горами.

- | | |
|-------------|----------|
| 5. ... | Cf8 — c5 |
| 6. Kf3 : e5 | 0 — 0 |
| 7. Ke5 — d3 | Cc5 — b6 |
| 8. Kd3 — f4 | d7 — d5! |
| 9. d2 — d3 | ... |

Програє: 9. Kf4 : d5 бо 9. ...
Kf6 : d5 10. Kc3 : d5 Фd8 — h4
11. 0—0 Cc8 — g4 12. Фd1 — e1
Kd4 — f3+!

- | | |
|--------------|----------|
| 9. ... | Cc8 — g4 |
| 10. f2 — f3 | Kf6 — h5 |
| 11. Kf4 : h5 | Cg4 : h5 |

Перевага чорних у розвитку
фігур забезпечує їм контратаку,
яка компенсує матеріальну пере-
вагу білих.

Віденська партія

- | | |
|-------------|---------|
| 1. e2 — e4 | e7 — e5 |
| 2. Kb1 — c3 | ... |

I

- | | |
|-------------|----------|
| 2. ... | Kg8 — f6 |
| 3. f2 — f4 | d7 — d5 |
| 4. f4 : e5 | Kf6 : e4 |
| 5. Kg1 — f3 | Cf8 — e7 |
| 6. d2 — d4 | 0 — 0 |
| 7. Cf1 — d3 | f7 — f5 |

- | | |
|------------|----------|
| 8. e5 : f6 | Ce7 — f6 |
| 9. 0 — 0 | Kb8 — c6 |

Шанси сторін приблизно
рівні.

II

- | | |
|--------|-----------|
| 2. ... | Kb8 — c6. |
|--------|-----------|

Це продовження зустрічаєть-
ся рідше, ніж 2. ... Kg8 — f6, бо
воно хоч і дає рівну гру, але
становище чорних стає менш
активним, ніж у попередньому
варіанті.

A

- | | |
|-------------|-----------|
| 3. Cf1 — c4 | Kg8 — f6 |
| 4. d2 — d3 | Cf8 — b4! |
| 5. Cc1 — g5 | h7 — h6 |
| 6. Cg5 : f6 | Cb4 : c3+ |
| 7. b2 : c3 | Фd8 : f6 |
| 8. Kg1 — e2 | d7 — d6 |
| 9. 0 — 0 | g7 — g5 |
| 10. d3 — d4 | Kc6 — e7 |

B

- | | |
|-------------|----------|
| 3. f2 — f4 | e5 : f4 |
| 4. Kg1 — f3 | Kg8 — f6 |
| 5. d2 — d4 | Cf8 — b4 |
| 6. d4 — d5! | Kc6 — e7 |
| 7. Cf1 — d3 | d7 — d6 |
| 8. Cc1 : f4 | Ke7 — g6 |
| 9. Cf4 — g3 | 0 — 0 |

Гра рівна.

НАПІВВІДКРИТІ ДЕБЮТИ

Французький захист

Дебют, що його ми розгля-
немо, став дуже популярним
лише на початку ХХ століття.
Чимало варіантів було збагаче-
но новими стратегічними ідеями.
Великий внесок в теорію фран-

цузького захисту внесли Стей-
ніц, Тарраш, Альохін, Рубін-
штейн та Німцович. З радян-
ських шахістів кращими знавця-
ми цього дебюту є Ботвинник,
Смислов, Болеславський та
Бронштейн.

Основним недоліком цього

початку є труднощі, які пов'язані з розвитком чорного слона с8. В той же час можливість зав'язати ходом с7 — с5 контргру в центрі робить цей дебют одним з найцікавіших з напіввідкритих початків.

1. e2 — e4 e7 — e6
2. d2 — d4 d7 — d5

I. Розмінний варіант

3. e4 : d5 e6 : d5
4. Cf1 — d3 Kb8 — c6
5. Kg1 — e2 Cf8 — d6
6. c2 — c3 Фd8 — h4

Останній хід чорних, запропонований Альохінім, запобігає продовженню 7. Сс1 — f4. На 7. Kb1 — d2 чорні грають 7. ... Сс8 — g4 8. Фd1 — b3 0 — 0 — 0 9. Фb3 : d5? Kg8 — f6 з сильною атакою.

7. g2 — g3! Фh4 — h5
8. Ke2 — f4 Фh5 : d1 +
9. Kpe1 : d1 Сс8 — g4 +
10. Kpd1 — c2 0 — 0 — 0

Шанси сторін рівні.

II

3. e4 — e5 c7 — c5
4. c2 — c3 Kb8 — c6
5. Kg1 — f3 Фd8 — b6!
6. Cf1 — e2 Kg8 — e7
7. Kb1 — a3 c5 : d4
8. c3 : d4 Ке7 — f5
9. Ka3 — c2 Cf8 — e7

Гра приблизно рівна.

III

3. Kb1 — d2 c7 — c5!
4. e4 : d5 e6 : d5
5. Cf1 — b5+ Kb8 — c6
6. Kg1 — f3 Cf8 — d6

7. 0 — 0 Kg8 — e7
8. d4 : c5 Cd6 : c5
9. Kd2 — b3 Cc5 — d6
10. Kb3 — d4 0 — 0
11. b2 — b3 Cc8 — g4
12. Cc1 — b2 Фd8 — b6

Перспективи білих трохи кращі.

IV

3. Kb1 — c3 ...

У відповідь на цей хід у чорних є кілька стратегічних систем.

A

3. ... d5 : e4
4. Kc3 : e4 Kg8 — f6
5. Ke4 : f6+ g7 : f6
6. Kg1 — f3 b7 — b6
7. Cc1 — f4 Cc8 — b7
8. Cf1 — c4 c7 — c6
9. Фd1 — e2 Cf8 — d6
10. Cf4 — g3 Фd8 — e7
11. 0 — 0 0 — 0 — 0
12. Cc4 — a6.

Позиція білих перспективніша.

B

3. ... Kg8 — f6
4. Cc1 — g5 ...

Після 4. e4 — e5 Kf6 — d7 5. f2 — f4 c7 — c5 6. d4 : c5 Kb8 — c6 7. a2 — a3 Cf8 : c5 8. Фd1 — g4 0 — 0 9. Kg1 — f3 f7 — f5 10. Фg4 — h3 Cc5 — e7 з наступним Kd7 — c5 чорні мають перспективну гру.

4. ... Cf8 — b4

Цим ходом починається контратака Мак-Кетчона, яка веде до гострої й складної бо-

ротьби. Замість цього ходу чорні можуть зіграти 4. ... Cf8 — e7. Після 5. e4 — e5 Kf6 — d7 6. Cg5 : e7 Фd8 : e7 7. f2 — f4 0—0 8. Kg1—f3 c7—c5 9. d4 : c5 Kd7 — c5 10. Cf1 — d3 позиція білих трохи краща.

- | | |
|-------------|-----------|
| 5. e4 — e5 | h7 — h6 |
| 6. Cg5 — d2 | Cb4 : c3 |
| 7. b2 : c3 | Kf6 — e4 |
| 8. Фd1 — g4 | Kpe8 — f8 |
| 9. h2 — h4 | ... |

Якщо 9. Cd2 — c1, то чорні після 9. ... c7 — c5 10. Cf1 — d3 Ke4 : c3 11. d4 : c5 Фd8 — a5 12. Cc1 — d2 Фа5 : c5 створюють успішну контргру.

- | | |
|--------------|----------|
| 9. ... | f7 — f5 |
| 10. e5 : f6 | Фd8 : f6 |
| 11. Kg1 — f3 | Kb8 — c6 |
| 12. Фg4 — f4 | Ke4 : d2 |
| 13. Фf4 : d2 | e6 — e5 |

Гра приблизно рівна.

V. Варіант Німцовича

3. Kb1 — c3 Cf8 — b4

Ідея цього ходу полягає у зв'язці коня c3 і дальшого наступу на ферзевому фланзі. Білі, в свою чергу, прагнуть створити умови для атаки на короля. Надзвичайно багаті можливості атакувати й захищатися, що їх мають обидві сторони, роблять цей варіант найскладнішим у французькому захисті. І, можна сказати, основним.

A

- | | |
|-------------|-----------|
| 4. a2 — a3 | Cb4 : c3+ |
| 5. b2 : c3 | d5 : e4 |
| 6. Фd1 — g4 | Kg8 — f6 |
| 7. Фg4 : g7 | Th8 — g8 |

- | | |
|-------------|----------|
| 8. Фg7 — h6 | c7 — c5 |
| 9. Kg1 — e2 | Tg8 — g6 |

Після відступу білого ферзя на e3 або d2 білі мають трохи кращу гру.

B

- | | |
|-------------|----------|
| 4. Cf1 — d3 | d5 : e4 |
| 5. Cd3 : e4 | Kg8 — f6 |
| 6. Ce4 — f3 | Kb8 — c6 |
| 7. Kg1 — e2 | e6 — e5! |
| 8. d4 — d5 | e5 — e4 |

Гра рівна.

Якщо білі на шостому ході відступили б слоном на d3, то чорні зрівнюють шанси у такий спосіб: 6. ... c7 — c5 7. a2 — a3 Cb4 : c3+ 8. b2 : c3 Kb8 — d7 9. Kg1 — f3 b7 — b6.

B

- | | |
|--------------|-----------|
| 4. Cc1 — d2 | d5 : e4 |
| 5. Фd1 — g4 | Фd8 : d4 |
| 6. 0 — 0 — 0 | f7 — f5 |
| 7. Фg4 — g3 | Cb4 — d6 |
| 8. Cd2 — f4 | Cd6 : f4+ |
| 9. Фg3 : f4 | Фd4 — c5 |

У цій складній позиції перспективи сторін приблизно рівні.

Г

- | | |
|---------------|-----------|
| 4. e4 — e5 | c7 — c5 |
| 5. a2 — a3 | Cb4 : c3+ |
| 6. b2 : c3 | Kg8 — e7 |
| 7. Фd1 — g4 | Фd8 — c7 |
| 8. Фg4 : g7 | Th8 — g8 |
| 9. Фg7 : h7 | c5 : d4 |
| 10. Kpe1 — d1 | Kb8 — c6 |
| 11. Kg1 — f3 | d4 : c3 |
| 12. Kf3 — g5 | Tg8 — f8 |
| 13. f2 — f4 | Cc8 — d7 |

Надзвичайно складна позиція з перспективами для обох сторін.

Дебют Чигоріна

- | | |
|-------------|----------|
| 1. e2 — e4 | e7 — e6 |
| 2. Фd1 — e2 | c7 — c5 |
| 3. g2 — g3 | Kb8 — c6 |
| 4. Kg1 — f3 | Cf8 — e7 |
| 5. Cf1 — g2 | d7 — d5 |
| 6. d2 — d3 | Kg8 — f6 |
| 7. 0 — 0 | 0 — 0 |
| 8. Kb1 — c3 | a7 — a6 |

Шанси сторін приблизно рівні.

Скандінавський захист

Цей початок суперечить принципіві найшвидшого розвитку фігур, бо чорні змушені втрачати темпи на відступ ферзя. У сучасній турнірній практиці скандінавський захист майже не вживається.

- | | |
|--------------|----------|
| 1. e2 — e4 | d7 — d5 |
| 2. e4 : d5 | Фd8 : d5 |
| 3. Kb1 — c3 | Фd8 — a5 |
| 4. Kg1 — f3 | Kg8 — f6 |
| 5. d2 — d4 | Cc8 — g4 |
| 6. h2 — h3 | Cg4 : f3 |
| 7. Фd1 : f3 | c7 — c6 |
| 8. Cf1 — c4 | e7 — e6 |
| 9. 0 — 0 | Kb8 — d7 |
| 10. Cc1 — f4 | Cf8 — e7 |
| 11. Tf1 — e1 | 0 — 0 |

В білих явна позиційна перевага.

Захист Альохіна

Вперше цей дебют застосовував Альохін у турнірі 1921 року. Ідея його полягає в тому, щоб ціною кількох темпів викликати послаблення пішакового центра білих.

- | | |
|------------|----------|
| 1. e2 — e4 | Kg8 — f6 |
| 2. e4 — e5 | Kf6 — d5 |

I

- | | |
|-------------|----------|
| 3. c2 — c4 | Kd5 — b6 |
| 4. d2 — d4 | d7 — d6 |
| 5. f2 — f4 | d6 : e5 |
| 6. f4 : e5 | Kb8 — c6 |
| 7. Cc1 — e3 | Cc8 — f5 |
| 8. Kb1 — c3 | e7 — e6 |
| 9. Kg1 — f3 | Cf8 — e7 |

II

- | | |
|--------------|----------|
| 3. d2 — d4 | d7 — d6 |
| 4. Kg1 — f3 | Cc8 — g4 |
| 5. Cf1 — e2 | Kb8 — c6 |
| 6. 0 — 0 | e7 — e6 |
| 7. c2 — c4 | Kd5 — b6 |
| 8. e5 : d6 | e7 : d6 |
| 9. Kb1 — c3 | Cf8 — e7 |
| 10. b2 — b3 | Ce7 — f6 |
| 11. Cc1 — e3 | 0 — 0 |

В обох варіантах гра білих трохи краща.

Захист Уфімцева

Ця система в останні десятиріччя набуває все більшої популярності. Чорні створюють складну позицію з можливостями енергійної контргри. Але володіння центром забезпечує білим перевагу в багатьох варіантах цього досить ризикованого початку.

- | | |
|-------------|----------|
| 1. e2 — e4 | d7 — d6 |
| 2. d2 — d4 | Kg8 — f6 |
| 3. Kb1 — c3 | g7 — g6 |

I

- | | |
|-------------|----------|
| 4. f2 — f4 | Cf8 — g7 |
| 5. Kg1 — f3 | 0 — 0 |
| 6. Cf1 — d3 | Kb8 — c6 |

- | | |
|--------------|----------|
| 7. e4 — e5 | d6 : e5 |
| 8. d4 : e5 | Kf6 — d5 |
| 9. Kc3 : d5 | Фd8 : d5 |
| 10. Фd1 — e2 | Kc6 — d4 |
| 11. Kf3 : d4 | Фd5 : d4 |
| 12. c2 — c3. | |

II

- | | |
|--------------|----------|
| 4. f2 — f3 | Cf8 — g7 |
| 5. Cc1 — e3 | 0 — 0 |
| 6. Фd1 — d2 | c7 — c6 |
| 7. 0 — 0 — 0 | b7 — b5 |
| 8. Kpc1 — b1 | ... |

Білі ходами h2—h4 і g2—g4 першими починають атаку на короля.

III

- | | |
|---------------|----------|
| 4. Kg1 — f3 | Cf8 — g7 |
| 5. Cf1 — e2 | 0 — 0 |
| 6. 0 — 0 | c7 — c6 |
| 7. a2 — a4 | Kb8 — d7 |
| 8. Tf1 — e1 | e7 — e5 |
| 9. Ce2 — f1 | e5 : d4 |
| 10. Kf3 : d4 | Tc8 — e8 |
| 11. Cc1 — f4. | |

Захист Каро-Канн

- | | |
|-------------|---------|
| 1. e2 — e4 | c7 — c6 |
| 2. d2 — d4 | d7 — d5 |
| 3. Kb1 — c3 | d5 : e4 |
| 4. Kc3 : e4 | ... |

I

- | | |
|--------------|----------|
| 4. ... | Cc8 — f5 |
| 5. Ke4 — g3 | Cf5 — g6 |
| 6. h2 — h4 | h7 — h6 |
| 7. Kg1 — f3 | Kb8 — d7 |
| 8. h4 — h5 | Cg6 — h7 |
| 9. Cf1 — d3 | Cg6 : d3 |
| 10. Фd1 : d3 | Фd8 — c7 |
| 11. Cc1 — d2 | e7 — e6 |

- | | |
|---------------|-----------|
| 12. Фd3 — e2 | Kg8 — f6 |
| 13. 0 — 0 — 0 | 0 — 0 — 0 |

Гра білих трохи краща.

II

- | | |
|---------------|-----------|
| 4. ... | Kg8 — f6 |
| 5. Ke4 : f6 + | g7 — f6 |
| 6. c2 — c3 | Cc8 — f5 |
| 7. Kg1 — e2 | h7 — h5 |
| 8. h2 — h4 | Kb8 — d7 |
| 9. Ke2 — g3 | Cf5 — g4 |
| 10. Cf1 — e2 | Cg4 : e2 |
| 11. Фd1 : e2 | Фd8 — a5 |
| 12. 0 — 0 | 0 — 0 — 0 |

Білі мають кращі перспективи.

III

- | | |
|---------------|----------|
| 4. ... | Kb8 — d7 |
| 5. Kg1 — f3 | Kg8 — f6 |
| 6. Ke4 — g3 | e7 — e6 |
| 7. Cf1 — d3 | Cf8 — e7 |
| 8. 0 — 0 | c6 — c5 |
| 9. c2 — c3 | 0 — 0 |
| 10. Фd1 — e2 | b7 — b6 |
| 11. Kf3 — e5 | Cc8 — b7 |
| 12. Cc1 — e3. | |

Чорні мусять точно захищатися, щоб не потрапити під атаку.

IV. Атака Панова

- | | |
|---------------|----------|
| 3. e4 : d5 | c6 : d5 |
| 4. c2 — c4 | Kg8 — f6 |
| 5. Kb1 — c3 | g7 — g6 |
| 6. Фd1 — b3 | Cf8 — g7 |
| 7. c4 : d5 | 0 — 0 |
| 8. Cf1 — e2 | Kb8 — d7 |
| 9. Ce2 — f3 | Kd7 — b6 |
| 10. Cc1 — f4 | Cc8 — f5 |
| 11. Ta1 — d1. | |

Повертаючи пішака, білі здобувають кращі перспективи.

Сіциліанський захист

1. e2 — e4 c7 — c5

I. Закрита система

2. Kb1 — c3 Kb8 — c6
3. g2 — g3 g7 — g6
4. Cf1 — g2 Cf8 — g7
5. d2 — d3 d7 — d6
6. f2 — f4 e7 — e6
7. Kg1 — f3 Kg8 — e7
8. 0 — 0 0 — 0
9. Cc1 — e3 Kc6 — d4

Гра приблизно рівна.

II. Система Рубінштейна

2. Kg1 — f3 Kg8 — f6
3. e4 — e5 Kf6 — d5
4. Kb1 — c3 e7 — e6
5. Kc3 : d5 e6 : d5
6. d2 — d4 Kb8 — c6
7. d4 : c5 Cf8 : c5
8. Фd1 : d5 Фd8 — b6
9. Cf1 — c4 Cc5 : f2+
10. Kpe1 — e2 0 — 0
11. Th1 — f1 Cf2 — c5

У цій гострій позиції шанси білих кращі.

III. Варіант дракона

Свою назву варіант одержав від розміщення на полі чорних пішаків, яке нагадує хвіст міфічного чудовиська.

2. Kg1 — f3 d7 — d6
3. d2 — d4 c5 : d4
4. Kf3 : d4 Kg8 — f6
5. Kb1 — c3 g7 — g6
6. Cc1 — e3 Cf8 — g7
7. f2 — f3 0 — 0
8. Cf1 — c4 Kb8 — c6
9. Cc4 — b3 Cc8 — d7

10. Фd1 — d2 Ta8 — c8

11. 0 — 0 — 0 Kc6 — e5

12. h2 — h4.

Шанси білих на атаку реальніші.

IV. Сучасний варіант

2. Kg1 — f3 d7 — d6
3. d2 — d4 c5 : d4
4. Kf3 : d4 Kg8 — f6
5. Kb1 — c3 a7 — a6
6. Cc1 — g5 e7 — e6
7. f2 — f4 Cf8 — e7
8. Фd1 — f3 Фd8 — c7
9. 0—0—0 Kb8 — d7
10. g2 — g4 b7 — b5
11. Cg5 : f6 Kd7 : f6
12. g4 — g5 Kf6 — d7

У цій складній позиції з атакою на різних флангах і білі, і чорні мають непогані перспективи.

V. Система Болеславського

2. Kg1 — f3 Kb8 — c6
3. d2 — d4 c5 : d4
4. Kf3 : d4 Kg8 — f6
5. Kb1 — c3 d7 — d6
6. Cf1 — e2 e7 — e5
7. Kd4 — b3 Cf8 — e7
8. 0 — 0 0 — 0
9. f2 — f4 a7 — a5
10. a2 — a4 Kc6 — b4
11. Kpg1 — h1 Cc8 — e6
12. f4 — f5 Ce6 — d7

Гра приблизно рівна.

VI. Атака Раузера

6. Cc1 — g5 e7 — e6
7. Фd1 — d2 Cf8 — e7
8. 0—0—0 0 — 0

9. f2 — f4 h7 — h6
10. Cg5 — h4 Kc6 : d4
11. Фd2 : d4 Фd8 — a5

Гра білих трохи краща.

VII. А т а к а С о з і н а

2. Kg1 — f3 Kb8 — c6
3. d2 — d4 c5 : d4
4. Kf3 : d4 Kg8 — f6
5. Kb1 — c3 d7 — d6
6. Cf1 — c4 e7 — e6
7. 0 — 0 ...

В турнірах останніх років великої популярності набула система, пов'язана з довгою роки-ровкою білих: 7. Cc1—e3 Cf8—e7 8. Фd1 — e2 0 — 0 9. 0 — 0 — 0 Фd8 — c7 10. Cc4 — b3 a7 — a6 11. Th1 — g1 b7—b5 12. g2—g4.

7. ... Cf8 — e7
8. Cc4 — b3 0 — 0
9. Cc1 — e3 Kc6 — a5
10. f2 — f4 b7 — b6
11. e4 — e5 Kf6 — e8
12. f4 — f5 d6 : e5
13. f5 : e6 Ka5 : b3

Шанси білих трохи кращі.

VIII

2. Kg1 — f3 e7 — e6
3. d2 — d4 c5 : d4
4. Kf3 : d4 Kg8 — f6
5. Kb1 — c3 Kb8 — c6
6. Kd4 — b5 Cf8 — b4
7. a2 — a3 Cb4 : c3+.

8. Kb5 : c3 d7 — d5
9. e4 : d5 e6 : d5
10. Cf1 — d3 0 — 0
11. 0 — 0 h7 — h6
12. Tel — f1 d5 — d4

Білі мають незначну перевагу.

IX. Ш е в е н і н г е н с ь к и й в а р і а н т

2. Kg1 — f3 e7 — e6
3. d2 — d4 c5 : d4
4. Kf3 : d4 Kg8 — f6
5. Kb1 : c3 d7 — d6
6. Cf1 — e2 Cf8 — e7
7. 0 — 0 0 — 0
8. Cc1 — e3 Kb8 — c6
9. f2 — f4 Cc8 — d7
10. Фd1 — e1 Kc6 : d4
11. Ce3 — d4 Cd7 — c6
12. Фe1 — g3 g7 — g6!

Шанси приблизно рівні.

X. С и с т е м а П а у л ь с е н а

2. Kg1 — f3 e7 — e6
3. d2 — d4 c5 : d4
4. Kf3 : d4 a7 — a6
5. Kb1 — c3 Фd8 — c7
6. Cf1 — e2 Kb8 — c6
7. Cf1 — e3 Kg8 — f6
8. 0 — 0 Kc6 : d4
9. Ce3 : d4 Cc8 — c5
10. Cd4 : f6 g7 : f6
11. Фd1 — g4

Перспективи білих кращі.

ЗАКРИТІ ДЕБЮТИ

Ферзевий гамбіт

Цей захист посідає серед закритих початків головне місце. Назва його умовна, і насправді

він не є гамбітом, бо прийняття жертви пішака веде чорних до важкої позиції.

Ферзевий гамбіт став популярним дебютом на початку

нашого сторіччя. Аналізи видатних теоретиків збагачують цей початок новими стратегічними ідеями, і він стає грізною зброєю в руках Стейніца, Ласкера, Капабланки та Альохіна. Данину цьому чудовому дебюту віддали всі, без винятку, чемпіони світу. Ферзевий гамбіт займає почесне місце в дебютному репертуарі Ботвинника, Сміслова, Петросяна, Таля та Спаського. Багато варіантів цього початку, які вже стали класичними, допоможуть початківцю глибше засвоїти закони позиційної гри, навчитись основам планування в шаховій партії і краще зрозуміти гру в перехідні моменти: з дебюту в мітельшпіль, та з мітельшпіля в ендшпіль.

І. Прийнятий ферзевий гамбіт

1. d2 — d4 d7 — d5
2. c2 — c4 d5 : c4
3. Kg1 — f3 Kg8 — f6

Третій хід білих вважається найкращим, бо стає на заваді контрударові чорних e7 — e5, який зрівнює гру після 3. e2 — e3 або 3. e2 — e4. Якщо чорні на 3. Kg1 — f3 грають 3. ... b7 — b5, то білі після 4. a2 — a4 c7 — c6 5. e2 — e3 Фd8 — b6 6. a4 : b5 c6 : b5 7. Kf3 — e5 Cc8 — b7 8. b2 — b3 відіграють пішака і мають кращу позицію.

4. e2 — e3 e7 — e6
5. Cf1 : c4 c7 — c5
6. 0 — 0 a7 — a6
7. a2 — a4 Kb8 — c6
8. Фd1 — e2 c5 : d4
9. Tf1 — d1 Cf8 — e7

10. e3 : d4 0 — 0

11. Kb1 — c3 Kc6 — b4

Шанси білих трохи кращі.

II. Ортодоксальний захист

1. d2 — d4 d7 — d5
2. c2 — c4 e7 — e6
3. Kb1 — c3 Kg8 — f6

Ця основна дебютна система ферзевого гамбіту поділяється, у свою чергу, на ряд стратегічно самостійних варіантів.

А. Система Бондаревського— Макогонова

4. Cc1 — g5 Cf8 — e7
5. e2 — e3 h7 — h6
6. Cg5 — h4 b7 — b6
7. Kg1 — f3 0 — 0
8. c4 : d5 Kf6 : d5
9. Ch4 : e7 Фd8 : e7
10. Kc3 : d5 e6 : d5
11. Ta1 — c1 Cc8 — e6
12. Фd1 — a4 c7 — c5
13. Фа4 — a3 Tf8 — c8
14. Cf1 — e2.

Шанси сторін приблизно рівні.

Б. Система Капабланки

4. Cc1 — g5 Cf8 — e7
5. e2 — e3 0 — 0
6. Kg1 — f3 Kd8 — d7
7. Ta1 — c1 c7 — c6
8. Cf1 — d3 d5 : c4
9. Cd3 : c4 Kf6 — d5
10. Cg5 : e7 Фd8 : e7
11. 0 — 0 Kd5 : c3
12. Tc1 : c3 e6 — e5
13. d4 : e5 Kd7 : e5
14. Kf3 : e5 Фе7 : e5

Гра рівна.

В. Розширене фіанкетто

- | | |
|--------------|----------|
| 4. Cc1 — g5 | Cf8 — e7 |
| 5. e2 — e3 | 0 — 0 |
| 6. Kgl — f3 | Kb8 — d7 |
| 7. Tal — c1 | c7 — c6 |
| 8. Cf1 — d3 | h7 — h6 |
| 9. Cg5 — h4 | d5 : c4 |
| 10. Cd3 : c4 | b7 — b5 |
| 11. Cc4 — d3 | a7 — a6 |
| 12. 0 — 0 | c6 — c5 |
| 13. Фd1 — e2 | Cc8 — b7 |

Шанси сторін приблизно рівні.

Г. Карлсбадський варіант

- | | |
|--------------|----------|
| 4. Cc1 — g5 | Cc8 — e7 |
| 5. e2 — e3 | 0 — 0 |
| 6. Kgl — f3 | Kb8 — d7 |
| 7. Tal — c1 | a7 — a6 |
| 8. c4 : d5 | e6 : d5 |
| 9. Cf1 — d3 | c7 — c6 |
| 10. Фd1 — c2 | Tf8 — e8 |
| 11. 0 — 0 | Kd7 — f8 |
| 12. Tc1 — b1 | Cc8 — e6 |
| 13. b2 — b4 | Ta8 — c8 |

Білі мають кращі перспективи.

Д. Розмінний варіант

- | | |
|-------------|----------|
| 4. c4 : d5 | e6 : d5 |
| 5. Cc1 — g5 | Cf8 — e7 |
| 6. e2 — e3 | c7 — c6 |
| 7. Cf1 — d3 | 0 — 0 |
| 8. Фd1 — c2 | Kb8 — d7 |
| 9. Kgl — f3 | Tf8 — e8 |
| 10. 0 — 0 | a7 — a5! |

Шанси сторін однакові.

На 10. ... Kd7 — f8 було б
11. Cg5 : f6 Ce7 : f6 12. b2 — b4,
і позиція білих трохи краща.

III. Кембрідж - Спрінг-ський варіант

- | | |
|-------------|----------|
| 1. d2 — d4 | d7 — d5 |
| 2. c2 — c4 | e7 — e6 |
| 3. Kb1 — c3 | Kg8 — f6 |
| 4. Cc1 — g5 | Kb8 — d7 |

Чорні останнім ходом зама-
нують білих у пастку: 5. c4 : d5
e6 : d5 6. Kc3 : d5? Kf6 : d5
7. Cg5 : d8 Cf8 — b4+ з вигра-
шем фігури.

- | | |
|-------------|----------|
| 5. e2 — e3 | c7 — c6 |
| 6. Kgl — f3 | Фd8 — a5 |
| 7. Kf3 — d2 | Cf8 — b4 |
| 8. Фd1 — c2 | 0 — 0 |
| 9. Cg5 — h4 | c6 — c5 |

Шанси білих трохи кращі.

IV. Захист Рагозіна

- | | |
|-------------|----------|
| 1. d2 — d4 | d7 — d5 |
| 2. c2 — c4 | e7 — e6 |
| 3. Kb1 — c3 | Kg8 — f6 |
| 4. Kgl — f3 | Cf8 — b4 |
| 5. e2 — e3 | 0 — 0 |
| 6. Cf1 — d3 | Kb8 — c6 |
| 7. 0 — 0 | d5 : c4 |
| 8. Cd3 : c4 | Cb4 — d6 |
| 9. Фd1 — c2 | e6 — c5 |
| 10. h2 — h3 | Фd8 — e7 |

Білі мають невелику пере-
вагу.

V. Віденський варіант

- | | |
|-------------|-----------|
| 1. d2 — d4 | d7 — d5 |
| 2. c2 — c4 | e7 — e6 |
| 3. Kgl — f3 | Kg8 — f6 |
| 4. Cc1 — g5 | Cc8 — b4+ |
| 5. Kb1 — c3 | d5 : c4 |
| 6. e2 — e4 | c7 — c5 |
| 7. Cf1 : c4 | c5 : d4 |
| 8. Kf3 : d4 | Фd8 — a5 |
| 9. Cg5 : f6 | Cb4 : c3+ |

10. b2 : c3 Фа5 : c3+

11. Кре1 — f1 g7 : f6

У цій складній позиції шанси приблизно однакові.

VI. Захист Тарраша

1. d2 — d4 d7 — d5

2. c2 — c4 e7 — e6

3. Кb1 — c3 c7 — c5

4. c4 : d5 e6 : d5

До гострої боротьби веде гамбіт Шара—Геніга, який виникає після 4. ... c5 : d4. Після 5. Фd1 — a4+ Сс8 — d7 6. Фа4 : d4 e6 : d5 7. Фd4 : d5 Кb8 — c6 8. Кg1 — f3 Кg8 — f6 9. Фd5—d1 Cf8 — c5 10. e2 — e3 Фd8 — e7 11. Cf1 — e2 0 — 0 — 0 12. 0 — 0 g7 — g5 13. b2 — b4! Перевага на боці білих.

5. Кg1 — f3 Кb8 — c6

6. g2 — g3 Кg8 — f6

7. Cf1 — g2 Cf8 — e7

8. 0 — 0 0 — 0

9. Сс1 — g5 Сс8 — e6

10. d4 : c5 Се7 : c5

11. Та1 — c1 Сс5 — b6

Гра білих трохи краща.

VII. Слов'янський захист

1. d2 — d4 d7 — d5

2. c2 — c4 c7 — c6

А. Розмінний варіант

3. c4 : d5 e6 : d5

4. Кg1 — f3 Кg8 — f6

5. Кb1 — c3 Кb8 — c6

6. Сс1 — f4 e7 — e6

7. e2 — e3 Cf8 — e7

8. Cf1 — d3 0 — 0

9. h2 — h3 Сс8 — d7

10. 0 — 0 Фd8 — b6

11. Фd1 — e2 Tf8 — c8

12. Та1 — c1 Cd7 — e8

13. Tf1 — d1 Фb6 — d8!

Б. Слов'янський гамбіт

3. Кb1 — c3 e7 — e6

4. e2 — e4 d5 : e4

5. Кс3 : e4 Cf8 — b4+.

6. Сс1 — d2 Фd8 : d4

7. Cd2 : b4 Фd4 : e4+

8. Cf1 — e2 Кb8 — a6!

9. Сb4 — c3 Кg8 — e7

10. Сс3 : g7 Th8 — g8

Створилась надзвичайно складна позиція, якій важко дати остаточну оцінку. Скоріш за все, шанси сторін приблизно зрівноважені.

В. Класична система

3. Кg1 — f3 Кg8 — f6

4. Кb1 — c3 d5 : c4

5. a2 — a4 Сс8 — f5

6. e2 — e3 e7 — e6

7. Cf1 : c4 Cf8 — b4

8. 0 — 0 0 — 0

9. Фd1 — e2 Кb8 — d7

10. e3 — e4 Cf5 — g6

11. Сс4 — d3 Cg6 — h5

Гра майже рівна.

Г. Система Ботвинника

3. Кg1 — f3 Кg8 — f6

4. Кb1 — c3 e7 — e6

5. Сс1 — g5 d5 : c4

6. e2 — e4 b7 — b5

7. e4 — e5 h7 — h6

8. Cg5 — h4 g7 — g5

9. Кf3 : g5 h6 : g5

10. Ch4 : g5 Кb8 — d7

11. g2 — g3 Сс8 — b7

12. Cf1 — g2 Фd8 — b6

13. e5 : f6 0—0—0

Позиція білих трохи краща.

Д. Меранський варіант

3. Kg1 — f3 Kg8 — f6

4. Kb1 — c3 e7 — e6

5. e2 — e3 Kb8 — d7

6. Cf1 — d3 d5 : c4

7. Cd3 : c4 b7 — b5

8. Cc4 — d3 a7 — a6

9. e3 — e4 c6 — c5

10. e4 — e5 c5 : d4

11. Kc3 : b5 a6 : b5

12. e5 : f6 Фd8 — b6

13. f6 : g7 Cf8 : g7

14. 0 — 0

Гра білих трохи краща.

VIII. Захист Чигоріна

1. d2 — d4 d7 — d5

2. c2 — c4 Kb8 — c6

3. Kb1 — c3 Kg8 — f6

4. Cc1 — g5 Kf6 — e4

5. c4 : d5 Ke4 : c3

6. b2 : c3 Фd8 : d5

7. Kg1 — f3 Cc8 — g4

8. Фd1 — b3

Позиція білих краща.

IX. Контргамбіт Альбіна

1. d2 — d4 d7 — d5

2. c2 — c4 e7 — e5

3. d4 : e5 d5 — d4

4. Kg1 — f3 Kb8 — c6

5. g2 — g3 Cc8 — g4

6. Cf1 — g2 Фd8 — d7

7. 0 — 0 0 — 0 — 0

8. Фd1 — a4 Kpc8 — b8

9. Kb1 — d2 Kg8 — e7

10. Kd2 — b3 Ke7 — c8

11. c4 — c5 Cf8 — e7

Перевага на боці білих.

Будапештський гамбіт

1. d2 — d4 Kg8 — f6

2. c2 — c4 e7 — e5

3. d4 : e5 Kf6 — g4

4. Cc1 — f4 Kb8 — c6

5. Kg1 — f3 Cf8 — b4 +.

6. Kb1 — c3 Cb4 : c3 +

7. b2 : c3 Фd8 — e7

8. Фd1 — d5 Фе7 — a3

9. Ta1 — c1 f7 — f6

10. e5 : f6 Kg4 : f6

11. Фd5 — d2 0 — 0

12. Kf3 — d4 d7 — d6

13. f2 — f3 Kc6 — e5

14. e2 — e4

Гра білих краща.

Дебют ферзевих пішаків

До цього початку належать різні системи розвитку, розпочаті ходами ферзевих пішаків, але без ходу c2 — c4; характерного для ферзевого гамбіту.

I

1. d2 — d4 d7 — d5

2. Kg1 — f3 Kg8 — f6

3. Cc1 — g5 Kf6 — e4

4. Cg5 — h4 c7 — c5

5. c2 — c3 Фd8 — b6

6. Фd1 — c1 Kb8 — c6

7. e2 — e3 Cc8 — f5

8. Kb1 — d2 e7 — e6

Гра рівна.

II

1. d2 — d4 d7 — d5

2. Kg1 — f3 Kg8 — f6

3. e2 — e3 e7 — e6

4. Cf1 — d3 c7 — c5

5. b2 — b3 Kb8 — c6

6. Cc1 — b2 Cf8 — d6

7. 0 — 0 0 — 0
8. a2 — a3 Фd8 — c7

Шанси сторін рівні.

III. Система Колле

1. d2 — d4 d7 — d5
2. Kg1 — f3 Kg8 — f6
3. e2 — e3 e7 — e6
4. Cf1 — d3 c7 — c5
5. c2 — c3 Kb8 — c6
6. Kb1 — d2 Cf8 — d6
7. 0 — 0 0 — 0
8. d4 : c5 Cd6 : c5
9. e3 — e4 Фd8 — c7

Гра приблизно рівна.

Каталонський початок

1. d2 — d4 d7 — d5
2. c2 — c4 e7 — e6
3. Kg1 — f3 Kg8 — f6
4. g2 — g3 Cf8 — e7
5. Cf1 — g2 0 — 0
6. 0 — 0 Kb8 — d7
7. Фd1 — c2 c7 — c6
8. Kb1 — d2 b7 — b6
9. e2 — e4 Cc8 — b7!
10. b2 — b3 Та8 — c8
11. Tf1 — d1 Фd8 — c7
12. Cc1 — b2 Tf8 — d8
13. Та1 — c1 Фc7 — b8
14. Фc2 — b1

Білі володіють ініціативою та мають більший простір, але в чорних — міцна позиція.

Захист Німцовича

1. d2 — d4 Kg8 — f6
2. c2 — c4 e7 — e6
3. Kb1 — c3 Cf8 — b4

I

4. a2 — a3 Cb4 : c3+.
5. b2 : c3 c7 — c5
6. f2 — f3 d7 — d5

Після 6. e2 — e3 Kb8 — c6
7. Cf1 — d3 0 — 0 8. Kg1 — e2
b7 — b6 9. e3 — e4 Kf6 — e8!
10. 0 — 0 Cc8 — a6 11. Фd1 — a4
Фd8 — c8. Гра рівна.

7. c4 : d5 Kf6 : d5
8. d4 : c5 f7 — f5!
9. Фd1 — c2 f5 — f4
10. Kg1 — h3 e6 — e5
11. g2 — g3 Kb8 — c6
12. Kh3 — f2 0 — 0

Гра приблизно рівна.

II

4. e2 — e3 c7 — c5
5. Cf1 — d3 0 — 0
6. Kg1 — f3 d7 — d5
7. 0 — 0 Kb8 — c6
8. a2 — a3 Cb4 : c3
9. b2 : c3 d5 : c4
10. Cd3 : c4 Фd8 — c7
11. Cc4 — d3 e6 — e5
12. Фd1 — c2 Tf8 — e8
13. e3 — e4 c5 — c4!
14. Cd3 : c4 e5 : d4
15. c3 : d4 Kc6 — a5

Шанси рівні.

III

4. Фd1 — c2 d7 — d5
5. c4 : d5 e6 : d5
6. Cc1 — g5 h7 — h6
7. Cg5 : f6 Фd8 : f6
8. a2 — a3 Cb4 : c3+
9. Фc2 : c3 0 — 0
10. Kg1 — f3 Cc8 — f5
11. e2 — e3 Kb8 — d7
12. Та1 — c1 Та8 — c8

Перспективи обох сторін приблизно рівні.

IV. Ленінградський варіант

- | | |
|-------------|-----------|
| 4. Cc1 — g5 | h7 — h6 |
| 5. Cg5 — h4 | c7 — c5 |
| 6. d4 — d5 | Cb4 : c3+ |
| 7. b2 : c3 | e6 — e5 |
| 8. f2 — f3 | d7 — d6 |

Гра рівна.

Новоіндійський захист

- | | |
|-------------|----------|
| 1. d2 — d4 | Kg8 — f6 |
| 2. c2 — c4 | e7 — e6 |
| 3. Kg1 — f3 | b7 — b6 |
| 4. g2 — g3 | Cc8 — b7 |
| 5. Cf1 — g2 | Cf8 — e7 |
| 6. 0 — 0 | 0 — 0 |
| 7. Kb1 — c3 | Kf6 — e4 |
| 8. Фd1 — c2 | Ke4 : c3 |
| 9. Фе2 : c3 | f7 — f5 |

Гра приблизно рівна.

Захист Грюнфельда

- | | |
|-------------|----------|
| 1. d2 — d4 | Kg8 — f6 |
| 2. c2 — c4 | g7 — g6 |
| 3. Kb1 — c3 | d7 — d5 |

I

- | | |
|--------------|----------|
| 4. c4 : d5 | Kf6 : d5 |
| 5. e2 — e4 | Kd5 : c3 |
| 6. b2 : c3 | c7 — c5 |
| 7. Cf1 — c4 | Cf8 — g7 |
| 8. Kg1 — e2 | c5 : d4 |
| 9. c3 : d4 | Kb8 — c6 |
| 10. Cc1 — e3 | 0 — 0 |
| 11. 0 — 0 | Cc8 — g4 |
| 12. f2 — f3 | Kc6 — a5 |

Перспективи білих кращі.

II

- | |
|-------------|
| 4. Kg1 — f3 |
| 5. Фd1 — b3 |

- | | |
|--------------|-----------|
| 6. Фb3 : c4 | 0 — 0 |
| 7. e2 — e4 | Cc8 — g4 |
| 8. Cc1 — e3 | Kf6 — d7! |
| 9. Kf3 — d2 | Kd7 — b6 |
| 10. Фc4 — d3 | f7 — f5 |
- Гра рівна.

III

- | | |
|---------------|----------|
| 4. Cc1 — f4 | Cf8 — g7 |
| 5. e2 — e3 | 0 — 0 |
| 6. Фd1 — b3 | c7 — c5 |
| 7. c4 : d5 | c5 : d4 |
| 8. e3 : d4 | Kb8 — d7 |
| 9. Cf1 — e2 | Kd7 — b6 |
| 10. Ce2 — f3. | |
- Шанси рівні.

Староіндійський захист

I

- | | |
|-------------|----------|
| 1. d2 — d4 | Kg8 — f6 |
| 2. c2 — c4 | g7 — g6 |
| 3. Kb1 — c3 | Cf8 — g7 |
| 4. e2 — e4 | d7 — d6 |
| 5. Kg1 — f3 | 0 — 0 |
| 6. Cf1 — e2 | e7 — e5 |
| 7. 0 — 0 | Kb8 — c6 |
| 8. d4 — d5 | Kc6 — e7 |

В цій позиції білі мають кращі перспективи, пов'язані з атакою ферзевого флангу чорних, яку вони готують ходами 9. Kf3 — e1, 9. Kf3 — d2 або 9. Cc1 — d2. Чорні повинні готувати контратаку на короля, яка розпочинається програмним ходом f7 — f5.

II. Система Петросяна

- | | |
|-------------|----------|
| 1. d2 — d4 | Kg8 — f6 |
| 2. c2 — c4 | g7 — g6 |
| 3. Kb1 — c3 | Cf8 — g7 |
| 4. e2 — e4 | d7 — d6 |
| 5. Cf1 — e2 | 0 — 0 |

6. Kgl — f3 e7 — e5
7. d4 — d5 Kb8 — d7
8. Ccl — g5 h7 — h6
9. Cg5 — h4 g7 — g5

Шанси приблизно рівні.

III. В а р і а н т

ч о т и р ь о х п і ш а к і в

1. d2 — d4 Kg8 — f6
2. c2 — c4 g7 — g6
3. Kbl — c3 Cf8 — g7
4. e2 — e4 d7 — d6
5. f2 — f4 c7 — c5
6. d4 — d5 0 — 0
7. Kgl — f3 e7 — e6
8. 0 — 0 e6 : d5
9. c4 : d5 Tf8 — e8
10. Kf3 — d2 a7 — a6
11. a2 — a4.

Перспективи білих кращі.

IV. С и с т е м а З е м і ш а

1. d2 — d4 Kg8 — f6
2. c2 — c4 g7 — g6
3. Kbl — c3 Cf8 — g7
4. e2 — e4 d7 — d6
5. f2 — f3 0 — 0
6. Cfl — e3 e7 — e5
7. d4 — d5 Kf6 — h5
8. Фd1 — d2 f7 — f5
9. 0 — 0 — 0 Kb8 — a6

Перевага на боці білих.

V. О с н о в н и й в а р і а н т

1. d2 — d4 Kg8 — f6
2. c2 — c4 g7 — g6
3. Kbl — c3 Cf8 — g7
4. g2 — g3 0 — 0
5. Cfl — g2 d7 — d6
6. Kgl — f3 Kb8 — d7
7. 0 — 0 e7 — e5
8. e2 — e4 e5 : d4

9. Kf3 : d4 Kd7 — c5
10. h2 — h3 Tf8 — e8
11. Tf1 — e1 a7 — a5

Шанси приблизно рівні.

І н д і й с ь к и й з а х и с т

1. d2 — d4 Kg8 — f6
2. c2 — c4 c7 — c5
3. d4 — d5 e7 — e6
4. Kbl — c3 e6 : d5
5. c4 : d5 d7 — d6
6. Kgl — f3 g7 — g6
7. Ccl — g5 Cf8 — g7
8. Kf3 — d2 h7 — h6
9. Cg5 — h4.

Шанси білих кращі.

С и с т е м а Б е н о н і

1. d2 — d4 c7 — c5
2. d4 — d5 e7 — e5
3. e2 — e4 d7 — d6
4. Kbl — c3 a7 — a6
5. a2 — a4 g7 — g6
6. Kgl — f3 Cf8 — g7
7. Cfl — d3 Kg8 — e7
8. Kf3 — d2 0 — 0
9. Kd2 — c4 b7 — b6

Позиція білих значно активніша.

Г о л л а н д с ь к и й з а х и с т

1. d2 — d4 f7 — f5
2. g2 — g3 Kg8 — f6
3. Cfl — g2 g7 — g6
4. c2 — c4 Cf8 — g7
5. Kbl — c3 d7 — d6
6. Kgl — f3 0 — 0
7. 0 — 0 Kb8 — c6
8. d4 — d5 Kc6 — e5

Позиція білих трохи краща.

Англійський початок

Назву дебюту дав видатний англійський шахіст Стаунтон, який часто застосовував цей початок понад сто років тому. В наш час англійський початок обирають шахісти, які прагнуть уникнути форсованих варіантів у дебюті і схильні до повільної маневреної боротьби.

I

- | | |
|--------------|----------|
| 1. c2 — c4 | c7 — c5 |
| 2. Kb1 — c3 | Kg8 — f6 |
| 3. g2 — g3 | d7 — d5 |
| 4. c4 : d5 | Kf6 : d5 |
| 5. Cf1 — g2 | Kd5 — c7 |
| 6. Kg1 — f3 | Kb8 — c6 |
| 7. 0 — 0 | e7 — e5 |
| 8. b2 — b3 | Cf8 — e7 |
| 9. Cc1 — b2 | 0 — 0 |
| 10. Ta1 — c1 | f7 — f6 |

Гра приблизно рівна.

II

- | | |
|-------------|----------|
| 1. c2 — c4 | e7 — e5 |
| 2. Kb1 — c3 | Kg8 — f6 |
| 3. Kg1 — f3 | Kb8 — c6 |
| 4. d2 — d4 | e5 : d4 |
| 5. Kf3 : d4 | Cf8 — b4 |
| 6. Cc1 — g5 | h7 — h6 |

7. Cg5 — h4 Cb4 : c3+.

8. b2 : c3

Білі мають невелику, але стійку перевагу.

III

- | | |
|--------------|----------|
| 1. c2 — c4 | e7 — e5 |
| 2. Kb1 — c3 | Kb8 — c6 |
| 3. g2 — g3 | g7 — g6 |
| 4. Cf1 — g2 | Cf8 — g7 |
| 5. e2 — e3 | Kg8 — e7 |
| 6. Kg1 — e2 | d7 — d6 |
| 7. d2 — d4 | e5 : d4 |
| 8. e3 : d4 | 0 — 0 |
| 9. 0 — 0 | Cc8 — g4 |
| 10. h2 — h3 | Cg4 : e2 |
| 11. Kc3 : e2 | Ke7 — f5 |
| 12. d4 — d5 | Kc6 — e5 |

Білі мають трохи кращі перспективи.

Дебют Реті

- | | |
|-------------|----------|
| 1. Kg1 — f3 | d7 — d5 |
| 2. c2 — c4 | c7 — c6 |
| 3. b2 — b3 | Cc8 — f5 |
| 4. g2 — g3 | Kf8 — f6 |
| 5. Cf1 — g2 | e7 — e6 |
| 6. Cc1 — b2 | Kb8 — d7 |
| 7. 0 — 0 | h7 — h6 |
| 8. d2 — d3 | Cf8 — e7 |
| 9. Kb1 — d2 | 0 — 0 |

Гра приблизно рівна.



ШАХОВІ КОРОЛІ ЧОТИРЬОХ СТОРІЧ

Понад п'ятнадцять віків люди грають у шахи, та небагатьом пощастило стати справжніми майстрами цієї мудрої, красивої гри, увійти в її історію. І безперечно, юному шахістові, навіть початківцю, вельми корисно буде ознайомитися з творчістю кращих майстрів — коро-

нованих і некоронованих королів шахового королівства, що жили в різні часи і в різних країнах. Тому й спробуємо ми розповісти про деяких з них. В кількох словах розкажемо про їхнє життя й розглянемо найцікавіші партії, зіграні й розроблені ними.

ДЖОАКІНО ГРЕКО

Розпочнемо розповідь з цього корифея шахової гри, слава якого дійшла до нас через сторіччя.

Народився він 1600 року в Калабрії, яка входила до Неаполітанського королівства, і прожив усього тридцять чотири роки. Батьківщину покинув юнаком. Жив у Парижі, Лондоні, Мадриді і скрізь грав у шахи. Змагався з місцевими аматорами і перемагав найсильніших. Цим і здобув собі славу найкращого гравця свого часу.

Надзвичайну цінність складає рукопис Джоакіно Греко, який було надруковано через 22 роки після смерті автора. Він містив 150 шахових партій

і 14 кінцівок. Чимало з них не зіграні великим майстром, а спеціально складені з навчальною метою — щоб показати характерні дебютні початки, красиві й повчальні комбінації.

Деякі партії Калабрійця (так Греко любив називати себе на згадку про батьківщину) мають неабиякий інтерес в наш час.

Ось хоч би така партія:

- | | |
|-------------|----------|
| 1. e2 — e4 | e7 — e5 |
| 2. Kg1 — f3 | Kb8 — c6 |
| 3. Cf1 — c4 | Cf8 — c5 |
| 4. c2 — c3 | Kg8 — f6 |
| 5. d2 — d4 | e5 : d4 |

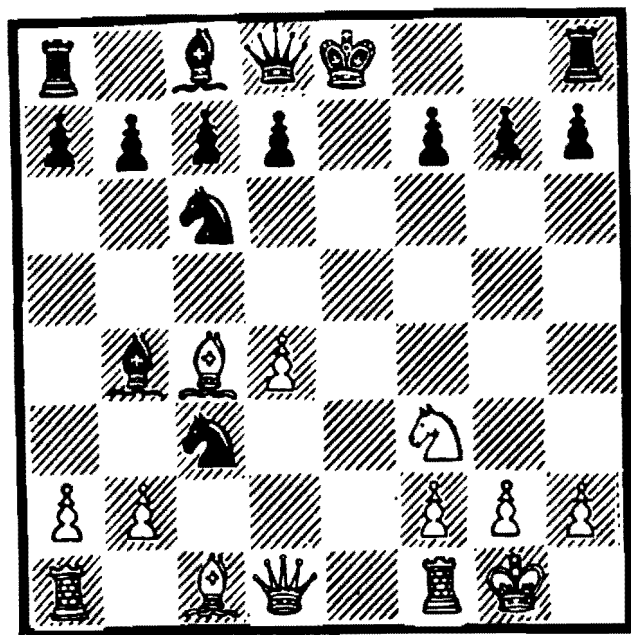
Програє 5. ... Cc5 — b6 6. d4 : e5 Kf6 : e4 7. Фd1 — d5 з по-

двійним нападом на пункт f7 та на коня e4.

6. c3 : d4 Cc5 — b4+
7. Kb1 — c3 ...

До спокійнішої гри веде 7. Cc1 — d2. З ходом 7. Kb1—c3 білі пов'язують основні надії. Вони прагнуть пожертвувати одного або двох пішаків, щоб перейти в навальну атаку на короля.

7. ... Kf6 : e4
8. 0 — 0 Ke4 : c3



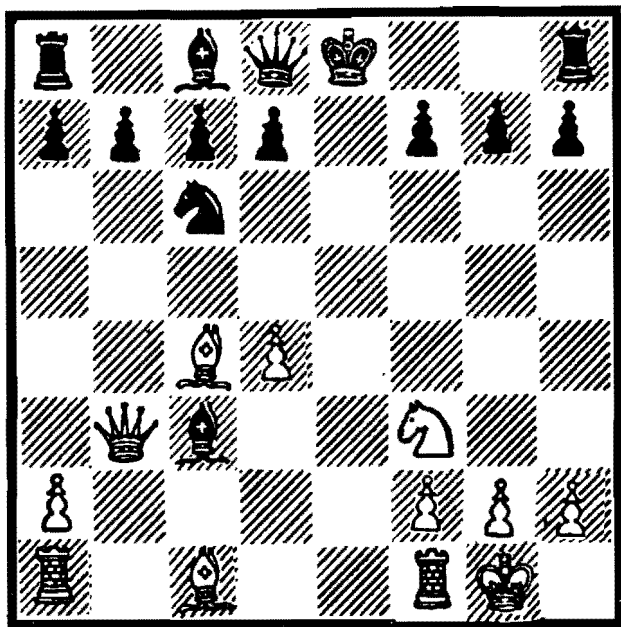
ДІАГРАМА 104

9. b2 : c3 ...

У наш час шахісти знають, що є надійний захист проти атаки Греко, який починається ходом 8. Cb4 : c3, і якщо 9. b2 : c3, то далі буде d7 — d5!, що зміцнить становище чорного коня в центрі дошки. Тому після 8. ... Cb4 : c3 — білі, як правило, ходом 9. d4 — d5 обирають так звану атаку Меллера, пов'язану з тимчасовою жертвою фігури, після чого боротьба проходить з приблизно рівними шансами.

У цьому варіанті є чимало продовжень, які навіть форсовано призводять до нічиєї. Але понад 300 років тому, за часів Греко, шахісти були простодушніші й довірливо приймали такі жертви, а після них порятунку вже не було.

9. ... Cb4 : c3
10. Фd1 — b3 ...



ДІАГРАМА 105

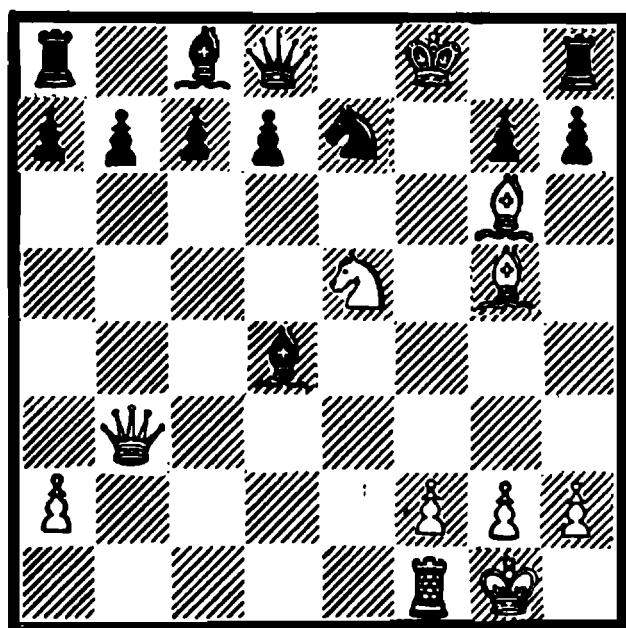
10. ... Cc3 : a1

Тепер, після жертви тури, білі проводять красиву й невідпорну атаку.

11. Cc4 : f7+ Kpe8 — f8
12. Cc1 — g5 Kc6 — e7
13. Kf3 — e5! Ca1 : d4
14. Cf7 — g6 ...

(Діагр. 106.)

14. ... d7 — d5
15. Фb3 — f3+ Cc8 — f5
16. Cg6 : f5 Cd4 : e5
17. Cf5 — e6+ Ce5 — f6
18. Cg5 : f6 g7 : f6
19. Фf3 : f6+ Kpf8 — e8



ДІАГРАМА 106

Колись любителі вважали за доцільне грати до мата. Що ж, кари чорному королю не довелося довго чекати — лише один хід!

20. $\Phi f6 - f7 \times$.

В іншій партії, що знаходимо в рукописі Греко, яка до 10-го ходу білих тривала, як і попередня, чорні не прийняли жертви тури, а зіграли:

10. ... $Cc3 : d4$

Але й тут білі швидко перейшли у наступ, причому та сама зневажена тура, яку чорні відмовилися взяти, завдала одного з вирішальних ударів.

11. $Cc4 : f7 +$ $Kpe8 - f8$

12. $Cc1 - g5$ $Cd4 - f6$

13. $Ta1 - e1!$ $Kc6 - e7$

Загрозувало 14. $Te1 - e8 +$, з виграшем ферзя.

14. $Cf7 - h5$ $Ke7 - g6$

15. $Kf3 - e5!$...

Знову вторгнення коня, як і в попередній партії, призводить до неминучого розгрому.

15. ... $Kg6 : e5$

16. $Te1 : e5$ $g7 - g6$

17. $Cg5 - h6 +$ $Cf6 - g7$

18. $Te5 - f5 +$ $Kpf8 - e7$

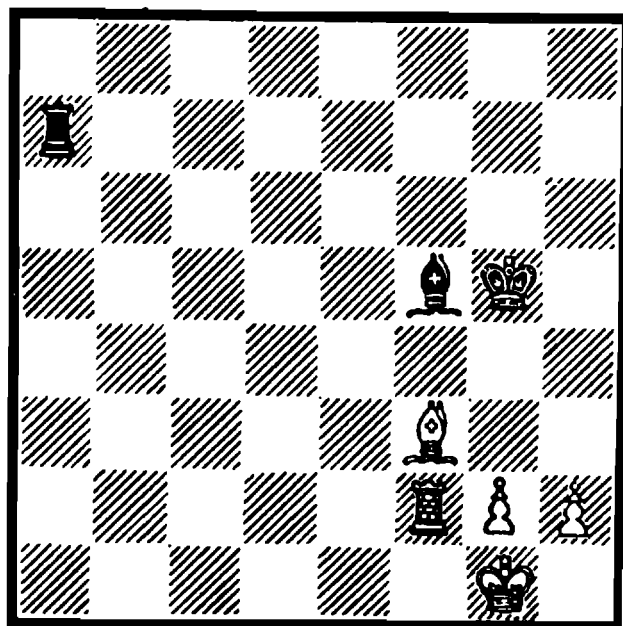
19. $Tf1 - e1 +$ $Cg7 - e5$

20. $Te1 : e5 +$ $Kpe7 - d6$

21. $\Phi b3 - d5 \times$

У фінальному штурмі ворожого короля взяли участь всі білі фігури.

Досить цікавими є й деякі кінцівки Греко, зокрема, нижченаведена діаграма 107.



ДІАГРАМА 107

Здається, білі легко виграють, адже вони мають істотну матеріальну перевагу. Та чорні рятуються таким продовженням:

1. ... $Ta7 - a1 +$

2. $Tf2 - f1$ $Ta1 : f1 +$

3. $Kpg1 : f1$ $Cf5 - h3!$

Цікавий маневр! Чорні зводять гру до нічийного закінчення, де король, слон і туровий

пішак не можуть виграти у самотнього короля, бо крайнє кутове поле, на якому стоїть пішак, іншого кольору, ніж поля слона. Наявність здвоєного пішака не змінює результату, бо загрози пата чорному королю не можна уникнути. Якщо ж не брати чорного слона, то буде 4. ... Ch3 : g2 з нічиєю.

Греко був найяскравішим представником італійської школи шахового мистецтва, для якої було характерним прагнення будь-що вирішити результат партії прямою атакою на коро-

ля, не рахуючись в жертвами пішаків і фігур. Греко поліпшив планування гри і розрахунок конкретних варіантів, бо грав значно сильніше за своїх попередників. Але його суперники, як правило, слабо захищалися, тому й не могли протиставити йому гідні плани оборони, які в принципі можна було знайти. І все ж гра Джоакіно Греко, яка відзначалася красивими комбінаціями та чудово проведеними атаками, була прогресивною, сприяла подальшому розвитку шахів.

ФРАНСУА ФІЛІДОР

Значне місце в історії шахів займає видатний французький майстер Франсуа-Андре Данікан-Філідор (1726—1795).

Філідор належав до родини, кілька поколінь якої були музикантами при дворі французьких королів. І Франсуа пішов шляхом свого батька, глибоко переконаний, що музика — то його покликання. Він створив щось близько 30 опер, між якими найвідоміші «Том Джонс», «Чарівник», «Коваль».

Але найбільшу славу й все-світнє визнання принесли йому шахи.

Філідор був чудовим гравцем. Але ще більша його заслуга як теоретика. Свої погляди він виклав у згадуваній нами книжці «Аналіз шахової гри», яка побачила світ 1749 року і була вирішальним поштовхом

у розвитку позиційного методу гри.

Досі майстри італійської школи прагнули грати лише на атаку, яку вели з допомогою фігур. Пішаки у них відігравали лише допоміжну роль, ними охоче жертвували, щоб відкрити лінії і будь-що дістатися до ворожого короля. Філідор продемонстрував свою теорію на дев'яти складених ним партіях. І про пішаки говорив, що «... Тільки вони створюють атаку й захист. Від їхнього розташування залежить результат партії».

Видатний шахіст розумів, що лише створення єдиного плану для взаємодії пішаків і фігур може принести успіх. Він завжди прагнув до утворення пішаківих укріплень, вважав за потрібне перешкоджати такому утворенню в противника. Майже

завжди спрямовував гру до рівноцінного обміну.

Щоправда, деякі твердження Філідора надто категоричні й навіть хибні, проте основні його думки зберігають цінність і в наш час.

Наведемо одну з партій Філідора, проведену у властивому для нього позиційному стилі. Ця партія, зіграна в 1783 році в Лондоні у сеансі одночасної гри «всліпу» на трьох дошках, є чудовим зразком стратегії.

Брюль Філідор

Дебют слона

1. e2 — e4 e7 — e5
2. Cf1 — c4 c7 — c6

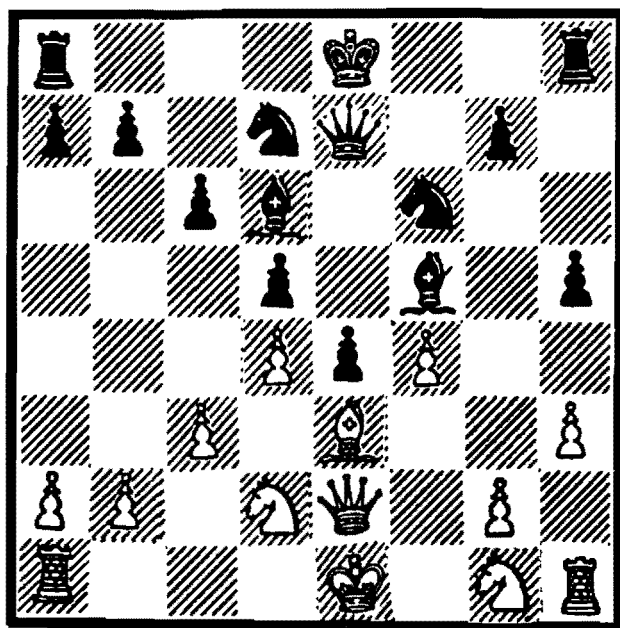
Характерний для Філідора хід. Він прагне відтіснити білого слона й створити міцний пішаківий центр.

3. Фd1 — e2 d7 — d6

Клас партнерів Філідора був не дуже високий. Сучасний нам шахіст, очевидно, без вагань зіграв би енергійно — 3. d2 — d4, і якби чорні відповіли 3. ... d7 — d5, то після ходів 4. e4 : d5 5. c6 : d5 5. Cf1 — b5+ Cc8 — d7 6. Cb5 : d7+ Kb8 : d7 7. d4 : e5 позиція білих була б краща, а ізольований чорний пішак у центрі потребував би постійного нагляду.

4. c2 — c3 f7 — f5
5. d2 — d3 Kg8 — f6
6. e4 — f5 Cc8 : f5
7. d3 — d4 e5 — e4
8. Cc1 — g5 d6 — d5
9. Cc4 — b3 Cf8 — d6

10. Kb1 — d2 Kb8 — d7
11. h2 — h3 h7 — h6
12. Cg5 — e3 Фd8 — e7
13. f2 — f4 h6 — h5



ДІАГРАМА 108

Скориставшись із пасивної гри партнера, Філідор цілком перехопив ініціативу. Він створив міцне пішакове укріплення і виключив з гри білопільного слона білих. Маневром 13. ... h6 — h5 Філідор не дає відтіснити свого слона з поля f5.

14. c3 — c4 a7 — a6
15. c4 : d5 c6 : d5
16. Фе2 — f2 0 — 0
17. Kgl — e2 b7 — b5

Цікавий маневр, від якого не відмовився б і в наші часи навіть досвідчений майстер. Тепер цей пішак підтримуватиме хід чорного коня через b6 на c4. А коли, нарешті, білі будуть змушені його розмінати, то відкриється для чорних важлива вертикаль «b», і створиться новий об'єкт для атаки — відсталіший пішак b2.

- | | |
|---------------|-----------|
| 18. 0 — 0 | Kd7 — b6 |
| 19. Ke2 — g3 | g7 — g6 |
| 20. Ta1 — c1 | Kb6 — c4 |
| 21. Kg3 : f5 | g6 : f5 |
| 22. Фf2 — g3+ | Фe7 — g7! |

Простежте хід боротьби в цій партії, яка від початку до кінця пройнята ясним і цілеспрямованим планом. Філідор не квапиться форсувати події, його цілком задовольняє нагромадження дрібних, але істотних переваг. Спочатку він створив міцний пішаковий ланцюг на ферзевому фланзі, захопив ко-
нем важливий пункт c4. А щоб без перешкод використати досягнуту перевагу, охоче розмінює основну атакуючу фігуру — ферзя.

- | | |
|---------------|-----------|
| 23. Фg3 : g7+ | Kpg8 : g7 |
| 24. Сb3 : c4 | b5 : c4 |

Добре було б і 24. ... d5 : c4, щоб перевести коня на поле d5, яке звільнилося, і з нього надійно блокувати пішака d4 та підтримувати далі просування пішаків ферзевого флангу. Але за правилами, що їх дотримувався Філідор, завжди слід бити пішаком у напрямку центра.

- | | |
|---------------|----------|
| 25. g2 — g3 | Ta8 — b8 |
| 26. b2 — b3 | Cd6 — a3 |
| 27. Tc1 — c2 | c4 : b3 |
| 28. a2 : b3 | Tb8 — c8 |
| 29. Tc2 : c8 | Tf8 : c8 |
| 30. Tf1 — a1 | Ca3 — b4 |
| 31. Ta1 : a6 | Tc8 — c3 |
| 32. Kpg1 — f2 | Tc3 — d3 |
| 33. Ta6 — a2 | Cb4 : d2 |
| 34. Ta2 : d2, | Td3 : b3 |

Тепер, коли Філідор з вигодою відіграв пішака, якого тим-

часово пожертвував, його позиційна перевага стала відчутнішою. Кінь у цьому скупченому положенні сильніший за слона, а тури — активніші.

35. Td2 — c2 h5 — h4!

Цей хід істотно послаблює силу білих пішаків, бо здвоєний пішак фактично не має сили. Основне в цій суто позиційній жертві полягає в тому, що чорний кінь на повну міць входить у гру, активно підтримуючи дії важких фігур.

- | | |
|---------------|-----------|
| 36. Tc2 — c7+ | Kpg7 — g6 |
| 37. g3 : h4 | Kf6 — h5 |
| 38. Tc7 — d7 | Kh5 — f4! |

Цей хід форсує перехід у ви-
грашне турове закінчення.

- | | |
|---------------|-----------|
| 39. Ce3 : f4 | Tb3 — f3+ |
| 40. Kpf2 — g2 | Tf3 : f4 |
| 41. Td7 : d5 | Tf4 — f3 |
| 42. Td5 — d8 | Tf3 — d3 |
| 43. d4 — d5 | f5 — f4 |

Хоч матеріальне співвідношення обох сторін однакове, проте становище білих безпорадне. Адже прохідні пішаки чорних можуть безборонно просуватися вперед, створюючи матові загрози.

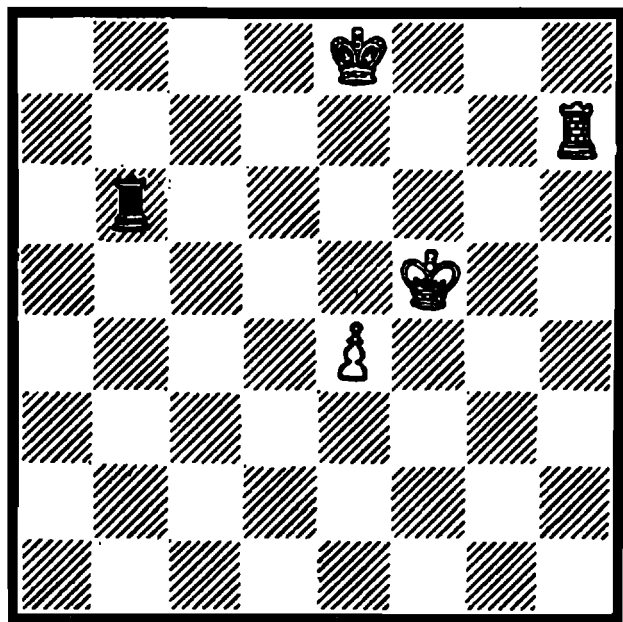
- | | |
|---------------|-----------|
| 44. d5 — d6 | Td3 — d2+ |
| 45. Kpg2 — f1 | Kpg6 — f7 |
| 46. h4 — h5 | e4 — e3 |
| 47. h5 — h6 | f4 — f3. |

Білі здалися.

Звичайно, коли цього вимагала конкретна ситуація, Філідор атакував широким фронтом з жертвами, в стилі старих майстрів італійської школи, якщо це швидше приводило до мети.

Філідор був тонким знавцем закінчень, і деякі його аналізи не застаріли й досі.

Кожний шахіст повинен пам'ятати метод досягнення нічної в турових ендшпілях, діаграма 109.

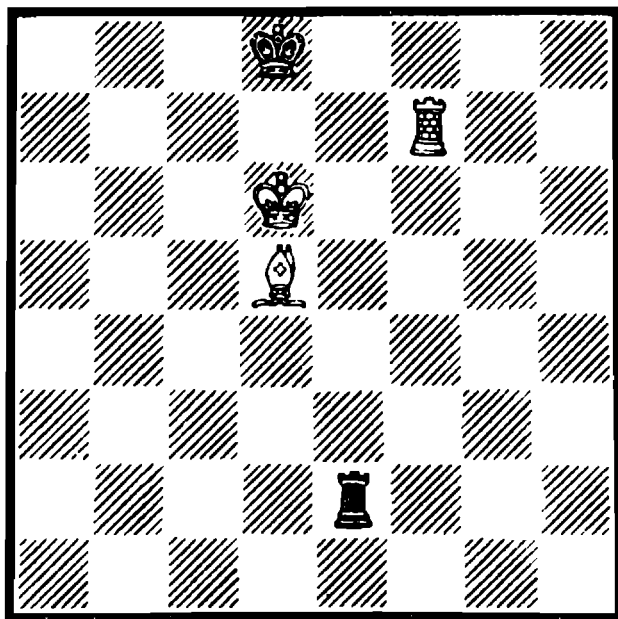


ДІАГРАМА 109

Наведена позиція, як довів Філідор, нічийна. Треба тільки, щоб чорна тура надійно охороняла шосту горизонталь і терпляче чекала, поки білий пішак просунеться до поля е6. А тоді негайно спуститися на нижню горизонталь і безперервними шахами турбувати білого короля. Якщо після ходів 1. ... Tb6—a6 2. e4—e5 Ta6—b6 3. e5—e6 чорна тура ще на один хід затримається на шостій горизонталі, то після 3. ... Tb6—a6? 4. Kpf5—f6 білі виграють. У той час, коли після 3. ... Tb6—b1 нічия досягається без перешкод, наприклад: 4. Kpf5—f6 Tb1—f1+ 5. Kpf6—e5 Tf1—e1+ 6. Kpe5—d6 Te1—d1+ і т. д.

Ще цікавішим і значно

складнішим є його відкриття в позиції, зображених на діаграмі 110.



ДІАГРАМА 110

Ця позиція іноді трапляється в практиці. Дістала вона назву «позиції Філідора». У ній до виграшу веде хід 1. Tf7—h7! Цим очікуючим ходом білі примушують чорну тура поміняти позицію, піти на e3 або на e1.

Розберемо спочатку продовження гри при 1. ... Te2—e3.

Тоді буде: 2. Th7—d7+ Kpd8—e8 (якщо 2. ... Kpd8—c8 3. Td7—a7, і чорна тура не може потрапити на поле b3). 3. Td7—a7 Kpe8—f8 4. Ta7—f7+ Kpf8—e8 (звичайно, не можна 4. ... Kpf8—g8, бо буде 5. Tf7—f3+ з виграшем тури). 5. Tf7—f4! Kpe8—d8 (загрозувало 6. Cd5—c6+ і мат за два ходи). 6. Cd5—e4! і білі виграють. Якщо 6. ... Kpd8—e8, то 7. Ce4—c6+ з матом.

У цьому варіанті видно, що положення тури на третій горизонталі не вигідне для чорних, бо

їй недоступні важливі поля b3 та f3.

Виграють білі і при відступі тури на e1: 1. ... Te2 — e1. 2. Th7—b7 Kpd8—c8 3. Tb7—a7 Tc1 — b1 4. Ta7 — f7 Kpc8 — b8 5. Tf7 — f8+ Kpb8 — a7 6. Tf8— a8+ з виграшем тури. Потім іншими аналітиками було доведено, що після 2. ... Te1 — c1! (сильніший захист ніж 2. ... Kpd8 — c8) білі теж виграють у такий спосіб: 3. Tb7—f7 Tc1— e1 4. Cd5 — f3! Kpd8 — e8

5. Tf7 — f4! Kpe8 — d8 6. Cf3 — h5! Kpd8 — c8 7. Tf4 — b4!, і нема захисту від загрози 8. Ch5— g4+.

Однак з часом виявилось, що твердження Філідора про виграш в усіх положеннях ендшпілю тура і слон проти тури — хибне. При кращому захисті слабша сторона може перешкодити створенню «позиції Філідора», де її фігури займають дуже невигідну позицію, і домогтися нічної.

ОЛЕКСАНДР ПЕТРОВ

У одного з найсильніших шахістів Петербурга кінця XVIII початку XIX сторіччя Івана Олексійовича Соколова з'явився постійний партнер — онук Сашко. Хлопчик рано почав придивлятися до гри, яка йому дуже подобалася, а невдовзі викликав діда на перший поєдинок. Коли Сашкові минуло тринадцять, він нарешті переміг свого наставника, а в п'ятнадцять років виграв кілька партій у одного з найсильніших шахістів російської столиці О. Копйова. Цим юним шахістом був Олександр Дмитрович Петров (1794—1867).

Петров був у Росії не лише першим шаховим майстром, але й першим теоретиком. Його підручник «Шахова гра, приведена до систематичного порядку», відіграв велику роль у подальшому розвитку вітчизняного шахового мистецтва. У ньому Петров розглядає все краще, що

було досі створено в галузі шахів, показує зв'язок теорії й практики. Досліджуючи методи атаки, російський майстер разом з тим підкреслює необхідність активного захисту для перехоплення ініціативи.

По книзі Петрова вчилосся кілька поколінь провідних російських шахістів, зокрема К. Яніш, С. Урусов, І. Шумов, а потім і М. Чигорін. Цей підручник знали й користувалися ним Пушкін, Тургенев, Чернишевський. В особистій бібліотеці Пушкіна було два примірники цієї книжки, в тому числі один з дарчим написом Олександра Петрова.

Петров і його сучасники — Яніш, Урусов, Шумов мали великий вплив на розвиток шахової гри не тільки в Росії, а й за її межами, де вивчали їхні кращі партії, теоретичні розробки, композиції.

Ось одна з кращих партій

Петрова, яку він зіграв у 1844 році з варшавським шахістом Гофманом.

Гофман

Петров

Італійська партія

- | | |
|-------------|----------|
| 1. e2 — e4 | e7 — e5 |
| 2. Kg1 — f3 | Kb8 — c6 |
| 3. Cf1 — c4 | Cf8 — c5 |
| 4. c2 — c3 | Kg8 — f6 |
| 5. d2 — d4 | e5 : d4 |
| 6. e4 — e5 | Kf6 — c4 |

Дебютна неточність, після якої чорні змушені віддати коня за три пішаки. Проте у становищі, що склалося, кінь важливіший, ніж три пішаки, бо він може прийняти участь в атаці, а до ендшпілю ще далеко. Згодом Петров знайшов сильнішу відповідь — 6. ... d7 — d5, що давало чорним рівні шанси.

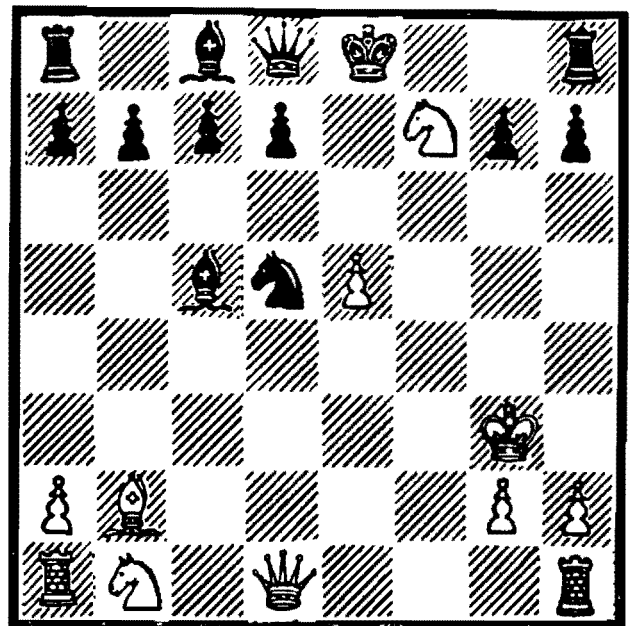
- | | |
|---------------|----------|
| 7. Cc4 — d5! | Ke4 : f2 |
| 8. Kpe1 : f2 | d4 : c3+ |
| 9. Kpf2 — g3 | c3 : b2 |
| 10. Ccl1 : b2 | Kc6 — e7 |
| 11. Kf3 — g5? | ... |

Здається, білі здобули невідпору атаку. Не можна 11. ... 0—0, бо 12. Фd1 — h5 з нападом на пункти f7, та h7. Але дальші події показують, що маневр 11. Kf3 — g5 помилковий. Треба було грати 11. Фd1 — c2, або 11. h2 — h3, щоб підготувати поле для відступу короля і зробити «штучну рокіровку».

- | | |
|--------------|----------|
| 11. ... | Ke7 — d5 |
| 12. Kg5 : f7 | ... |

Нібито білі все передбачали у своїх розрахунках. Якщо 12. ... Кре8 : f7, то 13. Фd1 : d5+

і 14. Фd5 : c5. Білі залишаються з зайвою фігурою і повинні легко виграти. Але... (Діаграма 111.)



ДІАГРАМА 111

12. ... 0 — 0!!

Красива комбінація. Вона справляє велике враження. Несподіваною жертвою ферзя чорні починають ефектну атаку на короля, якому не вдається втекти від точно координованих ударів тури, коня й слонів. До швидкої поразки веде й відхилення жертви, адже після 13. Фd1 : d5 Tf8 : f7 14. Фd5 : c5 Фd8 — g5+ 15. Kpg3 — h3 d7 — d6+ білі не можуть врятувати короля від мата.

- | | |
|---------------|-----------|
| 13. Kf7 : d8 | Cc5 — f2+ |
| 14. Kpg3 — h3 | ... |

Якщо 14. Kpg3 — g4, то 14. ... Tf8 — f4+ 15. Kpg4 — g5 16. h7 — h6+ 16. Kpg5 — h5 Tf4 — h4+ 17. Kph5 — g6 Kd5 — e7×

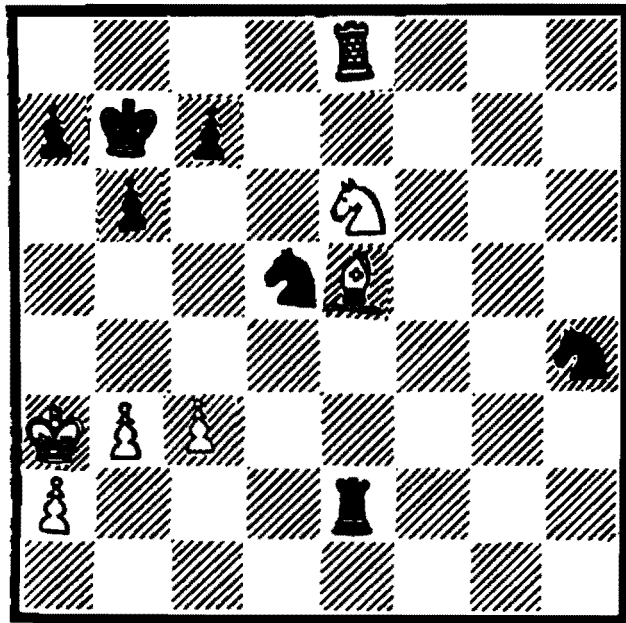
- | | |
|-------------|-----------|
| 14. ... | d7 — d6+ |
| 15. e5 — e6 | Kd5 — f4+ |

16. Kph3 — g4 Kf4 : e6
 17. Kd8 : e6 ...

Білі могли ще трохи провадити опір 17. g2—g3 Ke6—d4+ 18. Kpg4 — h4 Kd4 — f5+ 19. Kph4 — h3 Kf5—e3+ 20. Kph3—h4 Ke3 — g2+ 21. Kph4 — h5 g7 — g6+ 22. Kph5 — g5 Cf2 — e3X.

17. ... Cc8 : e6+
 18. Kpg4 — g5 Tf8 — f5+
 19. Kpg5 — g4 h7 — h5+
 20. Kpg4 — h3 Tf5 — f3X

Петров був і чудовим знавцем ендшпілю. Подивіться, як енергійно й дотепно провів він закінчення в партії з видатним російським майстром Карлом Янішем. (Діаграма 112).



ДІАГРАМА 112

Становище, зображене на дошці, нібито нічийне. Адже сили партнерів однакові і фігур залишилося небагато. Але Петров, який грав білими, знаходить шлях до перемоги.

40. c3 — c4 Kh4 — f3
 41. Ce5 — b2 Kd5 — f4
 42. Ke6 — d8+ Kpb7 — a6
 43. b3 — b4!! b6 — b5

На 43. ... Te2 : e8 буде 44. b4 — b5+ Кра6 — a5 45. Cb2 — c3X, або мат конем на полях b7 чи c6.

44. Te8 : e2 Kf4 : e2
 45. c4 — c5 ...

Тепер чорного короля виключено з боротьби, але реалізація позиційної переваги вимагає ще точної гри.

45. ... Ke2 — d4
 46. Cb2 — c3 Kd4 — c2+
 47. Кра3 — b3 Kc2 — e3
 48. a2 — a4! Ke3 — d5
 49. a4 — a5 Kf3 — g5
 50. c5 — c6! Kg5 — e4
 51. Cc3 — e5 ...

Чорні втрачають важливого пішака c7. Справи їхні стають зовсім безнадійними, та й король їхній потрапляє у матову сітку.

51. ... Ke4 — d6
 52. Ce5 : d6+ c7 : d6
 53. Kd8 — e6 Kd5 : b4
 54. Kpb3 : b4 d6 — d5
 55. Ke6 — c7X

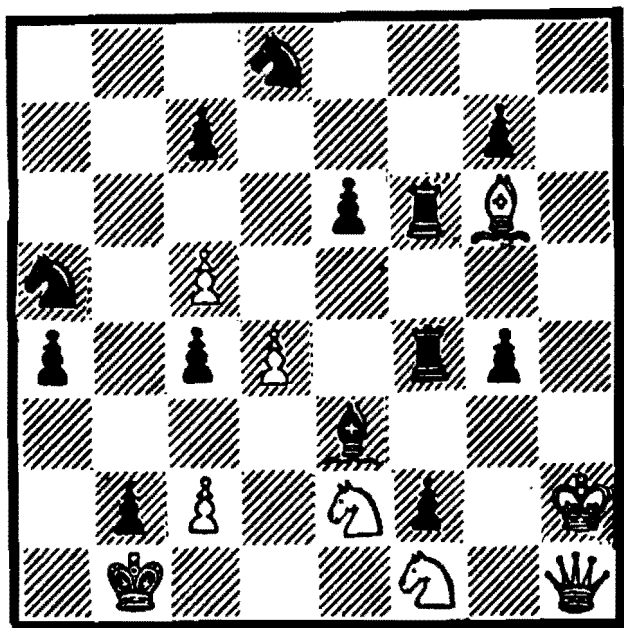
Справді етюдна кінцівка!

Чимало цікавих задач створив О. Петров.

Хочеться познайомити юних читачів з найцікавішою з них — славнозвісною задачею «Втеча Наполеона з Москви в Париж», присвячену розгрому армії Наполеона в 1812 році.

Задача, звичайно, символічна і, як годиться, мала свою

символіку. Так поле h1 символізувало Петербург, a1 — Москву, h8 — Париж; чорний король — Наполеон, білий ферзь — Олександр I, білі коні — кавалерія Платова і т. д.



ДІАГРАМА 113

Розв'язання її таке: 1. Kf1—d2++ Kpb1—a2 2. Ke2—c3+ Кра2—a3 3. Kd2—b1+ Кра3—

b4 4. Kc3—a2+ Kpb4—b5 5. Kbl—c3+ Kpb5—a6 6. Ka2—b4+.

Два легкі білі коні безупинно переслідують чорного короля. І все ж незрозуміло, чому замість 6. Ka2—b4+ не дати мат ходом 6. Фh1—a8×? Невже Петров не бачив цієї можливості? Ні! Він навмисне створив таку ситуацію. Діагональ h1—a8 символізує в задачі річку Березіну, і Петров підкреслює, що саме при форсуванні її російські війська могли захопити Наполеона (чорного короля) в полон.

6. ... Кра6—a7 7. Kc3—b5+ Кра7—b8 8. Kb4—a6+ Kpb8—c8 9. Kb5—a7+ Kpc8—d7 10. Ka6—b8+ Kpd7—e7 11. Ka7—c8+ Kpe7—f8 12. Kb8—d7+ Kpf8—g8 13. Kc8—e7+ Kpg8—h8 14. Kph2—g2×.

Наполеон у Парижі (на полі h8) дістає мат.

АДОЛЬФ АНДЕРСЕН

Видатний німецький шахіст Адольф Андерсен все життя (1818—1879) прожив у Бреславлі (нині польське місто Вроцлав). Майбутній майстер спочатку захоплювався шаховою композицією і в 1842 році надрукував збірку шахових задач. А в лютому 1851 року вчитель місцевої гімназії Андерсен, тоді ще порівняно маловідомий шахіст, несподівано одержав листа з Лондона, в якому його запрошували взяти участь у Першому міжнародному турнірі, що

проводився з нагоди Міжнародної промислової виставки.

З тридцяти двох запрошених на турнір приїхало лише половина шахістів, і серед них були майже всі найкращі європейські майстри.

Великі надії любителі шахів покладали на англійця Г. Стаунтона, який на той час був одним з найсильніших шахістів. Вважали, що саме він переможе в змаганні. Однак англієць не виправдав сподівань своїх прихильників і посів лише чет-

верте місце. А перший приз повіз додому Адольф Андерсен. Відтоді він стає ушлявленим шахістом світу.

Андерсен займав перше місце на міжнародному турнірі в Лондоні (1862), в Баден-Бадені (1870), здобував призові місця в кількох змаганнях із сильним складом учасників, вигравав матчі у відомих майстрів. Щоправда, у 1858 році він програв матч талановитому американському шахістові Морфі, але після того, як американець полишив шахи, знову став найсильнішим і лише 1866 року поступився пальмою першості перед пражьким шахістом Стейніцем.

Андерсен був чудовим комбінаційним майстром. Він умів заволодіти ініціативою, а потім створював комбінації, які ось уже понад сторіччя дають любителю шахів справжню естетичну насолоду.

Наведемо дві партії Андерсена, що дістали високу оцінку Чигоріна.

Андерсен Кізеріцький

Королівський гамбіт

(Лондон, 1851)

- | | |
|-------------|------------|
| 1. e2 — e4 | e7 — e5 |
| 2. f2 — f4 | e5 : f4 |
| 3. Cf1 — c4 | Фd8 — h4 + |

Білі обрали у прийнятому королівському гамбіті так званий «гамбіт слона». Чорні після 3. ... Фd8 — h4? позбавляють білого короля рокіровки, але повинні згодом витратити час на відступ ферзя з його невдалої

позиції. Сильнішим сучасні теоретики вважають 3. ... Kg8 — f6!
4. Kb1 — c3 c7 — c6!, і після 5. Фd1 — f3 контрудар 5. ... d7 — d5! забезпечує чорним кращі перспективи.

4. Kpe1 — f1 b7 — b5

Автором цього контр-гамбіту є Кізеріцький. Чорні, жертвуючи пішака, хочуть звільнити поле b7 для свого слона й відволікти ворожого слона від нападу на пункт f7. Але подальший хід подій не виправдує цього продовження.

- | | |
|-------------|----------|
| 5. Cc4 : b5 | Kg8 — f6 |
| 6. Kg1 — f3 | Фh4 — h6 |
| 7. d2 — d3 | Kf6 — h5 |

Характерна для гри тих часів досить нехитра пастка 8. ...Kh5 — g3+ з виграшем якості, але ця загроза легко відводиться Андерсеном.

- | | |
|---------------|----------|
| 8. Kf3 — h4 | Фh6 — g5 |
| 9. Kh4 — f5 | c7 — c6 |
| 10. g2 — g4 | Kh5 — f6 |
| 11. Th1 — g1! | ... |

Андерсен віддає фігуру, мабуть, інтуїтивно відчувши, що він одержить достатню компенсацію. Передбачити всі майбутні ускладнення Андерсен не міг навіть з його комбінаційним зором. Отже, німецький шахіст у цій ситуації створює позиційні основи для майбутньої комбінаційної гри.

- | | |
|--------------|----------|
| 11. ... | c6 : b5 |
| 12. h2 — h4 | Фg5 — g6 |
| 13. h4 — h5 | Фg6 — g5 |
| 14. Фd1 — f3 | Kf6 — g8 |

Тепер видно, за яку дорогу ціну чорні виграли фігуру. Вони не завершили розвитку і з 14 зроблених ходів 5 витратили на пересування ферзя, а 4 — на ходи конем. І все ж, хоч чорні непослідовно провели початкову стадію гри, шлях до перемоги, обраний білими, красивий і повчальний. Білі загрожували ходом 14. Сс1 — f4 виграти ферзя. Тепер і кінь — єдина досі розвинена легка фігура чорних — змушений повернутися на свою вихідну позицію.

15. Сс1 : f4 Фg5 — f6
16. Кb1 — c3 Сс8 — c5
17. Кс3 — d5! ...

З цього ходу починається задумана білими комбінація з жертвою двох тур. Очевидно, досить сильним було й прозаїчне продовження 17. d3—d4!, але Андерсена нестримно вабить вир комбінаційної боротьби.

17. ... Фf6 : b2
18. Cf4 — d6!! ...

Початок чудової, точно розрахованої білими комбінації!

Але крім цього красивого продовження Андерсен міг виграти і ходом 18. Сс1 — e3!

18. ... Сс5 : g1

Десятки років чимало відомих шахістів вивчали цю позицію, досліджували правильність комбінаційної жертви двох тур. Зокрема, перший чемпіон світу В. Стейніц вважав, що після 18. ... Фb2 : a1+ Кpf1 — e2 19. ... Фа1 — b2 чорні здобували деякі шанси на порятунок.

19. e4 — e5!! ...

Білі завершують гру «тихим» ходом пішака. Вони відрізують ферзя від королівського флангу, який стає беззахисним.

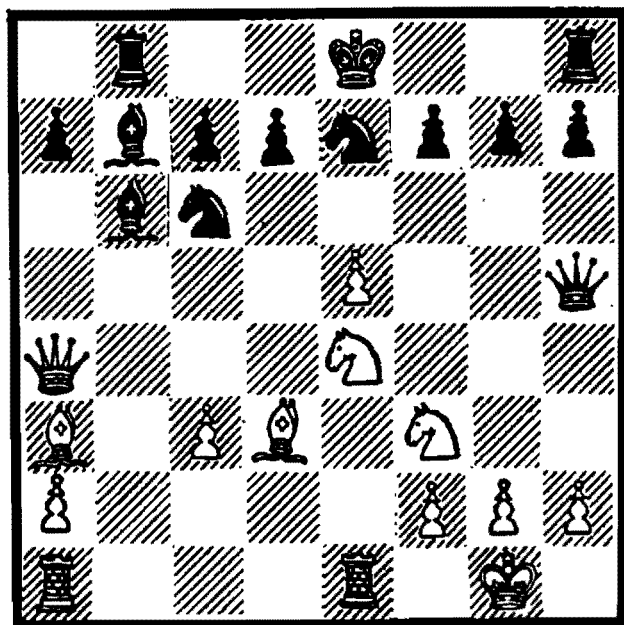
19. ... Фb2 : a1+
20. Кpf1 — e2 Кb8 — a6

Далі вів опір хід 20. ... Сс8—a6. Стейніц навіть вважав, що цим маневром чорні могли ще врятувати партію, але згодом Чигорін витонченим аналізом показав, що білі все одно довели матову атаку до переможного кінця.

Після ходу в партії Андерсен завершує комбінацію красивим фіналом.

21. Кf5 : g7+ Кре8 — d8
22. Фf3 — f6+ Кg8 : f6
23. Cd6 — e7×

Ця партія увійшла в історію гри під назвою «безсмертна».



ДІАГРАМА 114

На діаграмі 114 бачимо становище, що створилося в партії Андерсена (білі) з німецьким майстром Ж. Дюфреном після

16-го ходу чорних. Андерсен міг любісінько загнати у безвихідь чорного ферзя, який занадто довго блукав по шахівниці, граючи 17. Ke4 — g3 Фh5 — h6 18. Ca3 — c1!, і чорні повинні були б нести матеріальні втрати після 18. ... g7 — g5 19. Cc1 : g5.

Але Андерсена замість спрощеного шляху до перемоги приваблює складна боротьба з жертвами, що дозволяє згодом створити цікаву комбінацію.

Далі було:

17. Ke4 — f6+ g7 : f6
18. e5 : f6 Th8 — g8
19. Ta1 — d1 ...

Цей вступний хід готує блискучу комбінацію. Навколо цієї кінцівки виникло чимало суперечок. Так, Е. Ласкер спробував довести, що комбінація Андерсена хибна, і що до виграшу вів лише маневр 19. Cd3 — e4, а хід 19. Ta1 — d1 спростовується відповіддю чорних 19. ... Tf8 — g4. І все ж далші аналізи знавців

довели правильність інтуїтивної здогадки Андерсена.

Стейніц дав назву цій комбінації «нев'януча», і вона такою лишається і в наші дні.

Ось один з цікавих варіантів розгалуженого аналізу, який, зокрема, наведений у книжці майстра Я. Нейштадта «Шахи до Стейніца». На 19. ... Tg8—g4 могло бути 20. c2 — c4 Tg4 — f4 21. Cd3 — g6! Фf5 : g6 22. Tel : e7+ Kpe8 — f8 23. Te7 : d7+ Kpf8—e8 24. Td7—e7+ Kpe8—f8 25. Te7 : c7+ Kpf8 — g8 26. Tc7 : b7, і білі виграють.

19. ... Фh5 : f3

На цей найвірогідніший варіант, після якого у білих нібито нема рятунку, і розраховував Андерсен. Партія завершилась чудовим фіналом.

20. Tel : e7+ Kc6 : e7
21. Фа4 : d7+!! Kpe8 : d7
22. Cd3 — f5++ Kpd7 — e8
23. Cf5 — d7+

і мат з наступним ходом.

ПОЛЬ МОРФІ

Коли б у середині XIX століття було встановлено офіційне звання чемпіона світу, то тоді слід було б, безперечно, оголосити володарем шахової корони американця Поля Морфі (1837—1884), який незмінно виходив переможцем у матчах.

Чудові шахові здібності Морфі виявилися ще в дитинстві. Йому було у кого вчитися. Шахами захоплювався його батько —

новоорлеанський суддя, а дядько Ернест вважався одним із кращих шахістів міста. Були в родині Морфі й книжки з шахів.

Першого значного успіху Поль досяг, коли йому було всього 12 років. Він виграв партію у сильного угорського майстра Левенталю, який гастролював у США. Друга зустріч їхнього «короткометражного» матчу закінчилася внічию.

Але справжній, великий успіх прийшов до Поля, коли йому минуло двадцять років. Тоді він переміг у змаганнях на першому американському шаховому конгресі, в якому грали шістнадцять шахістів. У фіналі Морфі розгромив досить сильного гравця Паульсена.

Через рік молодий американець відвідує Англію і Францію, де здобуває низку переконливих перемог над англійськими майстрами Бернсом, Боденом та Бердом, виграє у кращого шахіста Франції Гаррвіца, знову ж в угорця Левенталю та в багатьох інших.

Наприкінці 1858 року відбулося найважче випробування для Морфі — його поєдинок з Андерсеном. Результат був несподіваний. Молодий американець з одинадцяти зіграних партій переміг у сімох, дві програв і дві закінчив внічию.

Ще кілька виступів у Англії з сеансами одночасної гри, і Морфі повертається на батьківщину. В нью-йоркському університеті йому влаштували небачену досі зустріч. Молодому шаховому герою піднесли щедрі дарунки: чудові шахи, де шахівниця була з чорного дерева, а фігури — золоті й срібні, старовинний годинник, витвір мистецтва, оздоблений коштовним камінням, і на ньому замість цифр — зображення шахових фігур тощо.

А незабаром Морфі зробив заяву, що більше не виступатиме в шахових змаганнях. І справді, геніальний майстер

більше не брав участі у змаганнях, грав лише зрідка легкі партії, а потім зовсім полишив улюблену гру.

У великого шахіста, блискуча кар'єра якого тривала близько двох років, настає психічний розлад, і після тривалої тяжкої хвороби він помирає у своєму рідному місті.

Морфі був не тільки генієм комбінаційної гри, але й чудовим стратегом. Він майстерно мобілізував свої сили, у більшості поєдинків захоплював ініціативу, вміло обирав напрямок головного удару на позицію партнера.

Розглянемо партію, яку зіграв Морфі з Паульсеном у заключному матчі за перше місце в Нью-Йоркському турнірі 1857 року.

Паульсен **Морфі**

Дебют чотирьох коней

- | | |
|-------------|----------|
| 1. e2 — e4 | e7 — e5 |
| 2. Kgl — f3 | Kb8 — c6 |
| 3. Kb1 — c3 | Kg8 — f6 |
| 4. Cf1 — b5 | Cf8 — c5 |

Цей хід вважається невинним для чорних. Тому в сучасній практиці замість 4. ... Cf8 — c5, грають 4. ... Cf8 — b4 або 4. ... Kc6 — d4.

- | | |
|-------------|----------|
| 5. 0 — 0 | 0 — 0 |
| 6. Kf3 : e5 | Tf8 — e8 |
| 7. Ke5 : c6 | ... |

Краще було 6 7. Ke5 — f3 Kf6 : e4 8. d2 — d4.

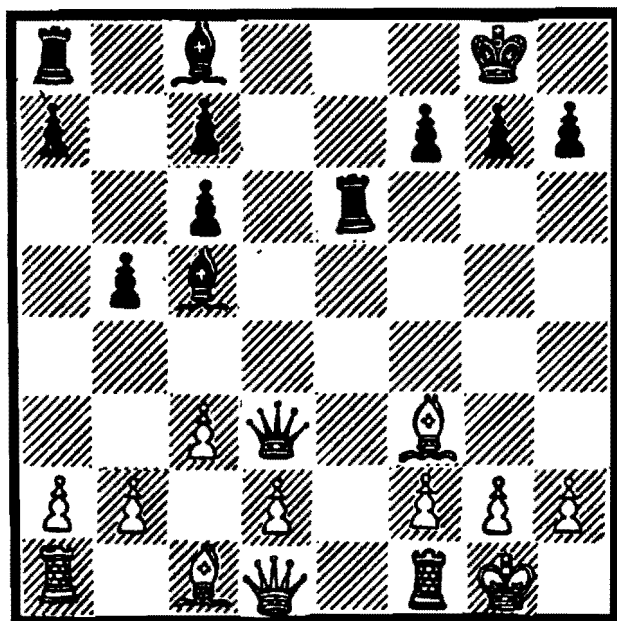
- | | |
|-------------|----------|
| 7. ... | d7 : c6 |
| 8. Cb5 — c4 | b7 — b5 |
| 9. Cc4 — e2 | Kf6 : e4 |

10. Кс3 : е4 Те8 : е4
 11. Се2 — f3? Те4 — е6
 12. с2 — с3? ...

Два неточних ходи, якими негайно скористався Морфі.

Не варто було його суперникові так нехтувати принципами розвитку фігур. Замість 12. с2 — с3? Паульсену слід було обов'язково грати 12. d2 — d3, щоб відкрити свого чорнопільного слона, зберігаючи рівні шанси. Тепер же Морфі сильним блокадним ходом паралізує ферзевий фланг білих.

- 12 ... Фd8 — d3



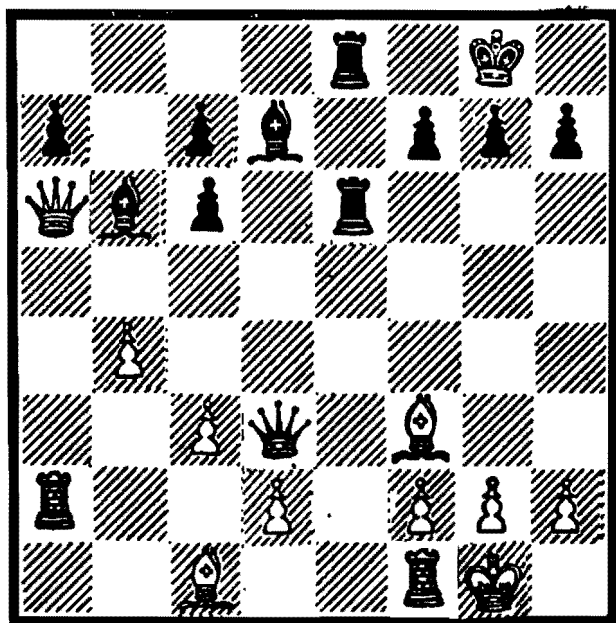
ДІАГРАМА 115

13. b2 — b4 Сс5 — b6
 14. a2 — a4 b5 : a4
 15. Фd1 : a4 Сс8 — d7

Морфі бездоганно провів партію, але припустився істотної неточності, яка давала можливість білим звільнитися від тиску. Сильніше було 15. ... Сс8 — b7, не допускаючи маневру 16. Фа4 — а6, який вів до

розміну чорного ферзя, або до розблокування пішака d2.

16. Та1 — а2? Та8 — е8
 17. Фа4 — а6 ...



ДІАГРАМА 116

Чорні вже створили загрозу 17. ... Фd3 : f1+ і 18. Те6—e1X. Паульсен хоче виправити неточність, припущену на п'ятнадцятому ході, але вже пізно. Морфі знаходить чудову комбінацію з жертвою ферзя, яка швидко веде до виграшу.

17. ... Фd3 : f3!!
 18. g2 : f3 Те6 — g6+
 19. Кpg1 — h1 Cd7 — h3
 20. Tf1 — d1 ...

Навіть після найкращого захисту 20. Фа6 — d3 чорні зберігають перевагу — 20. ... f7 — f5!
 21. Фd3 — c4+ Кpg8 — f8!

20. ... Ch3 — g2+
 21. Кph1 — g1 Cg2 : f3+
 22. Кpg1 — f1 Cf3 — g2+
 23. Кpf1 — g1 Cg2 — h3+]

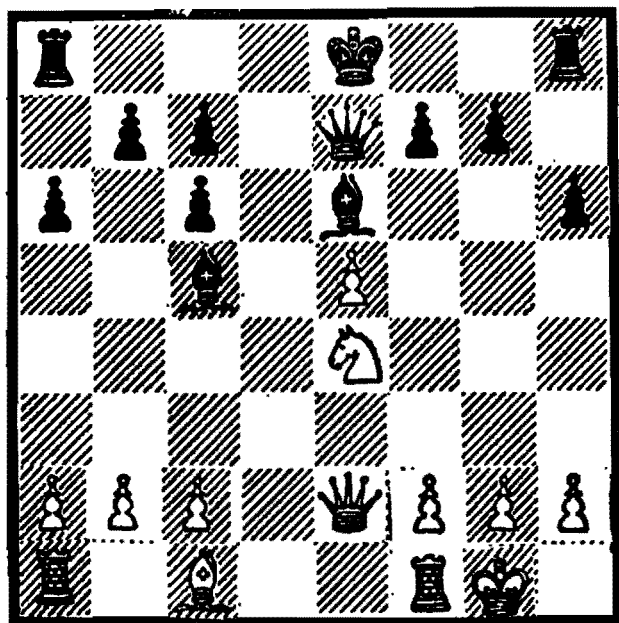
Морфі двічі міг завершити гру красивим матовим фіналом.

Замість 22. ... Cf3 — g2+, одразу вирішувало долю партії 22. ... Tg6 — g2! 23. Фа6 — d3! Tg2 : f2+ 24. Kpf1 — g1 Tf2 — g2+ 25. Kpg1 — f1 і 25. ... Tg2 — g1×. Ходом пізніше Морфі знову мав можливість блискуче завершити свою комбінацію. 23. ... Cg2 — e4+ 24. Kpg1 — f1 Ce4 — f5! 25. Фа6 — e2 Cf5 — h3+ і 26. Tg6 — g1×.

24. Kpg1 — h1	Cb6 : f2
25. Фа6 — f1	Ch3 : f1
26. Td1 : f1	Te8 — e2
27. Ta2 — a1	Tg6 — h6
28. d2 — d4	Cf2 — e3.

Білі здалися.

Ця партія, яка тривала 4 години, вже понад століття викликає інтерес у прихильників стародавньої гри.



ДІАГРАМА 117

Позиція, зображена на діаграмі 117, виникла в 14-й партії матчу Морфі — Левенталь, що відбувався 1858 року в Лондоні.

Становище, що склалося після 13-го ходу чорних, трохи кра-

ще для молодого американця. Морфі вишуканими позиційними маневрами збільшує перевагу.

У партії було:

14. Cc1 — e3! ...

Цей, на перший погляд не дуже доречний хід, показує глибоке розуміння Морфі позиційних методів боротьби. Білим вигідно розмінати чорнопільного слона партнера, але тільки на свого слона. Гірше 14. Ke4 : c5, після чого на дошці лишилися б різноколірні слони, що полегшило б захист чорних і перешкодило небезпечному просуванню пішака f2 — f4 — f5.

14. ...	Cc5 : e3
15. Фе2 : e3	Ce6 — f5?

У таких позиціях небезпечно витрачати час на недоцільне пересування фігур. Сильніше 15. ... 0 — 0 або 16. ... b7 — b6, готуючи довгу рокіровку.

16. Ke4 — g3 Cf5 : c2?

«Пішакоїдство» — характерна риса стилю гри більшості партнерів Морфі. Хоч це й неприємно, але треба було відступити слоном на d7, щоб на 17. f2 — f4 відповісти ходом 17. ... f7 — f6.

17. f2 — f4	g7 — g6
18. e5 — e6!	...

Тепер стає зрозумілою жертва пішака, яка насправді виявилася пасткою. Грізний піхотинець, який руйнує прикриття чорного короля, недоторканий. На 18. ... f7 : e6 буде 19. Фе3 — c3 з подвійним нападом на слона c2 й туру h8.

18. ...	Cc2 — f5
19. Kg3 : f5	g6 : f5
20. e6 : f7 +	Kpe8 : f7
21. Фе3 — h3	Фе7 — f6
22. Та1 — e1	Th8 — e8
23. Те1 — e5!	Kpf7 — g6
24. Тf1 — e1	Te8 : e5
25. Те1 : e5	Ta8 — d8
26. Фh3 — g3 +	Kpg6 — h7
27. h2 — h3	Td8 — d7
28. Фg3 — e3	b7 — b6
29. Kpg1 — h2	c6 — c5
30. Фе3 — e2	Фf6 — g6
31. Те5 — e6	Фg6 — g7
32. Фе2 — h5	Td7 — d5
33. b2 — b3!	...

Послідовною грою Морфі вивів білі фігури на ключеві позиції і поставив військо свого суперника в майже безвихідне становище.

Тура, король і ферзь чорних не можуть рухатися, бо це призводить до матеріальних втрат.

33. ...	b6 — b5
34. Те6 : a6	Td5 — d6
35. Фh5 : f5 +	Фg7 — g6
36. Фf5 : g6 +	Kph7 : g6

Тепер білі перевели гру у виграшне закінчення. Далі все зрозуміло без коментарів.

37. Та6 — a5	Td6 — b6
38. g2 — g4	c7 — c6
39. Kph2 — g3	h6 — h5
40. Та5 — a7	h5 : g4
41. h3 : g4	Kpg6 — f6
42. f4 — f5	Kpf6 — e5
43. Та7 — e7 +	Kpe5 — d6
44. f5 — f6	Tb6 — b8
45. g4 — g5	Tb8 — f8
46. Kpg3 — f4	c5 — c4
47. b3 : c4	b5 : c4
48. Kpf4 — f5	c4 — c3
49. Те7 — e3	

Чорні здалися.

ВІЛЬГЕЛЬМ СТЕЙНІЦ

Ера офіційних чемпіонів світу починається з славнозвісного уродженця Праги Вільгельма Стейніца (1836—1900). Сходження Стейніца на світовий п'єдестал шахової пошани проходило повільно.

У 1862 році двадцятишестирічний шахіст займає шосте місце в міжнародному турнірі в Лондоні. Але вже тоді він привернув загальну увагу знавців кількома чудовими комбінаційними партіями, зокрема, з Монгредієном, яку було визнано найкрасивішою в цьому змаганні.

У 1866 році Стейніц здобув перемогу в матчі з Андерсеном, а потім виграв поединки у видатних шахістів Берда (1866), Блекберна (1870) та Цукерторта (1872).

Нарешті, після виграшу другого матчу у Цукерторта (1886) Стейніца офіційно проголошують чемпіоном світу — першим в історії стародавньої гри.

Стейніц, як справжній шаховий лицар, побував у багатьох країнах, неодноразово перетинав Атлантичний океан, подорожуючи в США й на Кубу, де

у 1889 і 1892 роках зіграв два матчі з російським шахістом Чигоріним.

Відстояв свій титул чемпіона Стейніц і в поединку з англійським майстром І. Гунсбергом у 1890 році. А через 4 роки він програв матч молодому німецькому майстру Е. Ласкеру. Не щастить Стейніцу відібрати втрачене звання й у матчі-реванші, що відбувся наприкінці 1896 — на початку 1897 років у Москві.

Втрата титулу чемпіона дуже вплинула на Стейніца. Він ще успішно виступає в кількох міжнародних турнірах, але це вже не той чудовий борець, яким він був раніше. А за рік до смерті, вже тяжко хворий, Стейніц вперше опиняється у міжнародному Лондонському турнірі 1899 року за межею призерів — на десятому місці.

Вільгельм Стейніц був видатним шаховим теоретиком, багато зробив для розвитку теорії позиційної боротьби, захисту.

Він поглибив і узагальнив дослідження своїх видатних попередників: Петрова, Стаунтона, Морфі та інших. Щоправда, в деяких випадках висновки Стейніца були занадто прямолінійні, не підтверджувались конкретним аналізом партії, і це в якійсь мірі знижує значення його відкриттів.

Розглянемо одну з партій Стейніца, характерну для його творчості.

Стейніц **Зельман**

Французький захист

(Балтімора, 1885)

- | | |
|-------------|----------|
| 1. e2 — e4 | e7 — e6 |
| 2. d2 — d4 | d7 — d5 |
| 3. Kb1 — c3 | Kg8 — f6 |
| 4. e4 — e5 | Kf6 — d7 |
| 5. f2 — f4 | c7 — c5 |
| 6. d4 : c5 | Cf8 : c5 |
| 7. Kg1 — f3 | a7 — a6 |
| 8. Cf1 — d3 | Kb8 — c6 |
| 9. Фd1 — e2 | Kc6 — b4 |

Чорні хочуть розмінати білопільного слона. Адже після 9. ... 0 — 0 можлива відома комбінаційна жертва 10. Cd3 : b7+! Kpg8 : h7 11. Kf3 — g5+ і т. д.

- | | |
|--------------|-----------|
| 10. Cc1 — d2 | b7 — b5 |
| 11. Kc3 — d1 | Kb4 : d3+ |
| 12. c2 : d3 | Фd8 — b6 |

Краще 12. ... 0 — 0 з наступним f7 — f6, починаючи контратаку в центрі шахівниці. Тепер білі переходять в наступ на ферзевому фланзі.

- | | |
|-------------|----------|
| 13. b2 — b4 | Cc5 — e7 |
| 14. a2 — a3 | f7 — f5 |

І тут було краще 13. ... 0—0. Чорні даремно запирають гру на королівському фланзі, позбавляючи тут себе контргри, тоді як уразливі пункти на протилежному краю дошки, наприклад, поля a5 і c5 контролюються білими і можуть допомогти білим коням вторгнутися через ці «дірки».

- | | |
|--------------|----------|
| 15. Ta1 — c1 | Cc8 — b7 |
| 16. Cd2 — e3 | Фb6 — d8 |
| 17. Kf3 — d4 | Kd7 — f8 |

Тепер чорні надовго позбавлені рокіровки, і їхні тури роз'єднані.

18. 0 — 0 h7 — h5
19. Kd1 — c3 ...

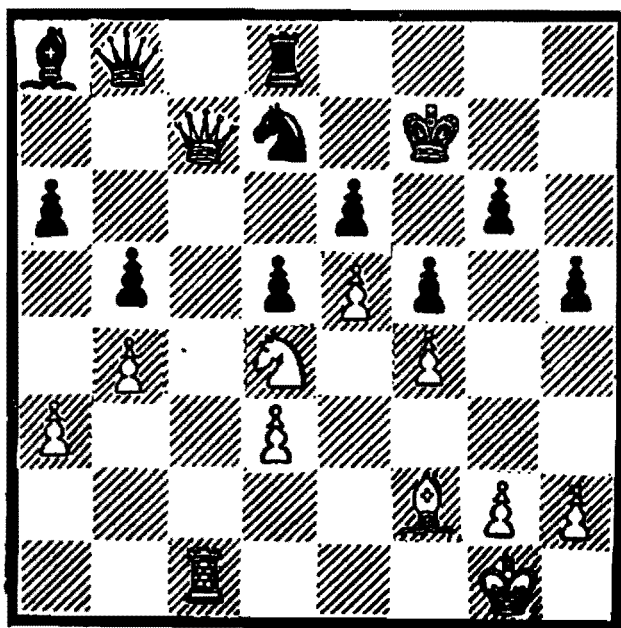
Розгляньте цей повчальний перехід коня. Адже завдяки багатогодовому маневру, білі захоплюють уразливий пункт а5, а згодом і важливіше поле с6, що створює плацдарм для вторгнення білих фігур.

19. ... Кре8 — f7
20. Кс3 — b1 g7 — g6
21. Кb1 — d2 Кf8 — d7
22. Кd2 — b3 Та8 — c8
23. Кb3 — a5 Сb7 — a8
24. Тс1 : c8! Фd8 : c8
25. Тf1 — c1 Фс8 — b8
26. Фе2 — c2! ...

Тепер єдиною відкритою вертикаллю «с» повністю заволоділи білі.

26. ... Се7 — d8
27. Ка5 — c6 Фb8 — b7
28. Кс6 : d8+ Th8 : d8
29. Фс2 — c7! Фb7 — b8
30. Се3 — f2! ...

Після розміну чорного слона поля його кольору дуже ослаблені — і на королівському, і на ферзевому флангах. Білі



ДІАГРАМА 118

майстерно використовують цю обставину.

30. ... Фb8 — b6
31. Кd4 — f3 Фb6 : c7
32. Тс1 : c7 Кpf7 — e8
33. Кf3 — g5 Кd7 — f8
34. Cf2 — c5! Кf8 — d7
35. Сс5 — d6

Чорні здалися.

У них виникло становище цугцвангу. Жодна фігура не може рухатися, а ходи пішаків швидко будуть вичерпані. Чудово, в суто позиційному стилі проведена Стейніцем партія!

МИХАЙЛО ЧИГОРІН

Одна з київських вулиць носить ім'я великого російського шахіста Михайла Івановича Чигоріна. Це данина трудящих української столиці шахісту, який часто відвідував місто на Дніпрі.

Нелегким було життя Чигоріна

(1850—1908). Його дідусь був солдатом у Суворова, а потім працював на Охтинському пороховому заводі. Там же працював майстром і батько Михайла Івановича. Після смерті батька (мати померла ще раніше) дев'ятирічного Мишка за

клопотанням родичів було прийнято до Гатчинського сирітського інституту. Вихованців погано харчували, били, саджали в карцер. А коли вони протестували, власті виключали заводіїв з інституту. Після одного такого бунту опинився за інститутською брамою і вісімнадцятирічний Чигорін.

В шахи Чигорін навчився грати порівняно пізно — в шістнадцять років, а серйозно почав займатися ними лише з двадцяти трьох років, граючи вже з досвідченими партнерами.

Надзвичайне обдарування допомагає молодому шахістові швидко висунутися в число найсильніших шахістів столиці, а згодом, після змагань у Петербурзькому турнірі 1878—1879 років, й усієї Росії.

Чигорін починає гідно представляти російські шахи на міжнародній арені, ділить перше й друге місце в Нью-Йоркському турнірі 1889 року з австрійським майстром М. Вейсом, посідає друге місце в турнірі, що відбувся в англійському місті Гастінгсі в 1895 році, де він зумів випередити і нового чемпіона світу Е. Ласкера, і ексчемпіона В. Стейніца, відомого німецького майстра З. Тарраша та інших, а також виходить переможцем Будапештського міжнародного турніру 1896 року.

Перший чемпіон світу В. Стейніц з властивою йому об'єктивністю, коли постало питання про гідного йому суперника в матчі, назвав Чигоріна.

Цей матч, що відбувався у Гавані в 1889 році, завершився перемогою Стейніца. В другому матчі Чигоріну теж не пощастило виграти, але на цей раз Стейніц досяг лише незначної переваги. Досить сказати, що останню партію матчу Чигорін програв через недогляд, досягнувши вже виграшного становища.

Цікавим виявився принциповий матч Чигоріна з Стейніцем по телеграфу (1891). В обох партіях чемпіон світу зазнав нищівної поразки.

В 1903 році Чигоріну вдалося здобути перемогу над другим чемпіоном світу Е. Ласкером у товариському тематичному матчі, партії якого гралися так званим «гамбітом Райса». Результат цієї зустрічі був 3,5 : 2,5 на користь російського шахіста.

Чигорін багато зробив для організації шахового життя та популяризації шахів у Росії. Вже в 1876 році він починає видавати журнал «Шахматный листок», який виходив до 1881 року і був першим етапом в об'єднанні російських шахістів. Чигорін надрукував у ньому «Курс дебютів» і «Курс закінчень гри», щоб дати аматорам систематизований матеріал з цих питань. Журнал перестав існувати через брак коштів. Таким же недовговічним було існування й наступних журналів Чигоріна — «Шахматный вестник» (1885—87) та «Шахматы» (1894). Чигорін редагував шахові відділи у щотижневику

«Всемирная иллюстрация», у газеті «Новое время» та в журналі «Нива».

Під час гастрольних поїздок по Росії Чигорін сприяв створенню шахових організацій в різних містах країни. Він мріяв про єдину шахову спілку в Росії, спрямовував на це всю свою пропагандистську діяльність. Таку спілку було створено 1914 року, та видатний шахіст не дожив до того дня.

Чигорін розглядав шахи в першу чергу як мистецтво, і був справжнім художником у цій грі. В теорії він незмінно відстоював принципи конкретного аналізу позиції, протиставляючи його загальній, інколи догматичній оцінці.

Палкому патріоту Росії не пощастило завоювати для батьківщини титул чемпіона світу. А це було його заповітною мрією. Та цього домоглися його послідовники: О. Альохін, М. Ботвинник, В. Смилов, М. Таль, Б. Спаський.

Подаємо одну з партій Михайла Чигоріна.

М. Чигорін У. Поллок

Гамбіт Еванса

(Нью-Йорк, 1889)

- | | |
|-------------|----------|
| 1. e2 — e4 | e7 — e5 |
| 2. Kg1 — f3 | Kb8 — c6 |
| 3. Cf1 — c4 | Cf8 — c5 |
| 4. b2 — b4 | Cc5 : b4 |
| 5. c2 — c3 | Cb4 — c5 |
| 6. 0 — 0 | d7 — d6 |
| 7. d2 — d4 | e5 : d4 |
| 8. c3 : d4 | Cc5 — b6 |
| 9. Kbl — c3 | Kc6 — a5 |

- | | |
|---------------|-----------|
| 10. Ccl — g5 | f7 — f6 |
| 11. Cg5 — f4 | Ka5 : c4 |
| 12. Фd1 — a4+ | Kpe8 — f7 |

Заслугує уваги продовження 12. ... Фd8 — d7 13. Фа4 : c4 Фd7 — f7.

- | | |
|---------------|----------|
| 13. Фа4 : c4+ | Cc8 — e6 |
| 14. d4 — d5! | Ce6 — d7 |
| 15. Kc3 — e2 | Фd8 — e8 |

Внаслідок цього невдалого маневру в чорних погіршується позиція. Слід було завершувати розвиток фігур, граючи 16. ... Kg8 — e7, щоб після 17. ... Th8 — e8 і 18. ... Kpf7 — g8 здійснити «штучну» рокіровку.

- | | |
|---------------|----------|
| 16. a2 — a4! | Kg8 — e7 |
| 17. Cf4 — e3 | Ke7 — g6 |
| 18. Ce3 : b6 | c7 : b6 |
| 19. Фc4 — b4! | Фe8 — e7 |

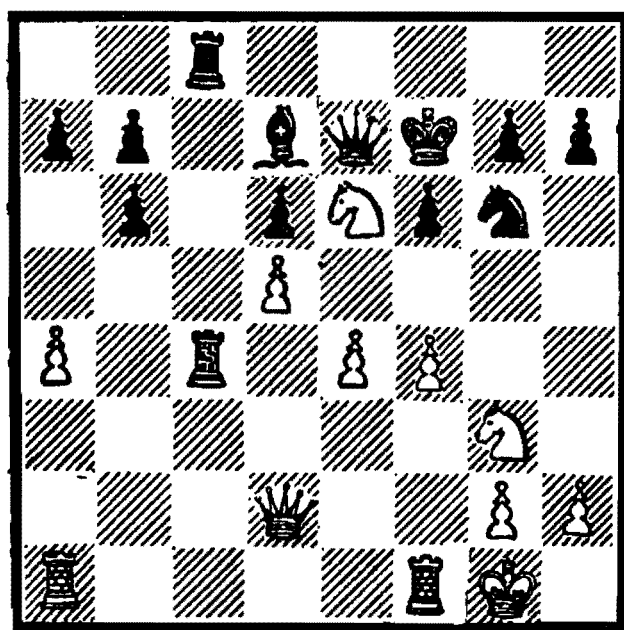
Тепер стає зрозуміло, що маневр 15. ... Фd8 — e8 призвів до втрати двох темпів. Коли б ферзь не рухався з поля d8, то чорні не втрачали б дорогоцінного часу і могли б при розміні слонів на b6 грати 18. ... a7 : b6, не послаблюючи пішака d6.

- | | |
|--------------|----------|
| 20. Ke2 — g3 | Ta8 — c8 |
| 21. Kf3 — d4 | Tc8 — c5 |
| 22. f2 — f4 | Th8 — c8 |
| 23. Фb4 — d2 | Tc5 — c4 |

Тепер чорні, замість того, щоб полювати на пішака, повинні були вжити заходів, аби запобігти вторгненню коня на e6. Вони, очевидно, не помітили, що після 24. Kf4 — e6! Cd7 : e6 25. d5 : e6+ Фе7 : e6 буде «пішакова виделка» — 26. f4 — f5 з виграшем коня g6. Замість

ходу в партії краще було 23. ... Kg6 — f8.

24. Kf4 — e6!



ДІАГРАМА 119

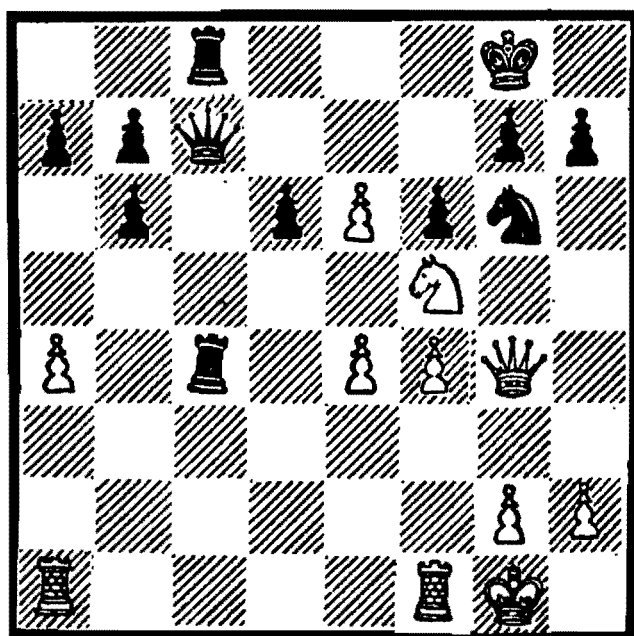
24. ... Kg6 — h4
25. Фd2 — d1! Cd7 : e6
26. d5 : e6+ Kpf7 — g8

І знову грізний пішак е6, що, мов кістка в горлі, на заваді в чорних — неприступний. На 26. ... Фе7 : е6 буде 27. f4 — f5! І після відступу ферзя 28. Фd1 — h5+ з виграшем коня h4.

27. Фd1 — g4! Kh4 — g6
28. Kg3 — f5! ...

Посилення тиску на королівському фланзі переростає в навальний штурм. В ході наступу Чигорін з великою майстерністю створює дотепні комбінації й пастки. Тепер і кінь f5 займає грізну позицію. А взяти пішака е6 знову не можна, бо після 28. ... Фе7 : е6 28. Kf5 — h6+ втрачається чорний ферзь.

28. ... Фе7 — c7



ДІАГРАМА 120

29. e6 — e7! ...

Тепер цей небезпечний пішак нібито перетнув позицію чорних навпіл. І на сьомій горизонталі цей «роботящий піхотинець» неприступний. Коня чорних на g6 зв'язано, і загрожує небезпечне h2 — h4 — h5.

29. ... Kpg8 — f7
30. Ta1 — d1 Фc7 — c5+
31. Kpg1 — h1. Tc8 — c6
32. e4 — e5!! ...

А тепер новий грізний пішаковий прорив, який гідно завершує цю чудову «вічно юну» партію великого шахіста.

32. ... f6 : e5

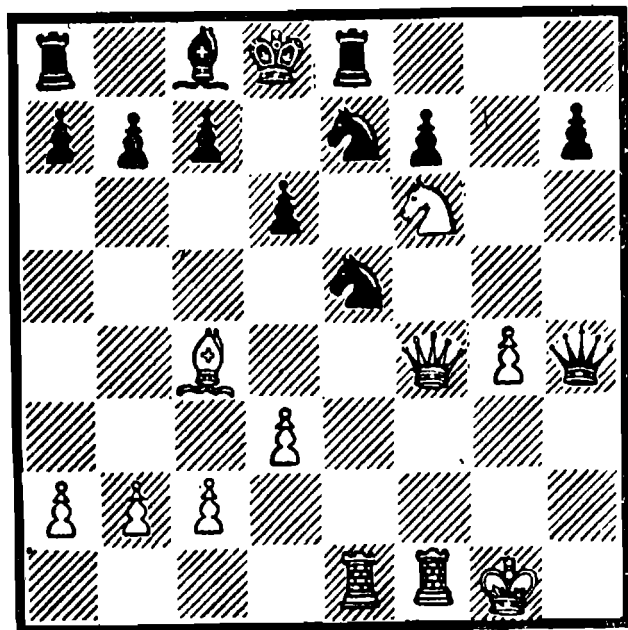
Якщо 32. ... d6 : e5, то 33. Td1 — d8 Kg6 : e7 32. Фg4 : g7+ Kpf7 — e6 35. Kf5 : e7! Фc7 : e7 36. f4 — f5×

33. Kf5 : d6+ ...

Новий грізний удар.

33. ... Tc6 : d6
 34. f4 : e5+ Td6 — f6
 35. e7 — e8Ф+! Kpf7 : e8
 36. Фg4 — d7+ Kpe8 — f8
 37. e5 : f6.

Чорні здалися.



ДІАГРАМА 121

Гра Чигоріна вже на початку його шахової кар'єри відзначалася глибокими задумами, яскравістю та оригінальністю комбінацій.

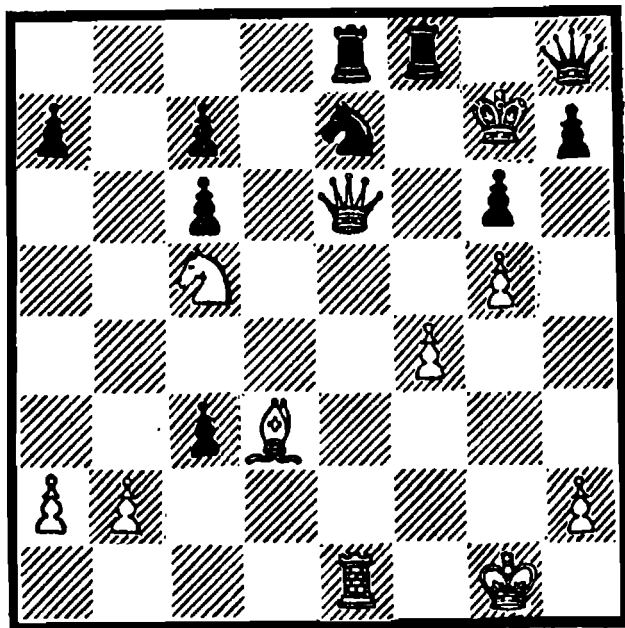
Позиція, зображена на діаграмі 121, виникла в партії Михайла Івановича, коли він ще був шахістом другої категорії. Це перше закінчення його партії, що з'явилося в пресі. Його було надруковано у шаховому відділі журналу «Всемирная иллюстрация» за 1874 рік.

Чигорін, який грав білими, у такий спосіб форсував перемогу:

1. Te1 : e5!! d6 : e5
 2. Фf4 : e5 Cc8 : g4
 3. Фе5 — d4+ Kpd8 — c8
 4. Cc4 — e6+! Kpc8 — b8

5. Kf6 — d7+ Kpb8 — c8
 6. Kd7 — c5+ Kpc8 — b8
 7. Kc5 — a6+ b7 : a6
 8. Фd4 — b4X.

Наведемо ще кілька прикладів комбінаційної гри видатного російського шахіста.



ДІАГРАМА 122

Ця позиція виникла в 16-й партії матчу Чигоріна з Шифферсом у 1880 році.

1. Фе6 : e7+! ...

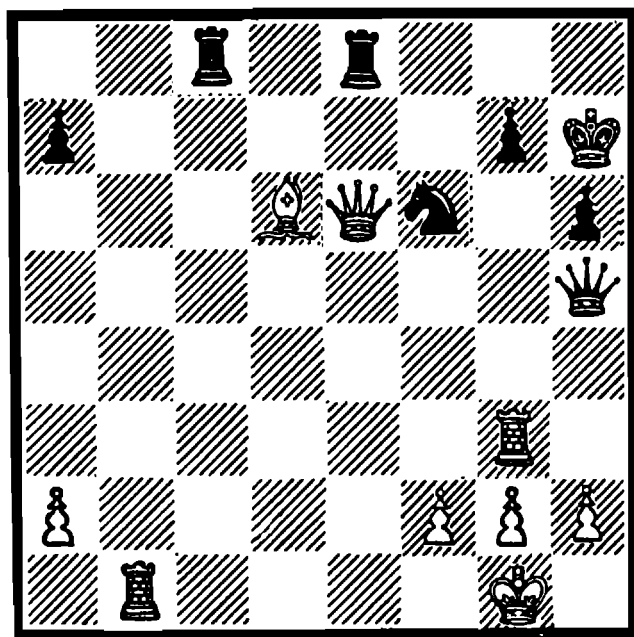
«Блискауча, геніальна комбінація!» — таку оцінку дав їй Стейніц.

1. ... Te8 : e7
 2. Tel : e7+ Tf8 — f7

На 2. ... Kpg7 — g8 було 6
 3. Cd3 — c4+ Tf8 — f7 4. Te7 — e8+ Kpg8 — g7 5. Kc5 — e6X.

3. Kc5 — e6+ Kpg7 — g8
 4. Te7 — e8+ Tfl — f8
 5. Te8 : f8X

Позиція на діаграмі виникла в партії Чигорін — Берд у Нью-Йоркському турнірі 1889 року,



ДІАГРАМА 123

яку Чигорін закінчив чудовою жертвою тури, після чого білі форсовано гнали чорного короля у свій табір, де й оголосили йому мат.

1. Tg3 : g7+!! Kph7 : g7
2. Tb1 — b7+ Kpg7 — g6
3. Фе6 — f7+ Kpg6 — f5
4. Tb7 — b5+ Kpf5 — e4
5. f2 — f3+ Kpe4 — e3

Після 38. ... Кре4 — d3 безпосереднього мата не було б, але чорні все одно не змогли б врятувати партію.

6. Фf7 — b3+ Кре3 — e2

Якщо 39. ... Кре3 — d2, то
40. Cd6 — f4+ Kpd2 — e1 41. Фb3 — b1+ Kpe1 — e2 42. Фb1 — f1×

7. Фb3 — b2+ Кре2 — d3
8. Фb2 — b1+ Kpd3 — e2
9. Tb5 — b2+ Кре2 — e3
10. Фb1 — e1+ Кре3 — d4
11. Фе1 — d2+ Kpd4 — c4
12. Tb2 — b4×

ЕМАНУЕЛЬ ЛАСКЕР

Емануель Ласкер (1868—1941) — в історії шахів посідає особливе місце. Він був другим чемпіоном світу й утримував це звання, як уже говорилося, найдовше — двадцять сім років. Але й після втрати почесного титулу Ласкер ще протягом двох десятиріч грав у багатьох міжнародних турнірах і добивався визначних успіхів.

У чому ж секрет такого плідного шахового довголіття? Адже досі нікому не пощастило перевершити його!

Передусім, Ласкер був чудовий боєць — витриманий і водночас енергійний. Його називали часто «залізний Лас-

кер». І в тій символіці була правда. Ласкер умів і добре атакувати, і вперто захищатися, коли мав гіршу позицію, очікував нагоду, щоб перейти в контратаку. І ніколи не втрачав самовладання. Він бездоганно володів технікою ендшпілю, розігрував його винятково точно, і це допомагало перемагати суперника.

До шахів майбутній чемпіон прилучився у дванадцять років. Учителем Емануеля був Бертольд Ласкер, його брат.

У двадцять один рік Емануель Ласкер здобуває перше місце у турнірі Німецької шахової спілки й дістає звання майстра.

І відтоді найближчі чотири роки виступає, часом успішно, в різних турнірах і матчах. Серед переможених ним були відомі майстри тих часів: німці Барделебен і Мізес, англійці Берд, Блекберн та інші.

І ось турнір в Нью-Йорку. На ньому він виграв усі партії. Що ж, можна спробувати... І Ласкер викликає на матч Стейніца. Цей матч відбувся в США 1894 року. Було зіграно 19 партій. З них Ласкер виграв 10, програв 5 і 4 зіграв унічію. Отже, перемога! Він стає чемпіоном світу!

Чимало видатних шахістів не одразу оцінили гру Ласкера, бо на цей раз його суперник грав слабкіше. Далися ознаки похилий вік і втома Стейніца. Проте подальші перемоги чемпіона засвідчували, що шахова корона дісталася справді гідному її майстрові. Він блискуче перемагає в Петербурзькому матчі-турнірі 1895—1896 років, де випередив Стейніца, Чигоріна і талановитого американського шахіста Пільсбері, у матчі-реванші з Стейніцем (Москва, 1896—1897), завойовує перші місця в Лондонському турнірі 1899 року і Паризькому 1900 року.

І дальші виступи Ласкера, особливо перемоги в матчах над неодноразовим чемпіоном США Ф. Маршаллом, німецьким гросмейстером З. Таррашем, виграші перших призів у міжнародних турнірах з найсильнішим складом, зокрема, у Петербурзі 1914 року, принесли

видатному шахістові пошану й загальне визнання.

Але на шаховому обрії з'явилися нові грізні бійці: кубинець Капабланка, тодішній чемпіон Росії Рубінштейн і згодом Альохін, які прагнули вибороти звання чемпіона світу.

У 1921 році Ласкер зустрівся в Гавані у двобої з Капабланкою і програв чотири партії при десятих нічиїх. І хоч у невдачі Ласкера певну роль відіграв незвичайний для нього тропічний клімат Куби, в основному результат був закономірний. Геніальний Капабланка грав у цьому змаганні блискуче і здобув перемогу заслужено.

Проте ті, хто після поразки Ласкера в цьому матчі втратив у нього віру, глибоко помилялися, бо экс-чемпіон ще довго демонстрував свою прекрасну гру. Так, у 1924 році Ласкер завойовує перше місце на великому міжнародному турнірі в Нью-Йорку, лишивши позаду і Капабланку, і Альохіна. А ще через 11 років на Московському міжнародному турнірі 1935 року він посів почесне третє місце, поступившись лише перед М. Ботвинником і С. Флором, зате випередив свого давнього суперника Капабланку та інших видатних гросмейстерів.

Ласкер був антифашистом. Після того, як гітлерівці захопили владу у Німеччині, він покинув батьківщину й емігрував до Радянського Союзу, де його гостинно прийняли.

Перед початком другої світової війни Ласкер поїхав

ненадовго до Сполучених Штатів Америки, але через хворобу дружини, а потім і свою, не зміг повернутися до СРСР і помер там у 1941 році.

Ласкер був не тільки майстром-бійцем, а й виступав як теоретик. Написав підручник з шахів, де виклав свої погляди на цю гру. Зокрема, він перший з шахових корифеїв вважав старанну підготовку до кожної партії неодмінною передумовою для досягнення успіху.

Ласкер був і вченим. Він мав ступінь доктора філософських і математичних наук. Його наукові праці дістали схвальну оцінку Альберта Ейнштейна. Ласкера обрали почесним членом Інституту математики Академії наук СРСР.

А тепер розглянемо деякі зразки творчості Ласкера.

Стейніц Ласкер

Віденська партія

(Лондон)

- | | |
|-------------|----------|
| 1. e2 — e4 | e7 — e5 |
| 2. Kb1 — c3 | Kg8 — f6 |
| 3. f2 — f4 | d7 — d5! |
| 4. d2 — d3 | ... |

Сильніше продовження в цьому варіанті 4. f4 : e5 Kf6 : e4 5. Kg1 — f3 Cf8 — e7 з приблизно рівною грою.

- | | |
|------------|----------|
| 4. ... | Kb8 — c6 |
| 5. f4 : e5 | Kc6 : e5 |
| 6. d3 — d4 | Ke5 — g6 |
| 7. e4 : d5 | ... |

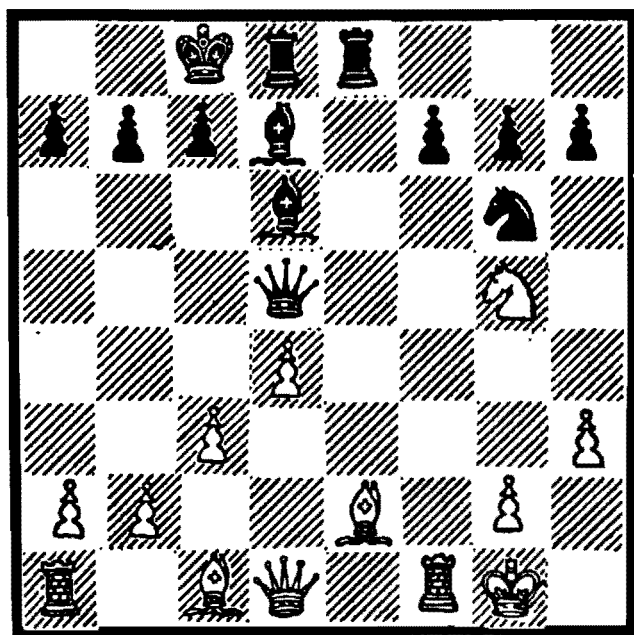
Не завдавало труднощів чорним і просування пішака на e5. Після 7. e4 — e5 Kf6 — e4

8. Kc3 : e4 d5 : e4 9. Cf1 — c4 c7 — c5! 10. c2 — c3 c5 : d4 11. c3 : d4 Cf8 — b4+ 12. Cc1 — d2 Cb4 : d2+ 13. Фd1 : d2 0 — 0 14. Kg1 — e2 Cc8 — e6 позиція чорних перспективніша.

- | | |
|---------------|------------|
| 7. ... | Kf6 : d5 |
| 8. Kc3 : d5 | Фd8 : d5 |
| 9. Kg1 — f3 | Cc8 — g4 |
| 10. Cf1 — e2 | 0 — 0 — 0! |
| 11. c2 — c3 | Cf8 — d6 |
| 12. 0 — 0 | Th8 — e8 |
| 13. h2 — h3? | Cg4 — d7 |
| 14. Kf3 — g5? | ... |

Чорні невимушено й просто розіграли початкову стадію партії, і білі вже починають відчувати певні труднощі. Краще було білим у цій позиції грати 14. Ce2 — d3, або 14. Cc1 — d2, переходячи до захисту. «Активний» хід конем на g5 є по суті втратою темпу і погіршує й без того нелегке становище Стейніца.

Після чотирнадцятого ходу чорних маємо позицію, зображену на діаграмі 124.



ДІАГРАМА 124

14. ... Kg6 — h4!

15. Kg5 — f3 Kh4 : g2!!

Красива комбінація, яка руйнує королівський фланг білих.

16. Kpg1 : g2 Cd7 : h3+!

17. Kpg2 — f2 ...

Взяття слона призвело б до швидкого мата. Наприклад:

17. Kpg2 : h3 Фd5 — f5+

18. Kph3 — g2 Фf5 — g4+

19. Kpg2 — h1 Фg4 — h3+

20. Kph1 — g1 Фh3 — g3+

21. Kpg1 — h1 Те8 — e4

22. Ccl — g5 Те4 — g4 з неминучими загрозами.

17. ... f7 — f6!

18. Tf1 — g1 g7 — g5!

Щоб перешкодити ходові 19. ... g5 — g4, білі змушені віддати фігуру. Тепер стає зрозумілою далекоглядність Ласкера, який відмовився 17-м ходом узяти туру f1. Матеріальні здобутки чорних виявилися більшими.

19. Ccl : g5 f6 : g5

20. Tgl : g5 Фd5 — e6

21. Фd1 — d3 Cd6 — f4

22. Tal — h1 Cf4 : g5

23. Kf3 : g5 Фе6 — f6+.

24. Ce2 — f3 Ch3 — f5

Тепер можна підрахувати баланс матеріальних сил. У чорних зайва якість, а становище білого короля небезпечне.

25. Kg5 : h7! Фf6 — g6

26. Фd3 — b5 c7 — c6!

27. Фb5 — a5 Те8 — e7

28. Th1 — h5 Cf5 — g4

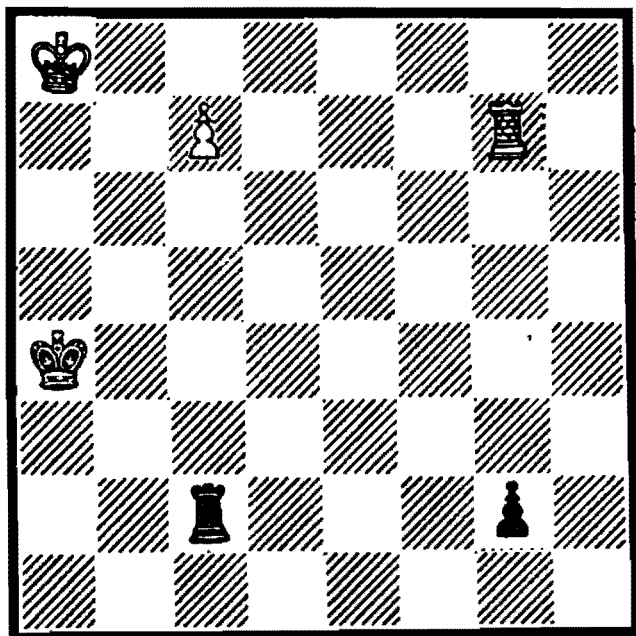
29. Th5 — g5 Фg6 — c2+

30. Kpf2 — g3 Cg4 : f3

Білі здалися.

За красиву гру в цій партії Ласкеру було присуджено спеціальний приз.

Подивіться цікавий і по-вчальний етюд Ласкера. Незважаючи на обмаль матеріалу, що залишилося на дошці, Ласкер зумів створити позицію, нібито вихоплену з практичної партії, насичену змістовною грою. (Діаграма 125).



ДІАГРАМА 125

1. Кра8 — b7 Тc2 — b2+

Загрожувало 2. Tg7 : g2 з виграшем.

2. Kpb7 — a6 Tb2 — c2

3. Tg7 — g4+ Кра4 — a3

4. Кра6 — b6 Тc2 — b2+.

5. Kpb6 — a5 Tb2 — c2

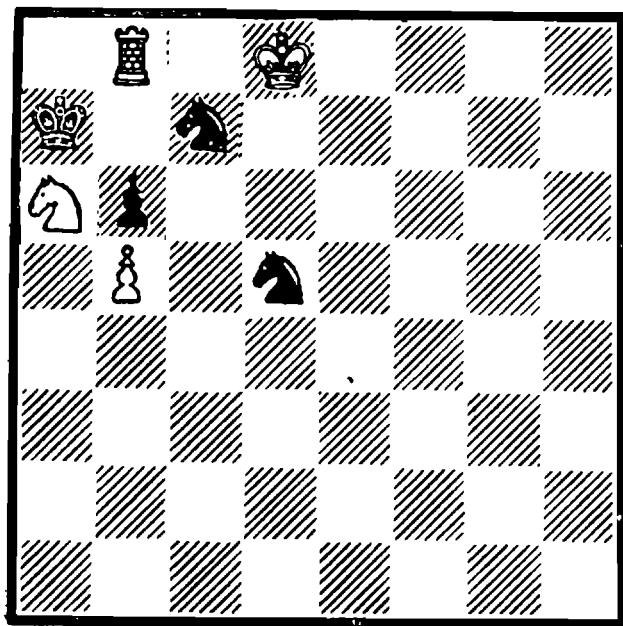
Здається, білі нічого не досягли й повинні знову захищати пішака c7, після чого — нічия. Але...

6. Tg4 — g3+ Кра3 — a2

7. Tg3 : g2! Тc2 : g2.

Через зв'язку чорні не можуть брати пішака і повинні

взяти туру, після чого білі проводять пішака у ферзі й виграють.



ДІАГРАМА 126

Ласкер не любив грати так званих «легких» або блискавичних партій, але якось у Берліні він зіграв кілька «блітц»-партій з Капабланкою. Очкова перевага була на боці кубин-

ця, але Ласкеру вдалося в одній із зустрічей створити справжній етюд. Положення, зображене на діаграмі 126, здається нічийним. Якщо білі зіграють 1. Ка6 : с7 Кd5 : с7 2. Крd8 : с7, то буде пат. І все ж виграш, і дуже красивий, є. Ось він:

1. Ка6 : с7! Кd5 : с7
2. Tb8 — a8+! Кс7 : a8

Після 2. ... Кра7 : a8
3. Крd8 : с7 Кра8—a7 4. Крс7—с6 пішакове закінчення безнадійне для чорних. 4. ... Кра7—a8 5. Крс6 : b6.

3. Крd8 — с8!

І чорні, що потрапили в цугцванг, програють спочатку коня, а потім і пішака b6. В усіх варіантах гра зводиться до теоретичного пішакового закінчення, виграшного для сильнішої сторони.

ХОСЕ-РАУЛЬ КАПАБЛАНКА

Куба — батьківщина третього в історії шахів чемпіона світу. Незважаючи на малочисельність населення та віддаленість острова від європейських та американських культурних центрів, тут вирувало шахове життя.

У столиці Куби — Гавані багатими плантаторами було створено чудовий шаховий клуб, який відвідало чимало видатних шахістів.

У 1862 році в Гавані виступив Поль Морфі, який приїхав

в ореолі слави непереможного гравця, і зіграв ряд яскравих партій з талановитим чемпіоном Куби — рабом, негром Феліксом.

Сюди приїздили Стейніц і Ласкер, кращі англійські майстри Блекберн та Гунсберг, американський чемпіон Пільсбері та багато інших. Особливу популярність завоював тут видатний російський шахіст Чигорін, якого запрошував Гаванський шаховий клуб у 1889, і 1892 роках для поєдинків з Стейніцем,

а в 1890 році на показовий матч з Гунсбергом. Багато партій Чигорін зіграв і з найсильнішими кубинськими майстрами.

Звичайно, все це сприяло поширенню шахової гри серед населення.

В 1888 році у сім'ї гаванського аматора шахів народився син, якому згодом судилося прославити свою батьківщину й стати славним шахістом, чемпіоном світу.

Хосе-Рауль навчився грати, коли йому було чотири роки. Якось він грав з батьком і виграв. Батька вразив успішний дебют сина, і він привів щасливого дебютанта до місцевого шахового клубу. Хлопчик і тут відзначився, здобувши перемогу над одним із сильніших шахістів Куби — Іглесіасом, правда... взявши наперед туру.

Очевидно, батьки Хосе-Рауля правильно робили, що не дозволяли йому часто грати в шахи. Клуб він відвідував у неділю, зрідка грав дома. Але й ці поодинокі партії свідчили про швидке зростання класу гри дитини. Юний віртуоз уже в 12 років переміг майже всіх сильніших шахістів Куби, а ще через два роки виграв матч у чемпіона острова досвідченого майстра Корсо.

Згодом Капабланка вступив до Колумбійського університету і відвідував славнозвісний Манхеттенський шаховий клуб, де успішно грав так звані «блискавичні» партії, поповнював свої шахові знання і був уже, як він сам гадав, цілком

підготовлений до найсерйозніших шахових битв.

Американських шахістів незабаром чекала сенсація: мало-відомий юнак викликав на матч відомого гротмейстера, неодноразового чемпіона США Ф. Маршалла, і розгромив його. Він виграв вісім партій, зробив 14 нічиїх і лише одну програв. То було в 1909 році.

А ще через два роки Капабланка взяв участь у великому міжнародному турнірі, що відбувався в іспанському курортному місті Сан-Себастьяно. Умови цього змагання були незвичайні. На турнір запрошувалися лише переможці великих міжнародних змагань (тепер — це гротмейстери, але тоді цього титулу ще не існувало), або ті, хто за 10 років завоював не менше, як два третіх призи. І хоч деякі шахісти заперечували проти запрошення молодого майстра, Капабланку всё ж допустили до змагання. І тут він здобув блискучу перемогу.

Вже тоді талановитий кубинець вніс багато нового в теорію та практику шахів. Його гри були притаманні філігранна техніка, досконала реалізація найменшої переваги. Створюючи складні стратегічні плани, він реалізував їх винятково точно, дуже швидко оцінював найскладніші позиції, не знаючи дошкульних цейтнотів. Це був справжній шахіст-віртуоз.

Капабланка так сформулював свої шахові принципи: у серединній стадії гри найголовніше полягає в координації дій

своїх фігур, в ендшпілі треба грати точно, не втрачати темпів. І цих принципів Капабланка додержувався неухильно.

Ласкер, пильно придивляючись до нової шахової зірки, висловив думку, що йому доведеться незабаром зустрітися в поединку за світову шахову корону саме з обдарованим Капабланкою.

У Петербурзькому турнірі grosмейстерів 1914 року боротьба за перший приз розгорнулася між Капабланкою і Ласкером. Лише на фініші чемпіоніві пощастило випередити свого суперника на півочка.

Але матч за світову першість відбувся лише через сім років. Ласкер, який двадцять сім років утримував шахову корону, вперше зазнав поразки. Його переміг Капабланка.

Виборов Капабланка перше місце і в Лондонському міжнародному турнірі 1922 року. Але турнір grosмейстерів, що відбувся в Нью-Йорку 1924 року, показав, що в грі Капабланки є уразливі місця. Майже за 10 років він не мав жодної поразки, а в цих змаганнях уже в п'ятому турі програв партію відомому чехословацькому grosмейстеру Реті. Перше місце в турнірі тоді зайняв Ласкер, друге — Капабланка і третє — Альохін. Ще гірше виступив Капабланка в Московському міжнародному турнірі 1925 року, де він зайняв третє місце.

1927 року Капабланку чекали і великий успіх — перше місце в міжнародному турнірі у

Нью-Йорку, де брали участь найкращі grosмейстери світу, і втрата титулу чемпіона в матчі з Альохіним, який відбувався в столиці Аргентини Буенос-Айресі. Багатотижнева боротьба принесла перемогу росіянинові.

Після втрати шахової корони Капабланка став частіше виступати в змаганнях, але стабільність його гри була вже втрачена, і поряд з успіхами приходять невдачі.

У 1936 році стався новий злет колишнього чемпіона. Капабланка виборов перше місце у III Московському міжнародному турнірі, ділить з М. Ботвинником перші два місця в Ноттінгемському турнірі, випередивши тодішнього чемпіона світу Ейве і двох экс-чемпіонів — Ласкера та Альохіна.

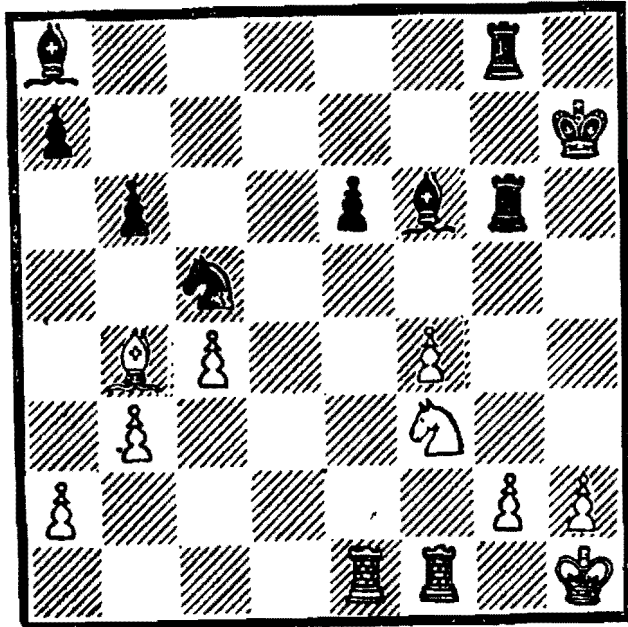
Але потім знову починаються невдачі. Майже повним провалом закінчився для нього АВРО-турнір у Голландії, де він вперше не набрав 50 процентів можливих очок. Щоправда, кубинець ще показав у 1939 році непогані результати на турнірі у Маргеті та на Всесвітній олімпіаді в Аргентині. Але якраз під час цих змагань розпочалася друга світова війна, і шахове життя надовго завмерло. Капабланка, мабуть, вже втратив надію повернути світову першість. Навіть, коли Альохін, щоб виїхати з окупованої Європи, запропонував йому зіграти матч-реванш в Америці, Капабланка не виявив особливої зацікавленості до пропозиції

чемпіона. Невдовзі він захворів і помер у березні 1942 року.

Після його смерті Альохін із співчуттям писав про ушанованого шахіста: «Капабланку передчасно вирвано з шахового світу. З його смертю ми втратили найвеличнішого шахового генія, рівного якому ми ніколи не побачимо».

Кубинський народ вшановує пам'ять свого шахового митця. Кожного року в Гавані відбуваються великі міжнародні турніри — меморіали Капабланки, в яких беруть участь найкращі шахісти світу. На Кубі створено чимало клубів імені Капабланки, випускаються поштові марки з портретами славетного кубинця.

Ось кілька прикладів його шахової творчості.



ДІАГРАМА 127

Позиція на діаграмі 127 склалася після 26-го ходу тринадцятирічного Хосе-Рауля Капабланки у матчі з чемпіоном

Куби Корсо, що відбувався 1902 року в Гавані. Далі було:

27. Сb4 : c5 ...

Корсо, який грав білими, має три пішаки за фігуру і прагне розмінами послабити атаку юного партнера.

27. ... Tg6 : g2!

Несподівана й красива комбінація, яка найшвидше веде до мети.

28. Сс5 — e3 ...

Про чудовий комбінаційний зір юного шахіста свідчить заготований ним варіант: на ходи 28. Сс5 — a3 або Сс5 — g1 чорні оголосили б мат за п'ять ходів — 28. ... Tg6 — g1+! 29. Tf1 : g1 Ca8 : f3+ 30. Tg1 — g2 Cf3 : g2+ 31. Kph1 — g1 Cf6 — d4+ 32. Tel — e3 Cd4 : e3X. У партії Капабланка зіграв так:

28. ... Cf6 — h4

29. Tel — d1 Ch4 — f2!!

Красивий хід на комбінаційну тему «перетинання». Чорний слон пішов під удари слона й тури, а брати його не можна. На 30. Се3 : f2 буде відповідь 30. ... Ca8 : f3 і мат наступним ходом. Не уникнути мата й після 30. Tf1 : f2 Tg2 : f2 і 31. ... Ca8 : f3X. Жертвою тури білі трохи затримують неминучу поразку.

30. Td1 — d7+ Kph7 — h6

31. Td7 — d5 Cf2 : e3

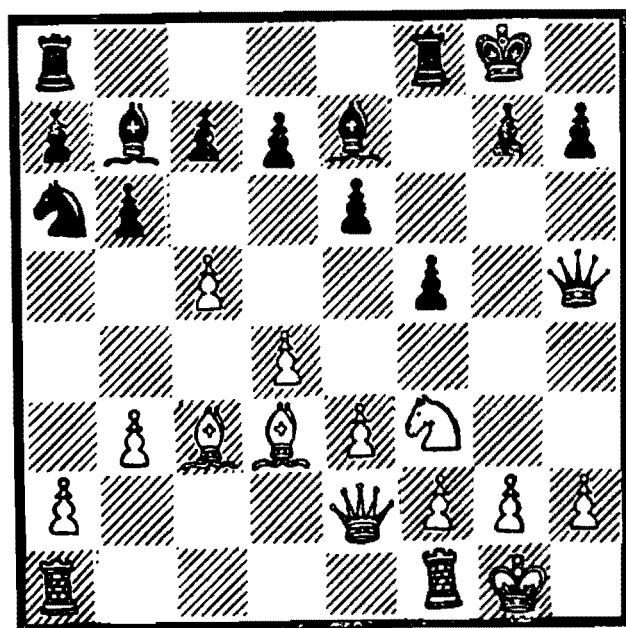
32. Kf3 — g5 Tg2 : g5!

33. f4 : g5+ Tg8 : g5

34. Tf1 — f6+ Kph6 — h5

35. Th6 : e6 Ca8 : d5+

Білі здалися.



ДІАГРАМА 128

А ось на діаграмі 128 партія з Моррісоном, зіграна уже чемпіоном світу Капабланкою на Лондонському міжнародному турнірі — через 20 років після його поединку з Корсо.

Позиція на діаграмі виникла після помилкового ходу білих 13. c4 — c5?. Капабланка, який грав чорними, майстерно розвиває тиск на послаблені білі поля.

- | | |
|--------------|----------|
| 13. ... | Ка6 — b8 |
| 14. b3 — b4 | Се7 — f6 |
| 15. Та1 — c1 | Кb8 — c6 |
| 16. e3 — e4? | ... |

Білі прагнуть оволодіти центром, але не передбачають красивої відповіді партнера.

- | | |
|-------------|-----------|
| 16. ... | Кс6 — e7! |
| 17. e4 — e5 | Ке7 — d5! |

Після прийняття жертви — 18. e5 : f6 чорні виграють ходом 18. Кd5 — f4.

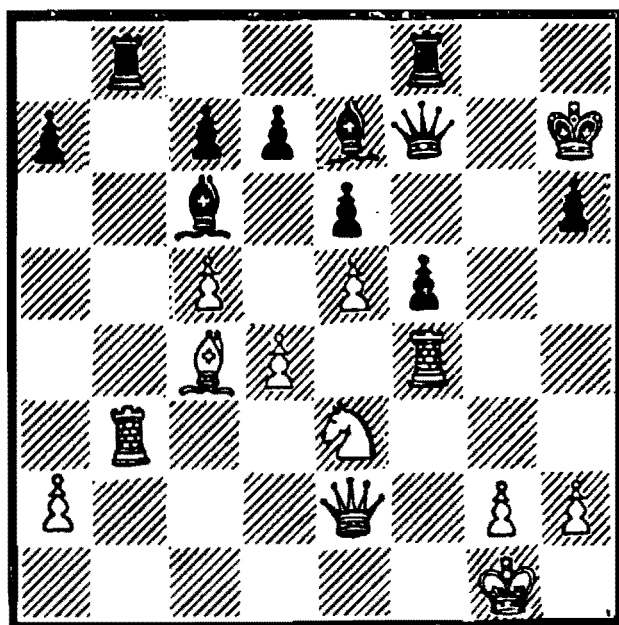
- | | |
|--------------|-----------|
| 18. Сс3 — d2 | Сf6 — e7 |
| 19. Кf3 — e1 | Фh5 — f7 |
| 20. f2 — f4 | Та8 — b8! |

Чорні зашкоджують розміну свого сильного білопольного слона. На 21. Cd3 — a6 буде 21. ... Сb7 — a8, готуючи розкриття вертикалі «b».

- | | |
|--------------|----------|
| 21. Cd3 — c4 | b6 : c5 |
| 22. b4 : c5 | h7 — h6 |
| 23. Ке1 — c2 | g7 — g5 |
| 24. Тc1 — b1 | g5 : f4 |
| 25. Тb1 — b3 | Сb7 — c6 |

Білі загрожували здвоїти свої тури.

- | | |
|--------------|-----------|
| 26. Cd2 : f4 | Кpg8 — h7 |
| 27. Кc2 — e3 | Кd5 : f4 |
| 28. Тf1 : f4 | ... |



ДІАГРАМА 129

- | | |
|---------|----------|
| 28. ... | Се7 — g5 |
|---------|----------|

Красива жертва, яка дає чорним сильну атаку.

- | | |
|--------------|-----------|
| 29. Тf4 : f5 | Сg5 : e3+ |
| 30. Фе2 : e3 | ... |

Брати слона турою не можна, бо у відповідь на це чорні грають 30. ... Фf7 : f5 31. Сс4 — d3 Тb8 — b1+.

30. ... Фf7 — g6!
 31. Tf5 — f2 Сс6 : g2!
 32. Tb3 : b8? ...

Білі, звичайно, не могли прийняти жертву слона, бо після 32. Tf2 : g2 чорні одразу вигравали ходом 32. ... Фg6 — b1+. У цьому й полягав основний задум комбінації, проведеної кубинцем. Замість ходу в тексті, який веде до значно кращого для чорних ендшпілю, треба було грати 32. Фе3 — g3, зберігаючи певні шанси на нічию.

32. ... Сg2 — e4+
 33. Фе3 — g3 Tf8 : b8
 34. Фg3 : g6+ Kph7 : g6
 35. Tf2 — f6+ Kpg6 — g7
 36. Tf6 — f4 Се4 — f5
 37. Tf4 — f3 Tb8 — b1+
 38. Kpg1 — f2 Tb1 — b2+
 39. Kpf2 — g3 Tb2 — d2
 40. Tf3 — f4 a7 — a5!

Цей маневр чорних веде до перемоги. Білі не можуть зашкодити просуванню пішака з а5 на а4.

41. h2 — h4 c7 — c6
 42. Kpg3 — f3 a5 — a4
 43. Kpf3 — e3 Td2 — c2

План чорних полягає в тому, щоб розмінати свого пішака d7 на пішака a2 і створити віддаленого прохідного, який вирішить долю партії.

44. Сс4 — a6 Тс2 : a2
 45. Са6 — c8 Та2 — a3+
 46. Кре3 — e2 Та3 — c3
 47. Сс8 : d7 a4 — a3
 48. d4 — d5 ...

Ціною пішака білі намагаються також створити прохідного, активізувати свою туру,

але це вже не рятує їхнього становища.

48. ... c6 : d5
 49. c5 — c6 Kpg7 — f7
 50. Tf4 — a4 Kpf7 — e7
 51. Та4 — a8 d5 — d4
 52. Та8 — e8+ Кре7 — f7
 53. Те8 — a8 Cf5 — e4
 54. Та8 — a7 Тс3 — c2+
 55. Кре2 — d1 d4 — d3
 56. Cd7 — c8+ Kpf7 — g6.
 Білі здалися.

Наводимо ще одну партію, зіграну Капабланкою в цьому ж турнірі з югославським гросмейстером М. Відмаром.

Капабланка Відмар Ферзевий гамбіт

- | | |
|-------------|----------|
| 1. d2 — d4 | d7 — d5 |
| 2. Kg1 — f3 | Kg8 — f6 |
| 3. c2 — c4 | e7 — e6 |
| 4. Kbl — c3 | Cf8 — e7 |
| 5. Ccl — g5 | Kb8 — d7 |
| 6. e2 — e3 | 0 — 0 |
| 7. Tal — cl | c7 — c6 |
| 8. Фd1 — c2 | d5 : c4 |

З цим ходом можна було б не квапитися. Частіше грають 8. ... a7 — a6, щоб почекати, поки білі зіграють Cf1 — d3, й лише тоді розмінювати пішаків на c4, щоб виграти ходом пішака з b7 — на b5 темп для нападу й флангового розвитку свого білопольного слона.

- | | |
|--------------|----------|
| 9. Cf1 : c4 | Kf6 — d5 |
| 10. Cg5 : e7 | Фd8 : e7 |
| 11. 0 — 0 | b7 — b6? |

Неточність, яка переконливо спростовується білими. Капабланка в цьому положенні,

коли грав чорними раніше, ходив
11. ... Kd5 : c3 і потім, після
12. Фс2 : c3,— 12. b7 — b6, роз-
виваючи свого слона й готуючи
важливе просування пішака на
c5.

12. Kc3 : d5! c6 : d5
13. Cc4 — d3 h7 — h6
14. Фс2 — c7 ...

Скориставшись із помилко-
вого 11-го ходу чорних, Капа-
бланка заволодів єдиною від-
критою вертикаллю «с».

14. ... Фе7 — b4
15. a2 — a3!! ...

Такі тонкі жертви пішаків
вимагають і чудового розумін-
ня позиції і найточнішого роз-
рахунку. Чорні прагнуть якось
розвинути свої сили, зокрема,
ввести у гру білопольного сло-
на, що зав'яз на восьмій гори-
зонталі, та коня.

Коли б білі, не вдумуючись
у тонкощі ситуації, зіграли
15. b2 — b3, захищаючи свого
пішака, чорні змогли б вирва-
тися з кліщів, граючи приміром
так: спочатку ферзем на a3, по-
тім конем на f6 і, нарешті, змог-
ли б вивести слона на a6, щоб
розмінами вирівняти сили. Хід
білих руйнує цей захисний
план.

А що було б, якби чорні взя-
ли пішака? Капабланка заготу-
вав такий варіант: 15. ... Фb4:b2
16. Tc1 — b1! (жертва другого
пішака) 16. ... Фb2 : a3 17. Cd3—
b5! Фа3 — e7 18. Cb5 — c6
Ta8 — b8 19. Kf3 — e5 Фе7 — d8
20. Фс7 : a7! Kd7 : e5 21. d4 : e5,
і чорні втрачають фігуру.

15. ... Фb4 — a4

Капабланка швидко знайшов
комбінацію з жертвою двох пі-
шаків, хоч повинен був переві-
рити ще чимало варіантів. А
Відмар після тривалого розду-
му пересвідчився у правильно-
сті розрахунків Капабланки й
відхиляє такий небезпечний да-
рунок:

16. h2 — h3! ...

Своєрідний цугцванг. Жодна
фігура чорних не має доцільно-
го ходу.

- | | |
|--------------|----------|
| 16. ... | Kd7 — f6 |
| 17. Kf3 — e5 | Cc8 — d7 |
| 18. Cd3 — c2 | Фа4 — b5 |
| 19. a3 — a4 | Фb5 : b2 |

Наступним ходом Капаблан-
ка утруднює собі перемогу.
Що ж, навіть видатні гросмей-
стери не завжди застраховані
від помилок, хоч вони й трап-
ляються в них дуже рідко.

20. Ke5 : d7? ...

Одразу вигравало фігуру та-
ке продовження 20. Tc1 — b1
Фb2 — a2 21. Cc2 — b3.

20. ... Ta8 — c8!

Ось у цьому проміжному
ході й сенс маневру чорних.

- | | |
|---------------|-----------|
| 21. Фс7 — b7! | Kf6 : d7 |
| 22. Cc3 — h7+ | Kpg8 : h7 |
| 23. Tc1 : c8 | Tf8 : c8 |
| 24. Фb7 : c8 | ... |

Тепер білі виграли якість,
але їм треба ще подолати де-
які технічні труднощі.

- | | |
|---------------|-----------|
| 24. ... | Kd7 — f6 |
| 25. Tf1 — c1 | Фb2 — b4 |
| 26. Фс8 — c2+ | Kph7 — g8 |

27. Фс2 — с6! Фb4 — a3
 28. Фс6 — a8+ Кpg8 — h7
 29. Тс1 — с7! Фa3 : a4
 30. Тс7 : f7 Фa4 — d1+
 31. Кpg1 — h2 Фd1 — h5
 32. Фa8 : a7 Фh5 — g6 .

Капабланка, маючи якість і зайвого пішака, здобуває перемогу:

33. Tf7 — f8 Фg6 — f5
 34. Tf8 — f7 Фf5 — g6

35. Tf7 — b7 Кf6 — e4
 36. Фa7 — a2 e6 — e5
 37. Фa2 : d5 e5 : d4
 38. Tb7 — b8! Ке4 — f6
 39. Фd5 : d4 Фg6 — f5
 40. Tb8 : b6 Фf5 : f2
 41. Фd4 — d3+ Кph7 — g8
 42. Tb6 — b8+

У відповідь на 42. ... Кpg8—f7 білі грають 43. Tb8—b7+ Кpf7—g8 44. Фd3—g6. Тому чорні визнали свою поразку.

ОЛЕКСАНДР АЛЬОХІН

Олександр Олександрович Альохін (1892—1946) вже з дитинства захоплювався шахами. Як згадували його рідні, він у дитячі роки цілими ночами розбирав шахові партії, аналізував окремі їхні положення.

Олександрові допомагав його старший брат Олексій, теж великий шанувальник мудрої гри, який згодом був одним з організаторів шахового руху в Радянській Україні.

Як тільки Олександр захопився грою, то завів зошити, куди занотовував зіграні партії, коментуючи їх. У цих зошитах були досить оригінальні й цікаві думки, що свідчили про небиякий хист юного Саші.

Талант і виняткова працездатність юнака були необхідною передумовою великих спортивних успіхів. Очевидно, корисною була для Альохіна й гра через листування. Вона сприяла розвиткові виняткової пам'яті, що згодом дало йому

можливість проводити рекордні сеанси одночасної гри всліпу на багатьох дошках.

У 1909 році шістнадцятирічний Альохін здобуває першу значну перемогу — завойовує перший приз у Всеросійському турнірі аматорів. Тоді ж йому було присвоєно звання майстра, або як тоді казали—«маестро».

З того часу Альохін успішно бере участь в багатьох міжнародних змаганнях. Найвідповідальнішим для нього був виступ у Петербурзькому турнірі 1914 року, де вперше молодий майстер зустрівся з корифеями шахової гри Ласкером і Капабланкою та іншими визначними гротмейстерами. Третій приз у цьому турнірі висував Альохіна в число можливих претендентів на матч з чемпіоном світу.

Перша світова війна тимчасово перервала виступи Альохіна. 1920 року він бере участь в першому шаховому чемпіонаті Радянської країни — шаховій

олімпіаді, де завойовує перше місце й звання чемпіона РРФСР.

1921 року Альохін після виступу за кордоном на міжнародному турнірі не повернувся на батьківщину. На жаль, цю велику політичну помилку йому так і не довелося виправити.

Кульмінаційним моментом в шаховій кар'єрі Альохіна став його матч з Капабланкою, в 1927 році. Змагання відбувалося в Буенос-Айресі (Аргентина) й тривало кілька місяців. Після важкої виснажливої гри Альохін здобув перемогу. Він виграв шість партій, три програв і двадцять п'ять зіграв унічию. Чемпіоном світу став вихованець російської школи шахового мистецтва.

Співставляючи гру Альохіна й Капабланки, Ласкер писав: «Капабланка прагне точності, вдаючись до наукових методів. Альохін же над усе — художник, у нього більше пошуків, а в принципі така творчість вища, особливо, якщо вона виявляється в боротьбі».

Дальші роки проходять під знаком нових тріумфальних перемог нового чемпіона світу. Він виграє два матчі у гросмейстера Ю. Боголюбова. Бере кілька перших місць у міжнародних турнірах.

Але незабаром у геніального шахового митця наступає творча криза. Відрив від Батьківщини, життя на чужині завдало йому моральної травми. Він поволі став втрачати спор-

тивну форму. І коли знову прийшло важке випробування — матч з голландським гросмейстером М. Ейве, Альохін зазнав поразки.

Екс-чемпіон був глибоко вражений цією невдачею. Він знаходить у собі сили, мобілізує свою волю і посилено готується до матчу-реваншу. І коли через два роки цей матч розпочався, то перед здивованим шаховим світом постає колишній Альохін — боець, сповнений жагучого бажання перемогти. Вперше в історії матчів на першість світу переможений чемпіон знову стає володарем шахової корони. У цій перемозі Альохіна велике значення відіграло його палке прагнення повернутися на Батьківщину чемпіоном світу.

У 1938 році Альохін прийняв виклик радянського гросмейстера Михайла Ботвинника помірятися силами в поединку. Матч на першість світу мав відбутися в Москві. Альохін забажав приїхати в нашу країну за три місяці до початку гри. Але на заваді цьому стала друга світова війна. Після закінчення війни Ботвинник знову викликав Альохіна на матч. Але на цей раз поєдинку не судилося відбутися. 1946 року великий шахіст помер на чужині — в Португалії, у бідності й самотності. Помер чемпіоном.

Багата й невичерпна творча спадщина О. Альохіна. Вона довго служитиме прогресу шахової гри.

Реті

Альошін

Неправильний початок

(Міжнародний турнір у Баден-Бадені, 1925)

1. g2 — g3 e7 — e5
2. Kg1 — f3 e5 — e4

Чехословацький гросмейстер грає білими (як кажуть, «у першій руці») «захист Альохіна», що його застосував колись російський шахіст, граючи чорними. Але такий початок не дуже виправданий, бо хід g2 — g3 є в цій схемі, мабуть, недоречним.

3. Kf3 — d4 d7 — d5

Альошін міг досягти більшого після 3. ... c7 — c5! 4. Kd4 — b3 c5 — c4 5. Kb3 — d4 Cf8 — c5 6. c2 — c3 Фd8 — b6 або 6. ... Kb8 — c6 з кращим розвитком фігур.

4. d2 — d3 e4 : d3
5. Фd1 : d3 Kg8 — f6
6. Cf1 — g2 Cf8 — b4 +
7. Cc1 — d2 Cb4 : d2 +
8. Kb1 : d2 0 — 0

Якщо перші дебютні ходи білих виглядали якось неприродно, то кілька останніх ходів вони вже роблять у дусі позиції, прагнучи до завершення розвитку фігур. Боротьба тепер починає проходити з рівними шансами.

9. c2 — c4 Kb8 — a6
10. c4 : d5 Ka6 — b4

Щоб зайняти поле d5 цим конем.

11. Фd3 — c4 Kb4 : d5
12. Kd2 — b3 c7 — c6

13. 0 — 0 Tf8 — e8
14. Tf1 — d1 Cc8 — g4
15. Td1 — d2 Фd8 — c8
16. Kb3 — c5 Cg4 — h3

Цей хід є тонко замаскованою пасткою. Якщо білі спокусилися б виграшем пішака на b7, то після 17. Cg2 : h3? Фc8 : h3 18. Kc5 : b7 Kf6 — g4 19. Kd4 — f3 Kd5 — e3! 20. f2 : e3 Kg4 : e3 21. Фc4 : f7 + Kpg8 — h8! (звичайно, не 21. ... Kpg8 : f7? 22. Kf3 — g5 + i 23. Kg5 : h3) 22. Kf3 — h4 Te8 — f8! з невідпороною атакою.

17. Cg2 — f3 Ch3 — g4
18. Cf3 — g2 Cg4 — h3
19. Cg2 — f3 Ch3 — g4

У змаганнях трапляється, що партнери повторюють ходи не для того, щоб завершити гру згодою на нічию, а заради виграшу часу на обмірковування.

20. Cf3 — h1 h7 — h5!

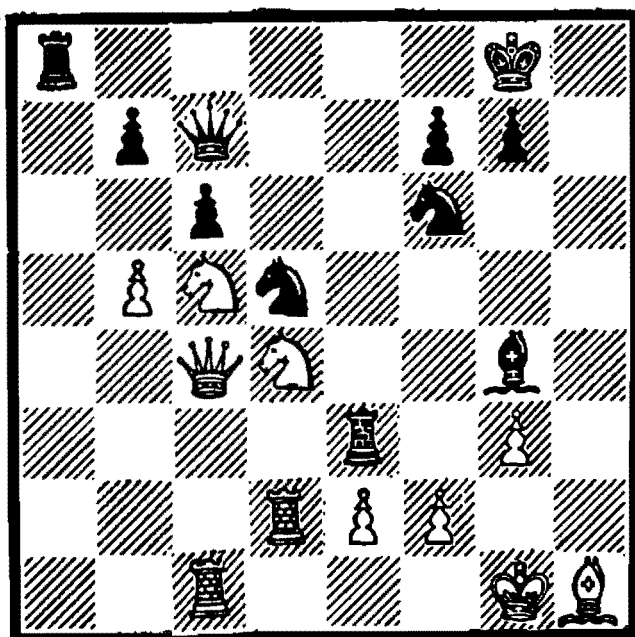
Початок активних операцій на королівському фланзі, щоб потім ходом пішака на h4 послабити пішакове розташування білих.

21. b2 — b4 a7 — a6
22. Ta1 — c1 h5 — h4!
23. a2 — a4 h4 : g3
24. h2 — g3 Фc8 — c7

Білі не підозрюють небезпеки. Слід було грати 25. e2 — e4 Kd5 — b6 26. Фc4 — b3, і загрозу вторгнення на e3 усунуто.

25. b4 — b5 a6 : b5
26. a4 : b5 Te8 — e3!

На перший погляд здається, що це не грізний наступ, а лег-



ДІАГРАМА 130

коважний хід тури, який неважко відбити. Але, з'ясувавши усі варіанти, можна зрозуміти глибину комбінаційної атаки Альохіна. Звичайно, не можна прийняти жертву тури на е3, бо тоді буде 27. ... Фс7 : g3+ 28. Ch1 — g2 Kd5 : e3 з виграшем.

27. Kd4 — f3 ...

Єдина можливість захисту була пов'язана лише з ходом 27. Ch1 — f3! Cg4 : f3 28. e2 : f3, хоч і після цього продовження чорні зберігають позиційну перевагу, але форсованих варіантів, що ведуть до виграшу, ще нема.

27. ... c6 : b5!
28. Фс4 : b5 Kd5 — c3!
29. Фb5 : b7 Фс7 : b7
30. Kc5 : b7 Kc3 : e2+
31. Kpg1 — h2 Kf6 — e4!

І знову туру е3 брати не можна, бо після 32. f2 : e3

Ke4 : d2 чорні виграють якість.

32. Tc1 — c4 Ke4 : f2
33. Ch1 — g2 Cg4 — e6!
34. Tc4 — c2 Kf2 — g4+
35. Kph2 — h3 ...

Неприємно йти під відкритий шах, але відступати на h1 не можна через 35. ... Ta8 — a1+.

35. ... Kg4 — e5+
36. Kph3 — h2 Te3 : f3!
37. Td2 : e2 Ke5 — g4+
38. Kph2 — h3 Kg4 — e3+
39. Kph3 — h2 Ke3 : c2
40. Cg2 : f3 Kc2 — d4!

Цей подвійний удар гідно завершує багатоходову комбінаційну атаку Альохіна. Білі здалися, бо після 41. Te2 — e3 буде 41. ... Kd4 : f3+ 42. Te3 : f3 Се6 — d5! з виграшем коня.

Альохін вважав цю партію, а також партію з Ю. Боголюбовим у гастінгському турнірі 1922 року найблисучішими у своїй шаховій кар'єрі.

Боголюбов Альохін

Голландський захист

1. d2 — d4 f7 — f5

Вже перший хід Альохіна потребує пояснень. Багато шахістів розігрують чорними цей захист у такому порядку ходів: 1. ... e7 — e6 2. c2 — c4 або 2. Kgl — f3 лише тоді 2. ... f7 — f5. Таку перестановку ходів роблять, щоб уникнути так званого «гамбіту Стаунтона», введенного у практику англійським чемпіоном середини минулого сторіччя.

Білі після ходів 1. ... f7 — f5
 2. e2 — e4 f5 : e4 3. Kb1 — c3
 Kg8 — f6 4. f2 — f3 (або 4. Cc1 —
 g5) за пішака здобувають атаку.
 Після 4. Cc1 — g5 буде помилкою
 грати 4. ... d7 — d5, бо тоді білі
 повертають пішака назад: 5. Cg5 : f6 e7 : f6 і
 6. Фd1 — h5+ і 7. Фh5 : d5.

Альохін, який рідко грав 1. ... f7 — f5, так пояснював вибір дебюту: «Мені будь-що треба було грати на виграш, щоб добитися першого призу. Тому я змушений був ризикувати».

2. c2 — c4	Kf8 — f6
3. g2 — g3	e7 — e6
4. Cf1 — g2	Cf8 — b4+
5. Cc1 — d2	Cb4 : d2+
6. Kb1 : d2	...

Частіше грають 6. Фd1 : d2, щоб вивести коня b1 на більш активну позицію — на поле c3.

6. ...	Kb8 — c6
7. Kg1 — f3	0 — 0
8. 0 — 0	d7 — d6
9. Фd1 — b3	Kpg8 — h8
10. Фb3 — c3	e6 — e5!

Користуючись з невдалої позиції коня d2, чорні можуть без перешкод здійснити важливе просування пішака в центрі. Адже після 11. d4 : e5 d6 : e5 не можна 12. Kf3 : e5 Kc6 : e5, бо це веде до втрати незахищеного коня d2.

11. e2 — e3	a7 — a5!
12. b2 — b3	Фd8 — c8!
13. a2 — a3	Фe8 — h5!

Характерне для цього дебюту переведення ферзя на королівський фланг.

14. h2 — h4 Kf6 — g4

Загрожувало 15. d4 : e5. Якщо білі зіграли б 14. d4 : e5, то після 14. ... d6 : e5 15. Kf3 : e5?? Kc6 : e5 16. Фc3 : e5 чорні відповіли б 16. ... Kf6 — g4 з подвійним нападом на ферзя і на мат.

15. Kf3 — g5	Cc8 — d7
16. f2 — f3	...

Білі прагнуть відтиснути настирливого коня g4, але цим ходом послаблюється пішакове розташування на королівському фланзі.

16. ...	Kg4 — f6
17. f3 — f4	...

А тепер білі змушені вдатися до нового послаблення своєї позиції. Адже чорні загрозували після 17. ... f5 — f4 перейти в небезпечну атаку.

17. ...	e5 — e4
18. Tf1 — d1	h7 — h6
19. Kg5 — h3	d6 — d5!
20. Kd2 — f1	Kc6 — e7
21. a3 — a4	Ke7 — c6!

Альохін завжди глибоко аналізував конкретну ситуацію. Здається, 20-й і 21-й ходи чорного коня є втратою темпів. Але після 21. a3 — a4 обстановка змінилася, і кінь повертається, щоб зайняти послаблене поле b4.

22. Td1 — d2	Kc6 — b4
23. Cg2 — h1	Фh5 — e8!

Тепер, коли ферзь зробив свою справу на королівському фланзі, він повертається «додому», щоб взяти активну участь в подіях, які мають швидко розігратися на інших ділянках шахівниці.

24. Td2 — g2 d5 : c4!
 25. b3 : c4 Cd7 : a4
 26. Kh3 — f2 Ca4 — d7
 27. Kf1 — d2 b7 — b5!

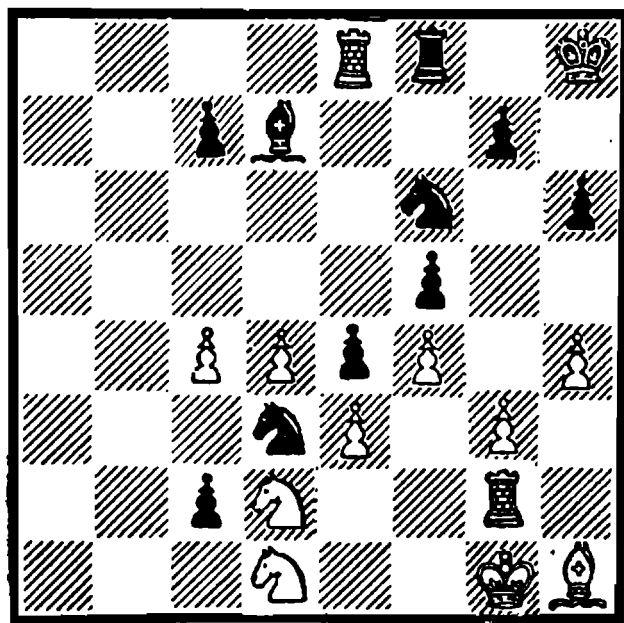
Подивіться на логічну гру Альохіна. Після сильних і витончених позиційних маневрів, він, нарешті, виграв пішака, а тепер розпочинає боротьбу за центральні поля.

28. Kf2 — d1 Kb4 — d3!

Чорні готують найкрасивішу комбінацію, яка гідно завершить їх стратегічні задуми.

29. Ta1 : a5 b5 — b4!
 30. Ta5 : a8 b4 — c3!
 31. Ta8 : e8 c3 — c2!!

Пішак перетворюється на грізну силу і стає сильнішим за дві тури. (Діаграма 131).



ДІАГРАМА 131

32. Te8 : f8+ Kph8 — h7
 33. Kd1 — f2 c2 — c1Ф+
 34. Kd2 — f1 Kd3 — e1!

Фантазія Альохіна поєднувалася з чудовим розрахунком.

Він заздалегідь усвідомив, що в цьому положенні новоутворений ферзь буде сильніший, ніж дві тури, бо фігури білих роз'єднані і потім не буде можливості налагодити їхньої взаємодії. Нові втрати білих неминучі.

35. Tg2 — b2 ...

Білим несподівано загрожував «спертий» мат.

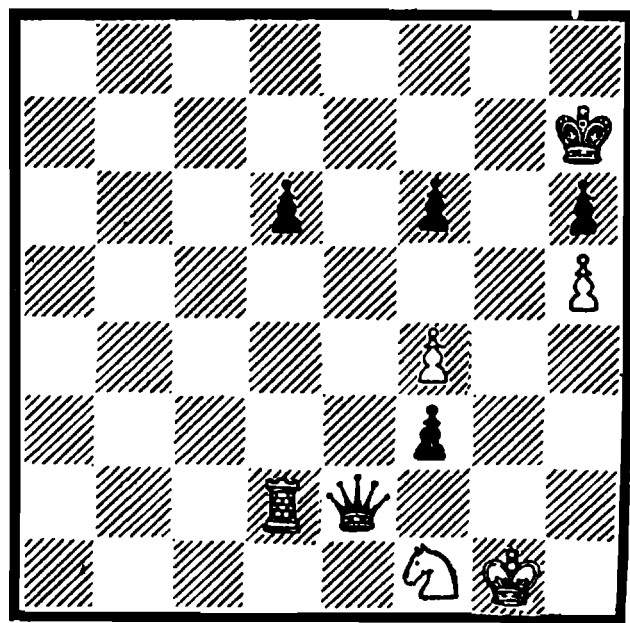
35. ... Фc1 : c4
 36. Tf8 — b8 Cd7 — b5
 37. Tb8 : b5 Фc4 : b5
 38. g3 — g4 Ke1 — f3+!
 39. Ch1 : f3 e4 : f3
 40. g4 : f5 Фb5 — e2!

Тепер білі потрапляють у цугцванг. Жодна фігура не може піти без втрати. На 40. g4—g5 було б 40. ... Kf6 — g4!

41. d4 — d5 Kph7 — g8

Цей «тихий» хід королем показує усю безпорадність білих.

42. h4 — h5 Kpg8 — h7
 43. e3 — e4 Kf6 : e4
 44. Kf2 : e4 Фе2 : e4



ДІАГРАМА 132

45. d5 — d6 c7 : d6
 46. f5 — f6 g7 : f6
 47. Tb2 — d2 Фе4 — e2!

На завершення нова красива комбінація. Чорні жертвою ферзя переводять гру у вигравне пішакове закінчення.

48. Td2 : e2 f3 : e2
 49. Kpg1—f2 e2 : f1Ф +
 50. Kpf2 : f1 Kph7 — g7
 51. Kpf1 — f2 Kpg7 — f7
 52. Kpf2 — e3 Kpf7 — e6
 53. Кре3—e4 d6 — d5 +

Білі здалися.

МАКС ЕЙВЕ

Доля світових чемпіонів буває різною. Дехто, як «залізний Ласкер», тримав високий титул понад чверть віку. Альохін був володарем світової шахової корони 17 років. 13 років носив титул найсильнішого шахіста планети Ботвинник.

А от голландському гросмейстеру Максу Ейве лише два роки судилося бути п'ятим в історії гри світовим шаховим королем. Та незалежно від часу перебування на шаховому «троні» кожний з чемпіонів вніс своє у розвиток і дальший прогрес шахової гри.

Вперто й довго піднімався сходишками слави голландський шахіст. Починаючи з 1921 року, коли двадцятирічний майстер став чемпіоном країни, він усе частіше й частіше бере участь у міжнародних турнірах, виступає рівно, іноді посідає перші місця.

Перемагав Ейве і в багатьох матчах, зокрема переміг відомого гросмейстера Шпільмана. Альохіну ж у 1926—1927 роках і Капабланці в 1931 році він програв, але з мінімальним рахунком. Тому, коли в 1935 році

Ейве викликав на матч Альохіна, ніхто з шахових знавців не здивувався. Але водночас ніхто й не сподівався, що Ейве подолає цього шахового титана. І те, що сталося, було сенсацією. Після тривалої і напруженої боротьби (суперники зіграли тридцять партій) переміг Ейве, маючи перевагу всього на очко.

Треба віддати належне голландському шахістові. Він продемонстрував блискучі знання теорії дебютів, високі якості досвідченого бійця, однаково небезпечного на всіх стадіях гри. Він виявився чудовим стратегом і тактиком.

І все ж, мабуть, не було б дворічної перерви в чемпіонському стажі Альохіна, якби великий шахіст належним чином оцінив Ейве.

Наступний матч — матч-реванш — Альохіна з Ейве відбувся в 1937 році. На цей раз Альохін дуже серйозно поставився до зустрічі. І хоч Ейве продемонстрував у змаганні найкращі якості свого таланту, перемогти на цей раз Альохіна йому не пощастило. Дочасно, вже після двадцяти п'яти пар-

тій, Альохін виграв матч, набравши потрібні 15,5 очка.

У післявоєнні роки Ейве також бере участь у багатьох змаганнях, зокрема в матч-турнірі на першість світу 1948 року, у якому змагалася п'ять сильніших grosмейстерів. Тоді світову шахову корону здобув Ботвинник.

У 1970 році Макс Ейве очолив збірну команду обраних майстрів світу на шаховому матчі із збіркою Радянського Союзу. Того ж року його обрали президентом Міжнародної шахової федерації (ФІДЕ).

Невтомний Ейве виступає тепер у змаганнях порівняно рідко, зате провадить велику організаційну роботу, спрямовану на дальшу популяризацію шахів у різних країнах світу, проводячи в життя основний принцип ФІДЕ: «Ми — єдина родина». Цей принцип активно підтримують і радянські шахісти.

Ейве Ломан

Дебют Реті

(Роттердам, 1924)

- | | |
|-------------|---------|
| 1. Kg1 — f3 | d7 — d5 |
| 2. c2 — c4 | d5 — d4 |
| 3. b2 — b4 | g7 — g6 |

Цей дебют розроблено відомим чехословацьким grosмейстером Ріхардом Реті (1889—1929), і веде він до складної маневреної боротьби. В цій дебютній системі гра може перейти також до різноманітних варіантів каталонського захисту або англійського початку.

Хід 3. ... g7 — g6 не в дусі позиції і швидко призводить до певних труднощів для чорних. Сильніше 3. ... f7 — f6! з тим, щоб після 4. d2 — d3 e7 — e5 5. a2 — a3 c7 — c5 6. b4 — b5 Cc8 — e6 або після 4. e2 — e3 e7 — e5 5. e3 : d4 e5 : d4! 6. Фd1 — e2 Фd8 — e7 7. Kf3 — g1 Kb8 — c6! здобути перспективну гру.

- | | |
|-------------|-----------|
| 4. Cc1 — b2 | Cf8 — g7 |
| 5. Kb1 — a3 | e7 — e5 |
| 6. Ka3 — c2 | Cc8 — g4 |
| 7. e2 — e3! | Kg8 — e7? |
| 8. e3 : d4 | e5 : d4 |
| 9. h2 — h3 | Cg4 : f3 |

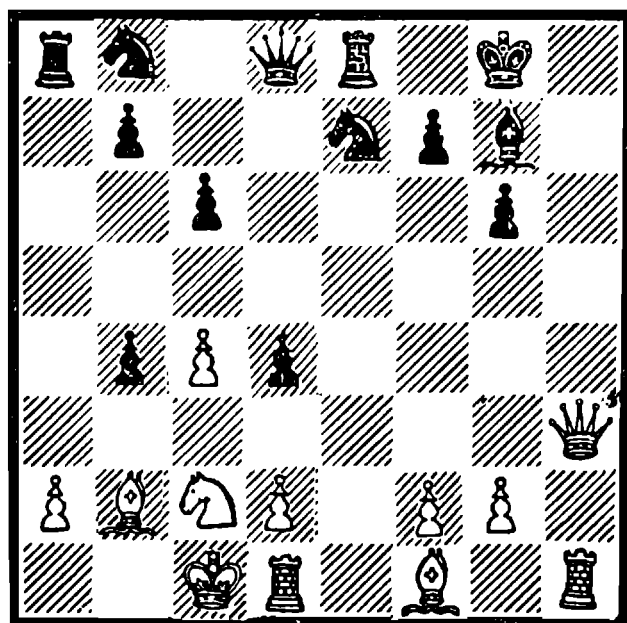
Розмін на f3 тепер вимушений, в противному разі втрачається пішак d4.

- | | |
|---------------|----------|
| 10. Фd1 : d3 | c7 — c6 |
| 11. h3 — h4 | 0 — 0 |
| 12. h4 — h5 | Tf8 — e8 |
| 13. 0 — 0 — 0 | ... |

Різносторонні рокіровки, як правило, ведуть до обопільного загострення гри. Хто скоріше почне навальну атаку на позицію короля, що перемістився з центра на фланг, той і матиме шанси на успіх. Ейве точно зорієнтувався, що небезпечна атака білих у зв'язку з відкриттям вертикалі «h», розгорнеться раніше, ніж чорні використають слабкість пункту b4 і розкриють лінії на ферзевому фланзі.

- | | |
|--------------|---------|
| 13. ... | a7 — a5 |
| 14. h5 : g6 | h7 : g6 |
| 15. Фf3 — h3 | a5 : b4 |

Тепер білі завершують гру красивою комбінацією.



ДІАГРАМА 133

16. Кс2 : d4! Сg7 : d4

Інакше 17. Фh3 — h7+
Кpg8 — f8 18. Кd4 — e6+!

17. Фh3 — h8+!

Чорні здалися, бо після
17. ... Сd4 : h8 одержують мат —
18. Th1 : h8×. Слон b2, мов
«рентгенівські промені», діяв
через фігуру суперника й під-
тримував вирішальний напад на
ворожого короля.

МИХАЙЛО БОТВИННИК

У 1925 році в Москві відбу-
вався міжнародний турнір, в
якому взяло участь чимало ві-
домих шахістів, в тому числі й
тодішній чемпіон світу Капа-
бланка.

Якось вихідного дня славет-
ний кубинець приїхав у Ленін-
град провести сеанс одночасної
гри з місцевими шахістами.
У числі тридцяти партнерів Ка-
пабланки був і чотирнадцяти-
річний хлопчик Миша Ботвин-
ник. Для юного шахіста була
великою радістю зустріч з ша-
ховим корифеєм.

Боротьба в сеансі проходила
змістовно й напружено. Раптом
рознеслася звістка про те, що
юний партнер, який лише років
зо два тому почав грати в ша-
хи, переміг свого знаменитого
суперника.

Капабланка похвалив гру
свого переможця і, як годиться

в таких випадках, пророкував
йому велике шахове майбутнє.
І справді, через десять років
вони зустрілися, але як рівні
учасники міжнародного турні-
ру. Капабланка, що був уже на
той час екс-чемпіоном, мусив і
в турнірі поступитися першістю
перед лідером радянських ша-
хістів...

Гру Ботвинника з юнацьких
років відзначали напрочуд сер-
йозне ставлення до кожної
партії, працездатність, логіч-
ність мислення і хороша теоре-
тична підготовка. Кожну зігра-
ну партію Ботвинник ретельно
коментував. Уже в 1927 році до
молодого шахіста приходить
перший великий успіх — вдалий
дебют у чемпіонаті країни, де
він поділив 5—6 місце та за-
воював звання майстра.

Але в наступному чемпіона-
ті СРСР Ботвинник зіграв гір-

ше, ніж міг, і не увійшов до його фінальної частини, де виборювалося звання чемпіона. З цього він робить належні висновки, починає регулярно займатися спортом, який відтоді посідає значне місце в планах його підготовки до кожного змагання.

У 1931 році молодий майстер уперше стає чемпіоном СРСР. Того ж самого він домагається через рік і тоді ж закінчує внічию матч з одним із найсильніших зарубіжних grosмейстерів—Флором.

У 1935 році Ботвинник на II Московському міжнародному турнірі ділить з своїм недавнім суперником Флором перше й друге місця і стає першим радянським grosмейстером.

Далі він успішно виступає в III Московському міжнародному турнірі 1936 року, поділяє з Капабланкою перші два місця на міжнародному турнірі в Ноттінгемі, випередивши тодішнього чемпіона світу Ейве та экс-чемпіонів Альохіна й Ласкера.

Успіхи Ботвинника в шахах завжди йшли поруч з його успіхами у виробничій і науковій діяльності. 1937 року grosмейстер стає кандидатом технічних наук, захистивши дисертацію в галузі енергетики, а згодом і доктором технічних наук.

Спортивні досягнення Ботвинника давали підставу порушити питання про організацію його матчу на звання чемпіона світу з Альохіним. І радянський чемпіон надіслав йому офіцій-

ний виклик. Та як ми вже знаємо, друга світова війна стала на заваді цій зустрічі, і переговори про матч були відновлені лише через 7 років. Та й цього разу зустріч не відбулася. У 1946 році помер Альохін. Шаховий світ лишився без чемпіона.

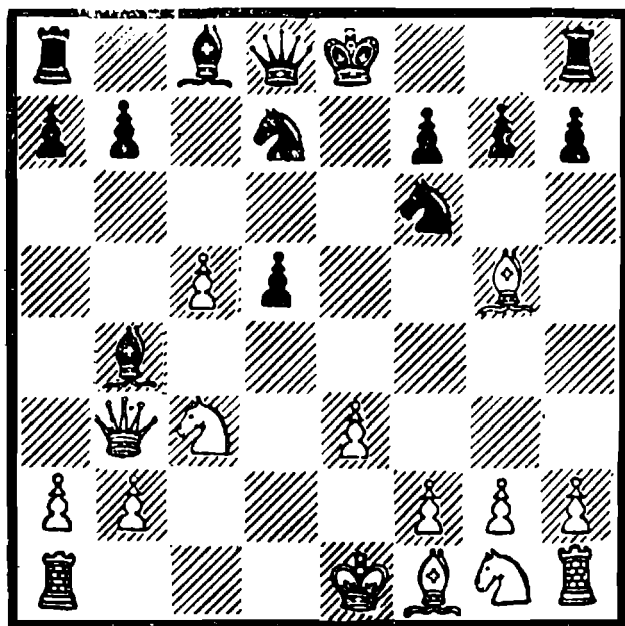
У 1948 році у матч-турнірі п'яти найсильніших grosмейстерів Ботвинник першим з представників радянської шахової школи завоював лавровий вінок чемпіона світу.

Ботвинник захищав свій почесний титул у семи матчах. Звів унічию поєдинки з Бронштейном (1951) та Смисловим (1954) і зберіг своє звання. У 1957 році Ботвинник програє матч Смилову. Проте, у матчі-реванші, що відбувся через рік, він повернув собі звання найсильнішого шахіста земної кулі. У 1960 і 1961 роках Ботвинник зіграв два матчі з Михайлом Талем. Перший матч він програв, а в матчі-реванші знову здобув перемогу.

Черговий матч у 1963 році Ботвинник програє переможцю турніру претендентів на острові Кюрасао, радянському grosмейстеру Петросяну. Відтоді видатний шахіст вже не бере участі у відбіркових змаганнях на титул чемпіона світу. Але ветеран зберіг свою ігрову силу й виняткові спортивні якості, демонструючи, як і Ласкер, шахове довголіття. Успіх не полишає його й тепер, про що свідчать досягнення экс-чемпіона у командних турнірах на пер-

шість країни і в «матчі сторіччя».

А зараз давайте розглянемо партію, яку грав чотирнадцятирічний Мишко в сеансі одночасної гри з Хосе-Раулем Капабланкою. І тепер цікаво переглянути цей напружений поєдинок школяра з корифеєм.



ДІАГРАМА 134

Після 8-го ходу Капабланки склалася позиція, наведена на діаграмі 134. Далі було:

- | | |
|-------------|----------|
| 8. ... | Фd8 — a5 |
| 9. Сg5 : f6 | Kd7 — f6 |
| 10. 0—0—0 | ... |

Капабланка міг зробити такий хід хіба-що тільки в сеансі. Адже лінії на ферзевому фланзі мають швидко розкритися, і позиція рокіровки опиниться в небезпеці. До рівної гри вело 10. a2 — a3 Сb4 : c3+ 11. Фb3 : c3 Фа5 : c3+ 12. c3 — c4.

- | | |
|---------|--------|
| 10. ... | 0 — 0! |
|---------|--------|

Ботвинник пропонує жертву пішака, яку, як і слід було че-

кати, Капабланка відхилив. Адже після 11. Кс3 : d5? Кf6 : d5 12. Фb3 : d5 Сс8 — e6 білі програють пішака a2, а їхній король потрапляє під атаку.

- | | |
|--------------|----------|
| 11. Кg1 — f3 | Сс8 — e6 |
| 12. Кf3 — d4 | Та8 — c8 |
| 13. c5 — c6 | ... |

Білі мають намір закрити вертикаль «с», але після взяття пішака неминучі матеріальні втрати.

- | | |
|---------------|------------|
| 13. ... | Сb4 : c3! |
| 14. Фb4 : c3 | Фа5 : a2 |
| 15. Cf1 — d3 | b7 : c6 |
| 16. Крc1 — c2 | c6 — c5 |
| 17. Кd4 : e6 | Фа2 — a4+! |

Весь варіант чудово розраховано юним шахістом. Не можна було одразу після 16. ... c6 — c5 грати на виграш чорного ферзя, бо після 17. Тd1—a1 c5 : d4 чорні виграють.

- | | |
|---------------|------------|
| 18. b2 — b3 | Фа4 — a2+! |
| 19. Фc3 — b2 | Фа2 : b2+ |
| 20. Крc2 — b2 | f7 : e6 |
| 21. f2 — f3 | Тc8 — c7 |
| 22. Тd1 — a1 | c5 — c4 |
| 23. b3 : c4 | d5 : c4 |
| 24. Cd3 — c2 | Тf8 — b8+ |
| 25. Крb2 — c1 | Кf6 — d5 |
| 26. Th1 — e1 | c4 — c3! |

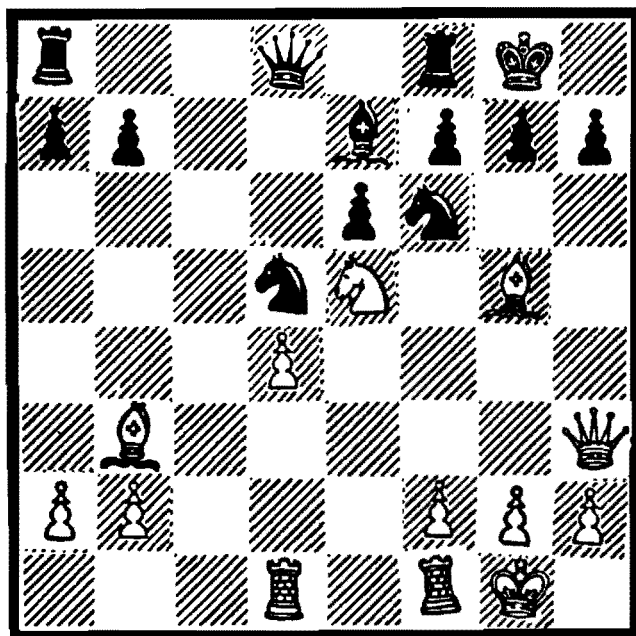
Ботвинник енергійно завершує гру. Спочатку він налагодив взаємодію своїх фігур, а потім вривається на другу горизонталь, створивши опорний пункт на b2.

- | | |
|--------------|-----------|
| 27. Та1 — a3 | Кb5 — b4! |
| 28. Те1 — e2 | Тb8 — d8! |

Коли не вдалося піти на b2, то чому ж не вдертися у «зажерний ряд» через d2?

- | | |
|--------------|-----------|
| 29. e3 — e4 | Tc7 — c6 |
| 30. Te2 — e3 | Td8 — d2! |
| 31. Te3 : c3 | Td2 : c2+ |
| 32. Tc3 : c2 | Tc6 : c2+ |

Після цього Капабланка здався.



ДІАГРАМА 135

На діаграмі 135 зображена позиція з партії, яку грав Ботвинник з югославським гротмейстером Відмаром у Ноттінгемському турнірі 1936 року.

На перший погляд справи Відмара непогані. Він може при нагоді почати тиск на ізольованого пішака d4, а як створити атаку білим, поки ще неясно. Та Ботвинник, який умів знаходити приховані ресурси, при найменшій можливості починає наступ.

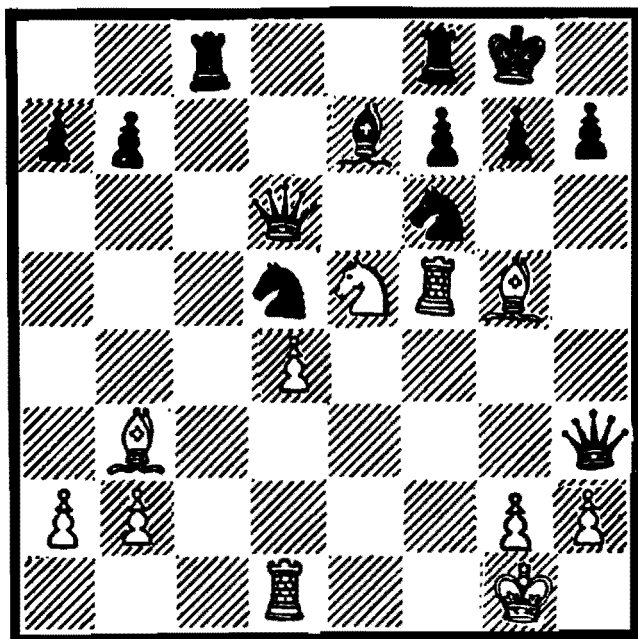
17. f2 — f4 ...

Щоб згодом розкрити вертикаль «f». Несподіваної катастрофи зазнали б чорні після,

здавалося, непоганого захисного маневру 17. ... Kf6 — e4. Тоді було б 18. Ke5 : f7!! Tf8 : f7 19. Фh3 : e6, і білі здобувають істотну матеріальну перевагу.

- | | |
|--------------|----------|
| 17. ... | Ta8 — c8 |
| 18. f4 — f5! | e6 : f5 |
| 19. Tf1 : f5 | Фd8 — d6 |

Тепер білі красивою комбінацією руйнують королівський фланг чорних.



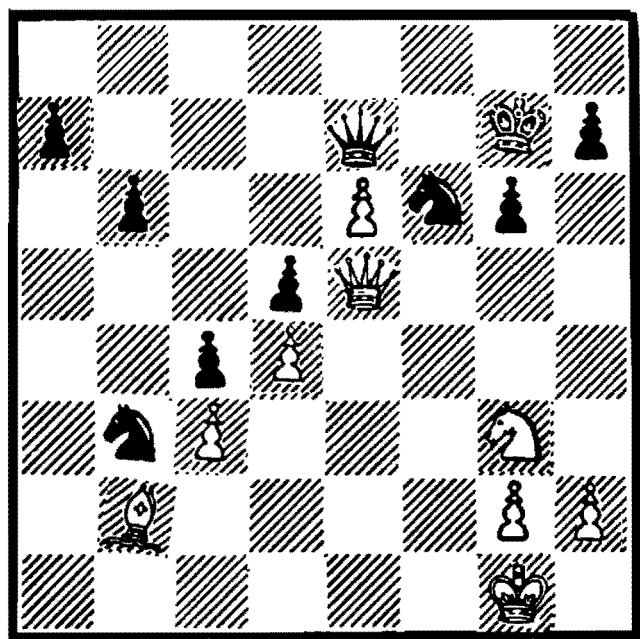
ДІАГРАМА 136

- | | |
|---------------|----------|
| 20. Ke5 : f7 | Tf8 : f7 |
| 21. Cg5 : f6! | Ce7 : f6 |

Або 21. ... Kd5 : f6 Tf5 : f6! Тепер видно, що діагональ h3 — c8 прострілюється ферзем. Під ударом тура c8, а слон b3 атакує зв'язану тура f7.

- | | |
|---------------|----------|
| 22. Tf5 : d5 | Фd6 — c6 |
| 23. Td5 — d6 | Фc6 — e8 |
| 24. Td6 — d7! | ... |

Відмар здався. Цій партії присуджено спеціальний приз за красиву гру.



ДІАГРАМА 137

Позиція на діаграмі 137 виникла в партії з Капабланкою, яка була зіграна у міжнародному АВРО-турнірі 1938 року в Голландії. Ботвинник, який грав білими, закінчує боротьбу з экс-чемпіоном світу чудовою комбінацією.

30. Cb2 — a3!! Фе7 : a3
31. Kg3 — h5+ g6 : h5
32. Фе5 — g5+ Kpg7 — f8
33. Фg5 : f6+ Kpf8 — g8
34. e6 — e7 ...

Вигравало також 34. Фf6 — f7+ Kpg8 — h8 35. e6 — e7 Фа3 — c1+ 36. Kpg1 — f2 Фc1 — d2+ 37. Kpf2 — g3 Фd2 : c3+ 38. Kpg3 — h4 Фc3 : d4+ 39. Kph4 : h5 Фd4 — e5+ 40. Kph5 — g4 Фе5 — e4+ 41. Kpg4 — h3 Фе4 — e3+ 42. g2 — g3 Фе3 — h6+ 43. Kph3 — g2 Фh6 — d2+ 44. Фf7 — f2, і пішак e7 проходить у ферзі.

34. ... Фа3 — c1+
35. Kpg1 — f2 Фc1 — c2+
36. Kpf2 — g3 Фc2 — d3+
37. Kpg3 — h4 Фd3 — e4+
38. Kph4 : h5 Фе4 — e2+
39. Kph5 — h4 Фе2 — e4+
40. g2 — g4 Фе4 — c1+
41. Kph4 — h5

Чорні здалися.

ВАСИЛЬ СМИСЛОВ

Шестирічного Васька навчив грати в шахи батько, який був досвідченим шахістом-розрядником, гарячим прихильником творчості Чигоріна. Коли Василь став школярем, то почав регулярно відвідувати шахову секцію одного з районних Будинків піонерів Москви. За рік він пройшов шлях від четвертого до першого розряду.

А коли юний москвич стає кандидатом у майстри, його запрошують взяти участь в чемпіонаті столиці (1938). Там він

зустрівся з grosмейстером Лілієнталем та багатьма відомими майстрами. Сімнадцятирічний дебютант не розгубився. Він здобуває перемогу над grosмейстером і в поєдинках з п'ятьма майстрами набирає чотири очка! «Його гра справляє враження великої художньої зрілості», — писав про Смилова всесоюзний шаховий журнал. А юний майстер був, очевидно, іншої думки, бо для великих досягнень треба мати і великі знання. І він сумлінно працює

над шаховою літературою, критично аналізує свої партії і партії видатних шахістів.

За два третіх місця, завойованих у чемпіонатах країни 1940 і 1941 років, двадцятирічному майстрові було присвоєно звання гросмейстера СРСР. У першому радіоматчі СРСР—США (1946) Смилову довелося грати з неодноразовим чемпіоном США Решевським. У двох партіях він здобуває переконливі перемоги. А потім ще одержує третій приз у міжнародному турнірі в голландському місті Гронінгені.

Найважче випробування настає для молодого гросмейстера, коли ФІДЕ включило його до складу учасників матчу-турніру на першість світу. В ньому Смилов займає друге місце після Ботвинника, випереджаючи Кереса, Решевського та Ейве. Вважатися другим шахістом планети — велика честь для двадцятисемирічного гросмейстера.

Раніше Смилов прагнув грати в гострокомбінаційному стилі. Згодом його гра стає більш гармонійною і різнобічною. Він починає більше уваги приділяти позиційним методам боротьби, повільному, але невблаганному нагромадженню переваги. З великою майстерністю Смилов веде захист, мистецьки розігрує складні ендшпілі.

В 1953 році Смилов стає переможцем турніру претендентів у Швейцарії і здобуває право на матч з Ботвинником. Ре-

зультат цього поєдинку нічийний — 12 : 12, і Смилов знову починає важкий шлях на шаховий Олімп. Він уперто готується до нових випробувань, займає кілька перших місць у міжнародних турнірах, в тому числі у головному для себе — в черговому турнірі претендентів 1956 року. І друга спроба вже завершується успіхом. У матчі 1957 року він перемагає грізного суперника і стає сьомим чемпіоном світу, але не надовго — через рік Ботвинник знову повертає втрачений титул.

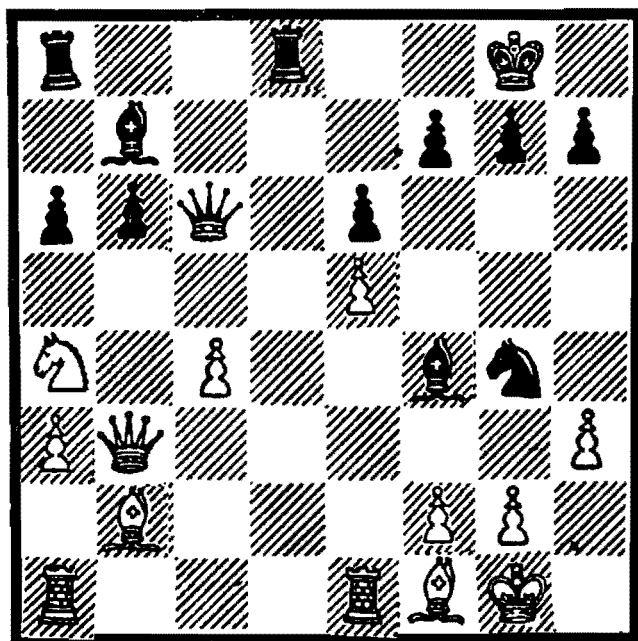
Приставка екс(колишній) не позначилася на грі Смилова. Видатний гросмейстер кришталевочистого позиційного стилю і далі вражає своїх прихильників чудовими логічними партіями.

Є у Василя Васильовича і своє захоплення — спів. У нього гарний баритон. Коли закінчився міжнародний турнір претендентів у Швейцарії (1953), мільйони телеглядачів ряду країн були приємно вражені, коли побачили на екрані славетного гросмейстера — переможця турніру й почули у його майстерному виконанні класичні оперні арії. До речі, акомпанував у цьому концерті також відомий гросмейстер і піаніст Марк Тайманов.

Партію, закінчення якої ми зараз розглянемо, було зіграно чотирнадцятирічним Смиловим у 1935 році на змаганнях у Московському Палаці піонерів. Тоді юний шахіст мав усього

третій розряд, але провів у партії блискучу комбінацію, яка дістала високу оцінку знавців шахової гри і була надрукована в журналі «64».

Позиція, наведена на діаграмі 138, склалася після 19-го ходу білих.



ДІАГРАМА 138

Герасимов

Смислов

19. ...

Td8 — d3!

Ось початок цієї ефектної комбінації. Тура, як показує розрахунок, недосяжна. Грати 20. Cf1 : d3 не можна, бо буде мат на g2. Коли ж 20. Фb3 : d3, то 20. ... Cf4 — h2+ 21. Kpg1 — h1 Kg4 : f2+ з виграшем ферзя.

20. Фb3 : b6 Td3 : h3!

Новий красивий удар. Чорна тура несподівано націлена на королівський фланг, де успішно завершує напад. І цього разу туру брати не можна, бо після 21. g2 : h3 буде Фc6 — h1×

Якщо ж 21. Фb6 : c6, то 21. ... Cf4 — h2+ 22. Kpg1 — h1 Kg4 : f2×

21. Cb2 — d4 Cf4 — h2+

22. Kpg1 — h1 Ch2 : e5+

А тепер Смислов буде шаховий «млин», у якому роль жорен бере на себе слон. Білі здалися. Бо після 23. Kph1—g1 Ce5 — h2+ 24. Kpg1—h1 Ch2—c7+ вони втрачають ферзя.

Ось ще одна партія Смислова, зіграна ним приблизно через 10 років. Тоді він уже став одним з найсильніших шахістів світу.

Смислов

Ейве

Іспанська партія

(Матч-турнір на першість світу, Москва, 1948)

1. e2 — e4

e7 — e5

2. Kgl — f3

Kb8 — c6

3. Cf1 — b5

a7 — a6

4. Cb5 — a4

Kg8 — f6

5. 0 — 0

Kf6 : e4

Екс-чемпіон світу Ейве був великим знавцем відкритого варіанта іспанської партії, який він охоче застосовував у турнірній практиці.

6. d2 — d4

b7 — b5

7. Ca4 — b3

d7 — d5

8. d4 : e5

Cc8 — e6

9. Фd1 — e2

Ke4 — c5

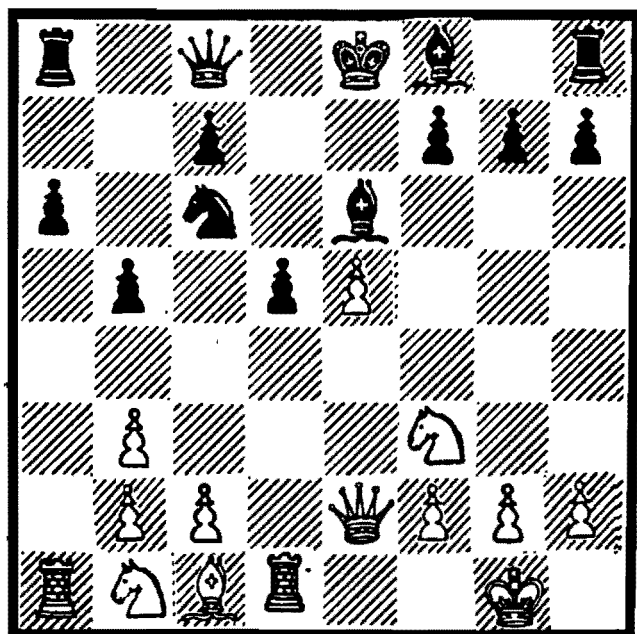
Тепер у цьому варіанті частіше грають 9. ... Cf8 — e7 або 9. ... Cf8 — c5.

10. Tf1 — d1

Kc5 : b3

11. a2 : b3

Фd8 — c8



ДІАГРАМА 139

12. c2 — c4! ...

Саме цей хід поставив під сумнів продовження чорних, 9. ... Кe4 — c5. Хоч чорні і знищують небезпечного слона b3, але у білих створюються непогані шанси на атаку в центрі й на королівському фланзі.

12. ... d5 : c4

Заслужувало на увагу замість 12. ... d5 : c4 грати 12. ... Кс6 — b4 13. c4 : b5 a6 : b5 14. Та1 : a8 Фс8 : a8 15. Сс1 — d2 c7 — c6 16. Кf3 — d4 Кb4 — a6.

13. b3 : c4 Сс6 : c4

14. Фе2 — e4! Кс6 — e7?

Краще було 14. ... Кс6 — b4 або 14. ... Фс8 — b7 15. Кb1 — c3 Та8 — b8 16. e5 — e6!, хоч і в цих продовженнях білі розпочинали сильну атаку.

15. Кb1 — a3! c7 — c6

Тепер білі відіграють пішак при кращій позиції. Якщо 15. ... Се6 — b3, то 16. Тd1 — d3 Сb3 — e6 17. Ка3 : b5.

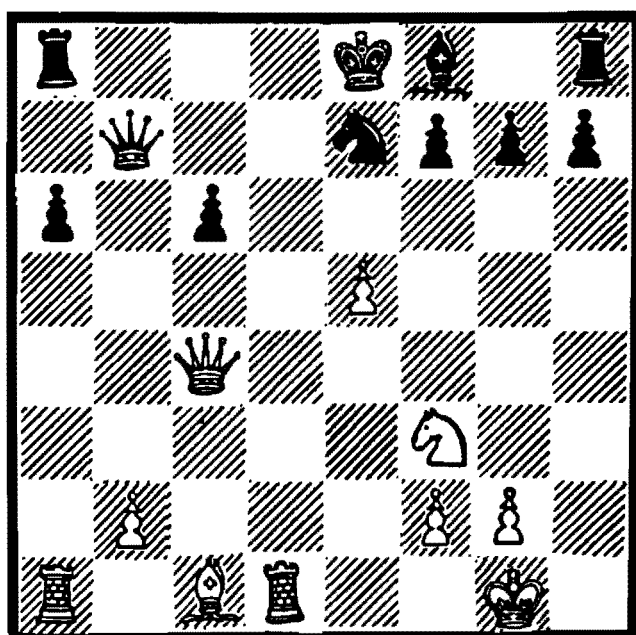
16. Ка3 : c4. b5 : c4

17. Фе4 : c4 ...

Матеріальну рівновагу відновлено, але король чорних залишився в центрі і потрапив під атаку.

17. ... Фс8 — b7

Цікаву комбінацію з жертвою ферзя могли б провести білі на хід чорних 17. ... Фс8 — e6 18. Та1 : a6! Фе6 : c4 19. Та6 : a8+ Ке7 — c8 20. Та8 : c8+ і білі виграють. (Діаграма 140).



ДІАГРАМА 140

18. e5 — e6! f7 — f6

19. Тd1 — d7 Фс7 — b5

20. Фс4 : b5! c6 : b5

21. Кf3 — d4 Та8 — c8

Білі досягли виграшного становища, бо після розміну ферзів негайно знищують слабких пішаків на ферзевому фланзі.

22. Сс1 — e3 Ке7 — g6

23. Та1 : a6 Кg6 — e5

24. Тd7 — b7 Cf8 — c5

25. Kd4 — f5! 0 — 0

26. h2 — h3

Чорні здалися.

Ця енергійно проведена
Смисловим партія має велике
теоретичне значення.

МИХАЙЛО ТАЛЬ

Історія шахів досі не знала такого швидкого, можна сказати, блискавичного сходження на шаховий Олімп. Лише Михайлові Талю пощастило за надзвичайно короткий час пройти шлях від новачка всесоюзних змагань до завоювання титулу чемпіона світу.

Хоч гра молодого гросмейстера і викликає багато суперечок, але прихильників стародавньої гри чарують його комбінації, гостроатакуючий стиль.

Народився Михайло Таль 1936 року. Навчився грати в шахи дома. Цю гру любив його батько—лікар за фахом. А найбільше Михайло грав із двоюрідним братом, який чимало завдавав прикрощів майбутньому чемпіонові.

Спочатку Таль виступає в турнірах початківців, ретельно самотужки вивчає партії корифеїв. А потім починає відвідувати шаховий гурток при Ризькому Палаці піонерів. Перший його наставник, керівник гуртка Я. Крузкоп, був чудовим педагогом і зумів прищепити своєму здібному вихованцю любов до краси шахової гри.

У вісімнадцять років Таль виграє класифікаційний матч у чемпіона Білорусії майстра Сайгіна й сам стає майстром.

Наприкінці 1955 року Михайло успішно починає виступи в чемпіонатах країни. У XXIII першості СРСР ділить 5—7 місця. Що ж, для новачка — це дуже вдалий дебют. Згадаємо, що Ботвинник дебютував у всесоюзному чемпіонаті теж з розподілу 5—6 місця.

У XXIV чемпіонаті СРСР молодий майстер грав чудово. В останньому турі він красивою атакою з жертвами розгромив гросмейстера Толуша і вперше став володарем золотої медалі та дістав звання гросмейстера СРСР. А через рік він удруге стає чемпіоном країни.

Принесла йому перемогу смілива й енергійна гра в поєднанні з точним і блискавичним розрахунком найскладніших продовжень і варіантів.

Після цієї перемоги Таль успішно виступає і в міжзональному турнірі в Югославії, де здобуває право участі в змаганнях на вищому рівні — в турнірі претендентів. І знову нова, блискуча перемога.

Знавці шахів звикли до сенсацій. Але з часів Морфі такого ще не бувало, щоб юний шахіст за два-три роки висунувся у число найсильніших шахістів світу і навіть завоював право на матч з чемпіоном планети,

а потім став у двадцять три роки володарем шахової корони, виборовши її 1960 року в матчі з Ботвинником.

Аналіз партій цього матчу показує, що молодий гросмейстер заслужено досяг тріумфу. Він грав упевнено й сміливо, йшов на взаємне загострення позицій, на ризиковані жертви, прагнучи будь-що нав'язати суперникові свою манеру гри, не дати затягти себе у вир стратегічного маневрування, в якому був особливо сильний його партнер.

Таль достроково виконав свою програму: йому не довелося грати усі 24 партії, бо після 21 зустрічі він набрав потрібну норму очок — 12,5 і став чемпіоном.

Минув рік. І знову Таль зустрівся з Ботвинником. На цей раз картина боротьби різко змінилася. Ботвинник зробив належні висновки з торішньої поразки, чудово підготувався до матчу, ретельно вивчив попередні партії противника. Вся дебютна стратегія Ботвинника, міттельшпільні продовження були спрямовані на створення таких спокійних позицій, де не змогла б розгулятися комбінаційна стихія, в якій Таль почував себе, як риба у воді. Спокійна течія, в яку спрямував його Ботвинник, була, очевидно, несподіванкою для Таля. У матчі-реванші Ботвинник досяг після 21-ї партії переконливого рахунку 13:8 і знову став чемпіоном світу.

Відтоді минуло чимало ро-

ків. Таль перебуває й далі в перших рядах радянських шахістів. Після програшу Ботвинникові він ще тричі брав участь у змаганнях претендентів, але завоювати право на матч з чемпіоном світу не зміг.

Таль

Хехт

Новоіндійський захист

(XV Міжнародна шахова олімпіада, Варна, 1962)

- | | |
|-------------|-----------|
| 1. d2 — d4 | Kg8 — f6 |
| 2. c2 — c4 | e7 — e6 |
| 3. Kg1 — f3 | b7 — b6 |
| 4. Kb1 — c3 | Cf8 — b4 |
| 5. Cc1 — g5 | Cc8 — b7 |
| 6. e2 — e3 | h7 — h6 |
| 7. Cg5 — h4 | Cb4 : c3+ |
| 8. b2 : c3 | d7 — d6 |
| 9. Kf3 — d2 | e6 — e5 |
| 10. f2 — f3 | Фd8 — e7 |

З перестановкою ходів гра перейшла в один з варіантів захисту Німцовича, де боротьба проходить з приблизно рівними шансами.

- | | |
|--------------|----------|
| 11. e3 — e4 | Kb8 — d7 |
| 12. Cf1 — d3 | Kd7 — f8 |

Здається, дивний хід. Але чорні прагнуть після g7 — g5 і Kf8 — g6 почати наступ на позицію короткої рокировки.

13. c4 — c5! ...

Таль прекрасно оцінив становище. У відповідь на загрозу атаки на королівському фланзі він негайно вживає заходів, щоб провести наступ на ферзевому. А з метою здобути активну позицію Таль ніколи не шкодує пішаків.

13. ... d6 : c5
 14. d4 : e5! Фe7 : e5
 15. Фd1 — a4+ c7 — c6

Коли б Хехт міг передбачити ту бурю, яка швидко розгортається на шахівниці, то зіграв би 15. ... Кf8 — d7, що давало більше шансів.

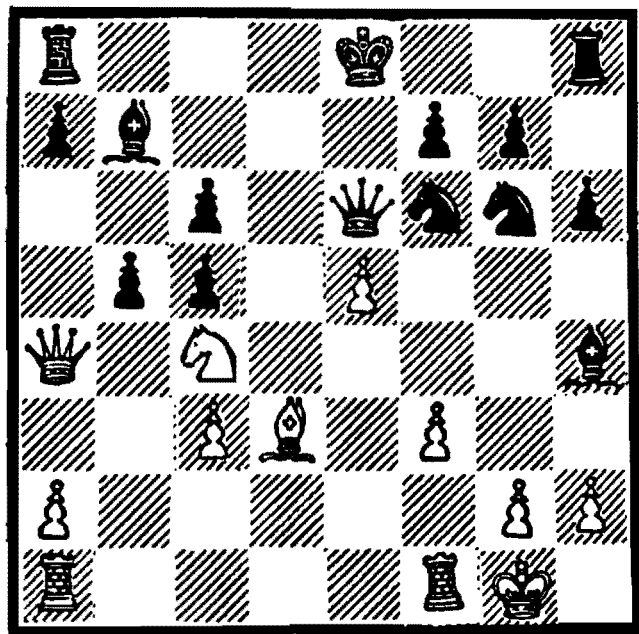
16. 0 — 0 Кf8 — g6

Чорні відхиляють жертву ще одного пішака. Після 16. ... Фe5 : c3 17. Кd2 : c4 Фc3 : d3 18. Tf1 — d1 b6 — b5 19. Td1 : d3 b5 : a4 20. Кc4 — d6+ Кре8 — e7 21. Кd6 — f5+ білі виграють.

17. Кd2 — c4! Фe5 — e6
 18. e4 — e5 ...

Становище дуже загострилося. Здається, останній хід білих — недогляд, але Таль у своїй стихії і чудово розрахував усі карколомні ускладнення.

18. ... b6 — b5

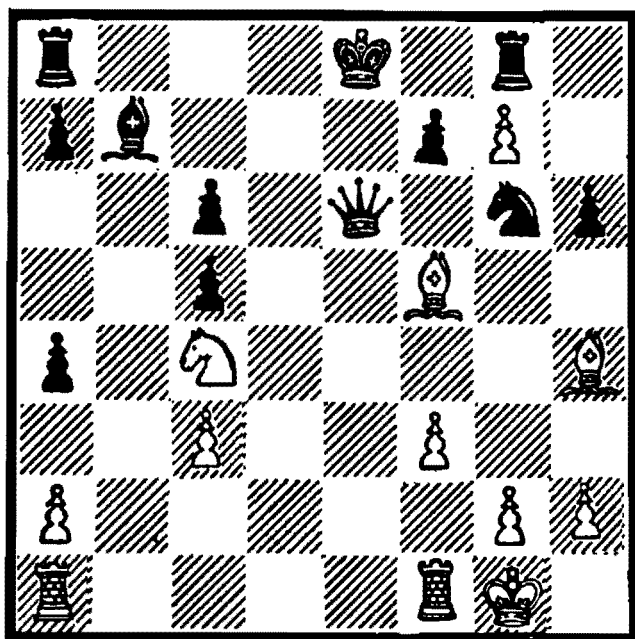


ДІАГРАМА 141

19. e5 : f6!!

Ефектна, несподівана комбінація з жертвою ферзя.

19. ... b5 : a4
 20. f6 : g7 Th8 — g8
 21. Cd3 — f5!! ...



ДІАГРАМА 142

А тепер нова несподіванка, яка, очевидно, входила у розрахунки Талья, коли він ще обмірковував жертву ферзя.

21. ... Kg6 : h4!

Хехт не розгубився і обирає найсильніше продовження для опору, бо якщо 21. ... Фe6 : c4? 22. Ta1 — e1+ Фc4 — e6 23. Te1 : e6+ f7 : e6 24. Cf5 : g6+ 25. Кре8 — d7 26. Tf1 — d1+ Кpd7 — c8 27. Cg6 — f7, і білі виграють.

22. Cf5 : e6 Cb7 — a6
 23. Кc4 — d6+ Кре8 — e7
 24. Ce6 — c4! Tg8 : g7
 25. g2 — g3 Кре7 : d6
 26. Cc4 : a6 Kh4 — f5

Становище трохи спростилося. І все ж білі здобули

перевагу, бо пішаки чорних послаблені, а небезпеку для чорного короля ще не ліквідовано.

- | | |
|----------------|-----------|
| 27. Ta1 — b1! | f7 — f6 |
| 28. Tf1 — d1+ | Kpd6 — e7 |
| 29. Td1 — e1+! | Kpe7 — d6 |
| 30. Kpg1 — f2 | c5 — c4 |
| 31. g3 — g4 | Kf5 — e7 |
| 32. Tb1 — b7 | Ta8 — g8 |
| 33. Ca6 : c4 | Ke7 — d5 |
| 34. Cc4 : d5 | c6 : d5 |
| 35. Tb7 — b4 | Kg8 — c8 |
| 36. Tb4 : a4 | Tc8 : c3 |
| 37. Ta4 — a6+ | Kpd6 — c5 |
| 38. Ta6 : f6 | ... |

На спогад від колишньої комбінаційної бурі білим залишився приємний сувенір — зайвий пішак. Кожний видатний

шахіст повинен бути не лише майстром комбінаційної боротьби, а й володіти чудово технікою реалізації досягнутої переваги. Таль у цьому має неабиякий успіх.

- | | |
|---------------|-----------|
| 38. ... | h6 — h5 |
| 39. h2 — h3 | h5 : g4 |
| 40. h3 — : g4 | Tg7 — h7 |
| 41. g4 — g5 | Th7 — h5 |
| 42. Tf6 — f5 | Tc3 — c2+ |
| 43. Kpf2 — g3 | Kpc5 — c4 |
| 44. Tel — e5! | d5 — d4 |
| 45. g5 — g6 | Th5 — h1 |
| 46. Te5 — c5+ | Kpc4 — d3 |
| 47. Tc5 : c2 | Kpd3 : c2 |
| 48. Kpg3 — f4 | Th1 — g1 |
| 49. Tc5 — g5 | |

Чорні здалися.

ТІГРАН ПЕТРОСЯН

Першим тренером дванадцятирічного Тіграна був керівник шахового гуртка Тбіліського Палацу піонерів майстер Арчіл Ебралідзе. Досвідчений шахіст не тільки навчав юних вихованців теорії гри, але й вимагав від них вдумливого ставлення до шахів.

Нелегким було дитинство юного шахіста — суворі роки, потім смерть матері, батька, хвороба самого Тіграна, який змушений був на якийсь час залишити школу.

І все ж здібний юнак не забуває про шахи. Він стає першорозрядником і в 16 років здобуває звання чемпіона серед школярів Грузії. У тому ж 1945 році приходить і перший успіх

на всесоюзній арені — Тігран ділить 1—3 місця у першості країни серед юнаків.

Петросян переїздить до Єревана, який і представляє на черговому юнацькому чемпіонаті країни. Цього разу він виграє першість, хоч у нього й були небезпечні суперники, зокрема, майбутній гросмейстер Віктор Корчної.

Петросян і далі удосконалює гру, настійно вивчає партії великих майстрів комбінацій — Морфі, Чигоріна, Альохіна. І хоч його чекало глибоке розчарування — він посідає одне з останніх місць у фіналі XVII чемпіонату країни, але школа всесоюзних змагань різко підвищила його майстерність.

Тоді ж молодий шахіст перебирається до Москви. Тепер він частіше грає в змаганнях, багато чому навчився у творчій співдружності з московськими гросмейстерами і майстрами.

У 1950 році Тігран удруге бере участь в чемпіонаті країни і піднімається кількома сходинками вище. Перший великий успіх приходить до Петросяна у 1951 році. На цей раз у черговому чемпіонаті СРСР він займає призове місце, відставши від чемпіона країни Кереса лише на півочка, але випередивши Ботвинника, Смилова та інших.

Перед здивованими знавцями шахів постав Петросян у зовсім новій якості. З недавнього новачка всесоюзних змагань шахіст перетворився на «залізного Тіграня» — претендента на світову першість, одного з найсильніших гросмейстерів. Це почесне звання було здобуто ним на міжзональному турнірі в Швеції.

З того часу Петросян незмінно займає «вихідні» місця в міжзональних турнірах 1955, 1958, 1962 років і цим здобуває право участі в змаганнях претендентів на світову першість, двічі стає чемпіоном СРСР — у 1959 і 1961 роках.

У 1962 році Тігран разом з своїми колегами Кересом, Геллером, Корчним і Талем пересікає океан, щоб на екзотичному острові Кюрасао у Карибському морі виявити наступного суперника чемпіона світу Ботвинника.

Після перемоги в турнірі Петросян вступає в бій за світову корону. Цей матч відбувся 1963 року. Завдання, яке мусив розв'язати Тігран, було надзвичайно складне: адже його партнером був шахіст виняткової волі й самовладання, з величезним досвідом боротьби.

У першій же партії Ботвинник здобуває переконливу перемогу, а «непробивний» Петросян, який взагалі рідко програє, починає, як кажуть, «гру з центра», маючи вже один гол у своїх воротах. Але претендент зрівнює рахунок і навіть виходить уперед.

Доля матчу була вирішена в дев'ятнадцятій партії: Петросян набрав заповітних 12,5 очка і став дев'ятим володарем світової корони.

Новий чемпіон показав у цьому матчі властиві йому чудові якості: досконале розігрування простих положень, блискучу техніку ендшпілю, вміння вести тривалий опір, щоб у слушний момент перейти в контратаку.

В 1969 році Петросян програв матч Борису Спаському і втратив свій титул.

Полугаєвський Петросян

Англійський початок

(XXXVII чемпіонат СРСР, Москва, 1969)

- | | |
|-------------|----------|
| 1. c2 — c4 | Kg8 — f6 |
| 2. Kg1 — f3 | e7 — e6 |
| 3. g2 — g3 | b7 — b6 |
| 4. Cf1 — g2 | Cc8 — b7 |
| 5. 0 — 0 | Cf8 — e7 |
| 6. b2 — b3 | 0 — 0 |

- | | |
|-------------|----------|
| 7. Cc1 — b2 | d7 — d5 |
| 8. e2 — e3 | c7 — c5 |
| 9. Kb1 — c3 | Kb8 — d7 |
| 10. d2 — d3 | ... |

Повільний розвиток фігур характерний для багатьох сучасних початків. Партнери маневрують на своїй половині дошки, готуючи перехід до рішучих дій. Цікаво, що зроблено вже десять ходів, а жоден з противників ще не перейшов демаркаційної лінії (четверта горизонталь для білих, п'ята — для чорних).

- | | |
|--------------|----------|
| 10. ... | Ta8 — c8 |
| 11. Фd1 — e2 | Фd8 — c7 |
| 12. e3 — e4 | d5 — d4 |
| 13. Kc3 — b1 | ... |

Неточність, краще було 13. Kc3 — b5 Фc7 — b8 з наступним відходом коня f3 і просуванням f2 — f4.

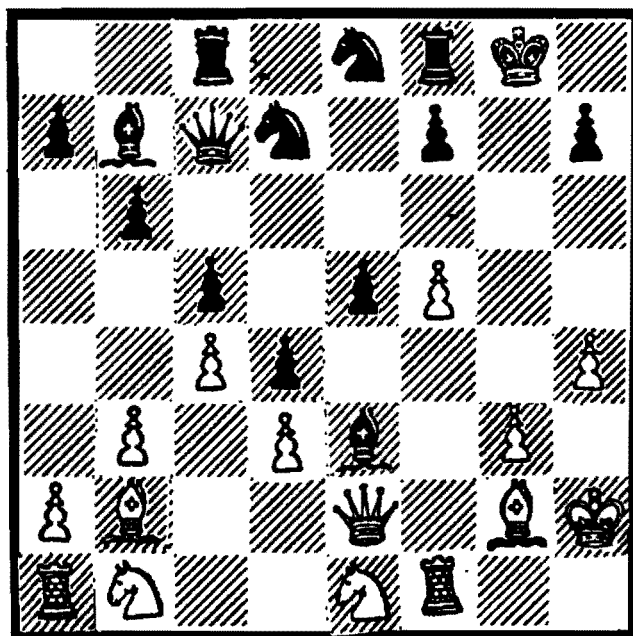
- | | |
|--------------|----------|
| 13. ... | Kf6 — e8 |
| 14. Kf3 — e1 | e6 — e5 |
| 15. f2 — f4 | g7 — g6! |

Чорні здійснили продуману підготовку, аби найкраще розставити свої фігури й відбити пішаковий наступ, який, до речі, проводиться дуже незначними силами.

- | | |
|---------------|-----------|
| 16. f4 — f5 | Ce7 — g5 |
| 17. h2 — h4? | Cg5 — e3+ |
| 18. Kpg1 — h2 | g6 : f5! |
| 19. e4 : f5 | ... |

Один з характерних для Петросяна методів гри — спочатку пильна оборона, а потім, у слушний момент, перехід в активну контратаку, як те ми бачимо в цій партії. На 19-й

хід білих экс-чемпіон світу відповідає глибоко розрахованою позиційною жертвою пішака з метою захопити важливий пункт e5, який стає основною базою для наступу. (Діаграма 143.)

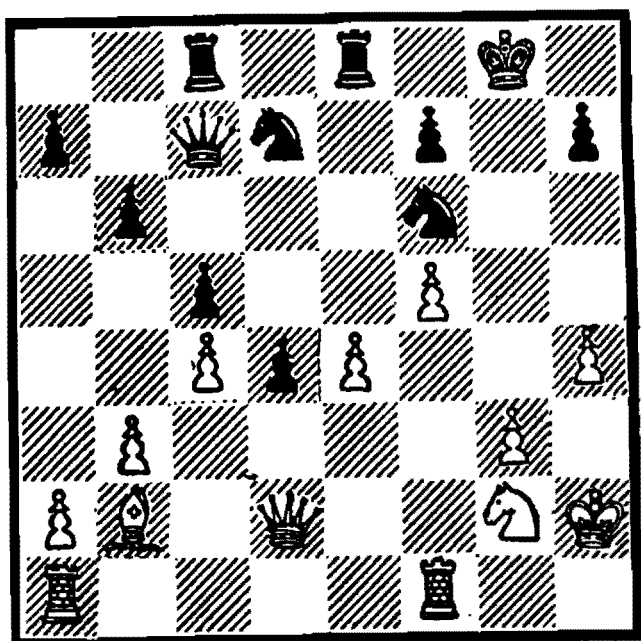


ДІАГРАМА 143

- | | |
|--------------|----------|
| 19. ... | e5 — e4! |
| 20. Cg2 : e4 | Cb7 : e4 |
| 21. d3 : e4 | Ke8 — f6 |
| 22. Ke1 — g2 | Tf8 — e8 |
| 23. Kb1 — d2 | Ce3 : d2 |
| 24. Фе2 : d2 | ... |

Тепер у розпорядженні чорних є й красива комбінація на тему «конева виделка». Чорні не тільки відіграють пожертвованого пішака, але й здобувають матеріальну перевагу — наочний приклад того, як цілеспрямована стратегія створює належні умови для досягнення виграшу комбінаційним шляхом. (Діаграма 144).

- | | |
|---------------|-----------|
| 24. ... | Фc7 : g3+ |
| 25. Kph2 : g3 | Kf6 : e4+ |
| 26. Kpg3 — f4 | Ke4 : d2 |
| 27. Tf1 — e1 | Kd7 — f6 |



ДІАГРАМА 144

28. Tel : e8+ Ta8 : e8
 29. Ta1 — e1 Kd2 — e4
 30. Tel — e2 Kpg8 — f8
 31. Kpf4 — f3 d4 — d3!
 32. Te2 — e3 Te8 — d8
 33. Te3 — e1 d3 — d2
 34. Tel — d1 Kf6 — g4

Знову тема комбінації «ко-
 нева виделка» в дії. На 35.
 Kpf3 : g4 буде Ke4 — f2+.

35. Kg2 — e3 Ke4 — f2
 36. Cb2 — c3 Td8 — d3

Білі здалися.

БОРИС СПАСЬКИЙ

Перші кроки в улюбленому спорті Борис, який народився 1937 року, зробив у Ленінградському Палаці піонерів. Тут дістали також шахове гартування grosмейстери Марк Тайманов, Віктор Корчної, чимало майстрів.

Перший наставник Бориса — керівник шахового клубу Палацу піонерів В. Зак навчив свого вихованця основним законам стародавньої гри. Спаський, який уже в 10 років стає першорозрядником, привертає увагу багатьох шахових знавців. Особливо дивувала фахівців його своєрідна надто серйозна зовсім не дитяча манера гри. Грав тоді Борис у суто позиційному стилі. Згодом Спаський починає вчитися яскравому комбінаційному стилю у відомого grosмейстера Олександра Толуша — темпераментного шахіста,

який мав у своєму послужному списку перемоги над сильнішими grosмейстерами світу. Олександр Казимирович щедро ділився своїми знаннями з улюбленим учнем, і той починає грати агресивніше, частіше вдається до атак. Гра юного Спаського стає різноманітнішою, що конче потрібно кожному визначному шахістові.

Пізніше Спаський почав працювати з новим тренером — Ігорем Бондаревським, теж міжнародним grosмейстером. Вони разом ділять радість перемог і гіркоту невдач донині.

Спочатку шахова муза була дуже прихильна до здібного шахіста. Успіхи приходили один за одним.

У 1953 році шістнадцятирічний кандидат у майстри на Бухарестському міжнародному турнірі здобуває одразу два по-

чесних звання — радянського і міжнародного майстра. В 1955 році він стає чемпіоном світу серед юнаків і займає призове місце у міжзональному турнірі.

Вісімнадцятирічний Спаський стає тоді наймолодшим гросмейстером у світі. Зіграв він добре і в турнірі претендентів, що відбувся через рік.

А потім дві прикрі невдачі. В чемпіонатах СРСР 1958 і 1961 років, які були відбірковими на міжзональні турніри, Спаський на фініші програє вирішальні партії і вибуває на шість років з боротьби за світову першість з шахів.

Такі невдачі могли приголомшити не тільки юнака, а й досвідченого спортсмена. Але Спаський стійко їх переніс завдяки своєму старшому другові й наставникові Бондаревському.

І от почався новий відбірковий цикл на змагання за титул світового чемпіона. Спаський успішно виступає в міжзональному турнірі. А потім настає найважче: матчі з суперниками — Кересом, Геллером і Талем. Цю трійку всесвітньовідомих гросмейстерів він переміг. Але найголовніша мета — відібрати всесвітню шахову корону у Тіграна Петросяна, лишилася недосягнутою. У матчі з чемпіоном світу, який відбувся 1966 року, він зазнав поразки.

Напруження у попередніх відбіркових змаганнях, мабуть, виснажило навіть такого витривалого турнірного бійця, яким став Спаський. Невдало був підібраний репертуар, а голов-

не — «залізний Тігран» перебував у чудовій спортивній формі і досяг гідної перемоги.

Та волю претендента не було зламано. Про це свідчили результати у великому міжнародному турнірі, який відбувся через кілька місяців в американському місті Санта-Моніка. В цьому змаганні Спаський завойовує перший приз, випередивши кращих шахістів Заходу — Фішера, Ларсена та свого нещодавнього суперника — Петросяна.

У наступних змаганнях претендентів Спаський послідовно перемагає в матчах Геллера, Ларсена й Корчного. І ось, нарешті, через три роки нова зустріч з чемпіоном світу (1969).

Перша половина матчу з Петросяном закінчилася, як кажуть, нормально. Далі Спаський починає грати з особливим творчим натхненням. Три перемоги, здобуті на фініші у властивому для нього комбінаційному стилі, вирішили долю поединка.

На XX Всесвітній шаховій олімпіаді в західнонімецькому місті Зігені Спаський очолював нашу команду. Тоді радянська команда одержала золоту медаль, а Спаський мав кращий результат на першій дошці.

Спаський успішно змагався з найсильнішими гросмейстерами. Найпоказовішими були його зустрічі з неодноразовим чемпіоном США Робертом Фішером і переможцем багатьох міжнародних турнірів Бентом Ларсеном.

Проте таких зустрічей було мало. Напередодні матчу Спаський майже не виступав у відповідальних змаганнях. І це, звичайно, не могло не позначитися на результатах поединку з Робертом Фішером на чемпіонаті світу 1972 року. Спаський у цьому змаганні втратив шахову корону.

Розглянемо кілька партій Бориса Спаського.

Ларсен Спаський

Неправильний початок

(Белград, 1970)

1. b2 — b3 ...

Чимало дебютних схем ще не мають назв, і за незвичне їх розігрування їм дають назву «неправильний початок».

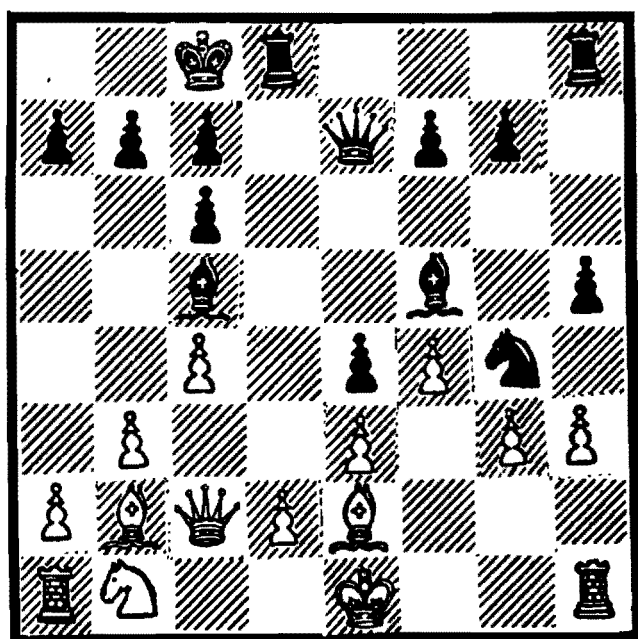
- | | |
|--------------|-----------|
| 1. ... | e7 — e5 |
| 2. Cc1 — b2 | Kb8 — c6 |
| 3. c2 — c4 | Kg8 — f6 |
| 4. Kgl — f3 | e5 — e4 |
| 5. Kf3 — d4 | Cd8 — c5 |
| 6. Kd4 : c6 | d7 : c6 |
| 7. e2 — e3 | Cc8 — f5! |
| 8. Фd1 — c2 | Фd8 — e7 |
| 9. Cf1 — e2 | 0—0—0! |
| 10. f2 — f4? | ... |

Білі невдало розіграли дебютну стадію, втратили три ходи на переведення коня з g1 на c6 і помітно відстали з розвитком фігур. Опинившись у гіршій позиції, датський гросмейстер по інерції робить «активні» ходи, такі, як, наприклад, 10. f2 — f4 і якимось непомітно для себе потрапляє у важке становище.

10. ... Kf6 — g4

Ось початок переможної атаки:

- | | |
|-------------|---------|
| 11. g2 — g3 | h7 — h5 |
| 12. h2 — h3 | ... |



ДІАГРАМА 145

12. ... h5 — h4!

Чудово! Чорні віддають фігуру, точно розрахувавши всі можливі варіанти карколомних ускладнень. Тепер білий король потрапляє в небезпечну зону, з якої вже неможливо вийти неушкодженим.

13. h3 : g4 ...

Надовго замислився Ларсен у цьому становищі, і, мабуть, пересвідчився, що не відбити йому штурму своїх королівських укріплень. Спаський розрахував такий варіант атаки: якщо 13. Ce2 : g4, то 13. ... Cf5 : g4 14. h3 : g4 h4 : g3 15. Th1 — g1 Th8 — h1! 16. Tg1 : h1 g3 — g2 17. Th1 — g1 Фе7 — h4+ 18. Kpe1 — e2 Фh4 : g4+ 19. Kpe2 — e1 Фg4 — g3+ 20. Kpe1 — e2 Фg3 — f3+ 21. Kpe2 — e1 Cc5 — e7 з невідпорними загрозами.

13. ... h4 : g3
 14. Th1 — g1 Th8 — h1!
 15. Tg1 : h1 g3 — g2
 16. Th1 — f1 ...

Не врятовує і відступ тури на g1. Тоді буде 16. ... Фе7 — h4+ 17. Kpe1 — d1 Фh4 — h1 18. Фc2 — c3 Фh1 : g1+ 19. Kpd1 — c2 Фg1 — f2 з незагайним виграшем.

16. ... Фе7 — h4+
 17. Kpe1 — d1 g2 : f1Ф+

Ларсен здався, бо одержує мат у три ходи.

Красива мініатюра чемпіона світу.

Спаський Фішер

Захист Грюнфельда

Ця зустріч двох гросмейстерів відбулась на XIX Всесвітній шаховій олімпіаді у західнонімецькому місті Зігені. Мільйони прихильників шахів нетерпляче чекали двобою між тодішнім чемпіоном світу і кращим гросмейстером Заходу, і, дійсно, в цій партії було на що подивитись — обидва шахові лицарі показали високий клас гри.

1. d2 — d4 Kg8 — f6
 2. c2 — c4 g7 — g6
 3. Kbl — c3 d7 — d5
 4. c4 : d5 Kf6 : d5
 5. e2 — e4 Kd5 : c3
 6. b2 : c3 Cf8 — g7
 7. Cfl — c4 c7 — c5
 8. Kgl — e2 Kb8 — c6
 9. Ccl — e3 0 — 0
 10. 0 — 0 Фd8 — c7
 11. Tal — c1 Tf8 — d8

Виникла відома принципова позиція захисту Грюнфельда,

яка найкраще ілюструє ідею цього складного дебюту. Чорні не перешкоджають білим у створенні пішакового центру, але натомість створюють фігурний тиск на центральні поля.

12. h2 — h3 b7 — b6
 13. f2 — f4 e7 — e6
 14. Фd1 — e1 Kc6 — a5
 15. Cc4 — d3 f7 — f5

У цьому ході полягає ідея захисту чорних. Вони блокують сильний пішаковий центр, обмежуючи дію білих слонів. Чемпіон світу, який прагне в цій партії до атаки на короля, починає діяти надто прямолінійно, і втрачає ініціативу.

16. g2 — g4 f5 : e4
 17. Cd3 : e4 Cc8 — b7
 18. Ke2 — g3 Ka5 — c4
 19. Cg2 : b7 Фc7 : b7
 20. Ce3 — f2 Фb7 — c6
 21. Фd1 — e2 c5 : d4
 22. c3 : d4 b6 — b5
 23. Kg3 — e4! Cg7 : d4?

Позиція склалася на користь Фішера, який має непогані перспективи збільшити свою перевагу.

Останнім ходом Спаський запропонував жертву пішака, і американський гросмейстер спокусився цим «дарунком», після прийняття якого фігури білих значно активізуються. Краще було 23. ... Td8 — f8, щоб на 24. Ke4 — g5 відповісти 24. ... Ta8 — e8.

24. Ke4 — g5 Cc4 : f2+
 25. Tf1 : f2 Td8 — d6

Невдалий хід. Сильніше було 25. ... Td8 — e8.

26. Tc1 — e1 Фс6 — b6

27. Kg5 — e4 Td6 — d4

Фатальна помилка. Краще було 27. ... Td6 — c6, з приблизно рівними шансами.

28. Ke4 — f6+ Kpg8 — h8

29. Фе2 : e6 Td4 — d6

30. Фе6 — c4 Та8 — f8

31. g4 — g5 Td6 — d2

32. Te1 — f1 Фb6 — c7

33. Tf2 : d2 Kc4 : d2

34. Фс4 — d4 Tf8 — d8

35. Kf6 — d5+ Kph8 — g8

36. Tf1 — f2 Kd2 — c4

37. Tf2 — e2 Td8 — d6

38. Te2 — e8+ Kpg8 — f7

39. Th8 — f8+

Чорні здалися.

РОБЕРТ ФІШЕР

Роберт Джеймс Фішер народився 1943 року в Чикаго. Почав грати в шахи, коли йому було шість років, а в десять років він уже аналізує партії кращих шахістів світу. Щоб мати змогу глибше знайомитися з творчістю радянських шахістів, починає вивчати російську мову. У шахових турнірах бере участь з 1955 року. А наступного року вже прийшли до нього перші великі успіхи. 1957 рік був для юного Фішера сенсаційним: Роберт перемагає у всіх юнацьких чемпіонатах США. Відтоді починається сходження обдарованого юнака на шаховий Олімп. Любов хлопця до шахів межувала з фанатизмом, а надзвичайна працездатність сприяла змушненню його таланту.

Фішер стає найсильнішим шахістом своєї країни і в чемпіонатах США здобув вісім перемог. А його перемога в чемпіонаті 1963 року була рекордною: він переміг у всіх одинадцятьох партіях!

Приходять до Фішера успіхи й на міжнародній арені. Ще 1958 року він здобув перемогу на міжзональному турнірі й дістав путівку на змагання претендентів. Тоді було встановлено своєрідний рекорд — вперше п'ятнадцятирічний шахіст завоював звання гросмейстера. З того часу думка про поєдинок з чемпіоном світу не покидає Фішера. Та шлях до шахової корони був нелегкий. Тільки в 1971 році після переконливих матчевих перемог над Таймановим (6:0), Ларсеном (6:0) і Петросяном (6,5:2,5) Фішер одержує право на зустріч з чемпіоном світу Борисом Спаським.

Матч відбувся 1972 року в столиці Ісландії Рейк'явіку. Фішер чудово підготувався до змагання: поповнив свій дебютний репертуар, був у прекрасній спортивній формі. Уже в першій половині матчу він досяг значної переваги. Спроби Спаського на фініші змінити хід боротьби

не мали успіху. Фішер здобув перемогу з рахунком 12,5 : 8,5 і став одинадцятим чемпіоном світу.

Роберт Фішер — шахіст широкого творчого діапазону. Він однаково добре почуває себе і в гострій комбінаційній боротьбі, і в позиційному маневруванні, блискуче володіє технікою реалізації переваги.

Фішер

Мініч

Королівський гамбіт

(Вінковці, 1968)

- | | |
|-------------|----------|
| 1. e2 — e4 | e7 — e5 |
| 2. f2 — f4 | e5 : f4 |
| 3. Cf1 — c4 | Kg8 — e7 |

У відповідь на гамбіт слона, обраний Фішером, чорним слід було грати 3. ... Kg8 — f6. 4. Kb1 — c3 c7 — c6, також готуючи контрудар у центрі d7 — d5. Після пасивного ходу югославського майстра чорні відстають у розвитку фігур, й ініціатива переходить до білих.

- | | |
|----------------|------------|
| 4. Kb1 — c3 | c7 — c6 |
| 5. Kgl — f3 | d7 — d5 |
| 6. Cc4 — b3 | d5 : e4 |
| 7. Kc3 : e4 | Ke7 — d5 |
| 8. Фd1 — e2 | Cf8 — e7 |
| 9. c2 — c4 | Kd5 — c7 |
| 10. d2 — d4 | 0 — 0 |
| 11. Ccl : f4 | Kc7 — e6 |
| 12. Cf4 — e3 | Ce7 — b4 + |
| 13. Kpe1 — f2! | ... |

Білим немає рації захищатися від шаха, бо їхні легкі фігури вже централізовано. Тож краще відвести короля в

безпечну схованку і, не втрачаючи темпів, готуватися до наступу.

- | | |
|-------------|----------|
| 13. ... | Kb8 — d7 |
| 14. c4 — c5 | ... |

Білі відтинають слона чорних від центру та королівського флангу. Тепер йому лишається тільки роль статиста — до самого кінця партії він безпорадно спостерігатиме за подіями на шахівниці.

- | | |
|----------------|----------|
| 14. ... | Kd7 — f6 |
| 15. Ke4 : f6 + | Фd8 : f6 |
| 16. Th1 — f1 | Ke6 — f4 |
| 17. Ce3 : f4 | Фf6 : f4 |
| 18. g2 — g3 | Фf4 — h6 |
| 19. Kpf2 — g1 | Cc8 — h3 |

Фішер зробив так звану «штучну» рокіровку й націлюється на найслабше місце в позиції чорних — пункт f7.

- | | |
|---------------|----------|
| 20. Kf3 — e5! | Ch3 : f1 |
| 21. Tal : f1 | Cb4 — d2 |
| 22. Tf1 — f3 | Ta8 — d8 |
| 23. Ke5 : f7 | Tf8 : f7 |
| 24. Фе2 — e7! | |

Чорні здалися.

Їхній третій хід виявився помилковим, і Фішер бездоганно скористався з цього.

Фішер

Унцікер

Іспанська партія

(Зіген, 1970)

- | | |
|-------------|----------|
| 1. e2 — e4 | e7 — e5 |
| 2. Kgl — f3 | Kb8 — c6 |
| 3. Cf1 — b5 | a7 — a6 |
| 4. Cb5 : c6 | d7 : c6 |

Американський гросмейстер тривалий час був прихильником розмінного варіанту. Майстерно використовуючи пішакову перевагу білих, що утворюється на королівському фланзі (чотири пішаки проти трьох), Фішер здобув чимало перемог над західними шахістами. Але, як було доведено в його партіях із Смысловим і Спаським, чорні при точному захисті зрівнюють гру.

Треба відзначити, що великим прихильником цього варіанту свого часу був і Емануель Ласкер.

5. 0 — 0 f7 — f6
6. d2 — d4 e5 : d4

А це вже помилка. Після 6. ... Cc8—g4 7. c2—c3 Cf8—d6 у чорних надійна позиція.

7. Kf3 : d4 Kg8 — e7
8. Cc1 — e3 Ke7 — g6
9. Kbl — d2 Cf8 — d6
10. Kd2 — c4 0 — 0
11. Фd1 — d3 Kg6 — e5
12. Kc4 : e5 Cd6 : e5
13. f2 — f4 Ce5 — d6

Останнім ходом чорні відступили слоном. Треба було зіграти: 13. ... Ce5 : d4 14. Ce3 : d4 f7 — f5 15. e4 — e5 Cc8 — e6, залишаючи на шахівниці різноколірних слонів. Щоправда, і в цьому випадку шанси білих були б кращі.

Тепер Фішер застосовує прийом, з яким ми познайомилися в попередній партії — він пішаковим заслоном обмежує дію білопольного слона чорних. Слабкий пункт, який при цьому

утворюється, не приносить шкоди, бо чорні не можуть скористатися з цього.

14. f4 — f5! Фd8 — e7
15. Ce3 — f4 Cd6 : f4

А тепер краще було б ухилитися від розміну й зіграти 15. ... Cd6 — c5.

16. Tf1 : f4 Cc8 — d7
17. Ta1 — e1 Фе7 — c5
18. c2 — c3 Та8 — e8
19. g2 — g4! ...

Фішер впевнено веде боротьбу. Його стратегічний план полягає в проведенні пішакового прориву в центрі (e4 — e5), і для цього він спершу зміцнює пункт f5.

19. ... Фc5 — d6
20. Фd3 — g3 Te8 — e7
21. Kd4 — f3 c7 — c5
22. e4 — e5! f6 : e5
23. Tf4 — e4 Cd7 — c6
24. Te4 : e5 Tf8 — e8
25. Te5 : e7 Te8 : e7
26. Kf3 — e5! ...

Білий кінь зайняв найвигіднішу позицію в центрі й сковує дії чорних фігур. Володіючи значно більшим простором, білі починають реалізовувати другу частину плану — провадять пішаковий наступ на королівському фланзі.

26. ... h7 — h6
27. h2 — h4 Cc6 — d7
28. Фg3 — f4 Фd8 — f6
29. Te1 — e2 ...

Жодного разу білі не походили без певної мети. З кожним ходом вони посилюють свою позицію, майже ставлячи чорних у становище цугцвангу.

29. ... Cd7 — c8
 30. Фf4 — c4+ Kpg8 — h7
 31. Кe5 — g6 Te7 : e2
 32. Фc4 : e2 Cc8 — d7
 33. Фе2 — e7! ...

Фішер демонструє блискучу техніку ендшпілю. Розмін ферзів — найшвидший шлях до перемоги.

33. ... Фf6 : e7
 34. Kg6 : e7 g7 — g5

Король чорних тепер в ролі спостерігача, і подальша боротьба була безнадійна. Унцікер знаходить єдину можливість ускладнити гру і ставить до того ж цікаву пастку.

35. h4 : g5 h6 : g5
 36. Кe7 — d5 ...

Білі могли виграти фігуру:
 36. f5 — f6 Cd7 : g4 37. f6 — f7
 Kph7 — g7 38. Кe7 — g6 Kpg7 :
 f7 39. Kg6 — e5+ Kpf7 — e6

40. Кe5 : g4. Але після 40. ...
 Кре6 — f5 41. Kg4—f2 Kpf5—f4
 чорні проривалися королем на
 ферзевий фланг білих і тоді —
 нічия. Фішер мусив передбачи-
 ти цю пастку, а також весь ва-
 ріант, що склався в партії, вже
 на 33-му ході, коли пішов на
 розмін ферзів.

36. ... Cd7 — c6
 37. Kd5 : c7 Cc6 — f3
 38. Кc7 — e8 Kph7 — h6

Загрожує взяти пішака.

39. Кe8 — f6 Kph6 — g7
 40. Kpg1 — f2 Cf3 — d1
 41. Kf6 — d7! c5 — c4

Бити пішака на g4 не мож-
 на, бо білі виграють після
 42. f5 — f6+ з наступним 43.
 f6 — f7.

42. Kpf2 — g3.

Чорні здалися.



ШАХОВИЙ СПОРТ ПІОНЕРІЇ

На Україні в шахи грають сотні тисяч школярів, а в Радянському Союзі армія прихильників стародавньої гри нараховує вже мільйони. Великого розмаху набрали змагання всесоюзного шахового клубу «Біла тура», які проводяться спочатку в школах, потім у районах і містах, областях та республіках і завершуються фіналом турніру піонерських дружин.

Поширенням шахів серед школярів займаються шахові секції при школах, Будинках і Палацах піонерів. Але є ще чимало піонерських загонів, дружин та шкіл, де робота з шахістами зовсім не провадиться, або провадиться незадовільно.

Як організувати шкільну шахову секцію?

Організовуючи секцію, треба залучити до неї початківців і тих, хто вже виступав у турнірах, має спортивний розряд. Треба домовитися з викладачем фізкультури або старшим піонервожатим про місце, день та час проведення організаційних зборів шахістів, а також про місце й дні занять. На зборах обирається бюро секції з трьох-п'яти чоловік. У плані секції слід передбачати проведення класифікаційних турнірів на першість класів, школи, проведення матчів з командами інших шкіл, участь в командних змаганнях на першість району, міста, проведення сеансів одночасної гри.

Для проведення занять можна запросити когось з вчителів або батьків, які добре розуміються на шахах, або шахістів-старшокласників.

Спортивна поведінка шахіста

Шахіст-початківець, ясна річ, ніколи не обмежується вивченням теорії гри. Спочатку він грає з друзями (так звані легкі партії), а згодом виступає в турнірі новачків.

Як показує досвід, більшість непорозумінь і суперечок виникає під час гри тоді, коли робиться хід. У шаховому кодексі

СРСР викладені правила гри і поведінки шахіста, обов'язкові для всіх — від початківця до гросмейстера. Шахіст повинен твердо додержуватись правила: «Гравець, який торкнувся своєї фігури і не попередив партнера перед ходом словом «поправляю» (маючи намір зробити інший хід), повинен цією ж фігурою і ходити. Торкнувшись чужої фігури, він повинен її взяти (якщо це можна зробити за правилами гри)».

Хід вважається зробленим лише тоді, коли гравець прибрав руку від фігури. Якщо виявиться, що раніше зроблений хід суперечить правилам, то неправильність виправляють, і партія починається знову з положення, перед яким був зроблений неправильний хід. Якщо гравець зробить рокіровку всупереч правилам (наприклад, коли король перебував під шахом), то партія поновлюється в позиції, яка була перед рокіровкою, а той, хто порушить правила, повинен ходити королем.

Іноді трапляється, що шахівниця стоїть неправильно (крайнє праве поле не білого, а чорного кольору), тоді треба переставити фігури. Після цього гра продовжується, і результат її зараховується. Коли ж це з'ясується після закінчення партії, то фіксується кінцевий результат. Буває й так, що партнери починають грати фігурами іншого кольору, тобто не тими, якими їм належало. В таких випадках партія продовжується і результат її зараховується.

Про неіснуючі «правила»

Деякі початківці грають самі і рекомендують іншим грати за неіснуючими правилами. Інколи можна побачити, як білі починають партію відразу двома пішаками, що забороняється правилами. Так само неправильно вважати, що коли король досяг протилежної горизонталі, то на дошку можна виставити додатково пішака. Дехто настійно вимагає попереджати противника при нападі на ферзя словом «гарде» (стережися) або на короля — словом «шах». Робити це не рекомендується. Правило «торкнувся — ходи» не застосовується, коли неможливо піти своєю фігурою або взяти ворожу фігуру. Деякі «знавці» вимагають у таких випадках робити «штрафний» хід королем. Ця вимога теж суперечить кодексу. Іноді деякі шахісти вживають застарілі назви фігур. Ферзя називають королевою, слона — офіцером. У вітчизняній шаховій літературі такі назви не вживаються.

Як провести шаховий турнір

Турнір є однією з основних форм проведення змагань. Участь у ньому підвищує клас гри, сприяє вдосконаленню спортивних якостей шахіста. Гравець, який бере участь у таких змаганнях,

може здобути спортивний розряд, що присуджується відповідно до нормативів Єдиної всесоюзної спортивної класифікації.

Залежно від класу гри, шахістам присвоюються такі спортивні розряди: IV (початковий), III, II, I. Крім того, є проміжний спортивний розряд (кандидат у майстри) і найвищі спортивні звання: майстер спорту СРСР і гросмейстер СРСР.

Початковий розряд може здобути кожний бажаючий, якщо він набере в турнірі новачків, які не мають спортивного розряду, 60 або більше процентів можливої кількості очок. Щоб виконати норматив III спортивного розряду, треба набрати в турнірі шахістів IV розряду не менше як 75 процентів очок. Для здобуття другого спортивного розряду треба набрати в турнірі третьорозрядників мінімум 75 процентів очок. Перший розряд присуджується тим, хто набере таку ж кількість очок у турнірі другорозрядників.

Щоб турнір мав класифікаційні права, тобто, щоб за його результатами можна було присуджувати спортивний розряд, кожний учасник повинен зіграти не менше десяти партій. Отже, в змаганні має виступати не менше одинадцяти шахістів. Якщо змагання на початковий розряд провадиться шістьма-сімома учасниками, то шахісти повинні грати між собою по дві партії: одну білими, другу — чорними.

Іноді буває, що в турнірі бажають взяти участь 20—30 чоловік. Тоді доцільно поділити їх на кілька півфінальних груп, а потім з участю переможців провести фінальні змагання.

Питання, кому з партнерів грати білими, розв'язують жеребкуванням. Для цього користуються таблицями черговості ігор.

Кожний шахіст повинен додержуватися правил спортивної етики. Під час гри забороняється висловлювати зауваження щодо зроблених ходів, заважати партнерові обмірковувати хід, розмовляти з іншими шахістами. Не можна користуватися під час гри шаховою літературою. У провідних шахістів є гарна традиція — спільно з партнером аналізувати закінчену партію, щоб знайти кращі продовження або виявити припущені помилки. Такий аналіз дуже корисний для підвищення класу гри.

Таблиці черговості ігор

Щоб скласти розклад зустрічей учасників турніру, користуються спеціальними таблицями. З їх допомогою можна одразу визначити, в якому турі, хто з ким і фігурами якого кольору грає. Учасник, номер якого зазначено першим, грає білими. Якщо кількість учасників непарна, то цифра, яка стоїть у першій колонці поза дужками, означає, що учасник з цим номером у даному турі вихідний.

Наводимо таблиці ігор для 5—6, 7—8, 9—10, 11—12, 13—14, 15—16 учасників.

При 5 або 6 учасниках

Тур

1	1—(6)	2—5	3—4
2	(6)—4	5—3	1—2
3	2—(6)	3—1	4—5
4	(6)—5	1—4	2—3
5	3—(6)	4—2	5—1

При 7 або 8 учасниках

Тур

1	1—(8)	2—7	3—6	4—5
2	(8)—5	6—4	7—3	1—2
3	2—(8)	3—1	4—7	5—6
4	8—(6)	7—5	1—4	2—3
5	3—(8)	4—2	5—1	6—7
6	(8)—7	1—6	2—5	3—4
7	4—(8)	5—3	6—2	7—1

При 9 або 10 учасниках

Тур

1	1—(10)	2—9	3—8	4—7	5—6
2	(10)—6	7—5	8—4	9—3	1—2
3	2—(10)	3—1	4—9	5—8	6—7
4	(10)—7	8—6	9—5	1—4	2—3
5	3—(10)	4—2	5—1	6—9	7—8
6	(10)—8	9—7	1—6	2—5	3—4
7	4—(10)	5—3	6—2	7—1	8—9
8	(10)—9	1—8	2—7	3—6	4—5
9	5—(10)	6—4	7—3	8—2	9—1

При 11 або 12 учасниках

Тур

1	1—(12)	2—11	3—10	4—9	5—8	6—7
2	(12)—7	8—6	9—5	10—4	11—3	1—2
3	2—(12)	3—1	4—11	5—10	6—9	7—8
4	(12)—8	9—7	10—6	11—5	1—4	2—3
5	3—(12)	4—2	5—1	6—11	7—10	8—9
6	(12)—9	10—8	11—7	1—6	2—5	3—4
7	4—(12)	5—3	6—2	7—1	8—11	9—10
8	(12)—10	11—9	1—8	2—7	3—6	4—5
9	5—(12)	6—4	7—3	8—2	9—1	10—11
10	(12)—11	1—10	2—9	3—8	4—7	5—6
11	6—(12)	7—5	8—4	9—3	10—2	11—1

При 13 або 14 учасниках

Тур

1	1—(14)	2—13	3—12	4—11	5—10	6—9	7—8
2	(14)—8	9—7	10—6	11—5	12—4	13—3	1—2
3	2—(14)	3—1	4—13	5—12	6—11	7—10	8—9

4	(14)—9	10—8	11—7	12—6	13—5	1—4	2—3
5	3—(14)	4—2	5—1	6—13	7—12	8—11	9—10
6	(14)—10	11—9	12—8	13—7	1—6	2—5	3—4
7	4—(14)	5—3	6—2	7—1	8—13	9—12	10—11
8	(14)—11	12—10	13—9	1—8	2—7	3—6	4—5
9	5—(14)	6—4	7—3	8—2	9—1	10—13	11—12
10	(14)—12	13—11	1—10	2—9	3—8	4—7	5—6
11	6—(14)	7—5	8—4	9—3	10—2	11—1	12—13
12	(14)—13	1—12	2—11	3—10	4—9	5—8	6—7
13	7—(14)	8—6	9—5	10—4	11—3	12—2	13—1

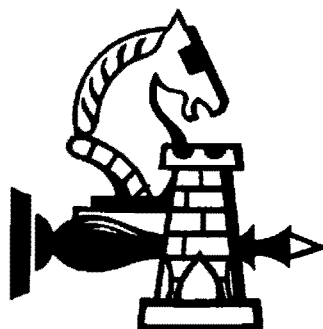
При 15 або 16 учасниках

Тур

1	1—(16)	2—15	3—14	4—13	5—12	6—11	7—10	8—9
2	(16)—9	10—8	11—7	12—6	13—5	14—4	15—3	1—2
3	2—(16)	3—1	4—15	5—14	6—13	7—12	8—11	9—10
4	(16)—10	11—9	12—8	13—7	14—6	15—5	1—4	2—3
5	3—(16)	4—2	5—1	6—15	7—14	8—13	9—12	10—11
6	(16)—11	12—10	13—9	14—8	15—7	1—6	2—5	3—4
7	4—(16)	5—3	6—2	7—1	8—15	9—14	10—13	11—12
8	(16)—12	13—11	14—10	15—9	1—8	2—7	3—6	4—5
9	5—(16)	6—4	7—3	8—2	9—1	10—15	11—14	12—13
10	(16)—13	14—12	15—11	1—10	2—9	3—8	4—7	5—6
11	6—(16)	7—5	8—4	9—3	10—2	11—1	12—15	13—14
12	(16)—14	15—13	1—12	2—11	3—10	4—9	5—8	6—7
13	7—(16)	8—6	9—5	10—4	11—3	12—2	13—1	14—15
14	(16)—15	1—14	2—13	3—12	4—11	5—10	6—9	7—8
15	8—(16)	9—7	10—6	11—5	12—4	13—3	14—2	15—1

Визначити колір фігур можна також без таблиць. Якщо сума номерів двох учасників парна, то білими грає той, хто має більший номер, якщо ж непарна, — той, хто має менший номер. З цього правила є лише один виняток: якщо кількість учасників парна, останній номер грає чорними з першою половиною учасників, а білими — з рештою. Так, наприклад, при шести учасниках останній номер (шостий) грає чорними з 1, 2, 3 і білими — з номерами 4, 5.

Ігри в змаганні завжди бажано провадити із записом зіграних партій. Після закінчення партії партнери проставляють в бланках із записом партії результат і здають їх судді. Якщо гра відбувалася без запису, то суддя змагання дізнається про результат партії з усних заяв учасників і заносить його до турнірної таблиці.



З М І С Т

З ІСТОРІЇ ШАХОВОГО КОРОЛІВ- СТВА	5
ПРАВИЛА ГРИ	13
НАЙПРОСТІШІ ЗАКІНЧЕННЯ .	25
ТРИ СТАДІЇ ШАХОВОЇ ПАРТІЇ	34
КОРОТКИЙ КУРС ДЕБЮТІВ . .	69
ШАХОВІ КОРОЛІ ЧОТИРЬОХ СТОРИЧ	98
ШАХОВИЙ СПОРТ ПІОНЕРІЇ .	163

Для середнього та старшого шкільного віку

Поляк Авсей Исаакович
Николаевский Юрий Васильевич

УЧИТЕСЬ ИГРАТЬ В ШАХМАТЫ

(На українском языке)

Редактор
Л. Т. В а с и л е н к о

Художній редактор
О. В. К о ж е к о в

Технічний редактор
Т. І. Р о з у м

Коректор
З. І. К а л и н и ч е н к о

Здано на виробництво 16. VII. 1973 р. Підписано
до друку 21. XI. 1973 р. Формат 60X84/16. Папір
№ 2. Фіз. друк. арк. 10,5. Обл.-вид. арк. 9,42.
БФ 33453. Умовн. друк. арк. 9,77. Тираж 30 000.
Зам. 860. Ціна 41 коп.

Видавництво «Веселка», Київ, Басейна, 1/2.

Книжкова фабрика «Атлас» Республіканського
виробничого об'єднання «Поліграфкнига» Держ-
комвидав УРСР, Львів, Зелена, 20.