

## От автора\*

Давно известно, что заключительная стадия шахматной партии по истине является ахиллесовой пятой большинства любителей шахмат. Скольким раз мне приходилось наблюдать в сеансах одновременной игры, как кто-нибудь из участников, неплохо разобравшись в дебюте и сносно проведя середину игры, после размена ряда фигур вдруг начинал «плавать» и в результате проигрывал самое элементарное окончание.

Идея написать популярную брошюру, посвященную эндшпилю, зародилась у меня еще в начале пятидесятых годов, когда я работал над трехтомником «Шахматные окончания», предназначенным для высококвалифицированных шахматистов. Уже тогда мне показалось важным выделить из огромного количества информации о заключительной фазе шахматной партии тот минимум, который, необходимо знать каждому любителю шахмат, чтобы грамотно играть эндшпиль.

Первое издание этой брошюры вышло в 1960 году. С тех пор прошло без малого двадцать лет. Поэтому, когда возникла мысль выпустить третье издание, мне хотелось сначала написать что-то новое, попытаться расширить объем информации с учетом всего того, что накопилось за эти годы. Дело в том, что вот уже десять лет, как я систематически веду занятия по эндшпилю в телевизионной «Шахматной школе».

Однако потом я понял, что достоинство этой книжечки в том и состоит, что она дает только самый необходимый объем информации. Именно поэтому брошюра «Что надо знать об эндшпиле» была тепло принята широкими слоями любителей шахмат. Достаточно сказать, что она переведена на восемь европейских языков. И я решил все оставить как есть, ограничившись только совершенно необходимыми исправлениями и улучшениями.

---

\* Предисловие к 3-му изданию, 1979 г.

## Введение

В процессе борьбы, происходящей на шахматной доске, силы сторон постепенно истощаются, позиция упрощается, и игра переходит в последнюю, решающую стадию – эндшпиль.

В зависимости от того, в какой ситуации партия перешла в эндшпиль, перед игроком стоит одна из трех задач. Если на его стороне материальный или позиционный перевес, он должен постараться этот перевес реализовать и добиться победы. Если перевес на стороне противника, нужно стремиться удачной защитой его нейтрализовать и свести партию вничью. И наконец, если в миттельшпиле нарушить равновесие не удалось, можно попытаться добиться перевеса именно на этом последнем этапе.

По характеру борьбы эндшпили можно разделить на две основные группы. В первую входят окончания, в которых одна из сторон обладает вполне определенным перевесом в силах и старается закончить партию, дав мат королю противника, который, естественно, старается мата избежать. Эти окончания (их можно назвать техническими) исследованы давно, и теория имеет о них определенное мнение. Подавляющее большинство входящих в эту группу эндшпилей элементарно и изучается при первом знакомстве с шахматами.

Ко второй, значительно большей, группе окончаний относятся такие, в которых наличными силами дать мат королю противника, как правило, не удастся. Приходится искать иные пути к победе. Таким промежуточным путем будет продвижение пешек с целью превратить хотя бы одну из них в ферзя, чтобы создать достаточный для мата перевес в силах. Эти окончания и представляют собой игровой, или настоящий, эндшпиль.

Итак, как видите, в эндшпиле возникает новая стратегическая цель – провести пешку в ферзи.

Легко установить и другие характерные особенности эндшпиля. Если королю мат не угрожает, значит, он может вздохнуть спокойно, выйти из убежища и принять активное участие в происходящих собы-

тиях. Действительно, король в эндшпиле становится активной, атакующей фигурой. Он может нападать на фигуры и пешки противника и часто первым врывается во вражеский лагерь.

Поскольку в эндшпиле на доске остается мало фигур, то возрастает относительная ценность каждой из них. Если в середине партии для победы часто бывает достаточно создать перевес в силах на каком-то одном участке доски, то в эндшпиле, как правило, важно не только суметь активизировать все наличные боевые силы, но и организовать их наилучшее взаимодействие. Правильно разыграть эндшпиль — это значит обеспечить максимальную активизацию и четкое взаимодействие всех наличных боевых сил.

Стратегическая цель эндшпиля — провести пешки в ферзи. Из этого следует, что в эндшпиле значение пешек неизмеримо выше, чем, например, в миттельшпиле. Если в середине игры перевес на одну пешку обычно решающей роли не играет, то лишняя пешка в эндшпиле во многих случаях — фактор, вполне достаточный для победы.

Далее, если в середине игры планы сторон в большой степени определяются вкусами и фантазией соперников, то в эндшпиле в основном план диктуется особенностями позиции и, вне зависимости от стиля и вкуса, каждый обязан выбрать примерно один и тот же путь. Этот путь, как правило, является типичным для данного эндшпиля.

И последнее. Поскольку в эндшпиле фигур и пешек сравнительно немного, он легче поддается изучению и классификации, чем остальные стадии партии. За многолетнюю историю развития шахмат были собраны, досконально изучены и проанализированы сотни эндшпильных позиций. В них были найдены лучшие планы игры за обе стороны, точно установлен конечный результат. Ясно, что в подобных позициях на первый план выходят знания и изменить неизбежный результат бессильно даже самое высокое искусство.

Таким образом, мы приходим к важному выводу, что в эндшпиле, по сравнению с серединой игры, возрастает роль теории. По существу, многие эндшпильные позиции представляют собой логические задачи, иногда со строго единственным решением.

Цель данной книги — познакомить читателя с минимальным объемом знаний, который необходим для того, чтобы умело разыгрывать эндшпиль. Как вы убедитесь, прочтя книгу, знать для этого надо сравнительно немного — характерные свойства фигур, основные приемы борьбы, типичные планы, некоторые важные теоретические позиции. Все это вы найдете на страницах книги.

Запомните: хорошая техника реализации преимущества – верный признак сильного шахматиста. Не случайно, например, выдающиеся мастера, чемпионы мира виртуозно разыгрывали заключительную стадию партии.

Как правило, малоопытные шахматисты не любят упрощений, полагая, что в эндшпиле игра становится скучной и не так богата возможностями, как середина игры. Это мнение глубоко ошибочно. В эндшпиле достаточно простора для фантазии, но для того, чтобы приобрести вкус к игре в эндшпиле, нужно знать и понимать его особенности, хорошо овладеть техникой разыгрывания окончаний. И тогда эндшпиль раскроет вам свои удивительные тайны, станет не менее увлекательным, чем середина игры.

Наконец, как указывал еще чемпион мира Х. Р. Капабланка, изучение эндшпиля полезно не только само по себе. Оно развивает понимание позиции, общее понимание шахмат и повышает класс игры шахматиста в целом.

Книга состоит из следующих основных глав:

в первой, рассчитанной на самого неискущенного читателя, рассказывается, как дать мат одинокому королю;

во второй рассматривается борьба различных фигур друг против друга, показываются лучшие планы игры с обеих сторон, устанавливается, какой перевес в силах достаточен для победы;

в третьей изучается борьба различных фигур с пешкой, показываются типичные приемы борьбы;

четвертая посвящена вопросу проведения пешки в ферзя в различных окончаниях. Показывается, когда пешку провести удастся, а когда нет, какие факторы способствуют, а какие препятствуют ее продвижению;

наконец, в пятой рассмотрены типичные позиции, характерные для окончаний различного типа. Здесь в основном показано, как в этих окончаниях происходит реализация материального или позиционного перевеса.

Во всех позициях на диаграммах очередь хода за белыми, если только на этот счет нет других указаний.

## Свойства фигур

В эндшпиле сила отдельной фигуры проявляется более рельефно, чем в других стадиях партии. Поэтому будет полезно вспомнить, что нам известно о свойствах фигур.

**Конь.** Фигура не дальнобойная. Обстреливает поля, находящиеся в сравнительной близости от него. Расположенный в центре доски, атакует одновременно восемь полей. По мере приближения к краю доски количество полей, которые конь может одновременно атаковать, или, как принято говорить, ударная сила коня, уменьшается. Конь, расположенный в углу доски, может атаковать лишь два поля, то есть его ударная сила уменьшается в четыре раза. Ясно, что централизация позволяет коню полнее проявить свою силу. Конь отличается от всех фигур правом перепрыгивать через фигуры и пешки. Поэтому его сила не уменьшается в закрытых позициях.

Любопытно следующее свойство коня: если, например, конь стоит на черном поле, то на любое другое черное поле конь попадает только в четное число ходов, а на поле белого цвета — только в нечетное.

**Слон.** Фигура дальнобойная. Ударная сила слона меняется от 13 полей в центре до 7 на краю доски. Централизация слона повышает его возможности. Благодаря своей дальнобойности он лучше коня справляется с игрой на двух флангах. Если сфера действия слона ограничена пешками, его сила падает. Слону нужны свободные диагонали.

**Ладья.** Фигура дальнобойная. С любого поля она простреливает ровно 14 полей доски, следовательно, ее ударная сила не зависит от местонахождения. Для того чтобы ладье лучше проявить свою силу, ей нужен простор — открытые линии (вертикали и горизонтали).

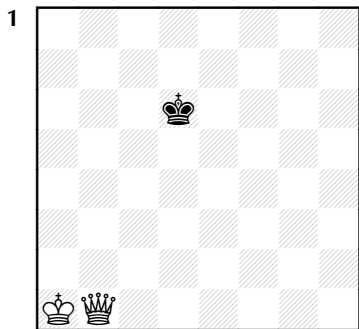
**Ферзь.** Фигура наибольшей дальнобойности. Ударная сила ферзя меняется от 27 полей в центре до 21 поля на краю доски. Централизация ферзя повышает его боевые качества. Ферзю для полного проявления своих сил также нужен простор (вертикали, горизонтали, диагонали).

Вот коротко все, что нужно знать об отдельных фигурах перед тем, как начать изучать эндшпиль.

## МАТ ОДИНОКОМУ КОРОЛЮ

### Мат ферзем

Одним ферзем мат дать нельзя. Мат осуществляется объединенными усилиями короля и ферзя. В центре доски заматовать короля противника не удастся. Его нужно оттеснить на край доски. Оттеснение быстрее всего выполняется совместными действиями короля и ферзя.



Сначала введем в игру короля.

1. ♔b2 ♕d5 2. ♔c3 ♕e5 3. ♕g6.

Ферзь входит в игру и резко сужает сферу действия короля противника.

3... ♕f4 4. ♔d4 ♕f3 5. ♕g5 ♕f2  
6. ♕g4 ♕e1 7. ♕g2.

Теперь, когда король противника отрезан на краю доски, до мата недалеко.

7... ♕d1 8. ♔d3 ♕c1 9. ♕c2#.

Обычно мат в подобных окончаниях достигается не позднее десятого хода.

Ход 7. ♕g2 не был единственным. Белые могли сыграть 7. ♕e3 ♕f1 8. ♕g6 ♕e1 9. ♕g1#.

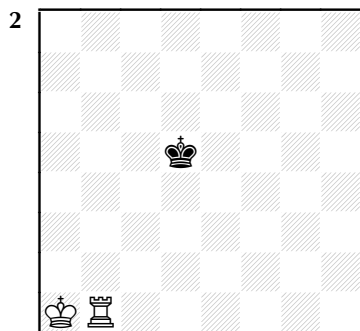
Однако вместо 8. ♕g6 грубой ошибкой было бы 8. ♕g3??. Так как черному королю после этого хода некуда было бы пойти, возникла позиция пата, и партия заканчивалась вничью.

Подобную ошибку часто делают начинающие. Поэтому иногда рекомендуется другой, более простой способ – оттеснение осуществляется одним ферзем и, лишь отбросив короля противника на край доски, подводят на помощь своего короля. Например: 1. ♕f5 (ферзь располагается на расстоянии хода коня от короля противника) 1... ♕c6 (1... ♕e7 2.

♔g6) 2. ♖e5 ♘b6 3. ♗d5 ♙c7 4. ♗e6 ♙b7 5. ♗d6 ♙c8 6. ♗e7 ♙b8 7. ♙b2 ♙c8 8. ♙b3 ♙b8 9. ♙b4 ♙c8 10. ♙b5 ♙b8 11. ♙b6 ♙c8 12. ♗c7#. Этот способ более длинен, но при нем исключается возможность пата.

### Мат ладьей

И здесь нужно сначала осуществить оттеснение короля противника на край доски. Это достигается только объединенными действиями короля и ладьи.



1. ♙b2 ♙d4 2. ♙c2 ♙e4 3. ♙c3 ♙e5 4. ♙c4 ♙e4.

Такое противостояние позволяет шахом оттеснить короля черных.

5. ♗e1+ ♙f5 6. ♙d4 ♙f4 7. ♗f1+ ♙g5 8. ♙e4 ♙g6 9. ♙e5 ♙g5.

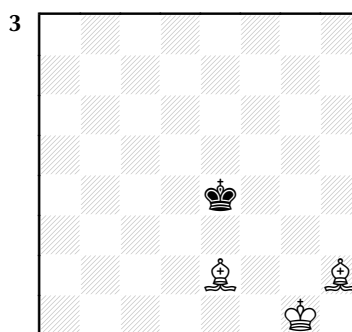
После 9...♙g7 10. ♙e6 ♙g8 11. ♙e7 ♙g7 12. ♗g1+ черный король также оттесняется на край.

10. ♗g1+ ♙h4 11. ♙f5 ♙h3

12. ♙f4 ♙h2 13. ♗g3 ♙h1 14. ♙f3 ♙h2 15. ♙f2 ♙h1 16. ♗h3#.

Для мата обычно требуется не более 16 ходов.

### Мат двумя слонами



Для того чтобы дать мат двумя слонами, нужно оттеснить короля не только на край доски, но обязательно в какой-нибудь угол. Оттеснение достигается объединенными силами.

1. ♙f2 ♙d4 2. ♗f3 ♙d3 3. ♗e5 ♙d2 4. ♗e4 ♙c1 5. ♙e3!

При оттеснении короля нужно внимательно следить за тем, чтобы у него были свободные поля, 5. ♙e2?? вело к пату и ничьей.

5...♙d1 6. ♗b2 ♙e1 7. ♗c2 ♙f1 8. ♙f3 ♙g1.

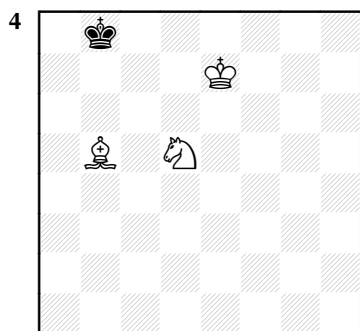
Или 8...♙e1 9. ♗c3+ ♙f1 10. ♗d3+ ♙g1 11. ♙g3 ♙h1 12. ♗d2 ♙g1 13. ♗e3+ ♙h1 14. ♗e4#.

9. ♗f5 ♙f1 10. ♗c3 ♙g1 11. ♙g3 ♙f1 12. ♗d3 ♙g1 13. ♗d4+ ♙h1 14. ♗e4#.

### Мат слоном и конем

Мат слоном и конем гораздо сложнее предыдущих. Для того чтобы его осуществить, требуется около 35 ходов. Поскольку предельно допустимое для мата число ходов по существующим правилам равно пятидесяти, такие окончания требуют точной игры.

Путь к победе состоит из трех этапов. Сначала король отгесняется на край доски, затем — в угол того цвета, которым владеет слон. И там достигается мат. Рассмотрим, как происходит матование в углу.

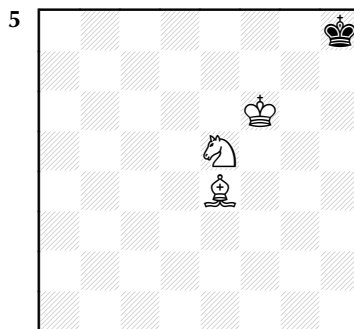


Король черных загнан в нужный угол и не может из него выйти. Обратите внимание на то, как, помогая друг другу, взаимодействуют между собой фигуры. Конь отнимает черные поля c7 и b6, слон — белые поля a6 и c6, король — d8.

Мат здесь дается не позднее девятого хода.

Например, при ходе черных:  
**1...♔a7 2. ♖d7 ♜b7 3. ♖d8 ♜b8 4. ♘a6.** Теперь сфера движения короля еще более ограничена.  
**4...♔a7 5. ♘c8 ♜b8 6. ♞b4 ♔a7 7. ♔c7 ♜a8 8. ♘b7+ ♔a7 9. ♞c6#.**

Конечно, король, отступая, стремится попасть в безопасный угол. Поэтому очень важно знать, как «перегонять» короля из одного угла в другой. Характерна следующая позиция.



**1. ♞f7+ ♔g8 2. ♘f5 ♔f8 3. ♘h7 ♔e8 4. ♞e5 ♔d8.**

Наиболее активный способ защиты. Черные мечтают прорваться королем в угол a1. После **4...♔f8 5. ♞d7+ ♔e8 6. ♔e6 ♔d8 7. ♘d3 ♔c7** (к тому же приводит **7...♔e8 8. ♘b5 ♔d8 9. ♞b6 ♔c7 10. ♞d5+**) **8. ♘b5 ♔d8 9. ♞b6 ♔c7 10. ♞d5+ ♔d8 11. ♔f7 ♔c8 12. ♔e7 ♔b8 13. ♔d7** белые дают мат так, как уже рассмотрено.

**5. ♔e6 ♔c7 6. ♞d7! ♔b7 7. ♘d3!** (тот же ответ последовал бы



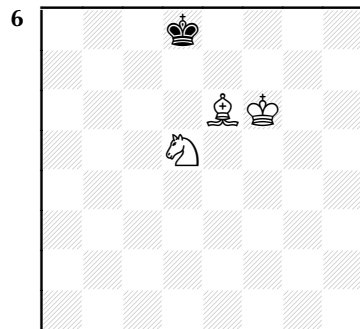
и на 6...♔с6) 7...♔с6 8. ♘а6 ♔с7 9. ♘b5 ♔d8 10. ♘b6 ♔с7 11. ♘d5+.

Точной игрой белым удалось отрезать короля и получить позицию, где мат достигается не позднее девятого хода.

Этот способ оттеснения был указан знаменитым французским шахматистом Филидором в 1777 году.

Полезно познакомиться еще с одной позицией, где король расположен на краю доски.

Здесь черный король пытается «упираться»



1...♔e8 2. ♘f4 ♔d8 3. ♔e5!

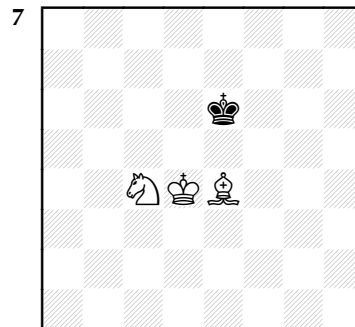
Белые не должны бояться выпустить короля на свободу. Эта свобода временная, и в угол a1 он не попадает.

3...♔с7 4. ♔d5 ♔b6 5. ♘d7! В этом ходе все дело. Король отрезан.

5...♔a5 6. ♔с5 ♔a6 7. ♔b4 ♔b6 8. ♘d5+ ♔a6 9. ♘с8+ ♔a7 10. ♔b5.

Остальное уже просто, и читатель в качестве упражнения может заматовать короля сам.

Рассмотрим, как осуществляется оттеснение на край доски.



Силы белых мобилизованы, пора начинать оттеснение.

1. ♘d3 ♔f6 2. ♔d5 ♔f7 3. ♔e5 ♔g7 4. ♔e6 ♔f8 5. ♔f6 ♔e8 6. ♘e5 ♔f8 (после 6...♔d8 7. ♘b5! ♔с7 8. ♘с4! король черных оказывается запертым в углу a8) 7. ♘с4 ♔e8 8. ♘f7+ ♔d8 (8...♔f8? 9. ♘g6#) 9. ♔e6! ♔с7 10. ♘e8! Последними двумя ходами белые дают некоторый простор королю, но он не может вырваться из угла a8.

10...♔b6 11. ♔d6 ♔a5 12. ♔с5, и остальное несложно, в чем читатель может убедиться сам.

Если бы черный король двинулся к углу h1, то белые заперли бы его в этом углу. Например: 2...♔g5 3. ♔e5 ♔g4 4. ♘с2 ♔h4.

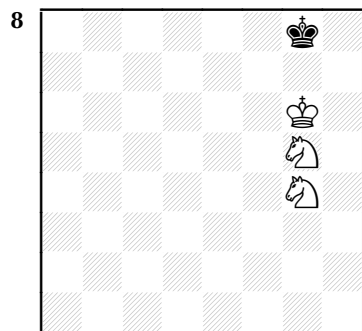
На 4...♔f3 последовало бы 5. ♘d1+, отрезая путь, а на 4...♔g5 – 5. ♘e3 ♔h6 6. ♔f6 ♔h5 7. ♘g6+ ♔h4 8. ♔f5 ♔g3 9. ♘h5 ♔f2 10. ♔f4 ♔e1 11. ♘с4, и королю также не удастся прорваться в безопасный угол a1.

5. ♔f5 ♕h5 (или 5...♔g3 6. ♘d1 ♕f2 7. ♔f4) 6. ♘e5 ♕h6 7. ♔f6 ♕h5 8. ♘g6+ ♕h4 9. ♔f5 ♕g3 10. ♘h5 ♕f2 11. ♔f4 ♕e1 12. ♘c4, и путь отрезан.

Полезно заметить, что отгеснение в основном производилось королем и слоном. Конь лишь временами включался в игру, отнимая у противника важные поля.

### Мат двумя конями

Мат двумя конями при правильной защите дать не удастся.

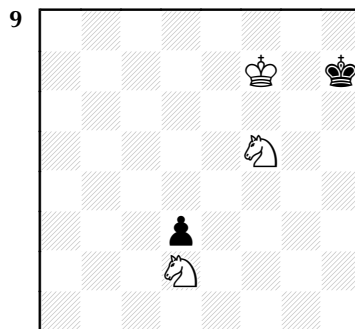


Так, на 1. ♘f6+ черные продолжают не 1...♔h8 (тогда 2. ♘f7#), а 1...♕f8, вырываясь королем из опасного угла. Если белые играют 1. ♘e6, не выпуская короля, то после 1...♔h8 мат все равно осуществить нельзя. В самом деле, при короле черных на g8 белые должны дать шах конем с полей f6, e7 или h6, а затем на ход ♔h8 объявить другим конем мат с поля f7. Этот конь, матующий с поля f7, должен

контролировать поле f8, следовательно, он может быть расположен только на полях d7, e6 или h7. Но перевести этого коня на f7 белые не успевают, так как король черных не имеет ходов и будет запатован.

Другое дело, если у черных имеется еще пешка. В этом случае она принесет им вред — пата не будет, и белые дать мат успеют.

В некоторых позициях при наличии у черных пешки белые выигрывают, даже если король черных не находится в углу. Теория таких редких окончаний разработана основоположником этюдной композиции А. Троицким и для начинающих слишком трудна. Мы рассмотрим лишь один пример, чтобы понять, как дается мат, если король слабой стороны уже находится в углу.



1. ♘e4 d2 (к тому же ведет 1...♔h8 2. ♘f6 d2) 2. ♘f6+ ♕h8 3. ♘e7 d1♔. Ирония судьбы! Черные успели провести пешку, но получают мат: 4. ♘g6#.