

ЭМАНУИЛ ЛАСКЕР

(предисловие к 6-му изданию)

Когда Ласкеру было 26 лет, он победил Стейница и стал чемпионом мира. В 53 года он проиграл матч Капабланке (тот был на 20 лет моложе). Никто не владел так долго шахматной короной (27 лет!), и вряд ли кому-либо удастся превзойти это достижение.

Еще на протяжении 14 лет после проигрыша Капабланке Ласкер с блеском выступал на турнирах. Последний его успех — Москва, 1935, где престарелый экс-чемпион (ему шел 67-й год) занял третье место, не потерпел ни одного поражения и лишь на пол-очка отстал от победителей...

Поразительно, что при такой длительной и блестящей шахматной карьере Ласкер в общей сложности играл мало. Когда в конце 50-х годов решили выпустить сборник всех его партий, то их набралось лишь 555. В это число вошли и те опубликованные партии, которые он сыграл в сеансах одновременной игры (и, конечно, проигранные Ласкером — другие партии из сеансов обычно не публикуются).

То, что Ласкер играл мало, но успешно, — факт примечательный. Он, несомненно, свидетельствует о том, что Ласкер был не только практиком, но и исследователем шахмат. Когда он не играл, он думал (не все большие мастера на это способны), готовился к соревнованиям и добивался успеха. Пожалуй, именно Ласкер был первым среди больших мастеров, кто понял значение подготовки к соревнованиям; до него, конечно, шахматы изучали, но не вообще, а конкретно (непосредственно к данному турниру) готовиться еще не умели. К теории начал Ласкер относиться равнодушно, он не придавал ей большого значения, так же, как и Капабланка. Он, правда, автор так называемой защиты Ласкера в ферзевом гамбите и гамбите Эванса — способов упрощения игры за черных, но обычно он играл дебют по «здравому смыслу». Тогда теория начал не была разработана, как в наши дни, в том смысле, что она не была тесно связана с планами игры в миттельшпиле, и поэтому такое отношение к теории дебютов было оправдано с точки зрения практики.

Подготовке Ласкера к соревнованиям содействовала его шахматная универсальность. Он не имел «вкуса», не имел «стиля», он все делал одинаково сильно, одинаково хорошо — в защите и атаке, в спокойных

позициях и бурных осложнениях, в миттельшпиле и эндшпиле. Поэтому главной целью его подготовки было изучение особенностей стиля партнера. Ласкер всегда старался создать на шахматной доске такую ситуацию, в которой партнер чувствовал бы себя неуверенно. Может быть, именно поэтому Ласкеру трудно пришлось в матче со Шлехтером, творчество которого было в какой-то мере для него безликим, и Ласкеру не к чему было «прицепиться».

Я знал почти все партии Ласкера, начиная с 1921 года. В 1936 году, готовясь к III Московскому международному турниру, решил проверить: а как же играл Ласкер в лучшие свои, молодые годы? Взял у С.О. Вайнштейна (библиотека у него была отличной) сборник 75 партий Ласкера (на немецком) и засел за работу.

Удивлению границ не было... Ранее я, конечно, видел отдельные партии молодого Ласкера, полные сложной, интересной борьбы, но это были специально подобранные партии. Для сборника же, содержащего большое количество партий, возможностей для отбора, естественно, меньше. Как правило, Ласкер выигрывал по стандартной схеме: упрощения, переход в эндшпиль, использование технических промахов противника! Так играл молодой Ласкер!

Да это и понятно: его партнеры уступали ему в понимании шахмат, и при универсальности стиля Ласкера это был наиболее простой путь к победе.

Ласкер всегда оценивал позицию с практической точки зрения. Даже если объективно позиция была плоха, но практически (при ограниченности способностей человека) защитима, Ласкер оценивал ее как равную. В 1935 году во время II Московского международного турнира мне неоднократно приходилось с ним анализировать, и такой практический подход к шахматам был для меня открытием.

Но готовился к соревнованиям Ласкер с большой тщательностью. Заранее приезжал на турнир, чтобы акклиматизироваться («приезжайте дней за десять до начала игры», — советовал он мне, когда в январе 1935 года мы с ним познакомились в Лондоне). Большое внимание обращал на питание, условия игры и отдыха. Он в совершенстве знал своих партнеров, их достоинства и слабости. Ласкер был великим психологом, он знал, когда следует уклониться от матча (партнер в хорошей спортивной форме), а когда, наоборот, — надо стремиться к борьбе! Так, несомненно, он действовал и с Таррашем, и с Рубинштейном, и с Капабланкой... Но разве можно это осуждать? Правил проведения соревнований на первенство мира тогда не было, и каждый мог дейс-

твовать по своему усмотрению. В этом отношении Ласкер отличался от Стейница (тот от соревнований не отказывался), но Капа и Алехин следовали примеру Ласкера...

Чтобы понять Ласкера как человека, надо представить себе то общественное положение, которое занимали шахматы (и шахматисты) во времена Ласкера. Профессия шахматиста всерьез не воспринималась. Если профессия музыканта была делом почетным, то увлечение шахматами встречало в обывательских кругах отношение ироническое, примерно такое же, как «профессия» картежника... Естественно, что Ласкер, хотя сам отлично понимал и высоко ценил шахматы, стремился получить какую-то другую, более «уважаемую» профессию и проявить себя в ней. Поэтому он становится математиком, философом, публикует книги, не связанные с шахматной игрой, не пренебрегает и коммерцией. Уместно напомнить, что и Капабланка придерживался этих же норм поведения — он и дипломат, и коммерсант (приезжая в Москву, Капа уговаривал Н. Крыленко посодействовать в продаже кубинского сахара), и просто светский человек. В отличие от своих предшественников, аристократ Алехин открыто стал настоящим профессионалом и не стыдился этого!

Ласкер иногда скрывал свою любовь к шахматам. Свидетельство тому — предисловие Альберта Эйнштейна к биографии Ласкера, составленной Й. Ханнаком. Когда Ласкер в 1937 году переехал в Нью-Йорк, он встречался с великим физиком, и, естественно, два эмигранта из нацистской Германии увлеченно обсуждали самые различные проблемы. Великий шахматист, конечно, лучше разбирался в человеческой психологии, нежели великий физик; к тому же Ласкер был на одиннадцать лет старше — он и внушил своему собеседнику, что он, Ласкер, многолетний чемпион мира, не любит шахматы! Вот что писал об этом Эйнштейн*: «Эмануил Ласкер был, без сомнения, одним из самых интересных людей, с которыми я общался в зрелые годы моей жизни... мало было тех, кто соединял своеобразную независимость личности с подлинным интересом ко всем большим проблемам человечества. Я не шахматист, и поэтому не в состоянии восхищаться его духовной мощью в той сфере, где лежат его величайшие интеллектуальные достижения, а именно в области шахматной игры...

...Мы сблизились во время совместных прогулок, обмениваясь мнениями по различным вопросам. Это был несколько односторон-

* Цитируем в переводе (с немецкого) Б.Ф. Подцероба.

ний обмен, в ходе которого я больше получал, чем отдавал, так как Ласкер был по природе своей одним из тех энергичных людей, для которых естественнее утверждать свои собственные мысли, чем прислушиваться к чужим.

Меня в этой личности, вопреки лежащей в ее основе жизнеутверждающей силе, поражала какая-то трагическая нота. Неслыханное умственное напряжение, без которого не может обойтись ни один шахматист, так переплеталось с игрой в шахматы, что он никогда не мог избавиться от духа этой игры, даже когда занимался философскими и общечеловеческими проблемами. При этом мне казалось, что шахматы были больше его профессиональным трудом, чем собственно целью его жизни. Его истинное стремление, казалось, было направлено на научное познание и на ту красоту, которая присуща творениям логики, красоту, из волшебного круга которой никто не в силах выбраться, кто однажды в этот круг вступил. У Спинозы материальное существование и независимость были основаны на шлифовке увеличительных стекол; тем же были и шахматы в жизни Ласкера...»

Несомненно, Ласкер кривил душой. Перед лицом величайшего физика нашего столетия он не осмелился поднять шахматы на должную высоту. Но когда Ласкер освобождался от общепринятой негативной оценки шахмат, то проявлял свои подлинные чувства и горячо защищал право быть шахматным профессионалом. Вот что он писал в своей брошюре «Мой матч с Капабланкой»:

«Шахматный мир слишком легко относился к своим обязанностям... среди шахматистов установилось мнение, что таких обязанностей вообще не существует. Когда какой-нибудь талантливый игрок возносится до небес, неудивительно, что он отдается игре и видит в том свое призвание. Это очень нравится шахматному миру, а молодой человек находит удовлетворение в лестях и похвалах. Но позже, когда он становится зависимым от шахмат, некуда уже обращаться, и быстро наступают нищета и разочарование. И это лежит на совести шахматного мира.

Конечно, мне возразят, что шахматы не могут быть профессией. Но миллионам шахматистов, разыгрывающим опубликованные партии маэстро, учась на них и получая духовное наслаждение, не следовало бы держаться такой точки зрения. Опираясь на подобные аргументы, музыкальный мир мог бы лишиться куса хлеба... талантливых музыкантов, что, конечно, было бы явной несправедливостью. Только те, кто всецело посвящает себя определенному делу, могут дать что-нибудь великое в этой области».

Вот это подлинный Ласкер (без какой-либо рисовки!), преданный шахматам, готовый за них постоять.

Ласкер не только высказался в пользу профессионализма, но и указал пути материального обеспечения мастеров-профессионалов. Прежде всего он высказался за создание ФИДЕ: «...Молодые маэстро... добьются объединения шахматного мира в деятельную организацию». Далее он настаивал на введении авторского права на текст шахматной партии, поскольку партия является «продуктом творчества двух больших личностей». Он считал, что именно так можно обеспечить материальную базу профессионализма.

Прошло несколько десятилетий. И теперь ФИДЕ обсуждает этот вопрос. Президент Ф. Олафссон запросил мнение нескольких специалистов (читатель, конечно, догадывается, что мой ответ был положительным). Образована комиссия во главе с Л. Принсом (Нидерланды), которая должна представить доклад Генеральной ассамблее...

В жизни пожилой Ласкер (молодым я его не мог знать) был милым, мудрым и доброжелательным человеком. Он не был во власти предрассудков и был первым большим шахматным мастером, который приехал в Советскую Россию после Октябрьской революции. Зимой 1924 года я с трепетом наблюдал, как 55-летний Ласкер давал сеанс сильнейшим шахматистам Ленинграда. Визит Ласкера в СССР имел большое значение для пропаганды шахмат.

*Привет величайшему шахматному мыслителю
Эмануилу Ласкеру,
Первому заграничному гостю в шахматной семье СССР!*

Так приветствовал его журнал «Шахматный листок». И впоследствии Ласкер неизменно принимал приглашения на участие в соревнованиях в Советском Союзе.

Возможно, что портрет великого шахматиста, данный в этом предисловии, на первый взгляд покажется необычным. Но пусть читатель сначала прочтет книгу, а затем уже составит окончательное суждение.

Теперь же, когда мы с вами, уважаемый читатель, познакомились с великим шахматистом и мыслителем, перейдем к оценке его «Учебника шахматной игры».

Ласкер, видимо, не считал, что он должен дать читателю нечто особо глубокое и законченное. В этом отношении характерны примечания в сборнике партий международного турнира в Петербурге (1909) — они слишком лаконичны. И это соответствует подходу Ласкера к

шахматам — раз шахматная игра неисчерпаема, а ресурсы партнеров ограничены, то к чему глубина анализа? Другое дело, глубина мышления за доской — иначе не победишь!

Учебник содержит начальные сведения о шахматной игре, некоторые примеры, которые должны дать читателю представление о тонкостях шахмат, и объемистые сведения по теории начал (с пояснительными партиями).

Глава о комбинации включает множество примеров, относящихся ко всем стадиям шахматной партии. На мой взгляд, представление Ласкера о комбинации несколько старомодно, но коллекция примеров превосходна.

В главе о позиционной игре производит сильное впечатление как исторический обзор, так и собрание примеров позиционной игры. Эта глава — украшение учебника. В наши дни шахматисты мало знают о прошлом шахмат, о том, как формировалось учение о позиции. Ласкер был живым свидетелем развития первого этапа шахматной теории (ведь он выиграл матч у самого Стейница), и здесь сведения об этом периоде развития шахмат читатель получает из первоисточника.

Глава об эстетике шахмат, сама по себе весьма интересная, вряд ли имеет самостоятельное значение. Ее содержание могло бы быть разделено между главой о комбинации и главой о позиционной игре. Заканчивается учебник примерными партиями.

Отметим отсутствие специальной главы об эндшпиле. Сведения о нем рассеяны по книге.

Следует, однако, помнить, что книга написана великим шахматным бойцом и мыслителем. Поэтому изучение книги, отображающей выдающуюся шахматную индивидуальность, полезно для каждого, серьезно изучающего шахматы и интересующегося их прошлым.

*М. Ботвинник
Москва, 1980 г.*

ПРЕДИСЛОВИЕ К ПЕРВОМУ НЕМЕЦКОМУ ИЗДАНИЮ

Вниманию читателей предлагается учебник, который ставит задачей быть систематичным. Однако не первый ли это учебник, автор которого хотел дать последовательное изложение предмета?

Вообще говоря, учебники не систематичны, ибо содержат одни отрывки, одни только частности; эти частности даже не считают нужным связать хоть как-то в одно целое, а просто нагромождают их.

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

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

Эмануил Ласкер

Тыров (Германия), октябрь 1925 г.

ПРЕДИСЛОВИЕ К ЧЕТВЕРТОМУ ИЗДАНИЮ

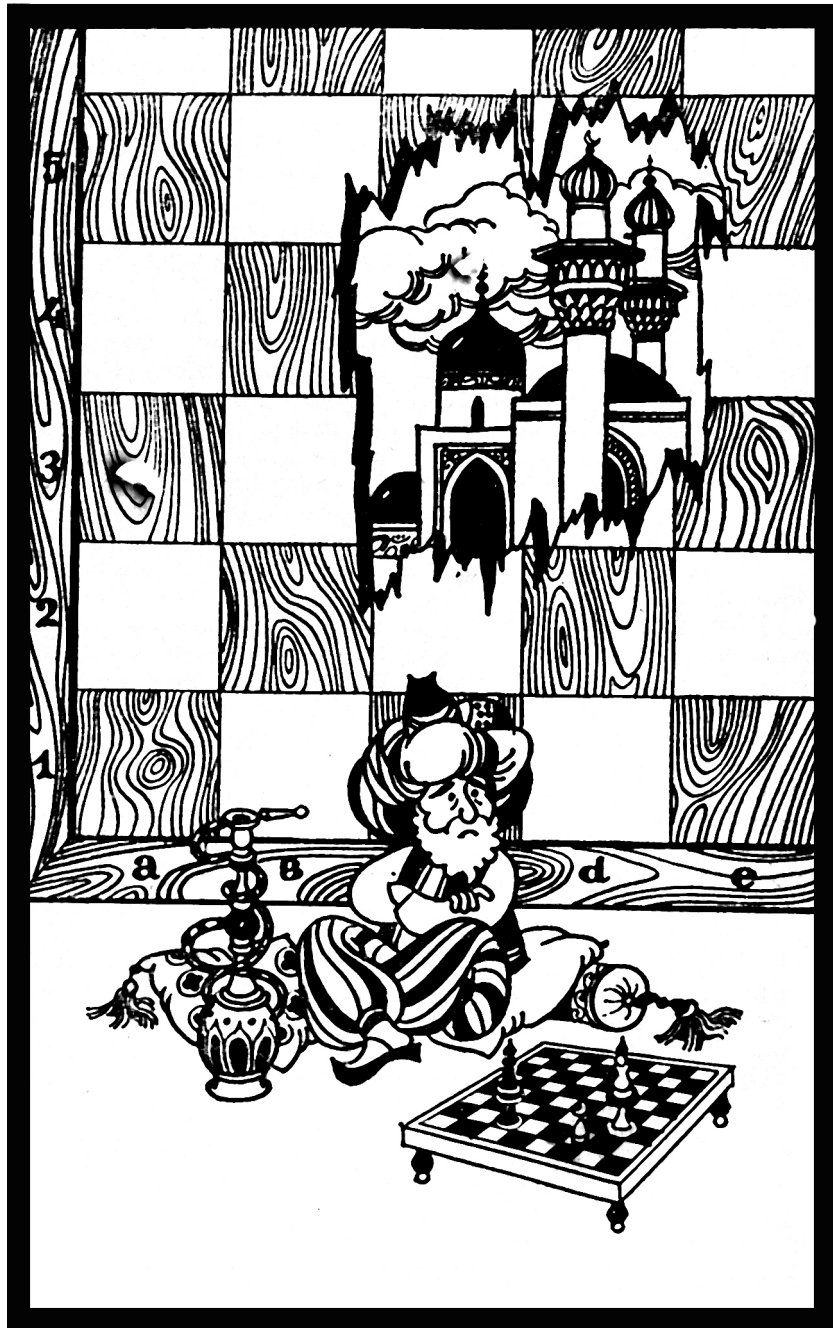
За последние годы состав международных и других турниров резко изменился благодаря вступлению на шахматную арену ряда молодых высокоталантливых мастеров. Лицо шахматного мира стало иным. Молодежь разрешила старые вопросы, выдвинула новые, и старым мастерам приходится делать усилия, чтобы идти с ними в ногу и не отставать. Обо всем этом мой учебник должен рассказать своим читателям, и этим объясняются многочисленные добавления в новом издании книги.

Глава, посвященная дебютам, значительно увеличена благодаря более подробной обработке закрытых начал и добавлению пояснительных партий; изложено отношение молодых мастеров к учению Стейница, приведены новые партии и комбинации.

Меня глубоко радует, что эту книгу будут читать шахматисты Советской страны. Они больше других способствовали омоложению старой шахматной игры и тому, чтобы сделать деятельность шахматных мастеров плодотворной и почетной.

Эмануил Ласкер

Москва, 8 июля 1936 г.



ПЕРВОНАЧАЛЬНЫЕ СВЕДЕНИЯ О ШАХМАТНОЙ ИГРЕ

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

История шахмат в Европе началась приблизительно тысячу лет назад. В ту эпоху они пользовались в Испании большим уважением и являлись любимой игрой знати и ученых. В шахматы играли при дворах и рыцарских замках, их воспевали в прекрасных поэмах. В течение столетий

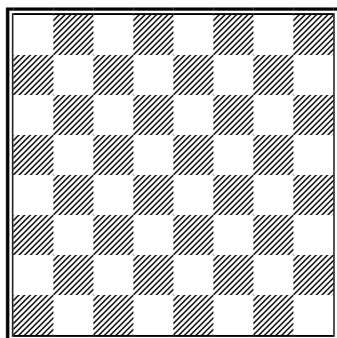
они оставались утонченной игрой, доступной лишь изысканному вкусу. Постепенно шахматы проникли в Италию и Францию и в конце концов получили распространение.

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

Шахматная доска

Самое старое в шахматах — это, несомненно, доска, поле шахматной битвы. Она разделена на 64 поля — маленькие квадраты, составляющие в совокупности один большой квадрат. Эти 64 квадрата располагаются в виде восьми горизонтальных и восьми пересекающих их вертикальных линий.

Для лучшего обозрения доски эти поля окрашивают попеременно в белый и черный цвет, так что с давних времен шахматная доска имеет такой вид:



Очень важно, чтобы желающий изучить шахматную игру точно знал доску и мог ясно представить себе расположение каждого поля, равно как и взаимное расположение групп смежных полей. Для облегчения этого всю доску делят на три части: середину и два фланга. Первая и вторая вертикальные линии (слева) образуют левый фланг; седьмая и восьмая линии, примыкающие к правому краю доски, — правый фланг; третья, четвертая, пятая и шестая линии — середину. Сердину этой середины образуют четыре поля, лежащие в четвертой и пятой линиях и в четвертом и пятом рядах; эти четыре поля называются центром.

Чтобы получить возможность коротко и ясно объяснять проис-

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

В математической системе обозначений указанное выше разделение доски на отдельные части выражается так: левый фланг образуют линии «a» и «b»,

правый — линии «g» и «h», середину — линии «c», «d», «e» и «f»; центр составляют четыре поля: d4, d5, e4, e5. В шахматах говорят также о крае доски, который составляют линии «a» и «h» и ряды (горизонталь) 1-й и 8-й, а также — о четырех угловых полях: a1, a8, h1, h8.

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

Шахматные фигуры

Войска, которые сражаются на шахматной доске, состоят из белых и черных шахматных фигур. Белые фигуры образуют одну партию, черные — другую, противостоящую. Коротко называют эти партии просто «белыми» и «черными».

У белых и черных имеются одни и те же фигуры: король, ферзь, две ладьи, два слона, два коня и восемь пешек. Таким образом, в каждой партии насчитывается 16 фигур. Фигуры расставляются на доске, причем

каждая из них занимает только одно поле. Поле, таким образом, может быть либо пустым, либо занятым только одной фигурой. К началу игры фигуры расставляются определенным, раз и навсегда установленным образом, а затем играющие изменяют это первоначальное расположение фигур, делая поочередно ходы, то есть передвигая свои фигуры с одного поля на другое. В этом и заключается ведущийся по определенным правилам бой между шахматными фигурами, каждая из которых стремится защитить своего короля и помочь овладеть королем противника.

Внешний вид фигур бывает различен; в книгах фигуры обозначаются следующими условными буквами: король — Кр, ферзь — Ф, ладья — Л, слон — С, конь — К; пешки же никак не обозначаются (*сейчас вместо буквенных обозначений чаще используется так называемый интершах: король — ♔, ферзь — ♚, ладья — ♖, слон — ♘, конь — ♞.* — Прим. ред.). На диаграммах фигуры изображаются следующими условными знаками:

Король		
Ферзь		
Ладья		
Слон		
Конь		
Пешка		

Тот из игроков, чья очередь делать ход, должен переставить одну из своих фигур с того поля, на котором она стоит, на какое-нибудь другое поле. В этом и заключается «ход», а в чередующейся смене таких ходов состоит все течение битвы. Конечно, это описание не совсем полно; оно передает только суть дела. Отметим, что иногда — при рокировке и превращении пешки — сразу движутся две фигуры одной и той же стороны. Все ходы, однако, делаются по определенным правилам, которым игроки обязаны подчиняться.

Правила ходов

Король может двигаться с того поля, на котором он стоит, только на одно из соседних полей, ладья может двигаться только по прямой линии, слон — только по косой (по диагонали), ферзь — и по прямой и по диагонали, конь делает прыжок, то есть кратчайший непрямолинейный путь, возможный на шахматной доске, а пешка движется только вперед и только на одно поле.

Все эти ходы допустимы лишь на такое поле, которое не занято другой своей же фигурой, и при условии, что путь к этому полю свободен. Если путь ладьи, слона или ферзя к какому-нибудь

намеченному полю прерывается, поскольку одно из полей по дороге занято, то фигура не может перепрыгнуть через эту преграду. Для занятия поля не служит препятствием нахождение на нем фигуры противника; мы берем эту фигуру, заставляем поем и снимаем неприятельскую фигуру. Для данной партии все эти снятые фигуры являются мертвыми и бесполезными. Остальные фигуры — король, конь и пешка — также могут взять фигуру противника: король и конь — если они могут пойти на поле, занятое этой фигурой, пешка — если неприятельская фигура стоит перед ней на смежном по диагонали поле (но отнюдь не прямо перед ней). Все фигуры могут быть взяты и все могут быть поставлены под удар за исключением короля. Если ему грозит опасность, если, как говорят, противник «дает шах», то играющий обязан защищать своего короля; если же королю не остается никаких путей к спасению, он получает мат: шах и мат, и партия кончена.

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

Король

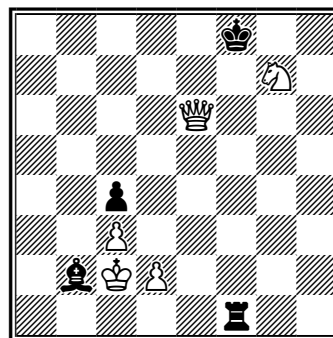
Король может передвинуться со своего места на любое поле, удовлетворяющее следующим условиям:

- 1) оно является соседним с тем полем, которое король занимал раньше;
- 2) оно не занято никакой фигурой того же цвета, что и король;
- 3) оно не находится под ударом неприятельской фигуры (пешки).

Только один раз в течение партии король может отступить от этих правил, то есть пойти не на соседнее поле, а именно при рокировке. При рокировке король и одна из ладей его партии передвигаются одновременно, причем ладья ставится рядом с королем, а король переставляется через нее (*по современным правилам, сначала передвигается король, а затем ладья. — Прим. ред.*). При этом предполагается, что:

- 1) король не находится под шахом (то есть под ударом);
- 2) король и ладья в течение партии до этого момента еще не двигались;
- 3) путь ладьи свободен;
- 4) ни король, ни ладья не попадают в результате под удар.

Оживим теперь изложение примерами.

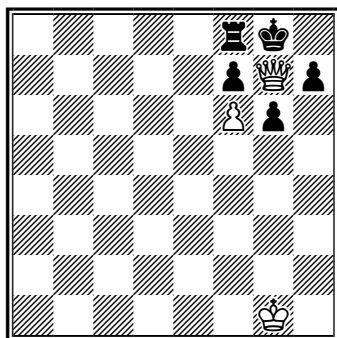


Белый король, находящийся на поле c2, имеет в своем распоряжении только один ход, а именно на b2. Но для этого он должен взять черного слона, стоящего на поле b2.

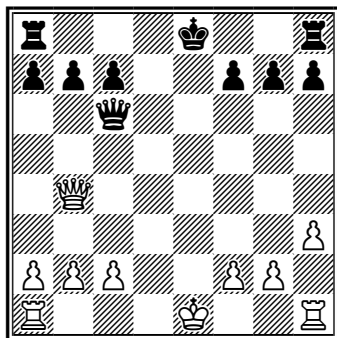
Он может пойти туда, ибо, во-первых, это поле является соседним с полем c2, на котором он в настоящее время стоит; во-вторых, это поле занято не своей фигурой, а неприятельской, и, в-третьих, оно не находится под ударом какой-либо из вражеских фигур. Действительно, на доске находятся следующие неприятельские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

смежными с полем, которое он занимает в настоящий момент.

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

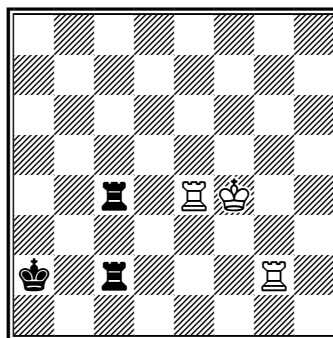


Ход черных. Их король стоит под шахом, так как ему угрожает белый ферзь. Он не может взять этого ферзя, так как поле g7 находится под ударом пешки f6, не может он пойти и ни на какое другое поле. Ферзь g7 не может быть взят ни одной черной фигурой. Поэтому черному королю нет спасения, он получил мат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



Здесь короли и ладьи стоят на своих первоначальных местах. Предположим, что они в данной партии еще не двигались. В этом случае белые могут произвести рокировку как ладьей h1, так и ладьей a1; как говорят, белые могут рокировать и в короткую и в длинную сторону. При короткой рокировке белая ладья с h1 перейдет на f1, а король – на g1; при длинной рокировке ладья a1 перейдет на d1, а король – на c1. Черные могут рокировать в длинную сторону, переместив короля на c8, а ладью с a8 на d8, но в короткую сторону они рокировать не могут, так как король не вправе перейти через атакованное белым ферзем поле f8. *(Как уже было отмечено выше, начинать рокировку надо с короля. – Прим. ред.)*

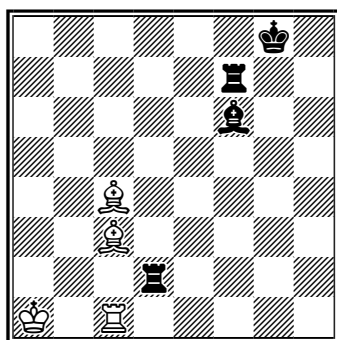
Ладья



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

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

Слон



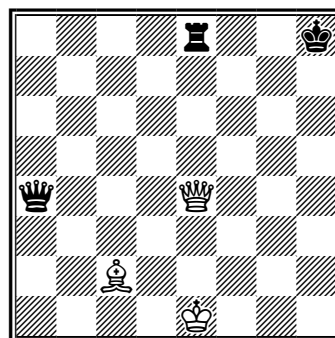
В этом положении на доске имеются три слона: на c3, e4, f6; кроме них – три ладьи: на c1, d2, f7 и, конечно, два короля – ведь короли не снимаются – на a1 и g8.

Так как слоны ходят по диагоналям, то слон c3 может взять слона f6, и наоборот. Однако взять ладью d2 слон c3 не может, так как он связан слонем f6, заставляющим его защищать своего короля.

Слон c4 может взять ладью f7; последняя же вообще никуда уйти не может, так как она связана, будучи вынужденной защищать своего короля от нападения слона c4.

Число полей, на которые могут пойти в данном положении слоны: слон c3 – на четыре поля (b2, d4, e5, f6), слон e4 – на десять (a2, b3, d5, e6, f7, a6, b5, d3, e2, f1) и, наконец, слон f6 – на девять полей (h8, g7, e5, d4, c3, d8, e7, g5, h4).

Ферзь



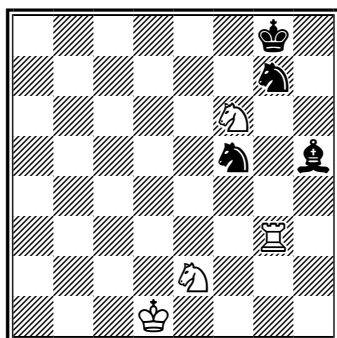
На доске два ферзя, одна ладья, один слон и оба короля.

Черный ферзь a4, соединяя в себе ходы ладьи и слона, может пойти на b4, c4, d4 и e4, где он берет белого ферзя, на b3 и c2, где он берет слона, на b5, c6, d7 и a1, a2, a3, a5, a6, a7, a8. Белый ферзь e4 может пойти только на e2, e3, e5, e6, e7 и e8, так как ладья e8 обязывает его прикрывать короля. Если

бы не это обстоятельство, он мог бы на h7 дать мат черному королю. Теперь же он должен взять ладью на e8 или позволить взять себя.

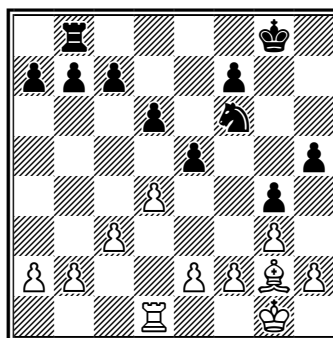
угрожает неприятельскому королю, дает ему шах, и король, чтобы спастись, вынужден бежать куда-нибудь, например на f7.

Конь



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

Пешка



На доске мы видим 16 пешек, то есть все пешки, участвующие в игре, и кроме них две ладьи, одного слона, одного коня и обоих королей. В начале партии белые пешки занимают 2-й ряд доски, а черные — 7-й. С этих мест они движутся вперед или берут фигуры противника, но всегда продвигаются по направлению к врагу. Таким образом, белые пешки движутся всегда снизу вверх, черные — сверху вниз. Белая пешка d4 может, например, взять черную пешку e5 и наоборот, потому что пешки движутся по прямой линии, берут — по косой.

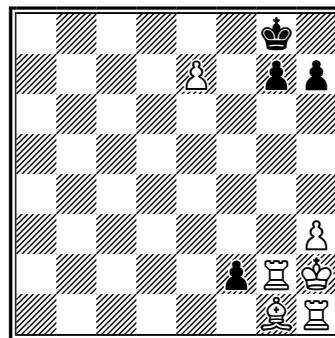
В приведенном положении мы видим три пешки, которые не могут двигаться, ибо они заблокированы; это пешки g3, g4, f7. Пешка g3

блокирована пешкой g4 (пешка берет ведь не по прямой, а по косой линии). Девять пешек: a2, b2, e2, f2, h2, a7, b7, c7, f7 стоят еще на тех местах, которые они занимали в начале партии, остальные же семь пешек – c3, d4, g3, d6, e5, g4, h5 – уже продвинулись со своих первоначальных мест. Пешка d4 может сделать один из двух ходов: либо продвинуться на d5, либо взять пешку e5. Пешка c3 может сделать один только ход – продвинуться вперед на c4.

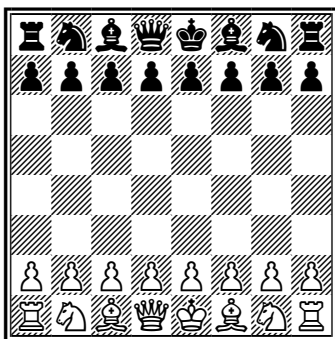
Пешки же, стоящие еще на своих исходных местах и притом неблокированные, могут сделать два хода; это одно из тех отступлений от общих правил, которые на протяжении столетий завоевали своей целесообразностью права гражданства. Эти пешки могут по выбору играющего продвинуться вперед на одно или два поля. Например, пешка a2 может пойти либо на a3, либо на a4. Обратим теперь внимание на положение белой пешки f2 и черной g4. Пешка g4 следит за тем, чтобы белая пешка f2 не прошла безнаказанно через поле f3; если она станет на это поле, черная пешка может ее взять. Взятие должно являться непосредственным ответом на двойной ход пешки. Например, если бы в приведенном положении белые сыграли f2-f4, то черные могли бы ответить на это ходом g4:f3 и забрать неприятельскую пешку.

Такое взятие называется взятием «на проходе» или, пользуясь очень употребительным французским выражением, взятием «en passant». Если же пешка, проскользнувшая мимо сторожившей пешки, не берется ближайшим ходом, то позже брать ее уже нельзя, и она остается на своей выдвинутой позиции; в нашем примере если после f2-f4 черные не берут пешку сейчас же на проходе (на f3), то она остается на поле f4.

Так как пешки не ходят назад, то, продвигаясь вперед, они в конце концов достигают последнего ряда. Это, однако, не означает их смерти, ибо участвовать в бою и наступать на врага почетно. Поэтому пешка, достигшая последнего ряда, воскресает для новой, чрезвычайно достойной жизни: она превращается в фигуру – ферзя, ладью, слона или коня (по выбору играющего); это, конечно, для нее «повышение», так как фигура обладает гораздо большей подвижностью и силой, чем пешка.



Если в этом положении ход белых, то они продвигают пешку e7 на e8, то есть в последний ряд, ставят вместо нее ферзя и объявляют мат черному королю. Если же ход черных, то они двигают пешку f2 на f1, меняют ее на коня и дают мат белому королю.



С давних времен фигуры в начале партии расставляются так, как показано на диаграмме, и первый ход делают белые. В углах стоят ладьи, первый ряд занимают белые фигуры в такой последовательности: ♖, ♘, ♙, ♚, ♛, ♜, ♝, ♞; угловое поле с левой стороны от играющего белыми — черное; во 2-м ряду стоят белые пешки, в 7-м ряду — черные пешки, в 8-м — черные фигуры, причем каждая из них находится против соответствующей белой фигуры: король против короля, ферзь против ферзя и т.д.

Белый ферзь всегда стоит на белом поле, черный — на черном,

то есть ферзь всегда стоит на поле своего цвета.

Исход игры: мат, пат, ничья

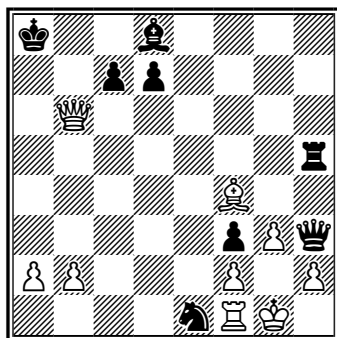
С объявлением шаха и мата партия кончается, но матом одному из королей кончается не всякая партия.

Если играющий при своем ходе *не может сделать никакого хода, которым бы он не подставлял своего короля под удар, причем его король не стоит под шахом, то такое положение называется «патом»*. Получивший пат не проиграл партию, ибо проигрывает партию только получивший мат, а обязательное условие мата заключается в том, что король должен находиться под шахом, чего в данном случае нет; в этом случае партия признается ничьей.

Если ни тот, ни другой из противников не чувствует себя в силах довести партию до мата, то партия по взаимному соглашению признается ничьей. Это соглашение может быть добровольным или вынужденным. Ничья вынуждается, во-первых, повторением одних и тех же ходов и, стало быть, одних и тех же положений¹, во-вторых, правилом, гласящим, что играющий

¹ Здесь и далее примечания спецредактора (см. стр. 376).

на выигрыш обязан в течение 50 ходов снять с доски фигуру или пешку партнера или по крайней мере сделать ход какой-нибудь пешкой².



Здесь ход белых. Черные угрожают дать мат посредством ♔h3-g2. Чтобы предотвратить его, белые дают черным шах, играя **1. ♖b6-a6**. Черные вынуждены отвечать **1... ♚a8-b8**. Тогда белые идут ферзем обратно на b6 и снова дают шах; уходит затем черный король на a8 или c8 – белые снова дают шах ходом ♖b6-a6 и партия заканчивается вничью «вечным шахом».

Задача шахматной стратегии

Мы установили, таким образом, правила, согласно которым должна протекать шахматная партия; по этим правилам играют и начинающие, и искусственные опытом, и плохие шахматисты, и знатоки. Тот, кто не соблюдает

эти правила, не играет в шахматы; кто соблюдает их, принадлежит к великой семье шахматистов, насчитывающей миллионы членов.

Шахматисты, при единых правилах, отличаются друг от друга стратегией игры, то есть плановностью, целесообразностью, разумностью их ходов.

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

Описательная и алгебраическая нотация

Так как разум для своего проявления нуждается в языке, в системе подходящих способов выражения, то шахматисты наряду со многими искусственными словами создали свою систему обозначения (нотацию) полей и ходов.

У одних народов введена та алгебраическая нотация, о которой мы говорили: поле в ней обозначается буквой и цифрой, а ход – указанием двух полей. Например, запись e2-e4 означает

ход с поля e2 на поле e4. У других народов употребляется не алгебраическая, а описательная нотация. *(В настоящее время во всем мире употребляется только алгебраическая нотация. — Прим. ред.)*

Она исходит из начального положения; в ней говорят не о линии «а», а о линии ферзевой ладьи, не о линии «е», а о королевской линии; в ней говорят, правда, о 2-м, 3-м ряде и т.д., но никогда не говорят о 1-м ряде, поля которого заняты в начале партии фигурами, названиями которых эти поля и обозначаются.

В этой описательной нотации не выделяется положение белых, а ходы черных описывается с их стороны, так что, например, 7-й ряд доски называется 2-м рядом черных³.

Общими для той и другой систем являются следующие обозначения:

взятие	:
шах	+
мат	#
короткая рокировка	0-0
длинная рокировка	0-0-0
любой ход	~

Наша задача

Пользуясь приведенными выше правилами в алгебраической системе нотации, мы поставим себе задачу выяснить внутренний смысл, содержание шахматной

игры. В соответствии с требованиями логики мы начнем с самого простого и путем ряда умозаключений будем восходить от простого к более сложному. При этом мы вскроем все проявления разумности и целесообразности в шахматной игре и объединим их в одном общем русле.

Выгоды материального перевеса

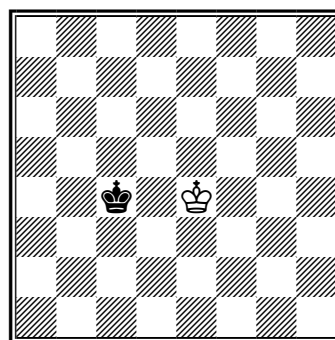
1. Перевеса в силах на ладью достаточно для выигрыша партии.

В момент получения мата наличие на доске фигур у проигрывающей стороны ничего не меняет, сколько бы этих фигур ни было; и если мат в течение ближайших нескольких ходов неизбежен, то все фигуры, которые не в силах этот мат предотвратить и потому являющиеся простыми зрителями, не имеют ни малейшей ценности; но в равных положениях, то есть когда фигуры противника не занимают более благоприятных позиций, чем наши, перевеса в силах на ладью достаточно для выигрыша. Такой тезис, который должен быть положен в основу всей шахматной стратегии, ибо к нему сводятся все остальные.

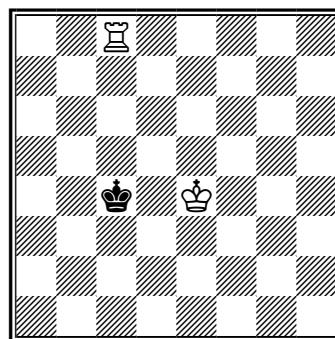
Метод, обосновывающий эту истину, составляет альфу и омегу шахматного мышления. Этот метод предполагает, что в силу из-

вестного процесса, а именно размена, белые, равно как и черные, лишились одинакового количества равноценных фигур. Так что под конец на доске осталась лишняя фигура — ладья, та ладья, которая создавала перевес. Такое предположение, что путем размена, не ухудшающего положения ни одной из сторон, партия упрощается, вполне допустимо, ибо размен производится ведь в «равном» положении.

Доказательство того, что с королем и ладьей против короля сильнейшая сторона при своем ходе всегда может вынудить мат, опирается на тот факт, что матовые позиции с королем и ладьей против короля существуют и всегда могут быть достигнуты путем применения известного приема. Мат королем и ладьей, правда, невозможен, пока король противника находится посередине доски, но он возможен, как только король оттеснен к краю доски. Дело в том, что посередине доски король, если он не стеснен неприятельскими фигурами, имеет восемь ходов, на краю же доски — только пять. Король собственными силами может отрезать другому королю самое большее три поля; король же вместе с ладьей могут отрезать максимум пять полей, если при этом ладья дает шах. Это легко проследить на диаграмме.

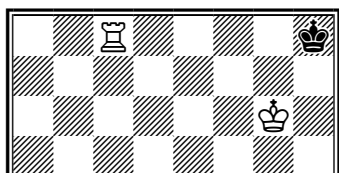
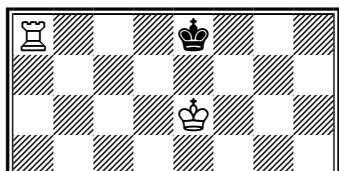


Здесь короли стоят друг к другу настолько близко, насколько они вообще имеют на это право, так как, конечно, ни один из них не может встать под удар. Они находятся, как говорят, в «оппозиции», отнимая друг у друга три поля: d3, d4, d5.

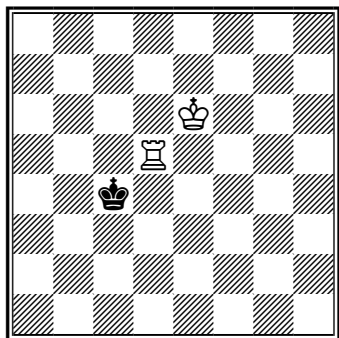


Короли находятся в оппозиции, ладья дает шах и отнимает при этом у короля три поля, которые расположены параллельно полям, отнятым благодаря оппозиции.

Таким образом, король, находящийся на линии «с», оттесняется на линию «b».



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



Король, стоящий на c4, не может проникнуть далее линии «с»

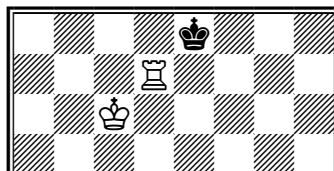
или выше 4-го ряда до тех пор, пока ладья d5 находится под защитой короля. Белые затягивают сеть еще туже, играя **1. ♔e6-d6** и ожидая ответа противника. Конечно, если бы таковой со стороны черных не последовал, белым не удалось бы ничего достигнуть. Однако право хода является в шахматах одновременно и обязанностью: отказаться от хода нельзя.

Обязанность сделать невыгодный ход называется «цугцвангом».

На ход **1...♔c4-b4** последует **2. ♚d5-c5**, после чего и линия «с» становится недоступной для черных. При ходе же **1...♔c4-c3** белые занимают оппозицию посредством **2. ♔d6-c5**, чтобы продолжать затем ♚d5-d4 и овладеть 4-м рядом.

Таким образом сеть затягивается все теснее и теснее, отнимая у черного короля линию за линией, ряд за рядом.

В конце концов противник оттесняется к краю доски (безразлично — вертикальному или горизонтальному). При этом возникает примерно такое положение:



Следует: 1...♔e8-f8 2. ♔c6-d6 ♔f8-e8 3. ♔d6-e6 ♔e8-f8 4. ♔e6-f6 ♔f8-e8 5. ♚d7-d1.

Черные, находясь в положении цугцванга, должны занять оппозицию ходом ♔e8-f8, после чего они получают мат посредством ♚d1-d8.

На этом примере логика разбираемого процесса выступает с достаточной ясностью.

2. Король и слон или король и конь делают против короля только ничью.

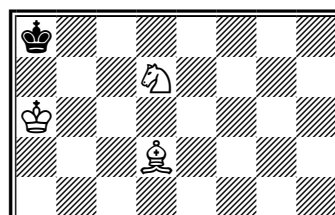
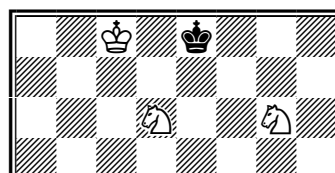
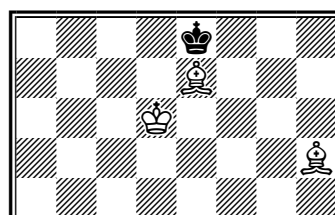
Если мы проследим по тому же методу, достаточно ли перевеса на слона или коня для достижения мата, то тотчас же убедимся в противном. С помощью этих фигур нельзя создать матового положения даже при самой выгодной позиции у нападающего и при самой невыгодной у защищающегося.

Поставим короля противника в угол, откуда ему доступны всего три поля, и попробуем отрезать их у него королем и слоном или королем и конем, давая одновременно шах. Эта задача неразрешима.

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

Ввиду того что слон и конь обладают меньшей силой, их назы-

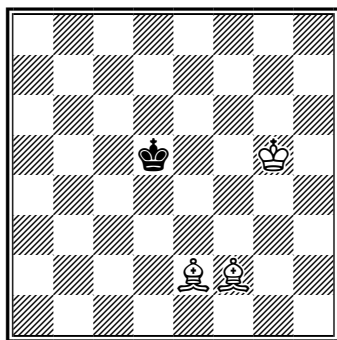
вают легкими фигурами в противоположность тяжелым фигурам — ладье и ферзю. С помощью двух легких фигур всегда можно найти матовые позиции. Вот примеры таких позиций.



Однако не каждая из таких матовых позиций может быть достигнута методическим оттеснением короля — постепенным уменьшением его подвижности и нападениями на него. С помощью двух легких фигур (кроме двух коней — вторая позиция создана искусственно) еще можно добиться некоторых матовых положений в углу доски; однако посредине крайней линии или

ряда, где подвижность короля больше, матовые положения легкими фигурами не достигаются.

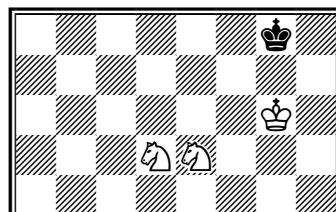
Двумя слонами (поскольку они владеют как белыми, так и черными полями) короля можно легко поймать в сеть, состоящую из двух расположенных рядом диагоналей, как видно из следующего примера.



Здесь для черного короля недоступны все поля, расположенные налево от диагоналей g1-a7 и f1-a6 и направо от диагоналей d1-h5 и e1-h4.

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

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



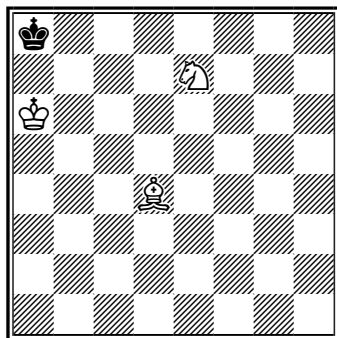
Здесь перед нами критическое положение. Чтобы достигнуть мата, короля необходимо загнать в угол. Для этого нужно отрезать у него поле f8, через которое он может ускользнуть. Если мы для достижения этой цели сыграем **1. ♞e5-d7 ♔g8-h8**, то ход **2. ♞d5-e7** окажется невозможным, ибо черные получают пат. Если же предположить, что конь вместо e5 стоит уже на d7 и ход за белыми, то мы опять-таки ничего не можем достигнуть, так как на ход **1. ♞d5-f6+** король уйдет в угол, а конь d7, стороживший поле f8, теперь не в состоянии сделать ход, которым достигался бы мат. Белые должны снять блокаду, так как в противном случае они добьются только пата.

Таким образом, преследование окончилось неудачей.

Наконец, слон и конем мат вынуждается, хотя и сложным способом. Принцип оттеснения короля заключается в следующем: король, слон и конь должны при выполнении своей задачи по возможности дополнять друг друга, ни в коем случае не конкурируя между собой, то есть избегая отрезать те поля, которые находят-

ся в сфере влияния союзника. Руководствуясь этим принципом, можно всегда оттеснить короля на край доски и затем — в один из углов. Мат может быть, правда, достигнут лишь в углу цвета слона; ясно, что неприятельский король будет стремиться в противоположный угол, недоступный воздействию слона, и, таким образом, задача сводится к оттеснению короля из невыгодного для нас угла в надлежащий угол.

При этом бывает драматические моменты, когда кажется, что оттесняемому королю все же удастся прорваться.



Игра ведется следующим образом:

1. ♔ a6-b6 ♔ a8-b8
2. ♔ b6-c6 ♔ b8-a8
3. ♞ e7-d5 ♔ a8-b8
4. ♞ d5-c7 ...

Это отнимает у короля угловое поле a8.

4. ... ♔ b8-c8
5. ♞ d4-a7 ...

Этим ходом отрезается и поле, соседнее с угловым, и конь c7 теперь свободен для новых заданий.

5. ... ♔ c8-d8
6. ♞ c7-d5 ♔ d8-e8

Черный король делает попытку прорваться.

7. ♔ c6-d6 ♔ e8-f7

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

8. ♞ d5-e7 ♔ f7-f6
9. ♞ a7-e3 ...

Сеть держится прочно, так как слон и конь в решающий момент дополняют друг друга.

9. ... ♔ f6-f7
10. ♞ e3-d4 ♔ f7-e8
11. ♔ d6-e6 ♔ e8-d8
12. ♞ d4-b6+ ♔ d8-e8

Теперь конь должен создать угрозу полю e8, откуда слон b6 охраняет поле d8.

13. ♞ e7-f5 ♔ e8-f8
14. ♞ f5-d6 ♔ f8-g7
15. ♔ e6-f5 ♔ g7-h6
16. ♞ b6-d8 ♔ h6-h5
17. ♞ d6-e8 ♔ h5-h6
18. ♞ d8-g5+ ...

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

18. ... ♔ h6-h7
19. ♔ f5-f6 ♔ h7-g8
20. ♔ f6-e7 ♔ g8-h7
21. ♔ e7-f7 ♔ h7-h8
22. ♞ g5-h6 ♔ h8-h7
23. ♞ h6-f8 ♔ h7-h8
24. ♞ f8-g7+ ♔ h8-h7
25. ♞ e8-f6#.

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

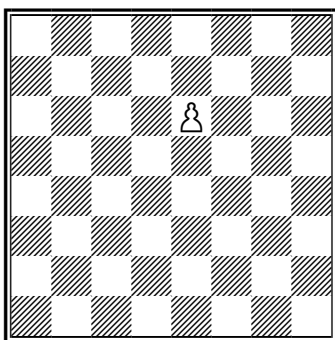
Выдвигая этот тезис, нужно еще сильнее, чем раньше, подчеркнуть, что размен равноценных фигур без риска сохраняет достигнутый перевес.

Тогда при наличии на доске после всех разменов одной-единственной лишней пешки мы получим следующее:

1) неприятельский король должен находиться в определенном прямоугольнике, чтобы помешать пешке достигнуть последнего ряда и превратиться в фигуру;

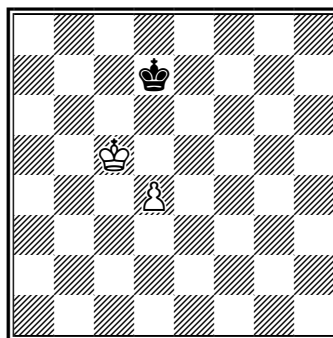
2) если наш король владеет двумя полями перед пешкой, неприятельский король может найти спасение лишь в оппозиции, да и то не всегда;

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



Белая пешка стоит на e6. Ей достаточно двух ходов, чтобы на-

пасть на e8, то есть достигнуть 8-го ряда. Следовательно, черный король должен находиться от поля e8 на расстоянии, не превышающем двух ходов. Он должен, стало быть, находиться где-нибудь в прямоугольнике c6-g6-g8-c8. Этот прямоугольник состоит из двух квадратов: e6-e8-g8-g6 и e6-e8-c8-c6. Поэтому говорят о «квдрате» проходной пешки, то есть такой пешки, которая не может быть остановлена никакой неприятельской пешкой.



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

1. ♔ c5-d5 ...

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

- 1. ... ♔ d7-c7
- 2. ♔ d5-e6 ♔ c7-d8
- 3. d4-d5 ♔ d8-e8

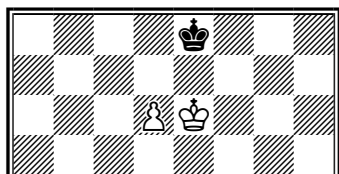
Теперь черные владеют оппозицией, однако в данном положении она бесполезна.

- 4. d5-d6 ♔ e8-d8
- 5. d6-d7 ...

Цугцванг! Король должен снять блокаду с пешки.

- 5. ... ♔ d8-c7
- 6. ♔ e6-e7 ♔ c7-~
- 7. d7-d8 ♖(♗).

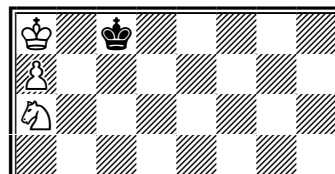
Белые выигрывают.



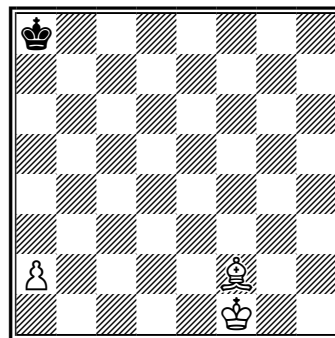
Белые не могут выиграть. Если они сделают ход королем, то последует 1... ♔ e8-d7 и игра затянется, не приближаясь, однако, к развязке. Если же белые сыграют 1. d6-d7+, они окажутся после 1... ♔ e8-d8 перед дилеммой: либо запатовать черных ходом 2. ♔ e6-d6, либо сделать какой-нибудь другой ход и потерять пешку d7.

Из этих соображений вытекает стратегия игры королем и пешкой против короля. Если налицо имеется ладейная пешка, то выигрыш затрудняется, так как даже господство над двумя полями перед пешкой ни к чему не приводит. Коль скоро неприятельскому ко-

ролю удастся занять угол, партия заканчивается ничьей; но даже это обстоятельство является не-обязательным условием. Если белый король попытается отрезать черного короля от угла, он сам может легко оказаться запертым в нем, причем ничья тогда неизбежна. Эта борьба за угол ясна из следующих двух поучительных примеров.



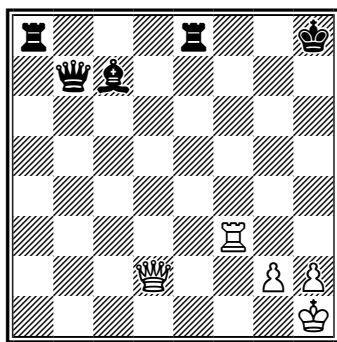
Если в данном положении ход белых, то они выиграть не могут, так как конь не может воспрепятствовать черным ходить королем с c8 на c7 и обратно. Если же ход черных, то они не могут пойти на c7 и вынуждены отойти на d8 или d7, после чего белые выигрывают, поскольку их король выбирается из своей темницы на свободу.



Если неприятельский король достиг поля превращения ладейной пешки, которое к тому же, как в настоящем случае, не подвластно слону, то белые выиграть не могут, так как ни королем, ни слоном, ни пешкой нельзя отнять у черного короля углового поля. Всякая попытка приводит лишь к пату.

Выгоды нападения на короля, лишенного защищающих фигур

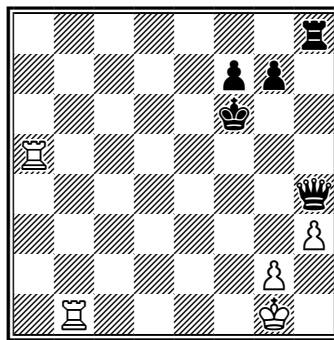
Если неприятельский король открыт для шахов и не в состоянии быстро укрыться за своими фигурами от нападения неприятельских ладей, слонов и ферзя, то он безусловно погиб. Ни на одном из доступных ему полей он не может найти безопасного убежища.



Черные фигуры стоят совершенно в стороне от своего короля и не могут оказать ему никакой поддержки. Поэтому незначительным силам белых удастся произвести успешное нападение.

1. ♕d2-h6+ ♔h8-g8

2. ♖h6-g6+ ♔g8-h8
3. ♜f3-h3#.



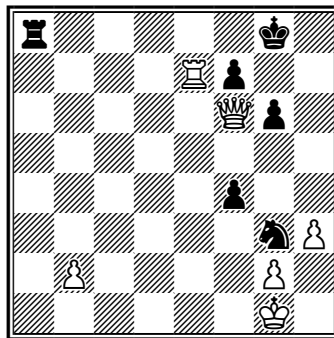
Черные обнажили своего короля. Белые при своем ходе могут решить партию в свою пользу еще до того, как черные успеют посредством g7-g6 создать на g7 безопасное место для отступления.

1. ♜b1-b6+ ♔f6-e7
2. ♜a5-a7+ ♔e7-e8

Лучше всего.

3. ♜b6-b8+ ♕h4-d8
4. ♜b8:d8+ ♔e8:d8
5. ♜a7-a8+ ♔d8-~
6. ♜a8:h8.

Белые выигрывают благодаря превосходству в силах.



Белые оставили своего короля без всякой защиты против грозящего нападения ладьи по 1-й горизонтали, причем ладья поддержана конем и пешкой, занимающими превосходные позиции.

Здесь следует $1... \text{♖a8-a1+}$ с неизбежным матом: например, $2. \text{♔g1-f2 ♕a1-f1\#}$.

Чтобы уяснить себе причину успеха подобных атак, проанализируем возможные защиты от шахов.

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

На шах конем можно либо взять коня, либо уйти королем.

На шах слоном, ладьей или ферзем можно либо взять фигуру, дающую шах, либо ограничить ее действие, перекрыв линию, по которой фигура действует (то есть закрыться от шаха), либо уйти королем.

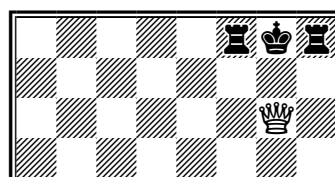
Против двойного шаха, при котором шах дается одновременно двумя фигурами, существует только одно средство: уйти королем.

Таким образом, если нет фигур, которыми можно было бы закрыться от шаха или же взять дающую шах фигуру противника, и если король подвергается нападению превосходящих сил, то ему остается лишь безостановочное бегство в надежде достичь

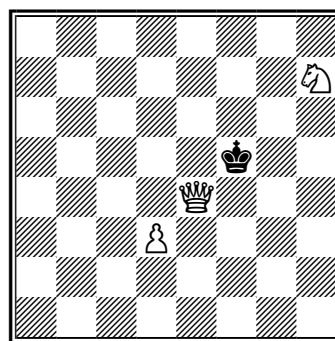
участков доски, занятых собственными фигурами, за которыми можно будет укрыться. Но все это труднодостижимо, когда имеешь дело с противником, умело пользующимся своим преимуществом.

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

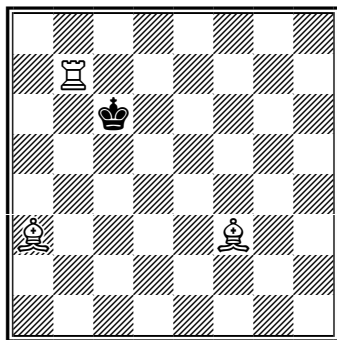
Приведем несколько примеров.



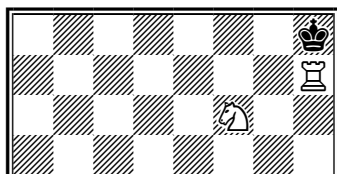
Стесненный собственными ладьями на краю доски, король матуется одним ферзем.



Пешка, ферзь и конь матуют короля посередине доски.



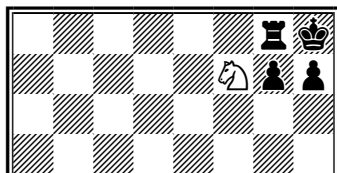
Здесь мат также достигается посредине доски при помощи двух слонов и ладьи.



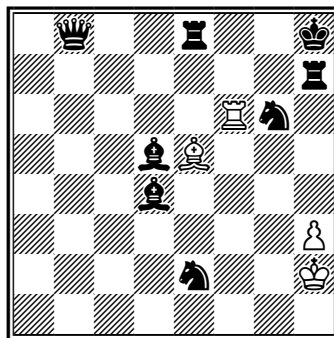
Чтобы заматовать короля в углу, достаточно ладьи и коня.

Неисчислимы позиции, в которых мат достигается малым количеством фигур. Но это происходит только при ограниченной подвижности короля соперника его собственными фигурами, когда они отнимают у него поля для бегства.

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



Теперь приведем пример мата, достигаемого посредством двойного шаха.



Две фигуры белых, борясь с подавляющим превосходством сил противника, пользуются огромной силой двойного шаха и дают мат посредством 1. ♖f6-f8#.

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

Выгоды, получаемые несколькими одновременными нападениями

Даже если нет преимущества в силах и положение неприятельского короля достаточно прочно, все же возможны объекты для нападений, ибо в конце концов каждая фигура и каждая пешка являются таковыми. Ведь

взятие фигуры или пешки, если противник не может получить ничего взамен, обеспечивает победу.

Конечно, редко имеет какой-нибудь смысл угрожать неприятельской фигуре, так как фигуру можно либо защитить другой фигурой, взяв под удар поле, на котором она расположена, либо, если защита почему-либо невыгодна, атакованную фигуру можно просто увести.

Иначе обстоит дело при ряде одновременных нападений.

Так как, согласно основным правилам игры, защищающийся может одним ходом передвинуть только одну фигуру, то, следовательно, не все атакованные фигуры могут быть уведены сразу, и некоторые из них остаются под ударом.

Они могут быть спасены лишь значительным напряжением; например, если защищающийся в свою очередь нападает на несколько фигур, или если он, отступая, дает шах, или же если отступающие фигуры создают настолько серьезные угрозы, что препятствуют нападающему брать фигуры, оставшиеся под ударом.

Под понятие многократной атаки подходит также занятие ферзем, ладьей или слоном такого поля, откуда они угрожают нескольким неприятельским фи-

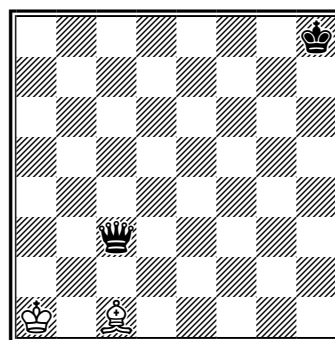
гурам, расположенным на одной линии.

Правда, в этом случае неприятельские фигуры не подвергаются одновременному нападению, так как одна фигура является заграждением и защитой для другой, расположенной дальше от нее на той же линии.

Однако и такое нападение очень сильно.

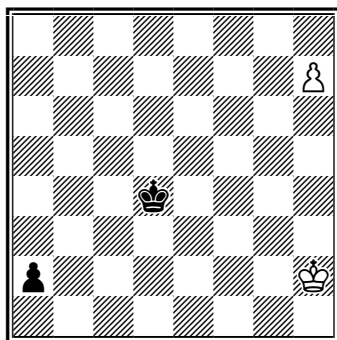
Если между атакованными таким образом фигурами находится вражеский король, то заграждающей фигуре бегство отрезано, ибо она связана.

Еще хуже обстоит дело, когда король сам является заграждением (стоит на атакованной линии первым). Если нет фигуры, при помощи которой король мог бы закрыться от нападения или взять нападающую фигуру, он вынужден отступить и бросить на произвол судьбы находящуюся за ним фигуру.

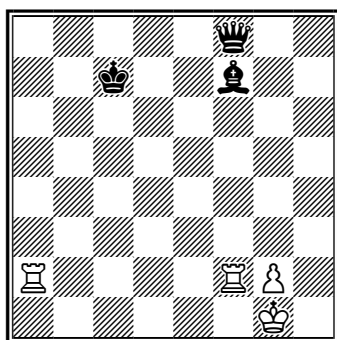


Белые, находясь под шахом, играют **1. ♕c1-b2**, закрываясь от

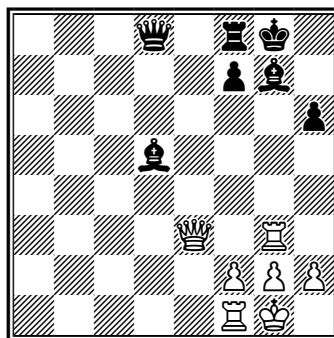
шаха и связывая неприятельско-го ферзя.



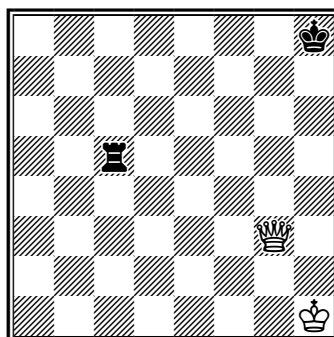
Черные при своем ходе играют **1...a2-a1**♔; белые отвечают **2. h7-h8**♗, дают шах и выигрывают ферзя.



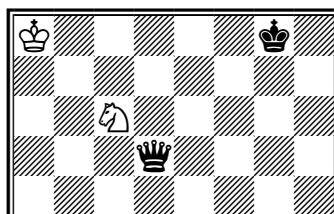
Белые при своем ходе играют **1. ♖f2:f7+**, нападая одновременно на короля и ферзя. Черные отвечают **1...♗f8:f7**. На это следует **2. ♜a2-a7+** с выигрышем ферзя.



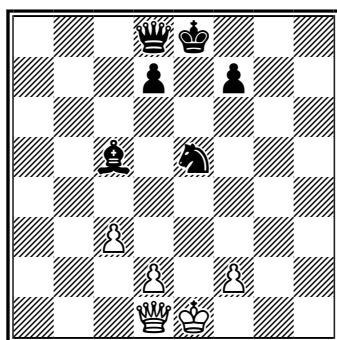
Слон g7 связан ладьей g3, а связанная фигура является лишь заграждением, но не защитой. Поэтому ферзь e3 берет пешку h6, которая только по видимости защищена слоном g7, и решающим образом усиливает нападение ладьи на связанную фигуру.



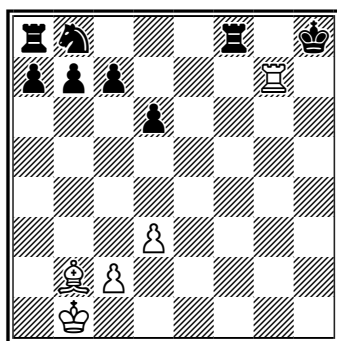
Белые дают шах сперва на b8, а затем на a7 и выигрывают ладью.



Могут ли белые напасть одновременно на короля и ферзя и таким образом выиграть последнего?



Белые играют **1. d2-d4**, нападая пешкой одновременно на слона с5 и коня е5. Такой удар называется «вилкой».



Белые дают «вскрытый шах» посредством **1. ♖g7:c7+**. Черные отвечают **1... ♔h8-g8**. На это следует **2. ♜c7-g7+**, вынуждая короля вновь встать на h8, то есть на диагональ слона. Затем следует:

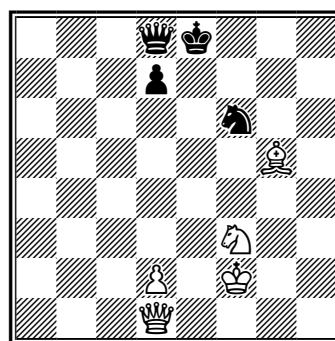
3. ♜g7:b7+ ♔h8-g8

4. ♜b7-g7+ ♔g8-h8

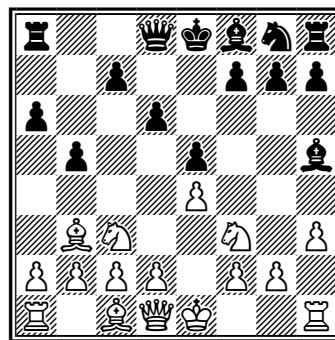
5. ♜g7:a7+ ♔h8-g8

6. ♜a7:a8.

Белые получили преимущество в силах⁴.



Слон связывает коня, но связывает не абсолютно, как, например, в том случае, когда конь защищает короля. Здесь конь защищает лишь ферзя, ценность которого хоть и велика, но относительна. Это дает коню право уйти от связки посредством создания угрозы фигуре более ценной, в данном случае неприятельскому королю. Черные играют **1... ♞f6-e4+** и выигрывают фигуру.



Белые при своем ходе развязывают коня f3 посредством создания скрытой угрозы мата. Они играют **1. ♘f3:e5**, атакая одновременно ферзем на слона h5. Если **1... ♗h5:d1**, то

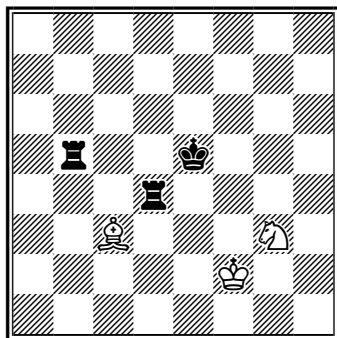
2. ♖b3:f7+ ♔e8-e7

3. ♘c3-d5#.

Эта комбинация встречается часто⁵.

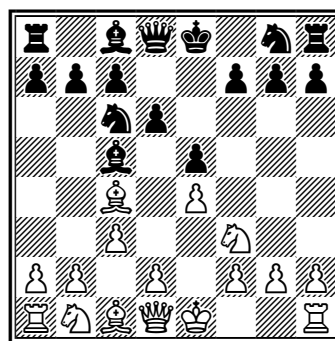
Использование превосходства в решающем пункте

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



Ладья d4 связана; она атакована один раз, а именно слоном, и защищена один раз — королем. Следует **1. ♘g3-e2** с вторичным нападением на ладью. Черные защищают ее ходом **1... ♖b5-d5**. Теперь конь берет ладью d4, ладья d5 берет коня и оказывается после этого связанной. Ходом **3. ♖f2-e3** она подвергается новому нападению и погибает вследствие превосходства сил у противника.

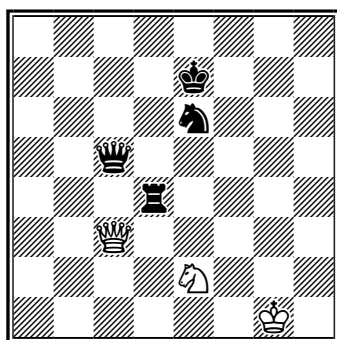
Подобное проявление превосходства встречается часто. Я хочу, допустим, занять пешкой поле, многократно защищенное противником, или поставить туда свою фигуру; для этого мне необходимо располагать преимуществом в силах в опорном пункте, чтобы фигура была по крайней мере столько же раз защищена, сколько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



Белые могут пойти пешкой на d4, так как это поле хотя и защищено три раза (а именно пешкой e5, слоном c5 и конем c6), но зато

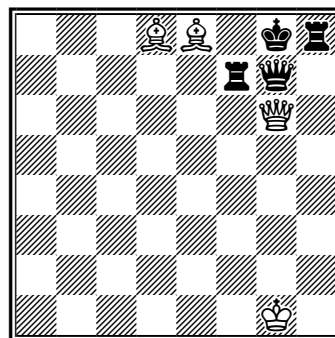
и трижды атаковано (ферзем, пешкой c3 и конем f3). Поэтому ход d2-d4 вполне возможен, и пешка при нем не теряется.

Конечно, преимущество в силах не следует определять чисто арифметически. Известную роль играют заграждения и связывания, и их необходимо тщательно взвешивать. Некоторые защиты оказываются иллюзорными, другие, хотя и кажутся действенными, могут быть уничтожены противником путем размена или отвлечения.



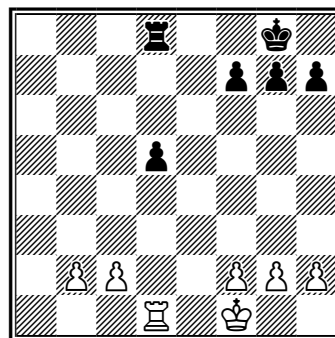
Ладья дважды атакована и дважды защищена. Однако, несмотря на то что ладья не подвергается атаке превосходящих сил, она все же проигрывается. Белые играют **1. ♖c3:c5+**. Этим ходом снимается одна защита. Ладья, находящаяся в опасности, не может уйти с шахом на d1 или g4, так как черные сами находятся под шахом. Таким образом, черные вынуждены взять ферзя конем, а

этим он отвлекается от защиты ладьи. В результате ладья остается беззащитной и завоевывается белыми без всякой компенсации для черных.



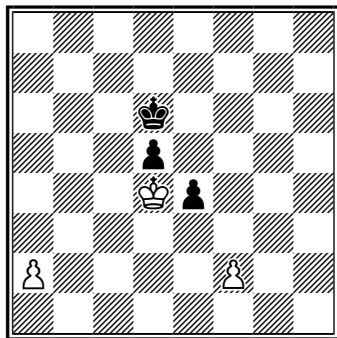
Защита ладьи f7 ферзем g7 только кажущаяся, так как ферзь связан.

Следует **1. ♔e8:f7+ ♕g8-f8**. Теперь король отвлекается от защиты ферзя посредством **2. ♕d8-e7+**, и после **2...♔f8:e7** **3. ♖g6:g7** белые выигрывают.



Белые рассматривают связанную пешку d5 как объект для

атаки и прежде всего блокируют ее ходом **1. ♔d1-d4**. Если черные теперь не развяжут пешку, то есть не откажутся от защиты ее, то белые сыграют **2. c2-c4** (атака превосходящими силами).



Атака и защита пункта d5 уравнивают друг друга, но у белых преимущество на другом участке. Они используют проходную пешку «а» для того, чтобы отвлечь черных от пункта d5 и получить там решающий перевес.

Игра продолжается так:

1. a2-a4 ♔ d6-e6
2. a4-a5 ♔ e6-d6
3. a5-a6 ♔ d6-c6
4. a6-a7 ♔ c6-b7
5. ♔ d4:d5.

И белые выигрывают.

Сравнительная ценность фигур при размене

В приведенных выше примерах от желания нападающего

часто зависело, отдавать свою фигуру за неприятельскую или же нет.

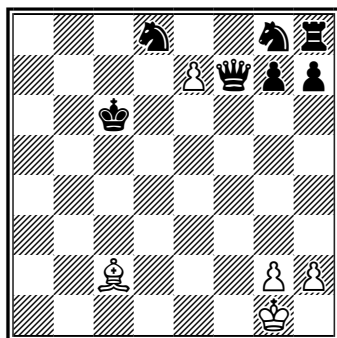
Отдача своей фигуры за неприятельскую называется разменом. Некоторые шахматисты охотно разменивают коня на слона, другие предпочитают обратное.

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

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

Однако у сильных шахматистов можно заметить известную закономерность разменов, а у мастеров закономерность эта выступает уже совершенно отчетливо. В равных положениях слон и конь, по-видимому, равноценны; коня или слона можно отдать за три пешки, две легкие фигуры — за ладью и две пешки, ферзя — за две ладьи или за три легкие фигуры.

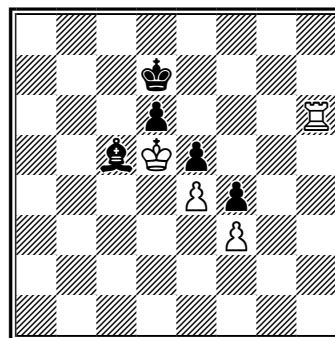
Однако в некоторых положениях пешка может оказаться ценнее ферзя, как, например, в следующей позиции.



Если бы у белых вместо пешки e7 находился на e7 ферзь, то выиграли бы черные. Но пешка e7 берет на d8 и превращается в коня с шахом; таким путем белым удастся завоевать еще ферзя и ладью, и они выигрывают благодаря превосходству в силах.

Таким образом, указанные соотношения справедливы в равных положениях, хотя в каждом отдельном случае справедливость их все же несколько сомнительна; тем не менее эти соотношения могут служить шахматисту компасом. Если играющий доверится этому компасу, его суденышко почти всегда, иногда только через много ходов, достигнет спокойной гавани.

Эти соотношения можно проверить, расставляя на доске несложные позиции, чтобы их разобрать — *проанализировать*. Мы легко убедимся, что ладья сильнее, чем слон с пешкой, но несколько слабее слона и двух пешек.



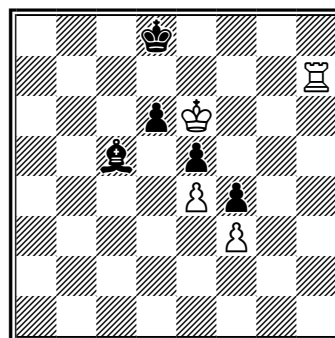
У белых инициатива, так как черные ничего не могут предпринять. Белые выигрывают следующим образом:

1. ♖h6-h7+ ...

Чтобы отрезать черного короля от его пешек.

1. ... ♔d7-d8

2. ♕d5-e6 ...

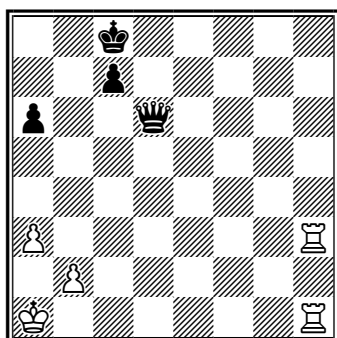


Черные могут пойти как угодно, белые неизбежно завоюют все пешки посредством 3. ♖h7-d7, 4. ♖d7:d6 и т.д.

Ферзь слабее двух ладей, если неприятельский король в безопасности, но сильнее их, если король

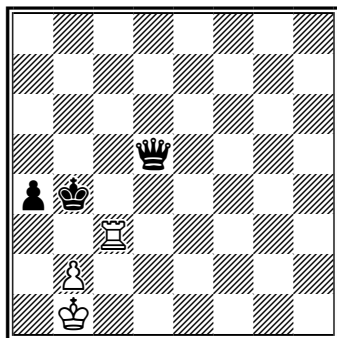
подвержен шахам. Отсюда следует, что в равных положениях две ладьи несколько сильнее ферзя.

Простой пример поможет нам уяснить это.



Белые играют здесь 1. ♖h3-c3, 2. ♕h1-c1 и через несколько ходов завоевывают пешку «с». Выиграть пешку «а», правда, трудно, однако очевидно, что инициатива на стороне ладей, ферзь же может надеяться лишь на вечный шах.

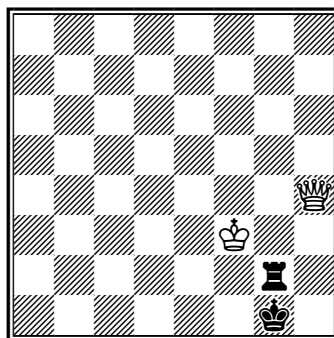
Даже одна ладья может создать затруднения для ферзя, если на доске нет слабых пешек и к тому же ладья имеет в пешке опору.



Белые делают ничью, играя 1. ♖c3-a3. Они никогда не попадут в цугцванг, а все их фигуры защищены.

Ладья, не имеющая поддержки, однако, всегда проигрывает против ферзя, а именно из-за цугцванга.

Если на следующей диаграмме ход за черными, то ладья вынуждена удалиться от короля, так как ход 1... ♖g2-h2 опровергается ответом 2. ♕h4-e1#. Как только ладья остается без защиты, она проигрывается.



Например:

1. ... ♖g2-a2
2. ♕h4-g5+ ♔g1-h1
3. ♕g5-c1+ ♔h1-h2
4. ♕c1-h6+ ♔h2-g1
5. ♕h6-g6+ ♔g1-h2
6. ♕g6-h7+ ♔h2-g1
7. ♕h7-b1+.

Если же в положении на диаграмме ход за белыми, они легко приводят игру к такому же или сходному положению, при кото-

ром ход оказывается за черными, хотя бы посредством

1. ♖h4-d4+ ♔g1-h2
2. ♖d4-e5+ ♔h2-h1
3. ♖e5-h8+ ♔h1-g1
4. ♖h8-h4.

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