

## ПРЕДИСЛОВИЕ

Дорогой читатель,

Когда Мартин — мой друг и бывший ученик — попросил меня написать предисловие к его книге, я не ожидал, что почерпну из нее много нового и для себя, но именно так и произошло. Первая причина состоит в том, что в дополнение к классическим примерам автор нашел много новых, мне неизвестных, и тем самым сумел избежать серьезного недостатка, присущего книгам подобного рода. Вторая причина носит совсем иной характер. Я начинаю работать с учениками в тот момент, когда они достигли уже довольно высокого уровня, а это значит, что мы с ними двигаемся в направлении, учитывающем их уже проявившиеся таланты, с точки зрения привития им нужных навыков технического характера. Но я мало уделяю времени вопросам повышения тактического мастерства. Напротив, Мартин познакомился с шахматами довольно поздно, а потому он «изнутри» понимает трудности повышения уровня игры — точно так же, как взрослые люди, которые учатся говорить на иностранном языке в зрелом возрасте, достигают желаемого не так легко и просто, как дети, впитывающие все тонкости родного языка «с молоком матери».

Изучение книги поможет читателю глубже проникнуть в тайны комбинационной игры, научит его ведению тактических операций. Советы Мартина очень полезны. Он тщательно отобрал материал, который не только поучителен, но и крайне увлекателен сам по себе: многие примеры производят поистине эстетическое впечатление.

Я уверен, что изучение предлагаемой книги не только доставит удовольствие читателю, но и поможет ему существенно повысить уровень своей игры.

Тибор Карой

*Международный мастер Тибор Карой является известным тренером. Ему довелось работать с Петером Леко, сестрами Полгар и нынешним чемпионом Венгрии Золтаном Дьимеши.*

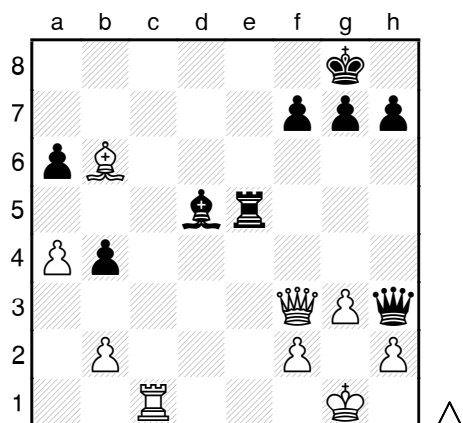
## О ЧЕМ ЭТА КНИГА?

Шахматы — игра визуальная. Шахматист должен уметь распознавать типичные позиции, и потому тактика в этой книге объясняется по преимуществу с помощью графики. Этот подход реализован посредством большого числа диаграмм, которые позволят читателю изучать книгу без помощи шахматной доски.

Шахматы также игра логическая. Логические построения, аналогично шахматной тактике, опираются на собранную и обработанную информацию. Эта книга расскажет вам, как правильно искать тактические элементы и как творчески их использовать.

Книга разделена на следующие главы:

### Глава 1 Знакомимся с фигурами!

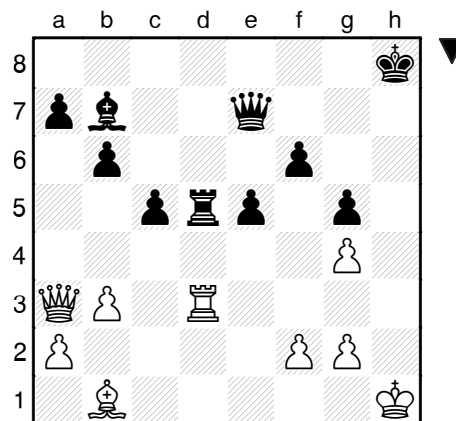


#### 1.g4!

Будет серьезной ошибкой полагать, что после 1.g4 черный ферзь может забрать белого. Черный ферзь двигаться не может, поскольку он держит защиту против ♖c1-c8 мат. По той же причине черный слон не может забрать белого ферзя.

В этой главе вы научитесь (помимо прочего) бороться с подобными рода иллюзиями.

### Глава 2 Связка



#### 1...♔h7†!

О связках знать надо гораздо больше, чем может показаться на первый взгляд.

1...♔h7† выглядит ошибкой из-за

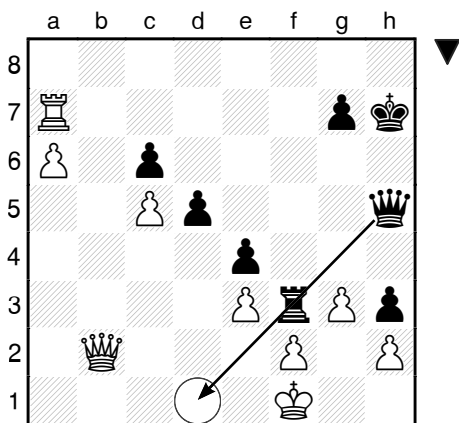
#### 2.♙h3

но...

Темой этой главы является трехзвенная цепь, формирующая связку:

- Взаимоотношения связки с другими фигурами и полями на доске.
- Как распознавать связку, если она еще только готовится (имеются только два звена из трех).
- Как создать связку и ее использовать.

### Глава 3 Вскрытая атака

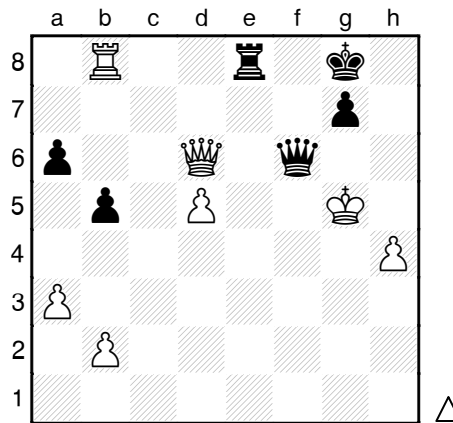


1...♔f7

На этот раз мишенью вскрытой атаки является поле. Конструкция ♔h5-♖f3-d1 та же самая, что и при связке.

В этой главе приводится детальная информация о том, что составляет вскрытую атаку, как ее готовить и использовать.

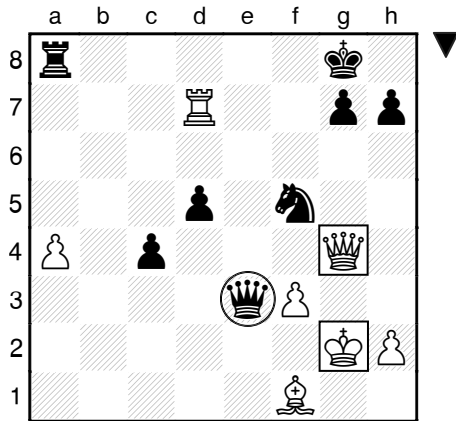
### Глава 4 Перезарядка



Перед нами завершающая фаза прекрасной комбинации чемпиона мира Таля. Черные объявили шах с поля f6, белые вынуждены его забрать. Но тогда черная пешка берет в ответ с шахом, напитываясь смертельной энергией. То, что не удалось первой фигуре, занявшей поле f6 (черному ферзю), сумела сделать сменившая ее фигура.

В главе объясняется фигурная перезарядка, которая — что довольно странно (но заслуженно!) — признается самостоятельным тактическим мотивом с присвоением ему собственного имени в шахматной литературе.

### Глава 5 Двойной удар



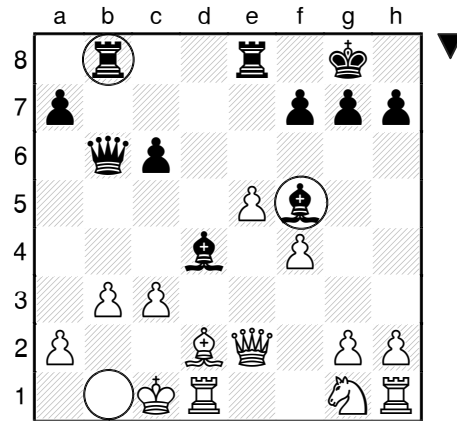
Белые только что сыграли ♔g3-g4? и попали под двойной удар.

**1...♞e6!**

Заключенные в квадраты поля являются мишенями коня f5. Обведенная кружком клетка e3 является тем пунктом, с которого эта фигура хочет нанести удар. Ход 1...♞e6 выигрывает необходимый темп за счет нападения на незащищенную ладью d7.

Простой пример, — но в этой главе будут описаны более тонкие детали, характерные для этого мотива.

### Глава 6 Мат



**1...♞ed8!**

Знание матовых конструкций (в данном случае, это матовая конструкция ♜+♞) очень важно. В этой главе вы узнаете самые необходимые из них.

Поставить мат «в лоб» очень трудно. Требуется особое искусство. Почему, например, гений комбинаций Андерсен сыграл 1...♞ed8 в приведенной выше позиции?

**Глава 7**  
**Выигрыш темпа/Промежуточный ход**

**1...♞xh2†**

Выигрыш темпа(ов) – это эффективный способ перевести фигуры на поля, достичь которых им не удастся при «нормальной» игре в обычных временных координатах.

Черные, находящиеся под колоссальным давлением, выигрывают *время* для переброски ферзя через c2 (с шахом) на матующее поле h7.

В этой главе мы расскажем вам, как – словно по мановению руки – комбинации становятся возможными. Также рассматриваются и другие, связанные с этой, темы.

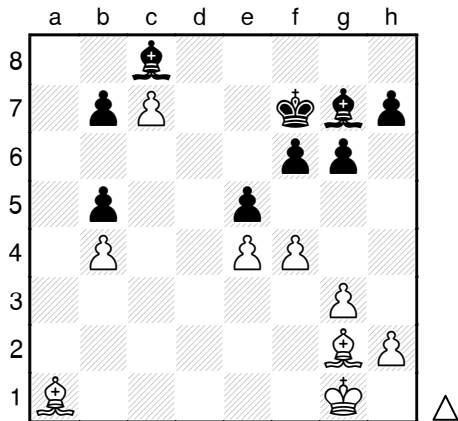
**Глава 8**  
**Атака-«Рентген»**

**1.♞e8†**

Просто, но эффективно: Атака-«рентген»!

В этой небольшой главе мы показываем, как этот часто неправильно понимаемый мотив можно выявить и обратить себе на пользу.

### Глава 9 Открытие и запираение линий (Коммуникационные линии)



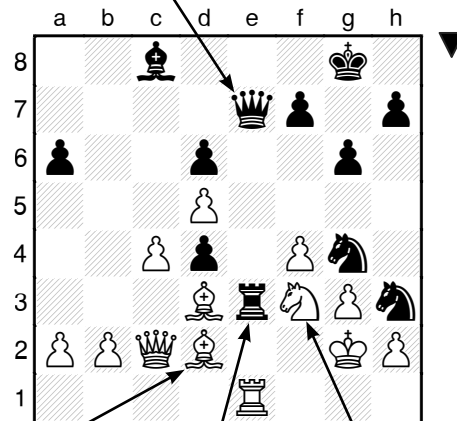
**1. ♖h3!**

Линии для атаки и защиты, линии между фигурами, полями и целями, какие линии следует открывать, а какие закрывать и запираать — этим вопросам посвящена данная глава.

Учитесь налаживать взаимодействие своих фигур и отрезать вражеские фигуры друг от друга.

### Глава 10 Проверка статуса

Поле-мишень = h4-f2



Не защищает  
♞e1 (из-за e3)

e3 = мишень ♘  
двойной удар

Не защита h4  
из-за e1

**1... ♗xf4†!**

В заключительной главе мы научимся тому, как организовывать процесс расчета вариантов и как его упрощать, отсекая ненужное.

В ней все вопросы сводятся во-едино: от простых типа «Как много полей для отступления имеет фигура?», до нахождения сложных комбинаций, вроде приведенной выше.

## ВВЕДЕНИЕ

Тактику можно разбить на базовые элементы и подвергнуть систематическому анализу. Поэтому каждый шахматист может научиться тактическим приемам и в дальнейшем их успешно использовать в своей игре.

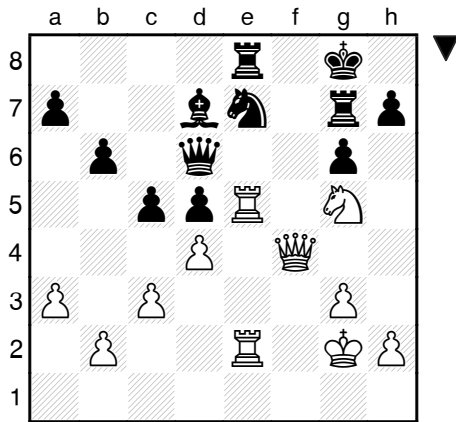
Чемпион мира Стейниц однажды заметил, что комбинации не возникают из ниоткуда и не являются озарением гения, а проистекают из особенностей конкретных позиций. Он научил нас, как надо разлагать любую позицию на составляющие ее *элементы*. Но оказывается, метод, используемый при анализе позиций, вполне применим и при изучении комбинаций. Их тоже можно разложить на базовые элементы, но хотя тактика иногда может быть очень сложной, не нужно падать духом: она состоит из «кирпичиков», которые поддаются изучению, как иностранные языки или математика.

Некоторое время назад я занимался (примерно в течение двух лет) у Тибора Кароя — бывшего тренера Петера Лeko. С Тибором я главным образом изучал дебюты, стратегию миттельшпиля и эндшпиля. Во время учебы я также решал различные позиции нахождение и расчет комбинаций, имея целью улучшить свои тактические навыки. Я разработал кое-какие

«маленькие» приемы. Если я полагал, что нашел некоторый внутренний механизм, присущий конкретной позиции, то делал соответствующие примечания. Работа над тысячами позиций поначалу привела к появлению несметного числа разрозненных записей-«озарений», касающихся тактики, но в итоге они переросли в строго структурированный набор тактических приемов. С течением времени то, что казалось информационным хаосом, превратилось в логически выстроенную концепцию. Книга, которую вы держите в руках, представляет собой попытку донести до вас мое понимание Тактики.

Большинство позиций, обсуждаемых в книге, взяты мною из сделанных в процессе учебы записей. Причем, не так уж и важно, известны читателю приводимые примеры или нет, хотя при работе с клубными игроками я убедился, что большинству из них эти позиции в новинку.

Когда мне предложили поработать с одной клубной командой, подумалось, что будет неплохо ознакомиться с партиями ее членов из командного чемпионата, чтобы получить представление о силе их игры. Мое внимание привлекла следующая позиция.

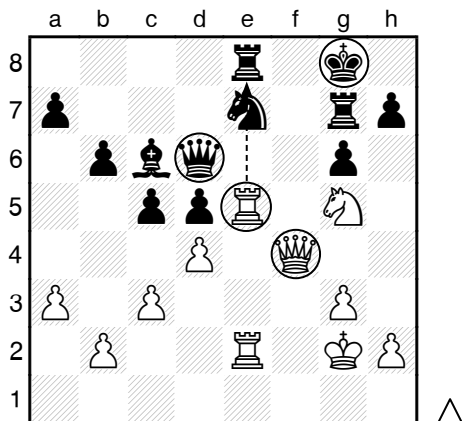


У белых фигурой меньше, но они только что сыграли ♖h4-f4. Я спросил себя, зачем им моя помощь, если они умеют находить подобные ходы!

Черные, очевидно, не подозревали, что их ожидает, и потому ответили:

**1...♙c6?!**

Теперь я полагал, что белые отыграют фигуру. Но к моему удивлению, игрок из моего будущего клуба вернул ферзя на поле h4. После этого казуса необходимость помощи стала вполне очевидной. Давайте посмотрим на диаграмму повнимательнее:



После прочтения книги вы моментально разглядите комбинационное решение этой позиции. Перед нами

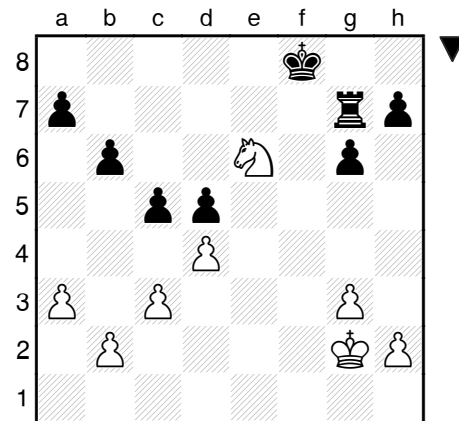
типичный пример на вскрытую атаку. Следовало продолжить:

**2.♙xe7 ♖xf4**

Или 2...♖xe7 3.♙xe7 ♖gxe7 с равенством.

**3.♙xe8† ♙xe8 4.♙xe8† ♖f8 5.♙xf8† ♖xf8 6.♙e6†**

С вилкой на короля и ладью.



Из позиции без фигуры в начале комбинации белые могли форсированно перейти в равное пешечное окончание. Рассчитать комбинацию за доской могло для вас оказаться трудным, но зная «шаблон» (вскрытую атаку), вы, в конечном счете, ее бы обязательно нашли.

Эта книга научит вас двум вещам:

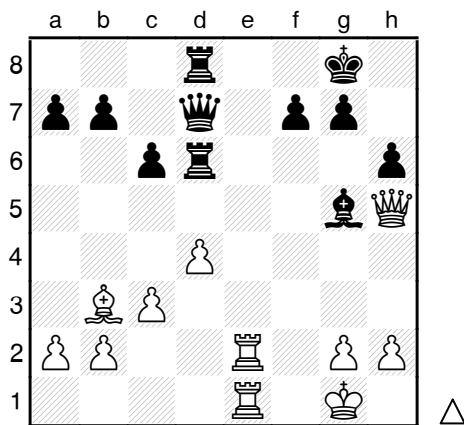
1. Она на систематической основе познакомит вас со всеми элементарными «шаблонами» и тактическими «примитивами»

2. Она научит вас, как их создавать и как использовать на практике

Другая партия члена клуба служит драматической иллюстрацией того, что случается, когда игрок не знаком с «шаблонами» и элементарными мотивами.



**Витт – Хёллварт**  
Германия 2004



В этой позиции материал можно выиграть тремя способами:

1. ♖e7 (мотив: перекрытие) 1... ♙xe7 2. ♗xf7† ♘h8 3. ♗xe7 ♗xe7 4. ♗xe7, и белые выигрывают.

1. ♙xf7† ♗xf7 2. ♖e8† ♗xe8 3. ♗xe8† (мотив: атака-«рентген») 3... ♗f8 4. ♗xf8†, и белые выигрывают.

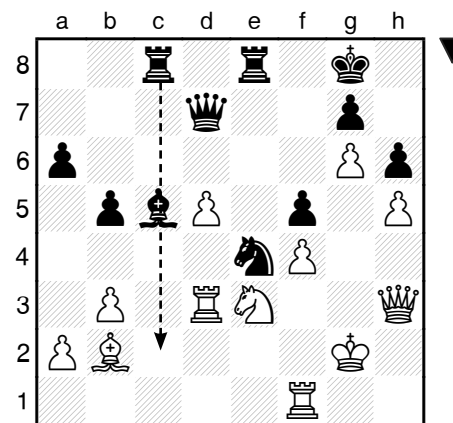
1. ♗xf7† ♗xf7 (мотив: связка) 2. ♖e8† ♗xe8 3. ♗xe8† ♘h7 4. ♙xf7, и белые выигрывают пешку, но возникает разноцвет.

Холгер Витт, переводчик этой книги на английский, размышлял над положением в течение получаса и, проявив немалую «изобретательность», нашел четвертую возможность: проиграть партию...

Несколько недель спустя Холгер, приступивший к переводу книги, играл турнирную партию. За пару дней до нее он работал над главой, посвященной двойному удару. Вооруженный

соответствующими «шаблонами», он издали увидел возможность двойного нападения с поля с2 на короля и слона. Когда позиция созрела, он был готов исполнить идею, которая давно уже оформилась у него в голове.

**Шваппах – Витт**  
Дайцисау 2005



Черный слон забирает коня.

**1... ♗xe3**

Уничтожая защитника поля с2. Белые взяли на e3 ферзем:

**2. ♗xe3**

Холгер завершил партию двойным ударом:

**2... ♗c2†**

Разница между двумя партиями заключается в том, что Холгер научился распознавать базовые тактические «шаблоны», которые затем и использовал.

Большинство партий на любительском уровне решаются при помощи

*Эта книга: 1. Познакомит вас со всеми элементарными «шаблонами» и тактическими «примитивами».*

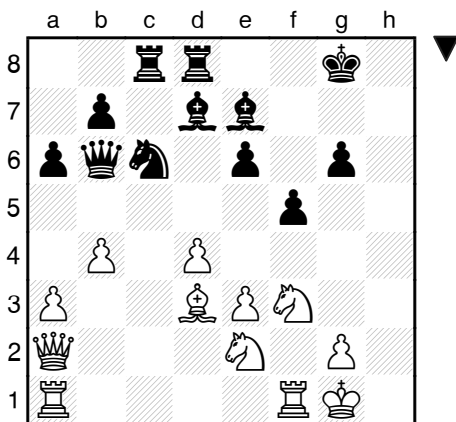
*Эта книга: 2. Научит вас, как их создавать и как использовать на практике.*

тактических ударов. Поэтому быстрым способом повысить свое мастерство является изучение и освоение тактических приемов. Однако изучение тактических головоломок без полного понимания внутренних механизмов недостаточно эффективно. Поэтому я не просто подготовил еще одно собрание позиций для комбинационного решения, а предлагаю вам *понять* элементы, из которых комбинации состоят.

Не применяйте того, чего вы не понимаете!

Посмотрите, каким хитрым стал Холгер. В следующей позиции он использовал тактику для улучшения расположения слона.

**Ротермунд – Витт**  
Франкфурт 2005

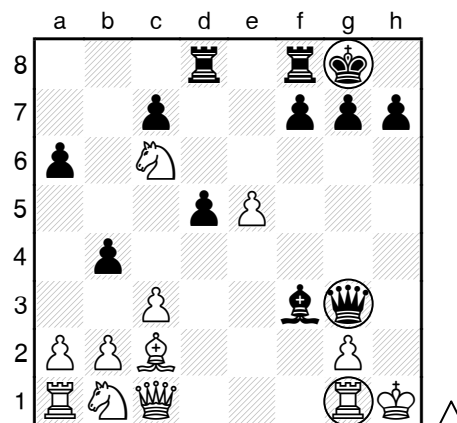


**1...♘e8!**

Если белые возьмут на e6 путем 2. ♖хе6†, черные просто ответят 2...♘f7, закрываясь от шаха с одновременной ловлей белого ферзя.

Работа над книгой поможет вам глубже проникать в суть происходящего на доске и улучшить свои результаты, как это случилось с клубными шахматиста-

ми, которых я тренировал. В среднем они прибавили от одной до двух сотен очков рейтинга, а команда за три года дважды переходила в более высокую лигу. И, возможно, однажды вам удастся блеснуть комбинацией, подобной приводимой ниже:



Черные угрожают поставить мат как путем ...♖h3, так и ...♖h4. Очевидно, что белые отчаянно нуждаются в хорошей реплике.

Обратите внимание на очевидные, бросающиеся в глаза структурные компоненты тактического мотива: три фигуры, выстроившиеся в линию, формируют связку – ладья, ферзь и король. Опираясь на узнаваемый шаблон связки, белые нашли решение:

**20. ♖h6!!**

Этим ходом белые не только отражают обе угрозы, но и в свою очередь грозят поставить мат на h7. Если черные возьмут ферзя, белые просто заберут слона f3, отыгрывая свою королеву и оставаясь с материальным преимуществом.

Я уверен, что чтение этой книги поможет вам полностью овладеть простой тактикой, и вы научитесь успешно применять полученные навыки на практике.

Поскольку это не просто еще одна книга с задачами-паззлами, я намеренно не привожу детальный анализ каждой позиции, а делаю это только в необходимых случаях. Чтобы книга принесла вам максимальную пользу, я рекомендую больше внимания уделять чтению и пониманию происходящего, а не решению задач. В этой книге достаточное количество диаграмм, чтобы ее можно было читать без шахматной доски.

Вы получите больше пользы от книги, если сначала *прочтете* ее целиком, а затем вернетесь к началу и изучите нужные именно вам темы более подробно. Мой собственный опыт учит, что труднее дочитать шахматную книгу до конца, если глубоко изучать по ходу дела предлагаемые и не являющиеся необходимыми сложные анализы. Я прочитал множество классических трудов от корки до корки — таких авторов, как Стейниц, Тарраш, Ласкер, Нимцович,

Рети, Капабланка, Алехин, Шпильман, Тартаковер, Кмох, Эйве, Авербах, Бронштейн, Фишер и Вукович. Но, помимо них, на моих книжных полках завалы недочитанных шахматных книг, наполненных бесконечными вариантами и боковыми ответвлениями.

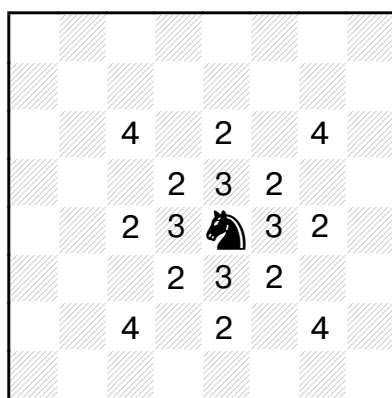
В конце каждой главы приводится по четыре упражнения. Не отчаивайтесь, если часть из них вам решить не удастся. Некоторые из них весьма сложны. Как уже упоминалось, эта книга — не задачник. Рассматривайте упражнения как маленькие лекции: они помогут понять темы, обсуждавшиеся в пройденной главе. Понимание — первый и наиболее важный шаг в обучении. Если вы хотите сделать следующий шаг, вам нужно практиковаться в решении комбинаций и играть турнирные партии.

Эта книга предоставит вам весь необходимый тактический инструментарий.

## Глава 1

# ЗНАКОМИМСЯ С ФИГУРАМИ!

Эта небольшая главка — о необходимости чувствовать простые вещи «кончиками пальцев». Возьмем, к примеру, коня. Для многих шахматистов рассчитывать ходы конями за доской представляется трудной задачей. Перед вами диаграмма, которая позволит вам уклониться от «гадких» коневых хитростей.

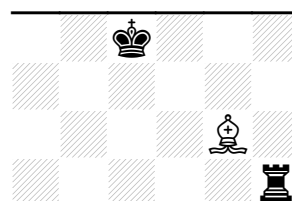
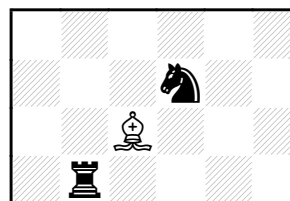


Цифры на диаграмме показывают число ходов, которые требуются коню для достижения каждого конкретного поля.

Представьте себе, что вы в цейтноте, и вам нужно найти безопасное поле для вашего короля. Часы тикают и считать длинные варианты времени попросту нет. Теперь же вы знаете, куда следует поставить короля, чтобы он не угодил

под вилку в ближайшие ходы. Например, можно поставить короля на поле с цифрой 4.

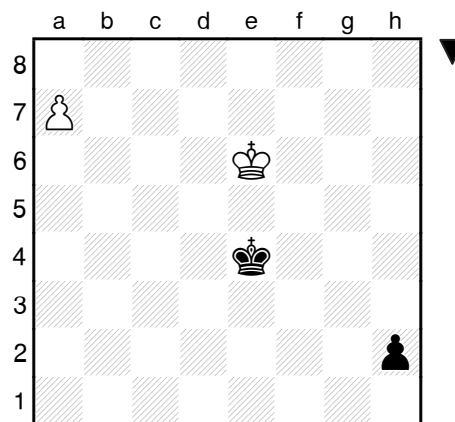
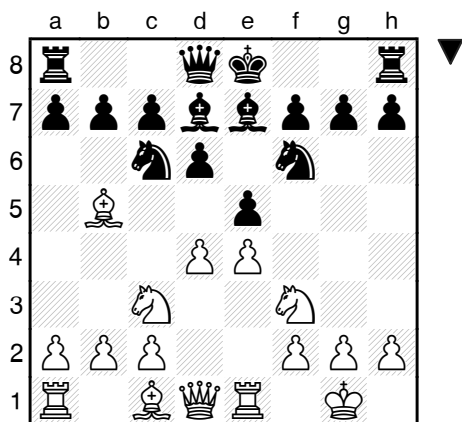
Следующие диаграммы могут показаться еще более тривиальными.



Но эти шаблоны могут возникнуть в сложных положениях. И только если вы с ними хорошо знакомы, вы сумеете быстро разглядеть их в трудных обстоятельствах.

В Испанской партии известен следующий вариант:

1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♙b5 d6 4.d4 ♙d7  
5.♘c3 ♗f6 6.0-0 ♙e7 7.♞e1



Если черные рокируют, то последует серия форсированных разменов, которые закончатся приведенным выше элементарным шаблоном.

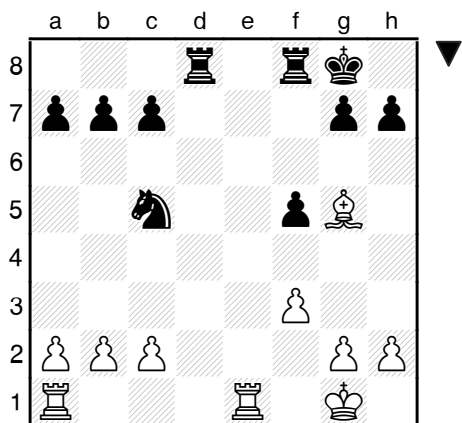
**7...0-0? 8.♖xc6 ♜xc6 9.dxe5 dxe5 10.♞xd8 ♞axd8**

10...♞fxd8 тоже проигрывает.

**11.♘xe5 ♜xe4 12.♘xe4 ♘xe4 13.♘d3 f5 14.f3 ♜c5† 15.♘xc5 ♘xc5 16.♜g5!**

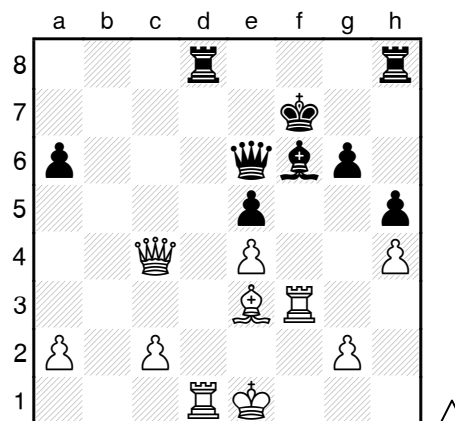
Хотя черные первыми проводят пешку в ферзи, они проигрывают из-за «манера», которым ферзь ходит по доске. Белый ферзь «насадит на вертел» черных короля и ферзя.

В следующем примере аналогичным образом по отношению к королю и фигуре поступает слон. Если вам знаком базовый шаблон, то для линейной атаки (иначе, «вертела») останется лишь подвести слона:



Черные теряют качество.

Другими аксиомами, которые должны быть отпечатаны у вас в мозгу, являются наклонности, обнаруживаемые фигурами – и определяющиеся тем, как фигуры ходят – при ведении атакующих действий.



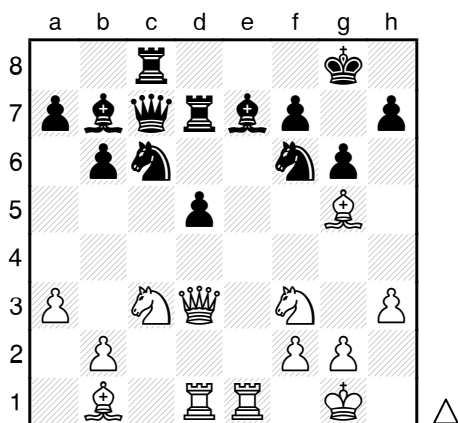
**1.♞xf6† ♜xf6 2.♜g5† ♜f7 3.♞xe6†**  
Или 3.♞c7†!

**3...♜xe6 4.♞xd8**

И белые выиграли фигуру (Хельд – Фойстель, Вюрцбург 1996).

Разменные операции такого типа будут рассматриваться при обсуждении различных мотивов.

Хотя простые размены не принадлежат к области тактических мотивов, фигурную моторику этих разменов нужно всегда держать в уме. И мы непременно изучим эту тему, когда дойдем до мотивов. В последней главе особое внимание будет уделено отношениям, существующим между различными фигурами.



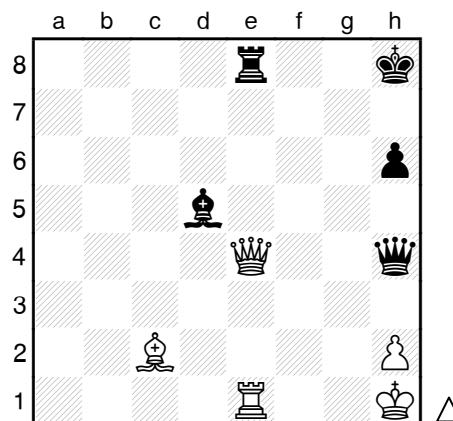
Если мы проверим статус коня на f6, то заметим, что его защищает слон е7. Если в этом положении заменить слона на ладью, то конь f6 будет потерян, так как его уже никто не будет защищать. Итак:

1. ♖xe7 ♗xe7 2. ♙xf6

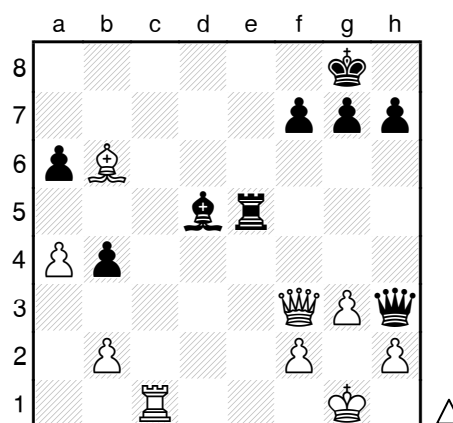
Выигрывая две фигуры за ладью — анализ позиции из партии **Сабо — ван Сетерс**, Хилверсум 1947.

Еще один полезный совет! Даже изучение простых вещей (например, того, как, собственно, фигуры ходят) может многому научить. Многие люди улыбнулись, когда Таль признал, что любит смотреть шахматные телепередачи для детей. Но экс-чемпион мира и один из величайших тактиков всех времен настаивал на том, что находил в них кое-что интересное для себя.

Все знают, как ходят фигуры. Но их свобода перемещений нередко ограничена. Замечание тривиальное, но об этом как-то легко забывают. Иначе чем можно объяснить большое количество ошибок, допускаемых шахматистами при расчете вариантов за доской? Зачастую шахматист думает, что у фигуры есть ходы, а на деле это не так.



За доской можно сберечь много калорий, если не рассматривать ходы типа ♗xe8 и ♗xh4 — ведь ферзь связан. Он может двигаться только по диагонали между собственным королем и вражеским слоном. Можно также забрать слона. Но все другие ходы невозможны. Опасайтесь оптических иллюзий.



Белые играют:

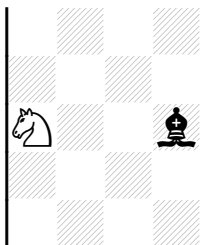
### 1.g4!

Может возникнуть впечатление, что этот ход — ошибка, так как ферзь остается *под боем*. Но находящийся на h3 черный ферзь исполнял чрезвычайно важную роль: он защищал ключевое поле e8, не давая ладье белых поставить мат по последней горизонтали. Следовательно, белый ферзь неприкасаем. Первым же ходом белые ограничили свободу перемещений черного ферзя.

Ограничение свободы передвижений фигуры может быть достигнуто с помощью:

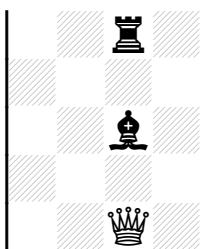
1. Ограничения со стороны других фигур
2. Препятствия
3. Обязательств
4. Тактических мотивов

### 1. Ограничение со стороны других фигур



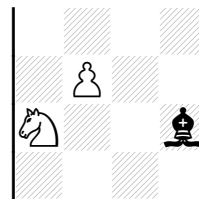
Конь не имеет ходов.

### 2. Ввиду препятствия



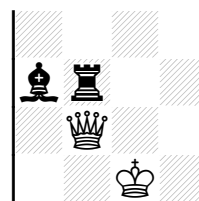
Ладья не может перепрыгнуть через собственного слона.

### 3. Ввиду обязательств (например, при защите от мата)



Слон не может контролировать коня, так как пешка угрожает пройти в ферзи.

### 4. Ввиду тактических мотивов



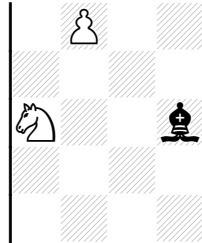
У ферзя только один легальный ход — взятие слона.

С другой стороны, свободу передвижений можно восстановить путем:

1. Освобождения от контроля со стороны других фигур
2. Удаления препятствия
3. Снятия обязательств
4. Нейтрализации тактического мотива

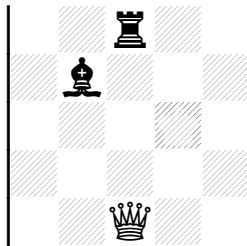
*Если слон ограничивает ладью, как в примере слева, то следует искать вскрытую атаку.*

### 1. Освобождение от контроля со стороны других фигур



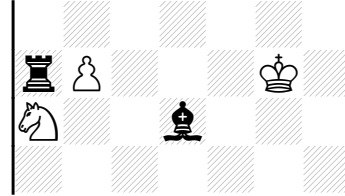
Взяв коронующуюся пешку, слон отказывается от контроля над конем.

### 2. Удаление препятствия



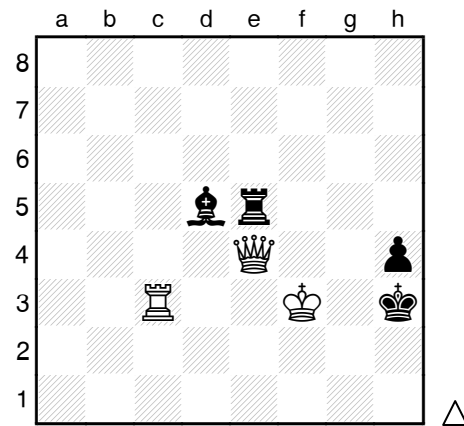
У ладьи появляются дополнительные поля, как только слон отходит в сторону.

### 3. Снятие обязательств



Слон получит дополнительные поля, как только ладья (задерживая пешку посредством связки) возьмет на себя эту его обязанность.

### 4. Нейтрализации тактического мотива



#### 1. ♔f2† ♕h2

Белый ферзь теперь может взять на e5 или просто дать мат на h4!



## Глава 2

# СВЯЗКА

По сути связка представляет собой цепь, состоящую из трех шахматных фигур. Исходной точкой цепи является атакующая фигура, второй — связываемая, и третьей — мишень связки.

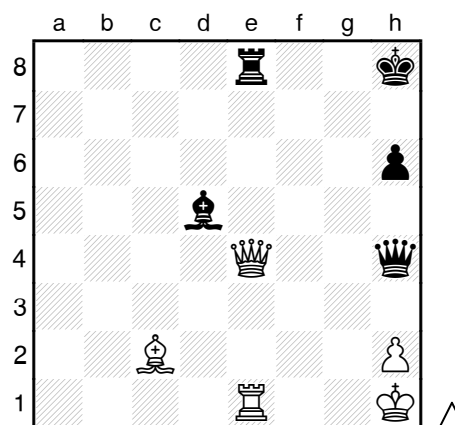
В этой главе мы вначале поближе познакомимся с различными видами мишеней, затем изучим связываемые фигуры, и в последнюю очередь — атакующие. В заключение мы рассмотрим условия, позволяющие как строить связки, так и их разрушать.

### I. Мишень

#### 1. Король

Когда король является мишенью связки, свобода передвижений связанной фигуры драматически уменьшается. Конь становится полностью обездвиженным; другие связанные фигуры могут двигаться только по линии между напавшей фигурой и королем. Фигуры при этом теряют свои функции (которые они могли выполнять до связки) как в обороне, так и в атаке.

На следующей диаграмме белый ферзь может двигаться только по полям диагонали от g2 до d5, поскольку он связан против своего короля.

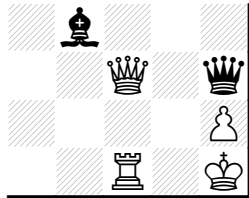


Следовательно, черные ладья и ферзь не находятся под атакой со стороны белого ферзя и мат на h7 не грозит.

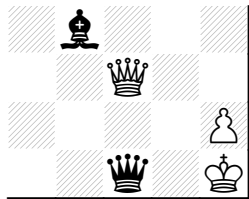
*Вам доводилось проигрывать партию из-за связки, которую вы просмотрели?*

*Вспомните эту партию, расставьте позицию на доске, и попытайтесь понять, что произошло. Не удовлетворяйтесь простой фиксацией ошибки. Попробуйте вскрыть глубинные причины поражения. В известном смысле все поражения происходят из недостаточного понимания. Поэтому один обязательный вопрос после поражения: Что еще мне нужно понять, чтобы улучшить свою игру?*

На следующих двух диаграммах показано, как в результате связки уничтожается оборонительная функция ферзя. Он не может защитить ладью:



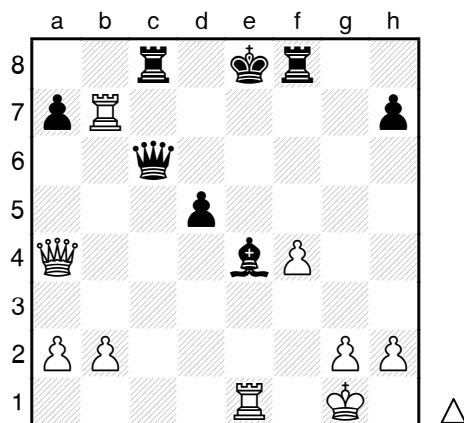
Он не может защитить поле (мат):



Следующий пример ярко иллюстрирует выхолащивание функционального содержания у связанной фигуры.

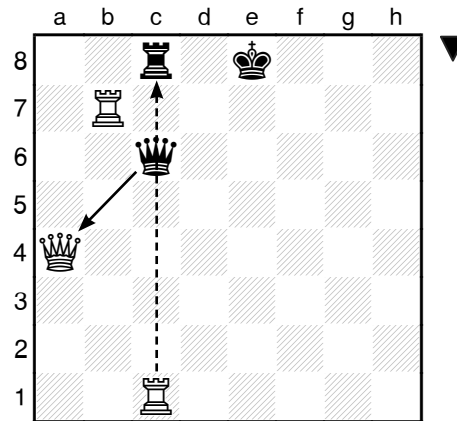
### Шумов – Винавер

С.-Петербург 1875



После  $1.\text{♞c1}$  черные либо теряют ферзя, либо получают мат.

Так как ферзь черных связан белым ферзем, он теряет всю свою атакующую мощь в отношении белой ладьи с1 и свою способность защитить ладью с8 на случай ее взятия  $\text{♞c1xc8}$  с матом.



Если мишенью является король, связка всегда эффективна. Для этого случая справедливо следующее утверждение: Свобода перемещения связанной фигуры уменьшается радикально (в случае коня – абсолютно). Фигура может перемещаться только по «линии огня» атакующей фигуры.

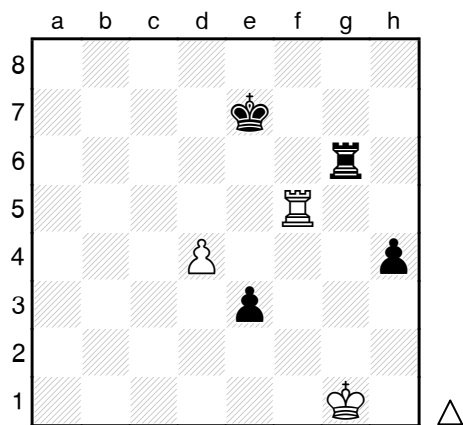
Поэтому связанная фигура не имеет шансов себя защитить при дополнительном на нее нападении.

Имея это в виду, нетрудно сообразить, что связка, мишенью которой является король, всегда будет иметь серьезные стратегические последствия.

В эндшпиле слабейшая сторона может попытаться удержать партию путем нейтрализации выгодной пешечной структуры противника или даже его лишней пешки с помощью фигуры. Дабы избежать ее размена, слабейшая сторона будет делать всё, что в ее силах. Стратегическим решением в этом случае является создание связки против короля с уничтожением оставшейся

фигуры (путем ее размена) с переходом в выигрышное пешечное окончание.

**Белявский – Юсупов**  
СССР 1987

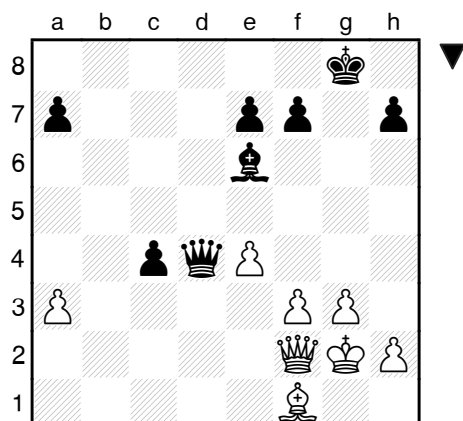


Если белые хотят остановить пешку «е», их король должен встать на линию «f». Они в этом положении сдались, ввиду варианта:

**1. ♔f1 ♝f6**

Черные разменяют ладьи, и одна из их пешек пройдет в ферзи. Не спасает и 1. ♔h1 e2 2. ♝e5† ♝e6!

**Лендьял – Бринк-Клауссен**  
Варна (ол) 1962



После:

**1... ♗h3† 2. ♔g1 ♜a1**

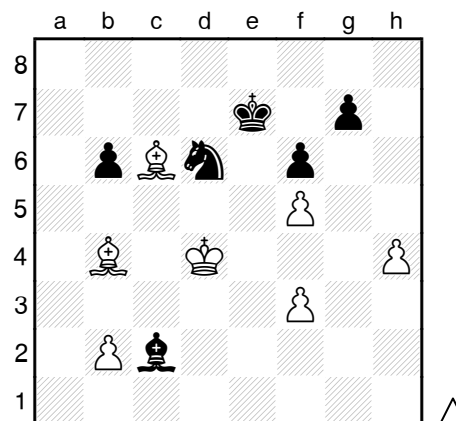
все фигуры белых парализованы и пешка «с», на пути которой не осталось препятствий, пройдет маршем до 1-й горизонтали.

Приведем один красивый пример:

**Полугаевский – Пинтер**

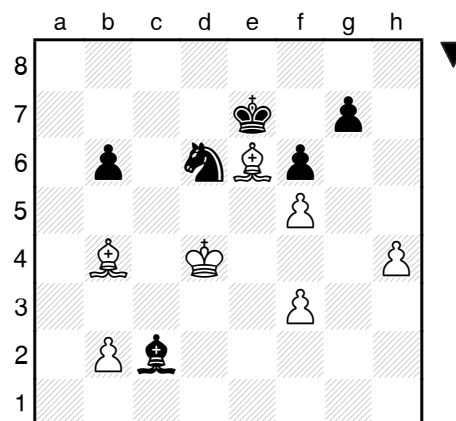
Загреб 1987

Последний ход черных был: **74... ♗b3-c2** (впрочем, 74... ♗d1 также проигрывало).



Последовало:

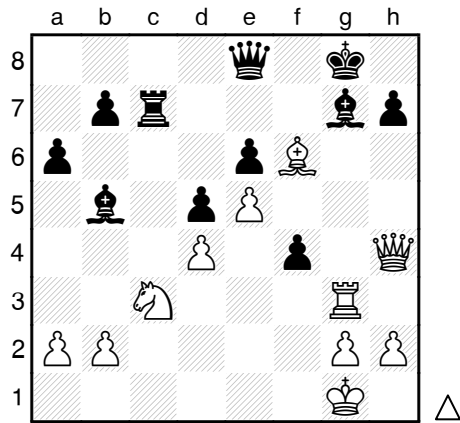
**75. ♗e4 ♗b3 76. ♗d5 ♗c2 77. ♗e6**



И теперь белые выигрывают, так как конь черных связан против короля, а любой ход последнего ведет к потере материала.

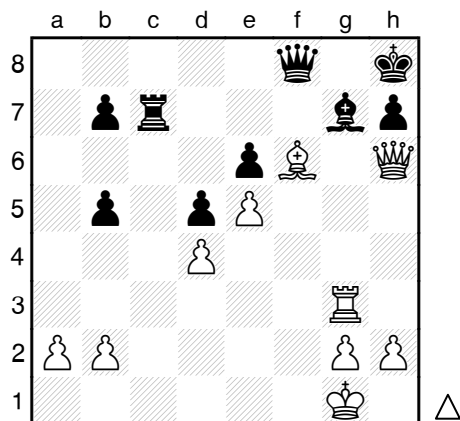
В следующем примере черные пожертвовали пешку путем **24...f4**. Используя связку, белые трансформировали материальный перевес в выигранное пешечное окончание.

**Морфи – Андерсен**  
Париж (11) 1858



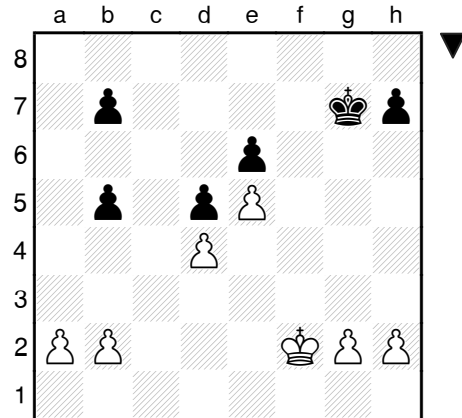
**25. ♖xf4 ♕f8 26. ♘xb5 axb5 27. ♖h6 ♔h8**

С угрозой **28... ♖xf6!**



**28. ♖xg7 ♖xg7 29. ♔f2! ♔g8 30. ♖xg7 ♔xg7 31. ♕xg7 ♔xg7**

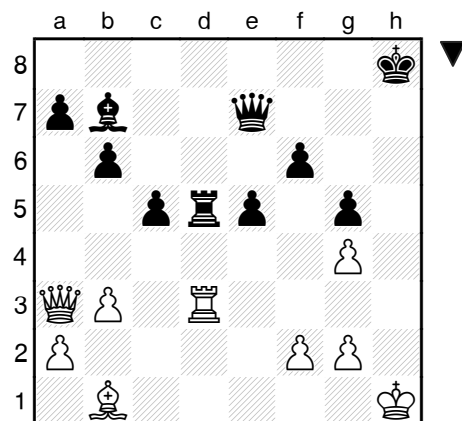
И белые выиграли пешечное окончание с лишней пешкой на королевском фланге.



Тарраш как-то заметил, что всегда опасно, когда ваш король и ферзь противника находятся на одной линии, и не важно, сколько между ними фигур.

Приводимый ниже пример показывает, что слова Тарраша имеют под собой все основания.

**Шатц – Гигольд**  
Хоф 1928

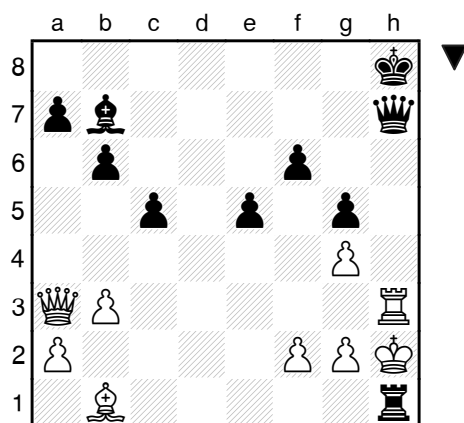


Ходом

**1... ♖h7†**

черные позволили противнику создать связку (мишень — король), но связка против белого короля оказалась еще опаснее.

**2. ♜h3 ♝d1† 3. ♔h2 ♞h1†!!**



Белые с болью вынуждены признать, что после **4. ♔h1** черный ферзь связан, но не обездвижен. Ладья и пешка g2 также связаны (и здесь мишенью является король). Следовательно, ладья не защищена. Последует **4... ♝h3†** и белые потеряют ладью и партию.

Продолжение в партии белым не помогло. После

**4. ♔g3**

они «нарвались» на

**4... ♝h4†!!**

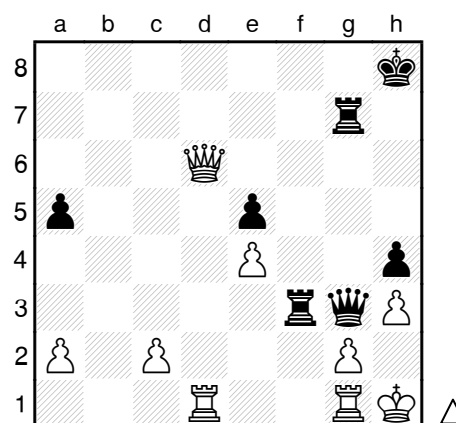
с форсированным матом — **5. ♜h4 gxh4!** Черный ферзь, связанный и ограниченный в своих передвижениях, проделал всю нужную работу по вертикали «h».

Теперь мы знаем, насколько опасно для других фигур становиться на линию атаки между ферзем и королем. Принимая во внимание высокую ценность короля и ферзя, нужно быть крайне внимательными, если ваши две столь важные

фигуры окажутся на одной линии или диагонали. Необходимо вырабатывать умение обнаруживать на доске ситуации, способные привести к связке. Пример с королем и ферзем является самым наглядным с точки зрения понимания общих принципов связки. Посмотрите, как всё иногда бывает просто:

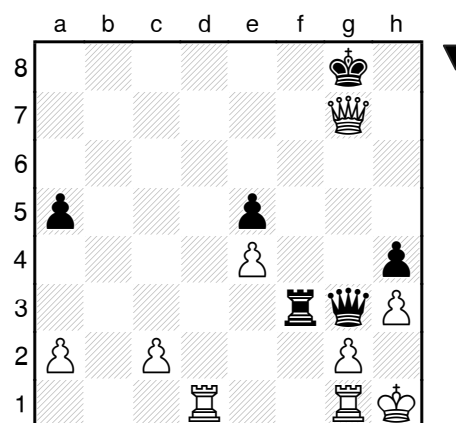
### Шлехтер — Леонгардт

Пьештяни 1912



Как легко видеть, белая ладья и черный ферзь уже расположены на одной вертикали, но эта вертикаль не открыта. В *первую* очередь нужно «выгнать» короля на эту вертикаль, как мишень:

**1. ♝h6†! ♔g8 2. ♝xg7†**

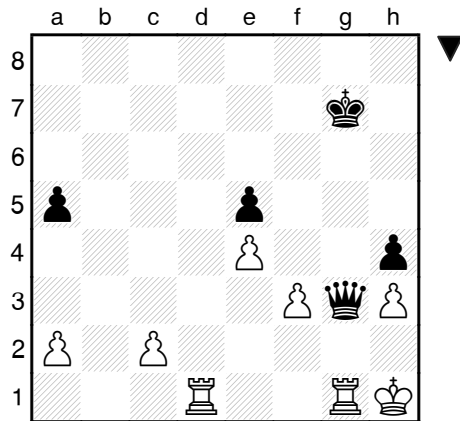


А затем – открыть вертикаль «g» после:

2...♔xg7

путем

3.gxf3



Помните, что связка состоит из трех фигур. Но иногда мишенью может быть просто поле. В последнем примере мы уже имели два из трех компонентов связки: черный ферзь располагался напротив белой ладьи. Оставалось сделать одно: создать третий недостающий элемент позади ферзя, против которого он мог быть связан. Если король находится неподалеку, тогда его нетрудно превратить в мишень связки. Если вы поняли, как просто сконструировать связку, имея короля в качестве мишени, то вам будет легче в будущем распознавать связки другого типа и возможности для их построения.

Этот пример также показывает необходимость создания элементов тактического мотива, который применим не только в отношении связок. Опытные игроки иногда только создают угрозу формирования второго из трех элементов этого мотива, а их противники, отражая ее, могут попасть в отчаянное положение на других участках доски. Сильные, опытные игроки работают с

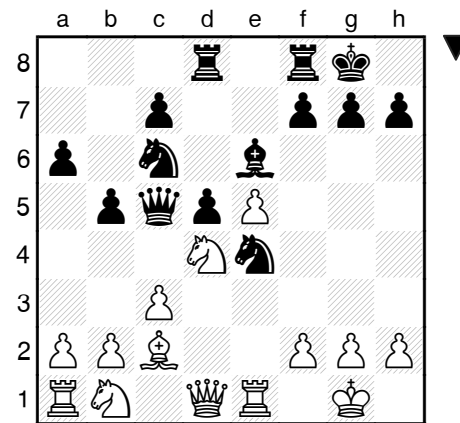
мотивами, и это приносит им успех, потому что они понимают их механику.

Давайте задержимся на случае, когда мишенью является король:

### Гельбман – Дымеши

Первенство Европы «до 20»

Сиофок 1996

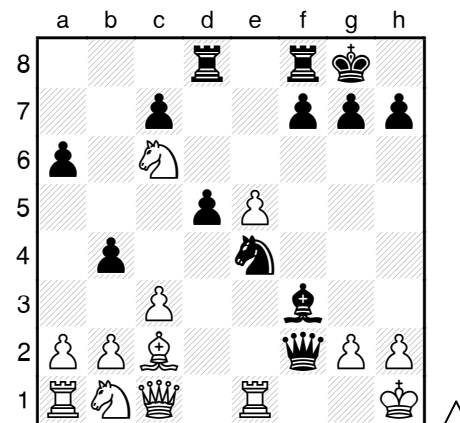


Последовало

14...b4?!

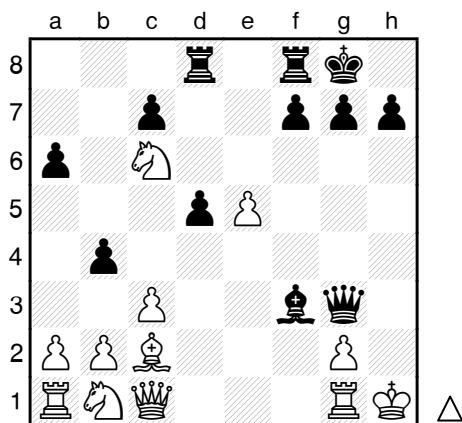
Черные решили оживить игру.

15.♖xc6 ♜xf2† 16.♔h1 ♔g4 17.♞c1  
♞f3



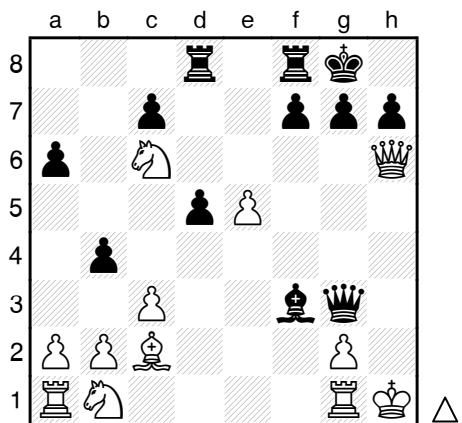
Классический пример охотника, попадающего в расставленные им силки:

Дымеши рассчитывал только на 18.gxf3 и лишь сейчас заметил, что 18.♖g1 ведет к выигрышу белых. Ход 18.♖g1 выглядит плохим, так как после 18...♘g3† 19.hxg3 ♚xg3



кажется, что белые не могут ни взять слона на f3, ни защититься от мата по вертикали «h».

Но Дымеши (с хладнокровием опытного игрока в покер! Я наблюдал за партией и не заметил никаких признаков волнения на его лице...) сейчас обнаружил, что неожиданное 20.♚h6!! решает все проблемы белых:



Вертикаль «h» прикрыта, и белые угрожают матом на h7. Если черные возь-

мут ферзя, белые свяжут ферзя черных, забрав слона пешкой.

Хотя две пешки мешают связке, нужно уметь обнаруживать расположение ладьи, ферзя и короля на одной вертикали. Как только вы заметили эту конфигурацию, ее можно использовать к своей выгоде.

В партии белые не увидели этот шаблон и сыграли:

**18.gxf3?**

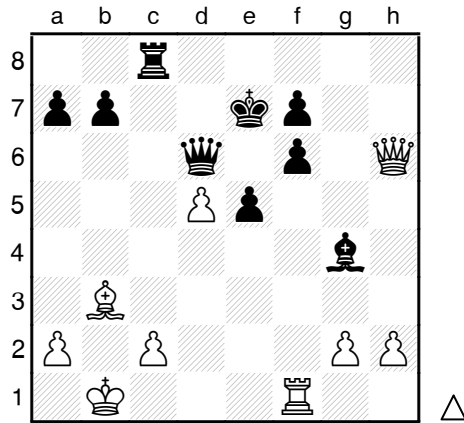
дав черным шанс объявить вечный шах. Партия закончилась вничью.

Если бы оба игрока увидели все три звена связки, игра приняла бы совсем иной оборот. Понятно, как важно распознавать конфигурацию связки настолько рано, насколько это возможно — нужно уметь видеть *все* три звена цепочки, формирующей связку.

Одно из этих звеньев — мишень. Увидеть возможную мишень, когда этой фигурой является король, довольно просто. Но мишенью может быть не только король: ею может стать и кто-то из его окружения. Часто фигуры, располагающиеся около него, выполняют важные оборонительные функции. А это дает богатые возможности для проведения различных тактических операций.

*Сильные, опытные игроки работают с мотивами, и это приносит им успех, потому что они понимают их механику.*

**Ван ден Берг – Элисказес**  
Бевервейк 1959



В результате экспресс-анализа заключаем, что пешка f6 дважды атакована и дважды защищена.

Но после того как белые выигрывают темп с помощью нападения ферзем на слона, картина полностью меняется, поскольку теперь белые могут соорудить связку.

1. ♖h4! ♕d7 2. ♗xf6 ♜xf6 3. d6†

1-0

Связка, чьими звеньями являются ферзь, ферзь и король, делает для черных невозможным спасение ферзя.

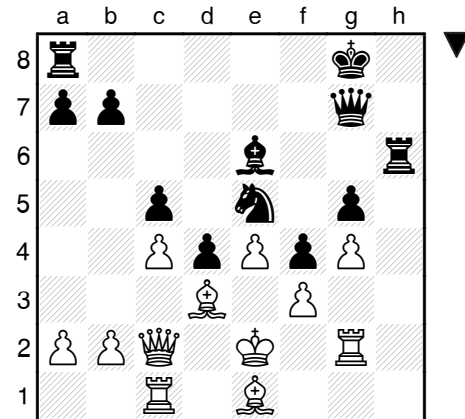
В этом примере вначале была связка, а затем уже жертва с целью выигрыша материала. В следующем примере мы увидим вначале жертву, а затем отыгрыш материала с помощью связки.

Эффект элементарного мотива может проявиться как в начале комбина-

*Крайне важно уметь распознавать конфигурацию связки настолько рано, насколько это возможно – нужно уметь видеть все три звена цепочки, формирующей связку.*

ции, так и позже. Он может как оказать помощь другому мотиву, так и оказаться победным сам по себе.

**Эд. Ласкер – Алехин**  
Дюссельдорф 1908



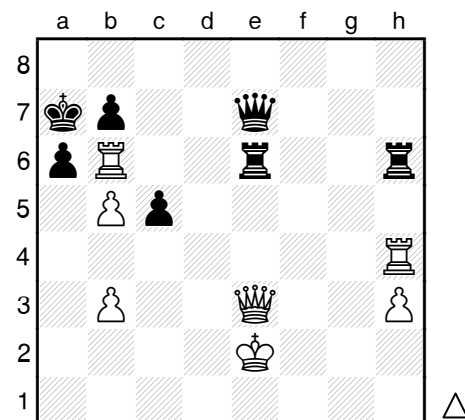
31... ♖h3 32. ♗f2 ♜xf3!

Затем 33... ♕xg4, и белые под смертельной связкой.

0-1

Иногда полезно помнить, что на доске находятся два короля, которые могут попасть под связку.

Обратимся к этюду Горвица и Клинга (1873):





Кажется, что белые проигрывают – ввиду мертвой связки – после:

**1. ♖хе6 ♜хе6**

Но проигрывают черные – из-за контрсвязки (зачем-то ведь нужен второй король!).

**2. b6†**

Теперь у черных «приятный» выбор: проиграть после

**2... ♖xb6 3. ♜h6**

из-за смертельной связки, или после

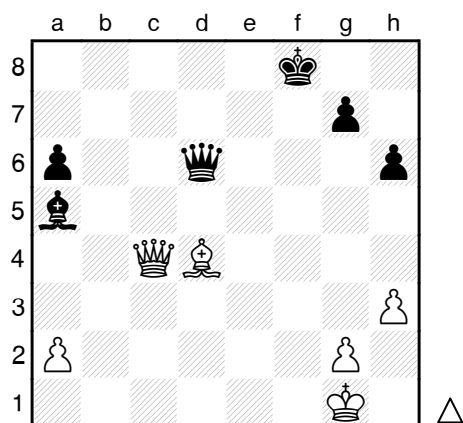
**2... ♖b8 3. ♜h8†**

с неизбежным матом.

Такие контрсвязки случаются не только в этюдах.

### Бройндтруп – Будрих

Берлин 1954

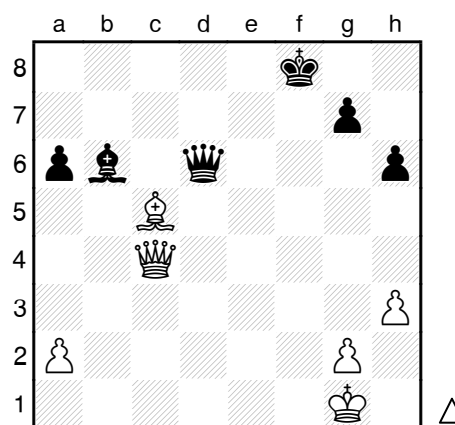


Белые связали черного ферзя путем:

**1. ♕c5**

Черные посчитали, что они могут решить проблему посредством контрсвязки:

**1... ♗b6**



Теперь белый слон атакован дважды, а защищен только один раз. Но материальные потери приходится нести черным, поскольку у белых есть симпатичное:

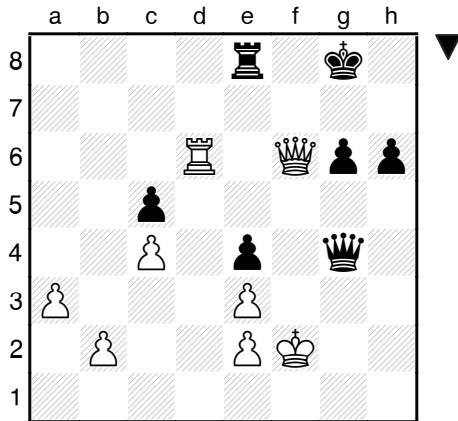
**2. ♖f4†!**

И вновь ключевая роль отводится второму королю. Хотя связывающая фигура белых связана сама (причем мишенью является король), атакована, не имеет защиты и не способна забрать черного ферзя, исходной связки оказывается достаточно для выигрыша партии.

Мы видели, как можно выиграть связанную фигуру. Помните, что эта фигура может быть атакована со всех направлений, но не со стороны короля, против которого она связана.

*Иногда полезно помнить, что на доске находятся два короля, которые могут попасть под связку.*

В партии **Макогонов – Чеховер**, Тбилиси 1937



черные сыграли:

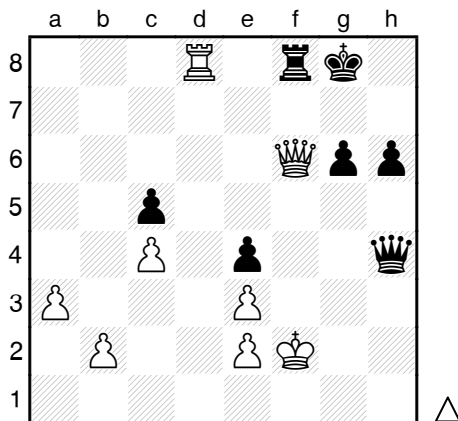
**1...♖f8!**

допуская связку своей фигуры.

**2.♗d8**

И здесь ладья атакована дважды, а защищена только один раз. Но нужно помнить, что эта фигура связывает белого ферзя (мишенью является король) – цепь связки состоит из ♖f8, ♗f6 и ♔f2. Черные просто выигрывают связанную фигуру, продолжая

**2...♞h4♠!**



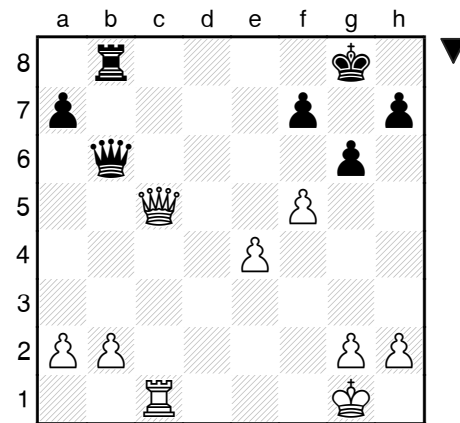
Опять мы видим, как связанная фигура сама решает задачу связывания. Но

при этом необходимо помнить, что при контрсвязке обе выполняющие оборонительные функции фигуры могут потерять способность их выполнять.

Следующий пример показывает, как мишень может быть завоевана с темпом, что чаще бывает, когда король находится в пределах досягаемости.

**Доннер – Хюбнер**

Бойсум 1968



Немецкий гроссмейстер сыграл:

**1...♖c8**

нападая на белого ферзя, который связан против короля g1.

После:

**2.♞xb6**

черные просто забрали ладью с шахом.

**2...♖xc1♠**

*Помните, что связанная фигура может быть атакована со всех направлений, но не со стороны короля, против которого она связана.*