
Глава 2

СТРАТЕГИЯ ЭНДШПИЛЯ

Эндшпилем часто называют ту часть шахматной партии, когда у каждой из сторон остается менее половины боевых фигур. По закону диалектики изменение количества рождает новое качество.

Вступают в силу закономерности, связанные именно с малым количеством оставшихся фигур.

Если в многофигурном эндшпиле еще проявляются законы миттельшпиля (опасно, например, раскрывать короля из-за возможности матовой атаки), то в малофигурном эндшпиле, и в особенности в пешечном, основные законы эндшпиля проявляются особенно ярко.

I. ОБЩИЕ ЗАКОНОМЕРНОСТИ ЭНДШПИЛЯ

Из самого определения эндшпиля вытекают две его основные особенности: 1) свобода действия для фигур (большое пространство), 2) возможность централизации короля и превращение его в атакующую фигуру, так как при малом количестве фигур практически очень трудно создать матовые угрозы королю в центре доски.

Эти две особенности и определяют основные закономерности эндшпиля.

Попытаемся их систематизировать:

1. Изменяется относительная сила фигур и их сочетания.

2. Возрастает роль аналитической оценки. В частности, увеличивается глубина расчета, то есть возникает необходимость рассчитывать более длинные варианты (часто до проведения пешки в ферзи и даже дальше). Возникают позиции цугцванга, требующие точного расчета.

3. Появляется возможность до конца изучить многие окончания (с помощью компьютера — так, завершена работа Кена Томпсона по

разработке оптимальных алгоритмов всех пятифигурных эндшпилей и некоторых типов шести и семифигурных эндшпилей).

4. Меняется роль владения центром.

5. Пешечная структура носит очень конкретный характер и сильно влияет на целесообразность размена той или иной фигуры.

6. Возрастает роль размена фигур. Размен одной фигуры часто решает исход борьбы.

7. Существенно изменяется план игры. Кроме основных планов (атака на короля и на выигрыш материала) появляется возможность играть на пат, на построение «крепости» и другие.

Рассмотрим эти основные закономерности.

1. ОТНОСИТЕЛЬНАЯ СИЛА ФИГУР

Король. Выше говорилось, что в эндшпиле король становится одной из самых активных фигур.

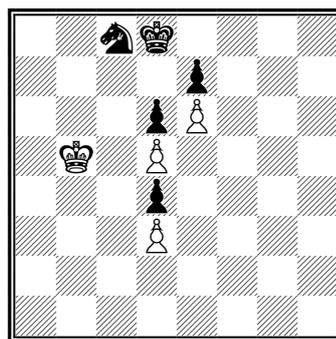
Выходя из своего прикрития, где он переждал дебютные волнения и штормы миттельшпиля, король направляется в центр, чтобы затем атаковать ферзевый или королевский фланг противника.

Если король противника не подошел к участку боя, то король часто с успехом борется против коня, слона и даже ладьи.

Вот редкий пример (*диаграмма справа*), где королю удается победить коня, поддерживаемого даже своим королем.

- | | |
|--------------|---------|
| 1. ♔b5-c6 | ♔d8-e8 |
| 2. ♔c6-c7 | ♘c8-a7 |
| 3. ♔c7-b6 | ♘a7-c8+ |
| 4. ♔b6-a6! | ... |
| 4. ♔b7 ♔d8=. | |
| 4. ... | ♔e8-d8 |

39.



Ход белых

5. ♔a6-b7 ...

Черные в цугцванге, и они вынуждены делать ход, проигрывающий коня. Возникает окончание, в котором более активный белый король побеждает своего оппонента.

- | | |
|-----------|--------|
| 5. ... | ♘c8-a7 |
| 6. ♔b7:a7 | ♔d8-c7 |
| 7. ♔b7-a6 | ♔c7-c8 |
| 8. ♔a6-b5 | ♔c8-b7 |
| 9. ♔b5-c4 | ♔b7-b6 |

10. ♔c4:d4 ♔b6-b5

11. ♔d4-e3! ...

Выигрывает и 11. ♔e4 ♔c5

12. ♔f4! ♔:d5 13. ♔f5+-.

11. ... ♔b5-c5

12. ♔e3-e4 ♔b5-b4

13. ♔e4-f5 с выигрышем.

Ферзь. Обладая большой свободой действий, ферзь становится сильнее своего эквивалента (♖+♗+♘ или ♗+2♘), а тем более против ♗+♘+3♘, если, конечно, пешки не опасные проходные). Занимая центральное положение, ферзь фактически держит под прицелом всю доску.

Лишь в очень редких случаях ферзь оказывается так стеснен своими пешками и королем, что не может вырваться на свободу. Слабейшая сторона часто использует ферзя, чтобы объявить вечный шах противнику.

Ферзь часто создает опасные матовые угрозы. Особенно выигрывает в силе ферзь, если он действует совместно с ладьей или конем.

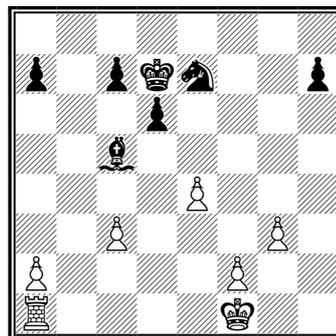
Сила ферзя с фигурой настолько велика, что по существу уже действуют законы миттельшпиля, так как королю противника очень опасно выходить на свободу и принимать активное участие в борьбе.

Ладья. В эндшпиле обычно имеется достаточно открытых линий, чтобы ладья могла про-

рваться к любому участку боя. Ладья уничтожает пешки противника, может отрезать короля по горизонтали или по вертикали, не пропуская его к центру или другому флангу.

При этом ладью следует располагать подалеже от короля противника, чтобы она не подвергалась его нападению. Сила ладьи настолько возрастает, что ♖+♘ часто становятся сильнее, чем ♗+♘. Интересный пример приводит Шпильман:

40.



«Эта позиция... была оценена в пользу черных. Я придерживаюсь, однако, противоположного мнения. Черная пешка «h» будет нуждаться в постоянной защите, что заставит черных занять оборонительную позицию. Этого достаточно, чтобы увеличить боеспособность ладьи и более чем компенсировать небольшие ма-

териальные потери (полпешки!). Я убежден в этом, хотя многие мастера, возможно, будут мне возражать. В шахматах бывают такие позиции, которые нельзя точно изучить анализом, но можно подвергнуть оценке на основе многолетней практики» (Шпильман).

Следуя совету Шпильмана, не будем давать анализ этой позиции.

Поиграйте эту позицию пять раз белыми и пять раз черными с равным противником и уточните эту оценку.

Слон и конь. В эндшпиле фигурам свободнее, чем в середине игры. Поэтому сила слонов возрастает. Если конь равен примерно 3 пешкам, то слон – 3,25–3,5. Однако при дальнейших размерах, когда пешки остаются на одном фланге, конь становится сильнее слона. Поэтому имеющий слона стремится сохранить пешки на разных флангах.

Недостаток слона еще и в том, что он бьет поля одного цвета. Поэтому часто удается поставить изолированные пешки на поля противоположного цвета, чтобы слон к ним не добрался. При связанных пешках иногда удается значительно стеснить слона, расставив пешки на поля соответствующего цвета. Такой «плохой» слон часто слабее коня.

Одна юная шахматистка очень хорошо ответила на вопрос, кто сильнее, слон или конь: «Слон – сильнее, а конь – хитрее».

При наличии двух слонов недостаток каждого из них (однопольность) исчезает, и они в паре примерно равны коню, слону и пешке.

Рассмотрим два примера из партий В. Смыслова. Интуитивная оценка окончаний, которые могут возникнуть, у него, по-видимому, наиболее глубокая. Р. Фишер и А. Карпов, виртуозно разыгрывавшие окончания, в большей степени полагались на свой далекий и точный расчет, чем на интуицию.

41. СМЫСЛОВ – БОТВИННИК

Москва 1957, 12-я партия матча

Староиндийская защита

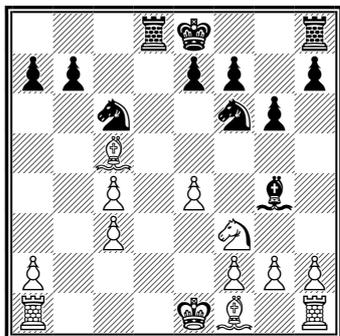
- | | |
|-----------|----------|
| 1. e2-e4 | e7-c5 |
| 2. ♘g1-f3 | g7-g6 |
| 3. c2-c4 | ♙f8-g7 |
| 4. d2-d4 | d7-d6 |
| 5. ♘b1-c3 | ♘b8-c6 |
| 6. ♙c1-e3 | ♙c8-g4?! |

Жертвуя пешку и меняя затем слона на коня с3, М. Ботвинник, по-видимому, оценил позицию после 10-го хода в пользу черных, полагая, что слабые сдвоенные пешки с3 и с4 не только будут ограничивать подвижность слонов, но и явятся объектом атаки. Смыслов принимает жертву, оценивая возникающую позицию в свою пользу. Принимать жертву было не обяза-

тельно. После 7.d5 ♞d4 8.♙d3 или 8.♙:d4 возникали сложные позиции с обоюдными шансами.

Но Смыслов не очень любил позиции с запертым центром, предпочитая вести борьбу в сложных окончаниях.

7. d4:c5 d6:c5
8. ♖d1:d8+ ♜a8:d8
9. ♙e3:c5! ♙g7:c3+
10. b2:c3 ♞g8-f6



«Эта позиция, вероятно, рассматривалась Ботвинником в домашнем анализе. На первый взгляд, черные получают хорошую игру. Нельзя теперь 11.♞d2? ♜:d2 12.♙:d2 ♞:e4+ и 13...♞:c5.

Не обещает каких-либо выгод и 11.♙d4 ♞:d4 12.♞:d4 ♞:e4 13.f3 ♞:c3, но черные не учли одной тонкости» (Смыслов):

11. ♞f3-d4! ...

«Этот сильный ответ обеспечивает белым перевес». Действительно, отдать центральную пешку e4 за «какую-то» пешку

a7 кажется парадоксальным. Но именно здесь и сказалась глубина проникновения в оценку позиции. Смыслов тонко учел, что проходная пешка «а» со слонами будет очень опасной и удастся оживить слона f1 ходом c4-c5. Последующие события носят форсированный характер. После размена коней и пары пешек партия переходит в выгодный для белых эндшпиль.

11. ... ♞f6:e4
12. ♞d4:c6 b7:c6
13. ♙c5:a7 ♙g4-f5
14. f2-f3 ♞e4-d6

«Рискованно 14...♞:c3 из-за 15.♙b6 ♜d7 16.a4, угрожая после 17.g4 ходом ♙a5 выиграть коня» (Смыслов).

15. a2-a4 ♜d8-a8?!

Труднее была бы реализация перевеса после 15...c5! 16.♙:c5 ♜c8 17.♙d4 0-0 или 17.♙:d6 ed.

16. ♙a7-b6 0-0?!

И здесь необходимо было 16...c5!

17. c4-c5! ♞d6-c8
18. g2-g4 ♙f5-e6
19. a4-a5 ♞c8:b6

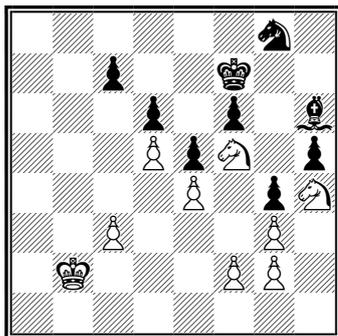
Отыгрывает пешку, но не спасает партию.

20. c5:b6 ♜f8-b8
21. ♙f1-d3 ♜b8:b6
22. a5:b6! ♜a8:a1+
23. ♙e1-d2 ♜a1-a2+
24. ♙d2-e3 ♙e6-c8
25. ♜h1-d1 ♜a2-b2
26. ♙d3-c4,

и белые легко выиграли.

42. СМЫСЛОВ – ЭЙВЕ

Гронинген 1946



Ход черных

Черный слон очень ограничен пешками, а конь не может войти в игру, не избежав размена.

У черных два плана: 1) 33...g5, чтобы разменять слона, а затем коня, то есть согласиться на пешечный эндшпиль, и 2) 33...d2, 34...e1, чтобы активизировать немного своего слона и играть с «плохим» слоном против коня.

Черные избрали второй план, так как пешечный эндшпиль проигран: белые проникают королем на c6, проводят c3-c4-c5 и после размена dc, c:c5 (черный король на d7), обладая большим пространством, могут передать очередь хода черным, снова заняв королем поле c6, и затем выиграть прорывом d5-d6.

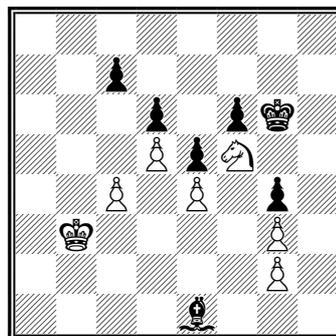
Смыслов приводит вариант: 33...g5 34.c3 b3 d:h4 35.gh h:e7 36.h:e7 c:e7 37.c4 f5 (пас-

сивная защита 37...d7 слабее) 38.f3! f4 39.b5 d7 40.c4 d8 41.c6 c8 42.c5 dc 43.c:c5 d7 44.c4 e7 45.b4! d6 46.b5 (цугцванг) 46...g3 47.b4! (но не 47.c4? c6 48.dc c:c6=) 47...e7 48.c4 d6 49.b5 d7 50.c5 c8 51.d6, и белые выигрывают. Но и при ходе 33...d2 перевес белых достаточен для победы.

33. ... d:h4-d2
34. c3-b3 d2-e1
35. f2-f3 h8-g7
36. h5:e7 c7:e7
37. f3:g4 ...

Смыслов считает, что лучше было 37. h5+, оставляя пешку h5 как объект атаки.

37. ... h5:g4
38. h4-f5+ e7-f7
39. c3-c4 f7-g6
40. c2-b3 ...



Основная угроза белых – атаковать королем пешку c7. Черные успевают королем защитить ее с поля d7, но тогда на помощь придет «хит-

рый» конь. Вести такую пассивную защиту бесперспективно. Макс Эйве находит другой интересный план и на вид более обещающий: 40...♔g5, 41...♙:g3 и 42...♔f4.

Однако и этот план оказывается недостаточным для спасения.

Бесперспективность пассивной защиты Смыслов подтверждает анализом: 40...♔f7 41.♙a4 ♔e8 42.♙b5 ♔d7 43.♘h6 ♙:g3 44.♘:g4 ♙h4 45.♘h6 ♙g5 46.♘f5 ♙~ 47.♙a6 ♔c8 48.♙a7 ♙~ 49.♙a8 ♙~ 50.g4 ♙~ 51.♘e7+ ♔d7 52.♘c6 ♔c8 53.♘a7+ ♔d7 54.♙b7, а при положении слона на f2 вместо 52.♘c6 хорошо 52.♘g8 ♙h4 53.♙b8! ♙g5 54.♙b7, и черные в цугванге.

40. ... ♔g6-g5

41. ♙b3-a4 ♙e1:g3

42. ♘f5:g3 ♔g5-f4

43. ♘g3-h5+ ♔f4:e4

44. ♘h5:f6+ ♔e4-f5

Или 44...♔f4 45.♙b5e4 46.♘:e4 ♔:e4 47.♙c6, и выигрывают.

45. ♘f6-e8! e5-e4

46. ♘e8:c7 e4-e3

47. ♘c7-b5 ♔f5-f4

48. ♘b5-c3 ♔f4-g3

49. c4-c5.

Черные сдались.

Этот пример интересен не только тем, что показывает тип позиций, в которых конь сильнее слона, но характерной пешечной структурой. Построив пешечную крепость на королевском фланге,

белые имели возможность атаки на ферзевом. Подвижная пешка c3 могла быть использована как таран (c3-c4-c5), так и для выигрыша темпа. Больше пространство обеспечивало белому королю свободу маневрирования. Черная пешка c7 была объектом атаки не только в пешечном окончании, но и в борьбе коня против слона. Цепь черных пешек на черных полях стесняла действия своего слона. Именно поэтому у них было так мало шансов на успешную защиту.

Пешки. На разных стадиях партии роль пешки значительно меняется. В дебюте главная задача пешек — захватить центральные поля и контролировать отдельные важные пункты, чтобы максимально стеснить фигуры противника. Поэтому центральные пешки значительно сильнее крайних. В середине игры пешки часто принимают участие в атаке на короля.

В эндшпиле основная задача пешки — быстрее достичь поля превращения. Крайние пешки часто оказываются сильнее центральных, особенно изолированных. Сдвоенные, отсталые пешки не только слабы тем, что труднее их превратить в проходную пешку, но часто являются объектом атаки.

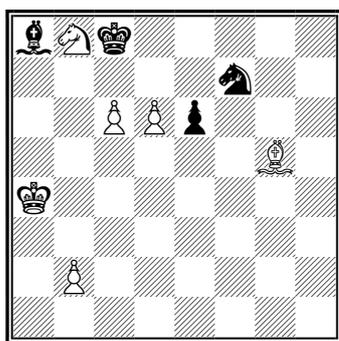
Цена пешки в эндшпиле зна-

чительно возрастает. В пешечных окончаниях лишняя пешка, как правило, обеспечивает победу. То же можно сказать про коневые окончания и окончания с одноцветными слонами и даже про ферзевые. В ладейных окончаниях лишняя пешка чаще не дает победы. А в окончаниях с разноцветными слонами еще меньше шансов на победу.

Особенно опасны в эндшпиле далеко продвинутые пешки, а также защищенные проходные.

Возможность пешки превращаться не только в ферзя, но и в любую другую фигуру, как правило, проявляется только в эндшпиле, обычно для предотвращения патовых возможностей противника.

43. В. БРОН, 1930



Ход белых

У белых две лишние пешки, но неудачно стоит конь и под ударом слон. Прежде чем давать оценку

позиции, проверим, не пройдут ли пешки в ферзи:

1. **d6-d7+** ♔c8:b8

Или 1...♔c7 2.♘a6+ ♔b6 3.d8♙+ ♘:d8 4.c7.

2. ♙g5-f4+ e6-e5!

Смысл станет ясным через три хода.

3. ♙f4:e5+ ♔b8-a7

4. ♙e5-d4+ ♔a7-a6!

Если 4...♔b8, то 5.♔b5 ♔c7 6.♙b6+ ♔d6 7.d8♙+ ♘:d8 8.c7.

5. **d7-d8♘!!** ...

Здесь конь сильнее ферзя, так как защищает пешку c6 и привлекает этим коня на d8 (если 5.d8♙?, то ♙:c6+ с ничьей).

5. ... ♘f7:d8

6. **c6-c7** ♘d8-b7!

7. **c7-c8♙!!**, и выигрывают.

В случае 7.c8♙? – пат (ферзь слишком сильная фигура), а при 7.c8♘? – ничья (конь здесь слишком слабая фигура). Выручает только ладья.

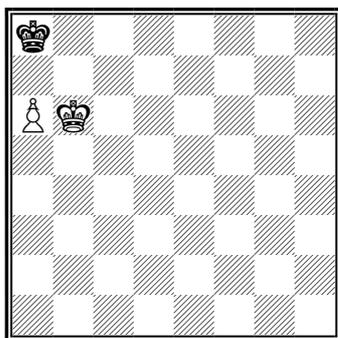
Эти примеры, как и многие другие позиции с опасными проходными пешками, требуют точного, а часто и очень длинного расчета, заменять который интуитивной оценкой неправильно.

2. ОПОРА НА ТОЧНО ИЗУЧЕННЫЕ ОКОНЧАНИЯ

Знание даже самых простейших окончаний значительно повышает класс шахматиста.

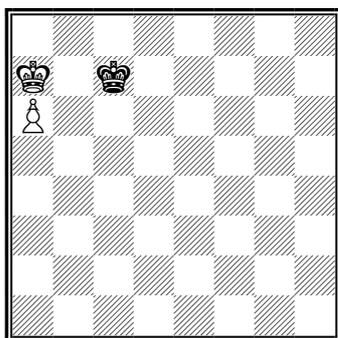
Конечно, такие простые позиции, как в примерах №№ 44-49, очень легко рассчитать самому, но их надо не уметь рассчитывать, а именно твердо знать (!), так как при расчете более сложных окончаний надо знать, к чему следует стремиться. Такие простые окончания – это, по существу, таблица умножения в шахматах.

44.



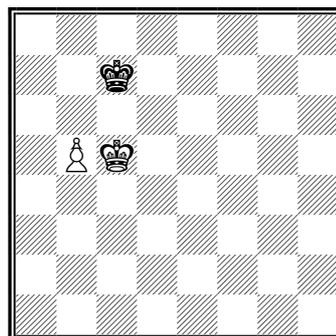
В этой позиции движение пешки приводит к пату.

45.



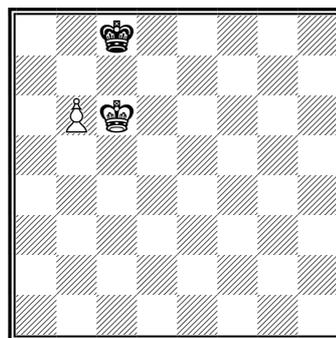
Здесь белый король не выйдет из угла, а при ходе черных (1...♔c8) возникает позиция типа № 44.

46.



В этой позиции черные должны играть аккуратнее: 1...♔b7 2.b6 ♔b8!, чтобы на 3.♔c6 занять оппозицию ходом 3...♔c8 (№ 47).

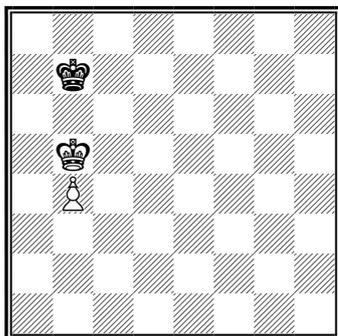
47.



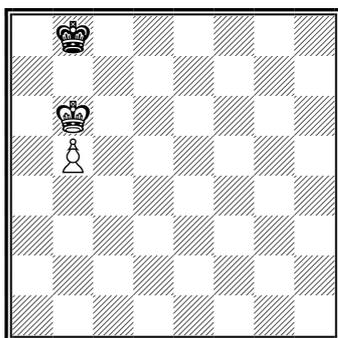
Тогда после 4.b7+ ♔b8 у белых цугцванг: они должны ходом 5.♔b6 объявить пат или отдать пешку. Если в примере № 46 чер-

ные сыграли бы $2... \text{♔c8?}$, то после $3. \text{♔c6}$ цугцванг уже у черных (№ 47 с ходом черных): $3... \text{♔b8}$ $4. \text{b7}$ (без шаха!), и выигрывают.

48.

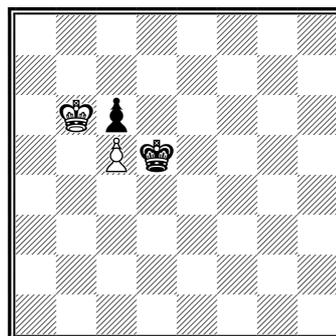


В этом примере на доске взаимный цугцванг. При своем ходе белые не могут уйти от оппозиции: $1. \text{♔c5}$ ♔c7 $2. \text{♔b5}$ ♔b7 , а если продвинуть пешку ($2. \text{b5}$), то возникает ничейная позиция № 46. Если ход черных, то они должны уступить оппозицию и проигрывают: $1... \text{♔c7}$ $2. \text{♔a6}$ ♔b8 $3. \text{♔b6}$ ♔a8 $4. \text{b5}$ ♔b8 .



$5. \text{♔c6}$ ♔c8 (или ♔a8) $6. \text{b6}$ и, как в примере № 47, $6... \text{♔b8}$ $7. \text{b7}$ и выигрывают.

49.



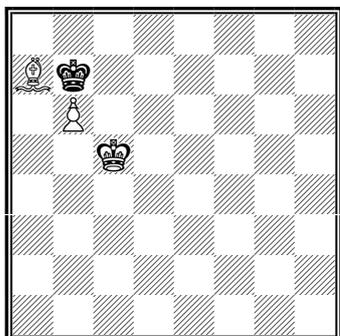
В позиции на диаграмме начинающий вынужден отдать свою пешку и проигрывает. Взаимный цугцванг.

Рассмотрим примеры окончаний, в которых у белых слон и пешка, а у черных не более двух пешек, и проследим, как знание простейших окончаний позволяет ориентироваться в весьма сложной обстановке, а незнание их...

50. Д. ПОНЦИАНИ, 1782

(См. диаграмму)

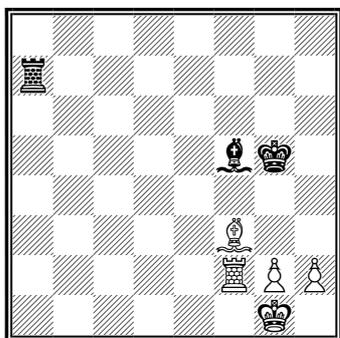
Этот пример «старинной позиции», «когда угол не того цвета», — имеет большое практическое значение. Белые не могут здесь выиграть, так как не уда-



ется вытеснить черного короля из угла из-за пата. Пешка и слон («не того цвета») могут выиграть лишь, если удастся не пропустить короля к полю превращения пешки.

Вот старинный пример на эту тему.

51.



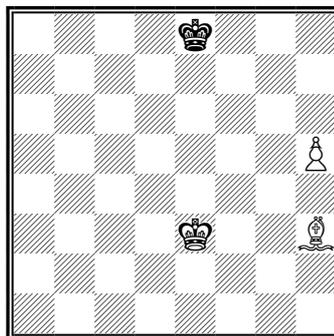
Ход черных

Казалось бы, у белых выигрыш, но, разменяв ладьи, черные думают... как бы отдать слона за пешку g2:

1. ... ♖a7-a1+

2. ♜f2-f1 ♜a1:f1+
3. ♙g1:f1 ♘f5-h3!!,
и после 4.gh или любого другого хода и 4... ♙g2 — ничья.

52. А. ТРОИЦКИЙ, 1896



Ход белых

1. ♙h3-e6! ♙e8-e7
2. h5-h6! ♙e7-f6
3. ♙e6-f5!! ♙f6-f7
4. ♙f5-h7! ♙f7-f6
5. ♙e3-f4 ♙f6-f7
6. ♙f4-g5 ♙f7-f8
7. ♙g5-f6,
и белые выигрывают.

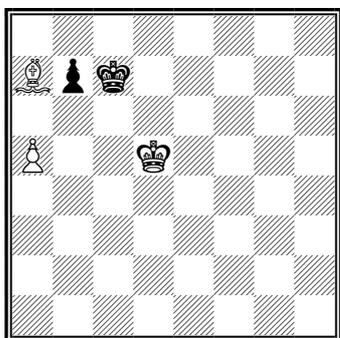
В практических партиях отрезание черного короля от угла часто достигается значительно проще.

В позиции № 50 белые не могут вытеснить черного короля с полей a8 и b7 из-за пата, а если отдать слона, то ничья, как в примере № 47.

Из-за незнакомства с позицией Понциани крупнейший

шахматист Л. Паульсен не смог выиграть у Метгера, хотя прошло более 100 лет с тех пор, как Понциани подарил ее шахматному миру.

53. Л. ПАУЛЬСЕН – МЕТГЕР
Нюрнберг 1888



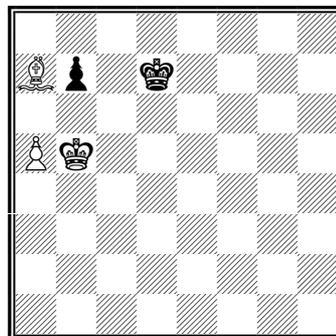
Ход белых

В позиции на диаграмме Паульсен сыграл 1. ♔c4? b5+! с ничьей, так как при 2. ab возникает позиция Понциани, а при 2. ♕:b5 – угол «не того цвета».

Плохо также 1. ♔c5 b6+! 2. ab ♕b7 с ничьей.

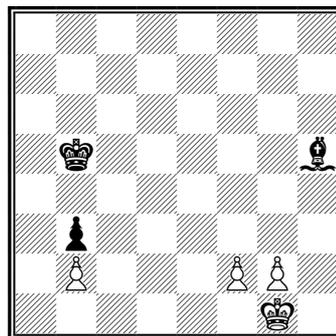
Задача белых – пройти королем на b6 и выиграть пешку, не пропустив короля на a8.

- | | |
|-----------|--------|
| 1. ♔d5-d4 | ♔c7-c6 |
| 2. ♕a7-b6 | ♔c6-d6 |
| 3. ♔d4-c4 | ♔d6-c6 |
| 4. ♔c4-b4 | ♔c6-d6 |
| 5. ♔b4-b5 | ♔d6-d7 |
| 6. ♔b5-c5 | ♔d7-c8 |
| 7. ♕b6-a7 | ♔c8-c7 |
| 8. ♔c5-b5 | ♔c7-d7 |



9. ♕a7-b8 ♔d7-c8
10. ♕b8-f4,
и цель достигнута.

54. А. ГУЛЯЕВ, 1988

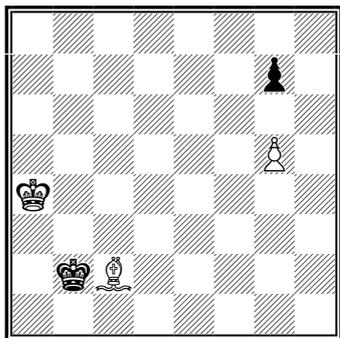


Ход белых

1. g2-g4 ♕h5:g4
2. f2-f3 ♕g4:f3
3. ♔g1-f2 ♔b5-c4
4. ♔f2-e3.
Ничья.

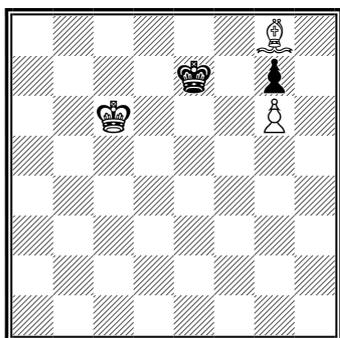
Рассмотрим интересный пример, где белым надо играть очень тонко, чтобы не дать черным построить «крепость»:

55. Г. ВЕНИНК, 1922



Ход белых

Даже при лучшем отступлении слона выигрыша нет: 1. ♖h7 ♙c3 2. ♜b5 ♙d4 3. ♜b5 ♙e5 4. g6 ♙e6 5. ♗g8+ ♙e7,



и белый король не может прийти на помощь своим фигурам.

Решает жертва слона, позволяющая удержать черного короля как можно дальше от пешек:

1. ♗c2-b1! ♙b2:b1

Если оставить слона в живых, то он не даст подойти к белой пешке через f5: 1... ♙c3 2. ♜b5

♙d4 3. ♜c6 ♙e5 4. ♙d7 g6 5. ♙e7, и белые успели вовремя.

2. ♜a4-b3 ♙b1-c1

3. ♜b3-c3 ♙c1-d1

4. ♜c3-d3 ♙d1-e1

5. ♜d3-e3 ♙e1-f1

6. ♜e3-f3 ♙f1-g1

7. ♜f3-g3 ♙g1-f1

7...g6 только облегчает белым выигрыш.

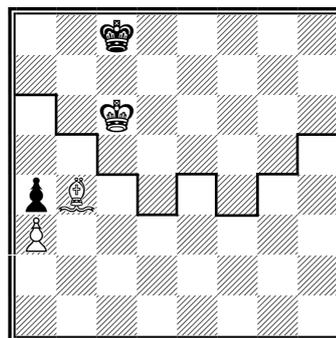
8. g5-g6 ♙f1-e2

9. ♜g3-f4 с выигрышем.

3. ГЛУБИНА РАСЧЕТА. ЦУГЦВАНГ

Рассмотрим более сложные окончания, в которых даже правильная оценка, опирающаяся на теоретические, до конца исследованные позиции, недостаточна, чтобы добиться «законного» результата: надо знать методы достижения выигрыша или ничьей и уметь далеко рассчитывать варианты, используя позиции цугцванга.

56.



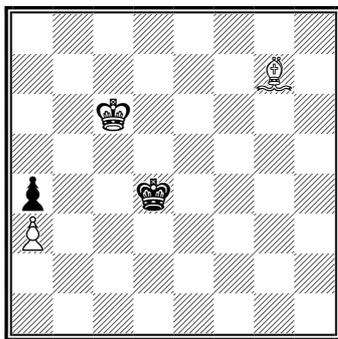
Ход белых

Изучая окончания «пешка а3 + слон «не того цвета» против пешки а4», крупный советский теоретик В. Раузер доказал, что имеется определенная зона, в которой должен находиться черный король, чтобы добиться ничьей (см. диаграмму на стр. 39). При этом, когда белый король встанет на b5, чтобы съесть пешку (при слоне на диагонали h2-b8), черный король должен успеть попасть на d7, иначе белые успеют съесть пешку и затем оттеснить черного короля от ничейного угла а8.

- | | |
|------------|--------|
| 1. ♖b4-d6! | ♔c8-d8 |
| 2. ♗c6-b7 | ♔d8-d7 |
| 3. ♘d6-c7 | ♔d7-e6 |
| 4. ♙c7-c6 | ♔e6-e7 |
| 5. ♘c7-b6 | ♔e7-e6 |
| 6. ♘b6-c5 | ♔e6-e5 |
| 7. ♘c5-f8 | ... |

Чтобы показать метод защиты, рассмотрим одно из возможных продолжений:

- | | |
|------------|--------|
| 7. ... | ♔e5-d4 |
| 8. ♘f8-g7+ | ... |



8. ... ♔d4-e4!

После 8...♔c4? король не успеет вовремя вернуться в ничейную зону: 9. ♘e5 ♔d3 10. ♗d5 ♔e3 11. ♘h2! ♔d3 (11...♔f3) 12. ♗c5 ♔e4 13. ♗b5 ♔d5 14. ♘g3! (черные в цугцванге) 14...♔e6 — не успел на d7 — 15. ♗:a4 ♔d7 (поздно!) 16. ♗b5 ♔c8 17. ♗c6 и выигрывают.

9. ♗c6-d6 ♔e4-f5

10. ♘g7-e5 ♔f5-g6!

Только в верхний угол!

Из нижних углов черный король не успеет после потери пешки проскочить на а8, например:

10...♔e4? 11. ♗e6! ♔e3 12. ♘b2! ♔d3 13. ♗e5 ♔c4 14. ♘d4 ♔b3 15. ♘c5 ♔c4 16. ♗d6 ♔b5 17. ♗d5 ♔a6 18. ♗c6 ♔a5 19. ♗b7 ♔b5 20. ♘b6! ♔c4 21. ♗c6 ♔b3 22. ♘c5 ♔c4 23. ♘d6 ♔d4 24. ♗b5 ♔d5 25. ♘h2! ♔e6 26. ♗:a4 ♔d7 27. ♗b5 и выигрывают.

11. ♗d6-e6 ♔g6-g5

12. ♘e5-d6 ♔g5-g6!

Плохо 12...♔g4? 13. ♗f6 ♔h5 14. ♘f4! ♔g4 15. ♘c1 ♔h5 16. ♘g5 ♔g4 17. ♗g6 ♔f3 18. ♗f5 и далее смотрите пример № 57.

13. ♘d6-e7 ♔g6-g7

14. ♘e7-b4 ♔g7-g6

15. ♘b4-c3 ♔g6-g5

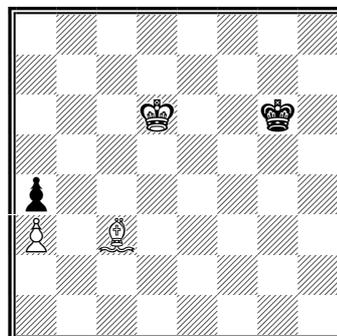
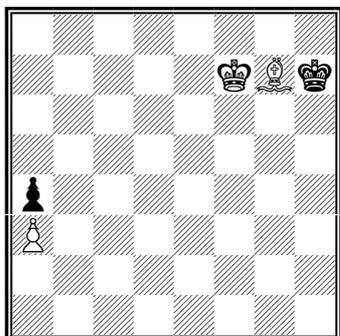
16. ♘c3-e5 ♔g5-g6!

17. ♘e5-f6 ♔g6-h6

18. ♗e6-f7 ♔h6-h7

19. ♘f6-e5 ♔h7-h6

20. ♘e5-g7+ ♔h6-h7



21. ♔f7-f8 ...

Иначе не выгнать короля из угла.

21. ... ♔h7-g6

22. ♔f8-g8 ♔g6-f5

23. ♔g8-f7 ♔f5-g5

24. ♕g7-f8 ♔g5-f5

25. ♕f8-e7 ...

Из правого угла выгнать удалось, но теперь черный король создает угрозу прорваться в левый угол.

25. ... ♔f5-e5

26. ♔f7-e8 ♔e5-e6!

27. ♕e7-f8 ...

Если 27. ♔d8, то 27... ♔f7, убегая снова в правый угол.

27. ... ♔e6-f6

28. ♕f8-b4 ♔f6-g7

29. ♕b4-c3+ ♔g7-g6

30. ♔e8-e7 ♔g6-f5

31. ♔e7-d6 ♔f5-g6

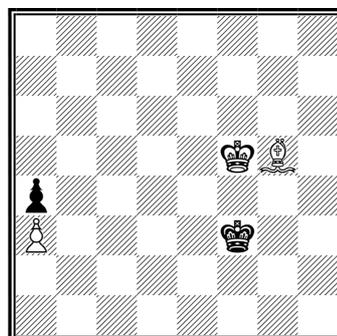
(См. диаграмму)

Идти за пешкой a4 белый король не успевает, так как слон не стоит на диагонали h2-b8, а если

32. ♕e5, то ♔f7, успевая вовремя на a7. Ничья.

Если король вне ничейной зоны, то белые выигрывают.

57. КЛИНГ и ГОРВИЦ, 1851



1. ♕g5-f4! ♔f3-g2

1... ♔f2 2. ♔e4 ♔g2 3. ♔d4 ♔f3
4. ♕h2 ♔g4 5. ♔c4 ♔f5 6. ♔b4 ♔e6
7. ♔a4 ♔d7 8. ♔b5 ♔c8 9. ♔c6, и черный король не может пройти в угол.

2. ♔f5-g4 ...

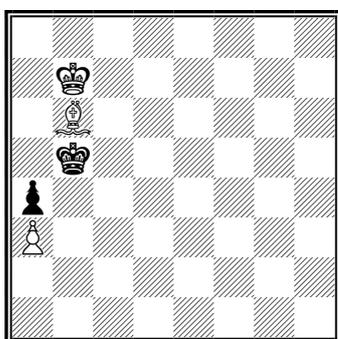
Белые должны как можно дальше оттеснить черного короля.

2. ... ♔g2-f2

3. ♚f4-c1! ♚f2-e2

4. ♚g4-f4 ♚e2-f2

Или 4... ♚d3 5. ♚e3! ♚c4 6. ♚e5
 ♚b3 7. ♚c5 ♚c4 8. ♚d6 ♚b5 9. ♚d5
 ♚a5 10. ♚c6 ♚a6 11. ♚g1 ♚a5
 12. ♚b7 ♚b5 13. ♚b6!



Важная промежуточная позиция. Черный король вынужден отступить. 13... ♚c4 14. ♚c6 ♚b3 15. ♚c5 ♚c4 16. ♚d6 ♚d4 17. ♚b5 ♚d5 18. ♚h2 ♚e6 19. ♚:a4, и далее как в примечании к первому ходу.

5. ♚c1-e3+ ♚f2-g2

6. ♚f4-g4 ♚g2-h2

7. ♚e3-f4+ ♚h2-g2

8. ♚f4-g3 ♚g2-g1

9. ♚g4-f3 ♚g1-h1

10. ♚g3-b8! ♚h1-g1

11. ♚f3-e3 ♚g1-g2

12. ♚e3-d3 ♚g2-f3

13. ♚d3-c4 ♚f3-e4

14. ♚c4-b5 ♚e4-d5

15. ♚b8-h2 ♚d5-d4

16. ♚b5:a4 и т. д.

Если в позиции на исходной диаграмме ход черных, то выигрыш, как показал Раузер, достигается выигрышем темпа:

1. ... ♔f3-g3

2. ♚g5-f6! ♔g3-f3

Или 2... ♚h3 3. ♚f4 ♚h2 4. ♚f3 ♚h3 5. ♚g5 ♚h2 6. ♚g4 ♚g2 7. ♚f4, и возникает позиция после 2. ♚g4! основного варианта.

3. ♚f6-c3 ♔f3-e3

4. ♚c3-b2! ♔e3-d3

Или 4... ♚f3 5. ♚c1 ♚g3 6. ♚g5 ♚f2 7. ♚f4 ♚e2 8. ♚e4 ♚f2 9. ♚f4 ♚g2 10. ♚d4! ♚f3 11. ♚h2 и выигрывают (см. примечания к 8-му ходу примера № 56).

5. ♚f5-e5 ♔d3-e3!

6. ♚b2-c1+ ♔e3-f3

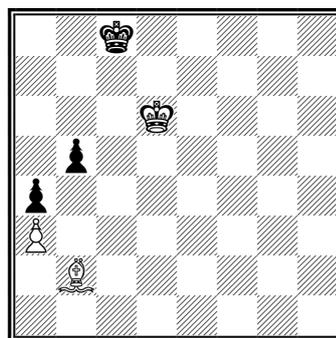
7. ♚e5-f5 ♔f3-g3

8. ♚c1-g5 ♔g3-f3,

и стоит начальная позиция, но уже с ходом белых.

Еще сложнее борьба, когда у черных кроме a4 есть еще пешка b5.

58.



При ходе белых — они оттесняют короля в левый верхний угол и загоняют его в пат, и после вынужденного b5-b4, ab белые выигрывают. Аналогичен выигрыш, если черный король оказался в нижнем правом углу. Даже в верхнем правом углу (поля g8, h8, h7) может быть выигрыш, если белый король займет поле f6, а слон — диагональ f8-h6. Из левого нижнего угла черный король после потери пешек не успевает пробраться в ничейный угол. Казалось бы, наличие пешки b5 черным только вредит, но в ряде случаев черные после b5-b4! успевают проникнуть королем на поле b5, обеспечивая себе размен всех пешек.

Вот как складывается игра при ходе белых (анализ Ю. Авербаха):

- | | |
|------------|--------|
| 1. ♖b2-f6! | ♔c8-b7 |
| 2. ♖f6-d8 | ♔b7-c8 |
| 3. ♖d8-b6 | ♔c8-b7 |
| 4. ♔d6-c5 | ♔b7-c8 |
| 5. ♔c5-c6 | ♔c8-b8 |
| 6. ♖b6-a5 | ♔b8-a8 |
| 7. ♔c6-c7 | ♔a8-a7 |
| 8. ♖a5-b6+ | ♔a7-a6 |
| 9. ♔c7-c6. | |

Цугцванг, и белые выигрывают.

При ходе черных — король входит в ничейную зону.

- | | |
|-----------|--------|
| 1. ... | ♔c8-d8 |
| 2. ♖b2-g7 | ♔d8-e8 |
| 3. ♔d6-e6 | ♔e8-d8 |

Королю приходится возвращаться назад, и создается впечатление, что белые снова ближе к успеху.

- | | |
|------------|---------|
| 4. ♖g7-f6+ | ♔d8-c7! |
|------------|---------|

Сразу проигрывало 4...♔e8 из-за 5.♖e7, а 4...♔c8 ввиду ♔d6.

- | | |
|-----------|--------|
| 5. ♖f6-e7 | ♔c7-c6 |
|-----------|--------|

- | | |
|-----------|--------|
| 6. ♖e7-d6 | b5-b4! |
|-----------|--------|

Вот она, сила пешки b5.

- | | |
|----------|-------|
| 7. a3:b4 | a4-a3 |
|----------|-------|

- | | |
|-----------|--------|
| 8. ♖d6-e5 | ♔c6-b5 |
|-----------|--------|

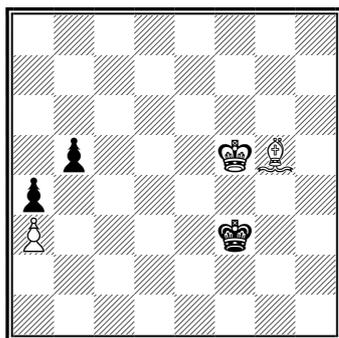
Размен пешек неизбежен. Ничья.

Другой план белых — попытаться запатовать короля в углу h8 — тоже неосуществим:

- | | |
|------------|---------|
| 1. ... | ♔c8-d8 |
| 2. ♖b2-f6+ | ♔d8-e8 |
| 3. ♖f6-e7 | ♔e8-f7 |
| 4. ♔d6-d7 | ♔f7-g8 |
| 5. ♔d7-e6 | ♔g8-g7 |
| 6. ♖e7-h4 | ♔g7-g8 |
| 7. ♔e6-e7 | ♔g8-g7 |
| 8. ♖h4-f6+ | ♔g7-g6 |
| 9. ♔e7-e6 | ♔g6-h6 |
| 10. ♔e6-f5 | ♔h6-h7 |
| 10...♔h5?? | 11.♖g5! |
| 11. ♖f6-c3 | ♔h7-g8 |
| 12. ♔f5-e6 | ... |

Интересна попытка 12.♔f6!?, чтобы загнать короля в правый угол: 12...♔h7? 13.♖d2 ♔g8 14.♖h6 ♔h7 15.♖f8, снова патуя короля. Однако черные спасаются возвращением влево: 12...♔f8! с разменом пешек.

12. ... ♔g8-f8
 13. ♚c3-f6 ♚f8-g8
 14. ♚e6-e7 ♚g8-h7
 15. ♚e7-f7 ♚h7-h6
 16. ♚f6-e7 ♚h6-h5!
 16... ♚h7? 17. ♚f8.
 17. ♚f7-f6 ♚h5-g4
 18. ♚f6-e5 ♚g4-f3
 Возможно и 18... ♚h5.
 19. ♚e7-g5 ♚f3-g4
 20. ♚g5-f4 ♚g4-h5
 21. ♚e5-f5 ♚h5-h4
 22. ♚f4-h6 ♚h4-g3
 23. ♚h6-g5 ♚g3-f3



Без пешки b5 эта позиция была выиграна для белых (см. пример № 57). Здесь же черные спасаются.

24. ♚g5-f4 ♚f3-g2
 25. ♚f5-g4 ...

Или 25. ♚e4 ♚h3! 26. ♚d4 ♚g4
 27. ♚h2 ♚f5 28. ♚c5 ♚e6 29. ♚:b5
 ♚d7 с ничьей.

25. ... ♚g2-f2
 26. ♚f4-c1 ♚f2-e2
 27. ♚g4-f4 ♚e2-d3!

Плохо 27... ♚f2? 28. ♚e3+ ♚g2
 29. ♚g4 ♚h2 30. ♚f4+ ♚g2 31. ♚g3
 ♚h1 (31... ♚g1 32. ♚f3 ♚h1 33. ♚f2)
 32. ♚f3 ♚g1 33. ♚h4 ♚h2 34. ♚f2
 ♚h1 35. ♚g3 и выигрывают. Или
 28... ♚e2 (вместо 28... ♚g2) 29. ♚e4
 ♚e1 30. ♚d3 ♚f1 31. ♚c3 ♚e2
 32. ♚g1 ♚f3 33. ♚h2! ♚e4 34. ♚b4
 ♚d4 35. ♚:b5 ♚d5 36. ♚g3, и опять
 белые выигрывают.

28. ♚f4-e5 ♚d3-c4

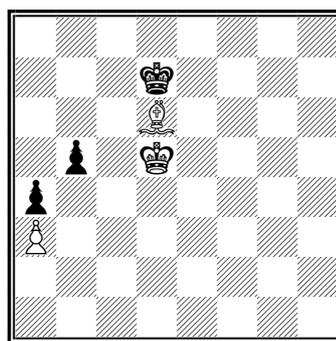
29. ♚c1-d2 b5-b4!

30. ♚d2:b4 ♚c4-b5,

прорываясь в «ничейный»
 угол.

Мы видели, как сложно спасти партию, даже зная оценку и методы борьбы. А если знаний недостаточно...

59. НАТАПОВ – ЮДОВИЧ Москва 1958



Ход черных

Оценка нам уже ясна: при очень точной игре черных – ничья. В партии последовало:

1. ... ♔d7-e8
 2. ♔d5-e6 ♔e8-d8
 3. ♕d6-f8 ♔d8-c8?

Решающая ошибка.

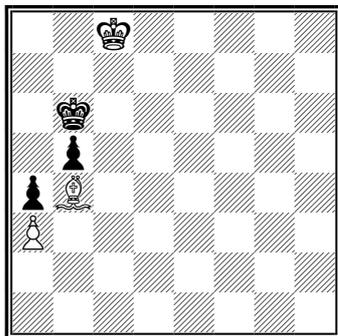
Правильно, как было указано,
 3... ♔c7! 4. ♕e7 ♔c6 5. ♕d6 b4! с
 ничьей.

4. ♔e6-d6! ♔c8-d8
 5. ♕f8-e7+ ♔d8-c8
 6. ♔d6-c6,
 и белые выиграли.

А вот позиция из партии матча
 на первенство мира:

60. КОРЧНОЙ – КАРПОВ

Багио 1978, 5-я партия матча



Ход черных

Последовало

80. ... ♔b6-c6!,

заходя в ничейную зону. 27 ходов Карпов тонко маневрировал в ничейной зоне, обходя все рассмотренные выше ловушки.

После 107. ♔:b5 ничейная зона изменилась (см. пример № 56), но результат партии – нет.

Ничего не добившись, Корчной объявил черному королю пат на поле h7.

4. РОЛЬ ЦЕНТРА

Как и в других стадиях партии, владение центром в окончаниях часто имеет важное, а иногда и решающее значение. Однако роль центра и методы его захвата и использования здесь существенно отличаются. Так, в дебюте центр обычно захватывают пешками, что значительно ограничивает подвижность фигур противника и дает больше свободы действия своим фигурам. Из фигур в центре может быть установлен только конь. Установка ферзя ведет обычно лишь к потере времени, так как его легко прогнать любой другой фигурой.

В миттельшпиле основная роль центра – разъединить силы противника, чтобы начать атаку на одном из флангов. В центре уже может быть сосредоточено даже несколько фигур (но не короли). В эндшпиле – другие законы.

Король, который в дебюте искал надежное укрытие за пешками на одном из флангов, а в миттельшпиле – отзывал с фронта часть своего войска для личной охраны, в эндшпиле устремляет-

ся в центр, чтобы лично принять участие в атаке одного из флангов противника.

А в борьбе с двумя связанными проходными пешками – равных ему нет.

Ферзь, занимая центральное положение, контролирует почти всю доску. В ферзевых окончаниях даже король не спешит выходить из своего укрытия, опасаясь бесчисленных шахов.

Ладьи и слоны лучше располагать подальше от центра, чтобы не оказаться под ударом короля противника. Количество полей, которые они бьют, при этом не уменьшается.

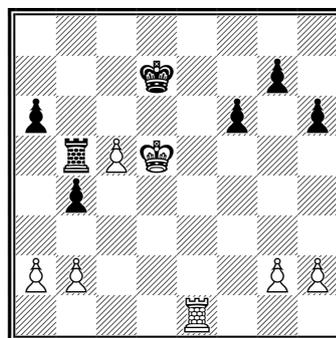
Конь в центре бьет в два раза больше полей, чем с крайней линии. Поэтому при расположении пешек на двух флангах коня стремятся держать в центре.

Пешки в эндшпиле ценятся по-разному. В чисто пешечных, коневых и слоновых окончаниях крайние пешки, как правило, опаснее центральных. А в ладейных – опаснее центральные, особенно если это связанные пары.

В ферзевых окончаниях наличие отдаленной проходной создает опасные угрозы размена ферзей. Если же свой король укрыт от шахов, то центральная проходная пешка сильнее крайней.

Рассмотрим несколько примеров, раскрывающих указанные закономерности.

61. СМЫСЛОВ – КОНСТАНТИНОПОЛЬСКИЙ Ленинград 1939



Ход белых

«Преимущество белых приняло ясные очертания. Король и проходная пешка доминируют в центре доски. Теперь после 38. ♖e4 ладья перейдет на 4-ю горизонталь для нападения на пешки королевского фланга, одновременно сковывая черную ладью: 38... ♜a5 39. ♜:b4 ♜:a2 40. ♜b7+» (Смыслов).

38. ♖e1-e4! g7-g6

39. h2-h4 f6-f5

40. ♜e4-f4 h6-h5

41. ♜f4-d4 ♔d7-c7

42. b2-b3 ♜b5-b8

Если 42... ♜a5, то 43. ♜d2 ♜b5 44. ♔c4 и 45. ♜d6.

43. ♔d5-c4 ♜b8-e8

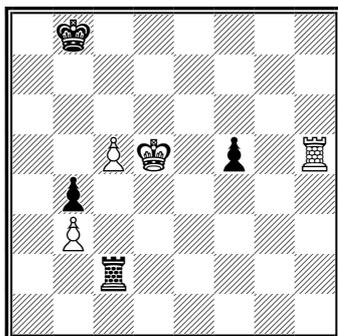
44. ♖d4-d6 ♜e8-e4+
 45. ♔c4-d5 ♜e4:h4
 46. ♜d6:g6 ♜h4-g4
 47. ♜g6:a6 ...

Конечно, не 47. ♜:g4?? fg 48.g3 h4, и выигрывают черные. Вот как велика роль одного размена в эндшпиле: из выигранной партия может стать сразу проигранной.

47. ... ♜g4:g2
 48. ♜a6-a7+ ♔c7-b8
 49. ♜a7-h7 ♜g2:a2
 50. ♜h7:h5 ...

«Взаимное истребление пешек не облегчило положения черных», так как теперь белый король с проходной пешкой и ладья создают матовые угрозы черному королю (атака малыми силами).

50. ... ♜a2-c2



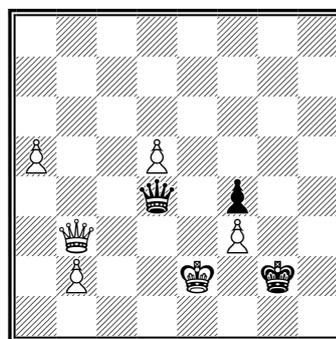
51. ♔d5-c6! ...
 Атакует король!
 51. ... ♔b8-a7
 52. ♔c6-b5 ♜c2-e2

53. ♜h5-h7+ ♔a7-b8
 54. ♔b5-b6 ♜e2-e8
 55. c5-c6 f5-f4
 56. ♜h7-b7+! ♔b8-c8
 57. ♜b7-a7.

Черные сдались.

62. ТАЙМАНОВ – КЕРЕС

Гагра 1953



Ход черных

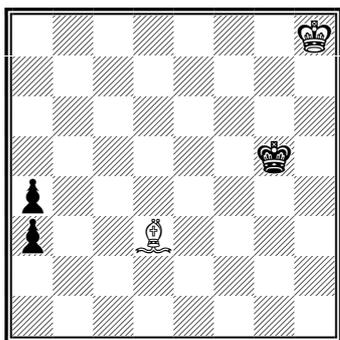
«Активная позиция черных фигур не позволяет белым реализовать огромный материальный перевес» (Авербах).

79. ... ♜d4-f2+
 80. ♔e2-d1 ♜f2-d4+
 81. ♔d1-c2 ♜d4-f2+
 82. ♔c2-c1 ...
 82. ♔b1 ♜e1+! 83. ♔a2
 ♜:a5+=.
 82. ... ♜f2-e3+!
 83. ♔c1-c2 ...

Конечно, не 83. ♜:e3?? fe, и черные выигрывают.

83. ... ♜e3-c2+
 Ничья вечным шахом.

63. Г. НАДАРЕИШВИЛИ, 1951



Ход белых

Интуитивная оценка здесь ничего не дает. Ясно, что надо только считать.

Например: 1. ♖b1 ♔f4 2. ♔g7 ♔e3 3. ♔f6 ♔d2 4. ♔e5 ♔c1 (нападая на слона) 5. ♔a2 ♔b2, снова атакуя и выигрывая.

Явно сильнее

1. ♔d3-c4! ♔g5-f6!

Король стремится на b2, но кажется, что он удаляется от этого поля. Однако любой маршрут составляет 5 ходов, например: ♔g5-f4-e3-d2-c1-b2 или ♔g5-f6-e5-d4-c3-b2. Второй маршрут явно лучше: король не только мешает приблизиться на помощь белому королю, но и грозит по дороге напасть на слона, выигрывая темп для приближения к пешкам. Централизовать слона (2. ♔d5?) теперь глупо. Даже отойти подальше от короля по этой диагонали — ♔a2? — тоже не помогает, так как король при-

дет на b2 с темпом. Спасает единственный ход:

2. ♔c4-g8!! ...

Уйти с пути короля, но не уступить важной диагонали!

2. ... ♔f6-e5

3. ♔h8-g7 ♔e5-d4

4. ♔g7-f6 ♔d4-c3

5. ♔f6-e5 ♔c3-b2

6. ♔e5-d4 a3-a2

7. ♔g8:a2 ♔b2:a2

8. ♔d4-c3.

Ничья.

5. ПЕШЕЧНЫЕ СТРУКТУРЫ И РОЛЬ РАЗМЕНА

Размен последней фигуры приводит к пешечному окончанию. Поэтому, когда остается по одной-две фигуры, надо четко представлять себе, как оно сложится.

Позиции с одной пешкой (см. примеры № 44–48) надо просто знать как таблицу умножения.

По одной пешке у каждого. Эти позиции легко подсчитываются и сводятся к предыдущим.

По нескольку пешек. Здесь в первом приближении можно исходить из общих закономерностей:

1) лишняя пешка, как правило, обеспечивает выигрыш;

2) отдаленная проходная или возможность ее образования дает решающий перевес;