

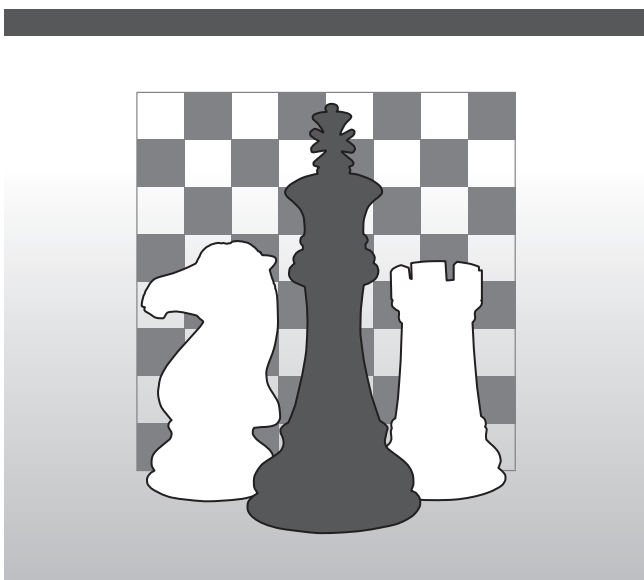


**ШАХМАТНЫЙ  
УНИВЕРСИТЕТ - 100**

**Макс ЭЙВЕ  
Вальтер МЕЙДЕН**

**СЕКРЕТЫ  
ГРОССМЕЙСТЕРСКИХ  
ШАХМАТ**

---



Russian Chess House / Русский Шахматный Дом

[www.chessm.ru](http://www.chessm.ru)

МОСКВА

2018

УДК 794  
ББК 75.581  
Э30

**Эйве М., Мейден В.**

Э30 Секреты гроссмейстерских шахмат. — М.: «RUSSIAN CHESS HOUSE/Русский Шахматный Дом», 2018. — 272 с. (Шахматный университет).

ISBN 978-5-94693-700-9

Книга, написанная пятым чемпионом мира по шахматам Максом Эйве, посвящена ответу на вопрос: почему один шахматист уровня мастера и выше побеждает другого.

На примере партий между сильными мастерами и гроссмейстерами ведется подробный разбор идейного содержания борьбы, причем акцент делается на мотивах принятия решений. Выявляются те незначительные ошибки сильных шахматистов, которые решающим образом удалось использовать противнику.

Для широкого круга шахматистов: от любителей до профессионалов.

УДК 794  
ББК 75.581

---

Учебное издание

**Макс ЭЙВЕ, Вальгер МЕЙДЕН**

**СЕКРЕТЫ ГРОССМЕЙСТЕРСКИХ ШАХМАТ**

Перевод с английского *Р. Рюмин*

Редактор и верстка *А. Ельков*

Художник *Н. Кустова*

Подписано в печать 15.12.2017. Формат 60 × 90/16.

Гарнитура «Ньютон». Усл. п. л. 17,0.

Издательство «RUSSIAN CHESS HOUSE»

(директор Мурад Аманназаров)

Тел.: +7 (495) 963-8017 (пн-пт с 11.00 до 18.00)

email: [chessm.ru@ya.ru](mailto:chessm.ru@ya.ru) или [andy-el@mail.ru](mailto:andy-el@mail.ru)

<http://www.chessm.ru> — Интернет-магазин

## СОДЕРЖАНИЕ

|   |     |
|---|-----|
| Предисловие.....  | 5   |
| Вступление .....  | 6   |
| К читателю.....   | 15  |
| Партия 1. Куинджи – Клованс (Защита двух коней) .....         | 18  |
| Партия 2. Р. Бирн – Спасский (Испанская партия) .....         | 30  |
| Партия 3. Браун – Бисгайер (Русская партия) .....             | 41  |
| Партия 4. Фаркаш – Селл (Контргамбит Фалькбеера).....         | 51  |
| Партия 5. Костро – Ульман (Французская защита).....           | 58  |
| Партия 6. Спасский – Фишер (Защита Алехина).....              | 68  |
| Партия 7. Тимошенко – Карасев (Защита Пирца-Уфимцева).....    | 80  |
| Партия 8. Карпов – Корчной (Сицилианская защита).....         | 88  |
| Партия 9. Питерс – Ларсен (Сицилианская защита) .....         | 97  |
| Партия 10. Карпов – Спасский (Сицилианская защита).....       | 105 |
| Партия 11. Родригес – Кинтерос (Сицилианская защита) .....    | 115 |
| Партия 12. Савон – Мекинг (Сицилианская защита).....          | 123 |
| Партия 13. Фишер – Петросян (Сицилианская защита) .....       | 130 |
| Партия 14. Микенас – Купрейчик (Славянская защита).....       | 140 |
| Партия 15. Фишер – Спасский (Ферзевый гамбит) .....           | 148 |
| Партия 16. Глигорич – Портиш (Принятый ферзевый гамбит) ....  | 161 |
| Партия 17. Горт – Ивков (Защита Нимцовича) .....              | 178 |
| Партия 18. Портиш – Бобоцов (Защита Нимцовича).....           | 186 |
| Партия 19. Георгиу – Вестеринен (Староиндийская защита) ..... | 193 |
| Партия 20. Котов – Холмов (Новоиндийская защита) .....        | 202 |
| Партия 21. Петросян – Фишер (Защита Грюнфельда) .....         | 211 |
| Партия 22. Балашов – Таль (Каталонское начало) .....          | 222 |
| Партия 23. Смыслов – Мекинг (Английское начало) .....         | 234 |
| Партия 24. Глигорич – Кавалек (Защита Бенони) .....           | 245 |
| Партия 25. Фурман – Штейн (Дебют Рети).....                   | 256 |
| Указатель дебютов.....  | 270 |
| Указатель партнеров .....                                     | 271 |

## ТЕМАТИЧЕСКИЙ УКАЗАТЕЛЬ

- Партия 1. Подключение к игре всех фигур
- Партия 2. Жертва ферзя
- Партия 3. Жертва
- Партия 4. Атака позиции рокировки при отсутствии пешечных слабостей
- Партия 5. Пешечная цепь
- Партия 6. Пешечный клин
- Партия 7. Рокировка
- Партия 8. Атака на позицию короткой рокировки
- Партия 9. Атака и контратака
- Партия 10. Стратегия против тактики
- Партия 11. Инициатива
- Партия 12. Реализация минимального преимущества
- Партия 13. Изолированная пешка
- Партия 14. Комбинация
- Партия 15. Висячие пешки
- Партия 16. Давление
- Партия 17. Пренебрежение развитием королевского фланга
- Партия 18. Фигурная атака с жертвами
- Партия 19. Волны атаки
- Партия 20. Связка
- Партия 21. Пешечный накат
- Партия 22. Цугцванг
- Партия 23. Мнимая жертва
- Партия 24. Пешечное большинство в центре против пешечного большинства на ферзевом фланге
- Партия 25. Фианкеттированный слон

## ПРЕДИСЛОВИЕ

Цель данной работы – помочь любителю шахмат улучшить навыки игры при помощи тщательного изучения двадцати пяти партий известных мастеров и гроссмейстеров.

Эти поединки не только отражают основные принципы игры, известные со времен Морфи и Стейница и уточненные великими мастерами первой половины двадцатого века, но и включают в себя примеры современных методов, ставших результатом интенсивного исследования шахмат. Приведенные здесь концепции и технические приемы сохраняют свою ценность для обучающих целей, когда сами партии уже забудутся.

Выбор поединков диктовался желанием как можно полнее представить набор дебютных вариантов, а также продемонстрировать различные методы разыгрывания миттельшпиля и эндшпиля.

В примечаниях к партиям делается акцент на объяснение мотивов каждого значимого хода, но не на приведение большого количества тактических вариантов – хотя последние также присутствуют там, где помогают пояснить ресурсы позиции.

Надеемся, что комментарии помогут любителям шахмат понять, какими соображениями руководствуется мастер при выборе хода, постичь его образ мыслей и применить подобный способ мышления в собственных партиях.

Мы признательны нашим друзьям, которые ознакомились с рукописью и внесли свои предложения и комментарии. Особую благодарность хочется выразить Фреду Футу из Мидлвилля, штат Мичиган, а также Тому Куну и Стиву Виглю из Коламбуса, штат Огайо за их критику рукописи, Фреду Футу и Стиву Виглю за тщательную проработку корректуры. Мы также благодарны Наоми Лисл из Фремонта, штат Огайо и доктору Гарри Фредфельду из государственного университета Огайо за помощь в подготовке рукописи.

**Макс Эйве  
Вальтер Мейден**

## ВСТУПЛЕНИЕ

Чем мастер отличается от обычного шахматиста?

Мастер превосходно разбирается во всех стадиях партии: дебюте, миттельшпиле и эндшпиле. Он воспринимает партию как единое целое, каждый ход является частью стратегического или тактического плана игры. Мастер глубоко проникает в сущность каждой позиции, может точно проанализировать и предсказать последствия того или иного хода. Он понимает все основные мотивы различных позиций. Мастер точен в расчете вариантов; он совершает меньше ошибок, и они не так серьезны, как у других шахматистов. Мастеру знакомы многие партии, сыгранные ранее, кроме того, он прекрасно осведомлен о вариантах, популярных в современной турнирной практике.

Существуют различные категории мастеров. Международная шахматная федерация (ФИДЕ) использует систему Эло, которая подразумевает числовую оценку силы игры каждого шахматиста, что делает возможным построить рейтинг-лист. Профессор Арпад Эло разработал данную систему при помощи математической теории измерений. Она основана на нормальном распределении результатов соревнований.

ФИДЕ присваивает только звания международного мастера и международного гроссмейстера. Они утверждаются после благоприятного решения квалификационной комиссии, которое принимается при наличии достаточно хороших результатов шахматиста в поединках против других мастеров и гроссмейстеров. В общем случае, в зависимости от силы турнира, шахматист должен набрать определенный процент очков для выполнения нормы того или иного звания.

Однако гораздо лучше всяких званий мастеров помогает различить их стиль игры. Например, Морфи и Маршалл лучше всего проявляли себя в открытых положениях и в комбинировании; Стейниц был знаменит научным подходом к позиции; Капабланка отличался простотой стиля и непревзойденным мастерством в эндшпиле; Алехин, Таль и Спасский известны как гении атаки; Ласкер и Ботвинник были разносторонними шахматистами, способными предвидеть события на много ходов вперед; Петросян отличался игрой в защите и способностью получить выигранную позицию буквально из ничего; Фишер выделялся классическим стилем игры, превосходным разыгрывани-

ем дебюта и умением получить преимущество в середине партии и реализовать его в эндшпиле; Карпов был превосходен в позиционной игре, вызывала восхищение его способность в нужный момент перейти к тактическим средствам.

Таким образом, партия мастеров является не только поединком двух разных шахматистов, являющихся специалистами во всех стадиях игры, но и столкновением очень опытных игроков, отличающихся своими взглядами на шахматы и имеющих свои сильные и слабые стороны. По этой причине при подготовке к турнирам и матчам мастера тщательно изучают партии соперников, чтобы иметь четкое представление о том, какой стиль игры предпочтет тот или иной оппонент, и быть готовым противостоять ему.

Каждая партия содержит: общий план или серию планов (стратегия); ходы, большинство из которых подразумевает различные возможные продолжения, и каждое из них требует тщательной оценки, вне зависимости от того, является ли ход частью плана или просто вынужденной реакцией на ответ соперника (стадия выполнения плана); а иногда и более или менее неожиданные продолжения, составляющие комбинацию (тактика).

Рассмотрим каждую из этих важных составляющих и их роль в игре мастеров.

## Стратегия

Стратегия представляет собой общий план ведения поединка или его части. Иногда, как в партии 24, на протяжении всей игры прослеживается один и тот же стратегический мотив, когда цели обеих сторон ясны, и не происходит никакого значительного столкновения между ними. Однако в большинстве случаев партия состоит из последовательности стратегических операций, преследующих определенные цели. Как только задача выполнена, обычно происходит переход к следующей фазе с учетом характеристик и требований возникшей позиции. Такие стратегические фазы встречаются во многих поединках, стоит отметить партии 16 и 25.

Мастер отлично представляет себе, в каком направлении должна развиваться каждая стадия партии. Он уверенно контролирует ход борьбы. В отличие от многих любителей, мастер не просто делает ход за ходом, хотя и всегда готов перейти к конкретной игре ход в ход.