

## КАК ПОЛЬЗОВАТЬСЯ ПОСОБИЕМ

Жизнь перед нами неизменно ставит задачи, для успешного решения которых требуются определенные комбинаторные способности. Наш мозг должен находиться в постоянной готовности к поиску необходимых действий в тех или иных ситуациях, предлагающих выбор вариантов.

Игра в шахматы, решение шахматных комбинаций, задач, этюдов, анализ шахматных позиций помогает держать мозг в рабочем состоянии. Данное учебное пособие и призвано помочь читателю развить свое комбинаторное умение, пространственное воображение, наблюдательность, добиться улучшения дисциплинированности мысли и многих других полезных качеств, необходимых не только шахматисту, но и любому современному культурному человеку.

С помощью этого сборника можно также самостоятельно контролировать процесс совершенствования своих комбинаторных способностей. 400 комбинаций и этюдов, включенных в пособие, в зависимости от трудности решения имеют очковую оценку по 10-бальной системе. Первые 100 комбинаций (I цикл) предназначены для начинающих и шахматистов IV разряда. II цикл (задания 101–200) – для шахматистов III–II разрядов, III цикл (задания 201–300) – для перворазрядников. IV цикл – комбинации чемпионов мира, решая которые, читатели как бы входят в прекрасный творческий мир сильнейших шахматистов планеты.

По каждому циклу (и в целом по всему пособию!) читатель может самостоятельно подвести итоги своему комбинаторному умению. Для этого нужно лишь записать столбиком очки всех решенных комбинаций (ответы для сверки приведены в конце сборника) и определить общую сумму набранных очков, а затем сравнить ее с максимальной суммой. Если вам, не подглядывая в ответ, удалось набрать от 90 до 100% возможных очков – это отличный результат, от 70 до 90% – хороший итог, от 50 до 70% – удовлетворительно. Не отчаивайтесь, если вначале удалось набрать немного очков: шахматы вознаграждают упорных. Тренируйтесь и вы преуспеете в дальнейшем.

Теперь несколько рекомендаций о том, как решать упражнения.

Приступайте к знакомству с каким-либо заданием не торопясь, старайтесь охватить взглядом всю доску. Вначале попытайтесь создать общее представление о позиции, сравните количество фигур и пешек у обеих сторон. Изучая расположение фигур, вникните в суть позиции, поищите механизм комбинации, выделите особенности расположения обеих армий. Нашупывая путь к достижению цели, не следует упускать из виду и конкретные угрозы противоположной стороны.

Сделав общий предварительный анализ положения и найдя идею комбинации, приступайте к конкретному расчету вариантов.

Вначале попытайтесь решить упражнение по диаграмме. Если в течение 5–10 минут не удастся найти решение, расставьте позицию на доске и поищите ответ, передвигая фигуры. Если еще через 10–20 минут наш анализ не даст положительного результата, загляните в ответ в конце сборника и разыграйте приведенные ходы на доске, вникая в смысл главного варианта и комментариев. Приведенные решения помогут вам установить правильно ли вы решили комбинацию или где вы ошиблись.

Закончив полностью работу с пособием, полезно еще раз, повторно по диаграммам прорешать все задания. Шахматистам старших разрядов вообще рекомендуется с самого нача-

ла решать все задания по диаграммам или на доске, не передвигая фигуры. Усвоенные по сборнику комбинации и приемы старайтесь применять и в своих партиях.

Пособие может быть использовано как для индивидуального, самостоятельного изучения, так и для групповых занятий в шахматных кружках.

Желающих заочно проверить свои силы и мастерство приглашаем к участию в конкурсе решения (см. стр. 120), но предупреждаем, что «орехи» для него подобраны крепкие и не каждому читателю окажутся по зубам. Кое-кому, чтобы суметь решить конкурсные задания, придется основательно поработать с предварительными 400 заданиями сборника. Желаем успеха!

## HOW TO USE THIS MANUAL

Life invariably sets us problems, for the successful solving of which a certain combination of abilities is demanded. Our brain must be in a state of constant readiness to search for the necessary actions in this or that situation, offering a choice of variations.

Playing chess, the solving of chess combinations, problems and studies, and the analysis of chess positions help to keep the brain in working condition. This training manual is aimed at helping the reader to develop his combinative ability, spatial imagination and awareness, to improve his disciplined thinking and many other useful traits, necessary not only for a chess player but also for any modern cultured person.

With the aid of this manual it is also possible to monitor the improvement of your combinative ability. The 400 combinations and studies included in the manual have a 10-point assessment system, depending on the difficulty of the solution. The first 100 combinations (1st series) are intended for beginners and 4th category players. The second series (tests 101-200) are for players of 3rd-2nd category. The third series (tests 201-300) are for first category players. The fourth series are combinations by world champions, in the solving of which readers as though enter into the wonderful creative world of the strongest chess players on the planet.

For each series (and the whole manual in general!) the reader can independently sum up his combinative ability. For this he only needs to record in the column the points for all the combinations solved

(the solutions to the puzzles are given at the end of the manual) and determine the total sum of points gained, and then compare it with the maximum sum. If, without looking at the solutions, you are able to score from 90% to 100% of the possible points, this is an excellent result, from 70% to 90% is good, and from 50% to 70% is satisfactory. Don't despair if initially you manage to score few points: chess rewards the persistent. Keep training and you will subsequently improve.

Now a few recommendations about how to solve the exercises.

Don't rush when beginning one of the puzzles, but endeavour to see the whole board. Initially try to create an overall impression of the position, and compare the number of pieces and pawns for both sides. Study the placing of the pieces, delve into the essence of the position, seek a combinative mechanism, and pick out the features of how both armies are arranged. In seeking a way to achieve the goal, don't overlook concrete threats by the opposing side.

After making a general preparatory analysis of the position and finding the idea of the combination, begin a concrete calculation of variations.

Initially try to solve the exercises from the diagrams. If over the course of 5-10 minutes you are unable to find the solution, set up the position on a board and seek the answer by moving the pieces. If after a further 10-20 minutes your analysis does not give a positive result, look at the solution at the end of the book and make the moves given on the board, delving into

the point of the main variation and the commentary. The solutions given will help you to establish whether you have solved the combination correctly or where you have gone wrong.

After fully completing work with the manual it is useful once more to repeat solving all the tests from the diagrams. Higher graded players are altogether recommended from the very start to solve all the tests from the diagrams or on a board without moving the pieces. Endeavour to use in your own games the combinations mastered from the manual.

The manual can be used both for individual, independent study, and for group lessons in chess clubs.

Those wanting to test their strength and mastery are invited to participate in a competition (cf. p.120), but we should warn you that the puzzles selected for it are tough and will not be within the capabilities of every reader. In order to be able to solve these competition exercises, some readers will have to work thoroughly with the preceding 400 puzzles in the manual. Good luck!

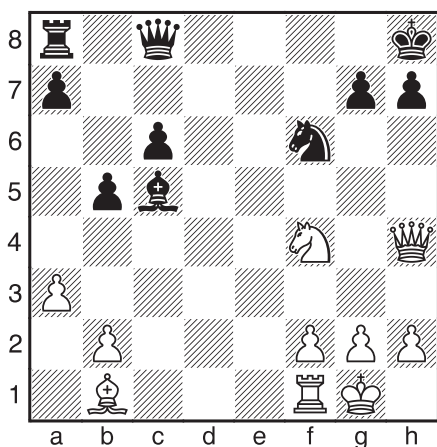
## О ШАХМАТНОЙ КОМБИНАЦИИ

**Комбинацией** называется операция, сочетающая в себе тактическую идею (или идеи) с жертвой (или жертвами) и форсировано приводящая к определенной цели.

Тактические идеи — так называются тактические приемы (двойной удар, связка, открытое нападение, открытый шах, двойной шах, завлечение, отвлечение, блокировка, перекрытие, устранение защиты, освобождение линии и поля, захват пункта и т. д.), когда они входят в состав комбинации.

Обязательный спутник комбинации — *жертва*. Без жертвы нет комбинации, без жертвы будет просто тактический прием либо форсированный маневр.

Диаграмма I



Ход белых

В позиции на диаграмме I белые могут начать атаку на короля соперни-

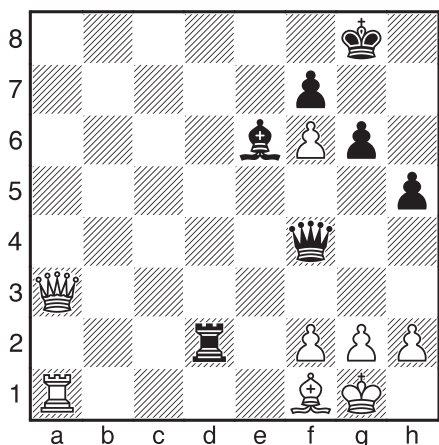
ка посредством 1. ♘g6+ ♔g8 2. ♙a2+ ♘d5 и после 3. ♘f4 постараться с выгодой использовать возникшую связку по диагонали a2–g8. Однако черные успевают подвести на помощь самую сильную фигуру — 3... ♖f5 и в связи с угрозами 4... g5 или 4... ♖f8 получают хорошую контригру.

А нельзя ли как-то по-другому использовать удаленность главных сил черных от их короля, в охране которого пока один конь с пешками и который не совсем уютно чувствует себя в углу? Вот если бы черных лишить возможности перекрыть диагональ a2–g8... Но как отвлечь коня с поля f6? Простыми средствами этого не добиться. Надо вынудить коня покинуть свою стоянку. Он, кстати, должен сторожить два поля — d5 и h7. Вот эту раздвоенность его защитных функций белые могут использовать: 1. ♕xh7+!! ♘xh7 2. ♘g6+ ♔g8 3. ♙a2+, и мат на следующем ходу.

Белые с помощью жертвы ферзя осуществили идею (замысел) комбинации: отвлечение коня от одной из его функций — защиты поля d5. Цель этой комбинации — форсировать мат слоном и конем неприятельскому королю. В шахматах термин «**форсировать**» значит заставить соперника делать единственные ходы. Форсированный вариант — вынужденный, обязательный.

Комбинации могут быть простые (включать лишь одну тактическую идею) и сложные (сочетать несколько тактических идей).

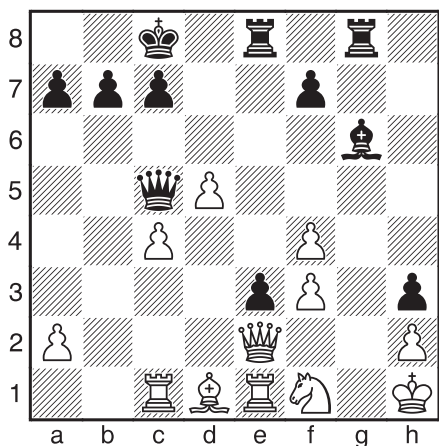
### Диаграмма II



Ход белых

1. ♖f8+!! . Тактическая идея – завлечение черного короля на невыгодное для него поле f8. 1... ♔xf8 2. ♖a8+, и мат в 3 хода.

### Диаграмма III Бакулин – Бронштейн 1965



Ход черных

Целый комплекс тактических идей заложен в комбинации гроссмейстера Д. Бронштейна: 1... ♗d3!! (отвлечение ферзя с поля e2 и освобождение линии «g») 2. ♕xd3 ♖g1+!! (завлечение короля на поле g1 под открытый шах) 3. ♔xg1 e2+ 4. ♘e3 (4. ♔h1 ♕f2!) 4... ♖xe3 5. ♕f5+ ♖e6+ (открытый шах с одновременным перекрытием диагонали h3–c8) 6. ♔h1 ♕f2. Белые сдались, так как спасения от мата нет: 7. ♖xe2 ♕f1#; 7. ♖g1 ♕xf3+ и т. д.

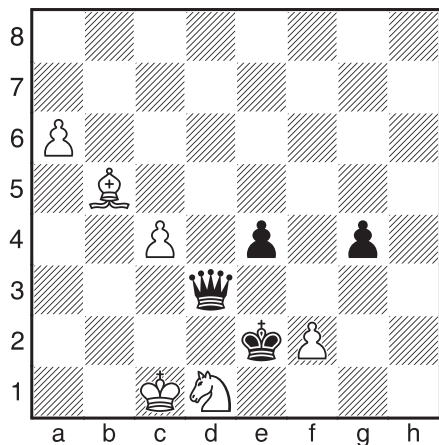
Полезно знать еще и следующие сведения о комбинации.

Что побуждает шахматиста на проведение той или иной комбинации? Обычно это какие-либо особые детали позиции: незащищенная фигура, спертое положение короля, плохо защищенные важные поля (пункты), негармоничное расположение сил соперника и т. п. Эти особые детали-побудители называют *мотивами* комбинации. Мотив рассмотренных примеров – «плохой» (недостаточно защищенный, ограниченный в движениях) король. Мотив – это исходный ориентир, своего рода маяк.

Когда шахматист начинает комбинацию, он должен представить (как бы увидеть) заключительное расположение фигур, к которому он стремится. Эту конечную позицию называют *темой* комбинации.

*Целью* комбинации может быть: достижение материального или позиционного преимущества, форсирование мата, разрушение пешечного прикрытия неприятельского короля, проведение пешки в ферзи, достижение пата, вечного шаха или теоретического ничейного эндшпиля в трудной позиции и т. д. и т. п.

Диаграмма IV  
Каш – Езерска  
1977



Ход белых

В позиции на диаграмме IV последовало 1.с5! ♖xb5 2.♘c3+ ♔xf2 3.♘xb5 g3 4.a7 g2 5.a8♖ g1♖+ 6.♔c2 e3 (нет ничего лучшего) 7.♘c3 ♖g6+ 8.♖e4 ♖f7 9.♘d1+, и через несколько ходов черные сдались. Идея этой комбинации белых – завлечение ферзя неприятеля с помощью жертвы слона на невыгодное для черных поле b5; мотив – расположение ферзя и короля черных на диагонали f1–a8 и возможность связки; тема – двойной удар (коневая вилка); цель – достижение материального преимущества (уничтожение неприятельского ферзя).