



ДЕБЮТ. МІТЕЛЬШІЛЬ. ЕНДШІЛЬ

Посібник з шахової гри



Міністерство освіти і науки України
Донбаська державна машинобудівна академія (ДДМА)

Дебют. Мітельшпіль. Ендшпіль.

**Посібник з шахової гри
для студентів усіх спеціальностей і форм навчання**

Затверджено
на засіданні вченої ради
Протокол № від

Краматорськ
ДДМА
2017

УДК 794

Д 25

Автори:

Касьянюк О. С., студент групи ІТ-14-2, ДДМА;

Олійник О. М., завідувач кафедри фізичного виховання, ДДМА;

Тимошенко В. В., канд. пед. наук, ст. викл. кафедри фізичного виховання, ДДМА;

Малахова Ж. В., доцент кафедри медичної реабілітації, ДонНМУ;

Полях О. В., викладач фізичного виховання, КТТ.

Рецензенти:

Долинний Ю. О., доцент кафедри фізичного виховання, ДДМА;

Бескорс О. С., канд. пед. наук, старший викладач кафедри теорії і практики початкової освіти ДВНЗ, ДДПУ.

Д 25 Дебют. Мітельшпіль. Ендшпіль : посібник з шахової гри для студентів усіх спеціальностей і форм навчання / О. С. Касьянюк, О. М. Олійник, В. В. Тимошенко, Ж. В. Малахова, О. В. Полях. – Краматорськ : ДДМА, 2017. – 107 с.

ISBN

Викладено методику гри в шахи, яка дозволяє вдосконалювати практичні навички студентів і організувати самостійні заняття шахами.

Для покращення засвоєння теоретичного матеріалу й закріплення вмінь і навичок з шахів, наведено практичні приклади.

УДК 794

© О. С. Касьянюк, О. М. Олійник,
В. В. Тимошенко, Ж. В. Малахова,
О. В. Полях, 2017

ISBN

© ДДМА, 2017

ЗМІСТ

| | |
|---|----|
| ВСТУП..... | 7 |
| 1 ДЕБЮТ | 8 |
| 1.1 Класифікація шахових дебютів..... | 8 |
| 1.2 Основні принципи гри дебюту..... | 9 |
| 1.3 Основні помилки при грі в дебюті | 10 |
| 1.4 Вибір дебюту для початківців..... | 11 |
| 1.5 Стислий опис основних дебютів..... | 12 |
| 1.5.1 Іспанська партія..... | 12 |
| 1.5.1.1 Захисти без ходу аб..... | 13 |
| Захист Стейніца..... | 13 |
| Берлінський варіант | 14 |
| Гамбіт Яніша | 14 |
| Варіант Берда | 15 |
| 1.5.1.2 Захисти з ходом аб | 15 |
| Розмінний варіант | 15 |
| Поліпшений захист Стейніца | 16 |
| Відкритий варіант | 16 |
| Контратака Маршалла..... | 17 |
| Закриті системи | 17 |
| 1.5.2 Пастки в Іспанській партії..... | 18 |
| 1.5.3 Гамбіт Яніша..... | 22 |
| 1.5.4 Французький захист | 26 |
| 1.5.4.1 Розмінний варіант | 26 |
| 1.5.4.2 Варіант Німцовича..... | 27 |
| 1.5.4.3 Варіант Вінавера | 27 |
| 1.5.4.4 Класичний варіант | 28 |
| 1.5.4.5 Варіант Тарраша..... | 28 |
| 1.5.4.6 Варіант Рубінштейна | 29 |
| 1.5.5 Пастки у Французькому захисті | 29 |
| 1.5.6 Сіціліанський захист | 33 |
| 1.5.6.1 Відкритий Сіціліанський захист..... | 33 |
| Варіант дракона..... | 33 |
| Ранній дракон | 34 |
| Варіант Свешнікова або Челябінський варіант | 34 |
| Варіант Калашникова | 35 |
| Варіант Найдорфа | 35 |

| | |
|---|----|
| Шевенінгенський..... | 36 |
| Класичний варіант..... | 36 |
| Варіант Паульсена..... | 37 |
| 1.5.6.2 Бічні системи..... | 37 |
| Варіант Алапіна..... | 37 |
| Закритий варіант..... | 38 |
| Атака Гран-прі..... | 39 |
| Сіціліанський гамбіт..... | 39 |
| Варіант Россолімо..... | 40 |
| Московський варіант..... | 40 |
| Гамбіт Морра..... | 41 |
| 1.5.7 Ферзевий гамбіт..... | 41 |
| Прийнятий ферзевий гамбіт..... | 42 |
| Ортодоксальний захист..... | 44 |
| Карлсбадський варіант..... | 45 |
| Класична система..... | 45 |
| Захист Тарраша..... | 46 |
| Слов'янський захист..... | 46 |
| Розмінний варіант..... | 47 |
| Варіант «4. ... dс»..... | 47 |
| Варіант Чебаненко..... | 48 |
| Варіант Ботвинника..... | 48 |
| Московський варіант..... | 49 |
| Антимосковський гамбіт..... | 49 |
| Меранський варіант..... | 50 |
| Антимеранський варіант..... | 50 |
| 1.5.8 Староіндійський захист..... | 51 |
| 1.5.8.1 Атака чотирьох пішаків..... | 51 |
| 1.5.8.2 Система Земіша..... | 52 |
| 1.5.8.3 Класична система..... | 53 |
| 1.5.8.4 Система Авербаха..... | 54 |
| 1.5.8.5 Система «5. h3»..... | 54 |
| 1.5.8.6 Система фіанкетто..... | 55 |
| 2 ТАКТИЧНІ І СТРАТЕГІЧНІ ПРИЙОМИ В ШАХАХ..... | 56 |
| 2.1 Тактичні прийоми..... | 56 |
| 2.1.1 Заманювання..... | 56 |
| 2.1.2 Відволікання..... | 57 |
| 2.1.3 Рентген..... | 59 |
| 2.1.4 Проміжний хід..... | 60 |

| | |
|---|-----|
| 2.1.5 Відкритий (розкритий) шах..... | 61 |
| 2.1.6 Відкритий (розкритий) напад..... | 63 |
| 2.1.7 Зв'язка і її типи..... | 65 |
| 2.1.8 Лінійний удар | 67 |
| 2.1.9 Подвійний удар..... | 68 |
| 2.1.10 Пат. Скажена фігура..... | 72 |
| 2.2 Стратегічні прийоми | 74 |
| 2.2.1 Опорні пункти для фігур | 74 |
| 2.2.2 Перевага в розвитку | 79 |
| 2.2.3 Перевага двох слонів | 84 |
| 2.2.4 Розмін | 86 |
| 2.2.4.1 Розмін фігури-захисника | 86 |
| 2.2.5 Блокада | 88 |
| 2.2.6 Ізольований пішак | 89 |
| 2.2.7 Слон проти коня | 92 |
| 3 ОСНОВНІ МЕТОДИ АТАКИ НА КОРОЛЯ..... | 95 |
| 3.1 Матова мережа..... | 95 |
| 3.1.1 Ферзь + пішак | 95 |
| 3.1.2 Ферзь + слон | 95 |
| 3.1.3 Ферзь + тура..... | 96 |
| 3.1.4 Тура + слон | 97 |
| 3.1.5 Тура + кінь | 97 |
| 3.2 Мат на останній горизонталі..... | 98 |
| 3.3 Спертий мат | 100 |
| 3.4 Атака рокіровки з фіанкетованим слоном..... | 101 |
| 3.5 Жертва двох слонів | 102 |
| 3.6 Жертва слона на h7 (h2)..... | 104 |
| СПИСОК РЕКОМЕНДОВАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ | 106 |

УМОВНІ ПОЗНАЧЕННЯ

- ♔ - король;
- ♚ - ферзь;
- ♖ - тура;
- ♗ - слон;
- ♘ - кінь;
- : – узяття;
- 0–0 – коротка рокіровка;
- 0–0–0 – довга рокіровка;
- + – шах;
- × (#) – мат;
- ! – гарний хід;
- !! – відмінний хід;
- ? – слабкий хід;
- ?? – серйозна помилка;
- !? – хід, що заслуговує уваги;
- ?! – сумнівний хід;
- ± – у білих дещо краще;
- = – рівність;
- ⊖ – у чорних дещо краще;
- + – у чорних вирішальна перевага;
- +– – у білих вирішальна перевага.

ВСТУП

Мета навчального посібника сформувані уявлення про базові поняття шахової теорії. Посібник розрахований на студентів, що бажають навчитися грі в шахи.

У результаті вивчення викладених у навчальному посібнику матеріалів студенти ознайомляться з теоретичними основами шахів і зможуть їх застосувати і розвинути у своїй грі.

У цьому посібнику розглядається теорія і практика шахової гри, закладена професійними шаховими теоретиками і гравцями.

Перший розділ присвячений теоретичним і практичним аспектам шахових дебютів. Другий розділ описує базові прийоми тактики і стратегії шахової гри. Третій розділ присвячений основним прийомам атаки на короля.

1 ДЕБЮТ

Дебют - початкова стадія партії, що триває перші 10–15 ходів. У дебюті основним завданням гравців є мобілізація власних сил, підготовка до безпосереднього зіткнення з супротивником і початок такого зіткнення. Дебютна стадія гри дуже добре вивчена в теорії, існує об'ємна класифікація дебютів, напрацьовані рекомендації оптимальних дій у спокійних або інших варіантах, відсіяна велика кількість невдалих дебютних систем.

1.1 Класифікація шахових дебютів

Шахові дебюти поділяються на три групи:

➤ **Відкриті дебюти.** Починаються ходами 1. e2-e4 e7-e5. Відрізняються гострою боротьбою за центр з перших же ходів, швидким розвитком фігур. У відкритих дебютах гра часто ведеться навколо прориву d2-d4 за білих і d7-d5 за чорних. Приклади відкритих дебютів : Іспанська партія (1. e4-e5 2. ♘f3-♘c6 3. ♙b5), Італійська партія (1. e4-e5 2. ♘f3-♘c6 3. ♙c4), Руська партія (1. e4-e5 2. ♘f3-♘f6), Королівський гамбіт (1. e4-e5 2. f4).

➤ **Напіввідкриті дебюти.** Білі ходять 1. e2-e4, а чорні вибирають будь-яку іншу відповідь, окрім 1. ... e7-e5. У напіввідкритих дебютах чорні зазвичай прагнуть до асиметричної позиції і складної боротьби, щоб грати на перемогу, не дивлячись на перевагу першого ходу білих. Приклади напіввідкритих дебютів : Сіцилійський захист (1. e4-c5), Французький захист (1. e4-e6), Захист Каро – Канн (1. e4-c6).

➤ **Закриті дебюти.** Білі вибирають будь-який інший хід, окрім 1. e2-e4. У закритих дебютах боротьба зазвичай має спокійніший, позиційний характер. Розмінів фігур відбувається менше. Одна з причин неквапливої гри така. Припустимо, партія почалася ходами 1. d4-d5. Прорив e4 організувати вже складніше на відміну від підтримуваного ферзем ходу d4 при білому пішаку на e4 і чорною на e5. Приклади закритих дебютів: Ферзевий гамбіт (1. d4-d5 2. c4), Староіндійський захист (1. d4-♘f6 2. c4-g6 3. ♘c3-Cg7 4. e4-d6), Англійський початок (1. c4).

Класифікація дебютів зразкова (табл. 1.1). Буває, що у відкритих дебютах виходять спокійні позиції, а в закритих - гостра тактична боротьба. Крім того, партія може з перестановкою ходів перейти з одного дебюту до іншого.

Таблиця 1.1 – Класифікація шахових дебютів

| | | |
|--------|---------------|--|
| Дебюти | Відкриті | Угорський захист; Венська партія; Гамбіт Еванса; Дебют королівського коня; Дебют Понціані; Дебют слона; Дебют трьох коней; Дебют чотирьох коней; Захист двох коней, Захист Філідора; Іспанська партія; Італійська партія; Королівський гамбіт; Латиський гамбіт; Руська партія; Центральний дебют; Шотландська партія |
| | Напіввідкриті | Дебют Німцовича; Захист Альохіна; Захист Каро – Канн; Захист Оуена; Захист Пірца – Уфімцева; Сіциліанський захист; Скандинавський захист; Французький захист |
| | Закриті | Англійський початок; Будапештський гамбіт; Голландський захист; Дебют Берда; Дебют Реті; Дебют Сокольського; Дебют ферзевого пішака; Дебют ферзевих пішаків; Захист Беноні; Захист Грюнфельда; Захист Німцовича; Захист Рагозіна; Захист Чигорина; Каталонський початок; Контргамбіт Альбіна; Новоіндійський захист; Відмовлений ферзевий гамбіт; Прийнятий ферзевий гамбіт; Слов'янський захист; Староіндійський захист; Староіндійський початок; Ферзевий гамбіт |

1.2 Основні принципи гри дебюту

Основні принципи того, як грати дебют і чого робити на початку партії не рекомендується:

1) Захоплення центра. З центра фігурам найкоротший шлях до будь-якої частини дошки. Хто володіє центром, той, як правило, володіє перевагою. Під володінням центром мається на увазі розташування фігур і пішаків у квадраті c3, c6, f6, f3 і особливо контроль за центральними полями e4, e5, d4, d5.

2) Розвивайте усі фігури та не ходіть однією фігурою кілька разів. Після закінчення дебюту усі ваші фігури в ідеалі повинні стояти на активних позиціях, готові до бою. Як сказав гросмейстер і теоретик минулого Зігберт Тарраш, якщо навіть одна фігура стоїть погано, то вся партія стоїть погано. З цієї причини не варто ходити однією і тією самою фігурою в дебюті кілька разів, адже доки грає одна фігура, інші не діють. Також не слід займатися сумнівними матеріальними завоюваннями, наприклад, намагатися виграти крайні пішаки. Час, витрачений на їх узяття, - це знову час, відібраний у інших фігур. Ініціатива суперника, що володіє перевагою в розвитку, може виявитися набагато важливіше.

3) Розвивайте спочатку легкі фігури, а потім важкі. Спочатку краще виводити коней і слонів, а тільки потім ферзя і тури. Річ у тому, що цінна фігура самостійно нічого зробити все одно не зможе, вона тільки повинна буде відступати під ударами легких фігур супротивника.

4) Зробіть рокіровку. Рокіровка дозволяє захвати короля у відносно безпечне місце. Крім того, вводиться в гру тура. Якщо король затримується в центрі – це завжди сигнал до атаки суперника.

5) По можливості заважайте суперникові. Вам треба не лише добре розвинути фігури самому, але і перешкодити це зробити з комфортом суперникові, захопити ініціативу в партії. Особливо це актуально в грі білими фігурами, адже вони роблять хід першим. Завдання чорних на перших порах зрівняти гру, нейтралізувати перевагу першого ходу.

1.3 Основні помилки при грі в дебюті

Більшість помилок у дебюті зводяться до такого списку:

1) Декілька ходів однією і тією самою фігурою. Поки одна фігура ходить, інші не діють. Сюди ж відноситься і прагнення до ранніх матеріальних завоювань, коли суперник може у відповідь розвинути велику активність.

2) Раннє введення в гру ферзя. Найцінніша фігура вимушена буде відступати під ударами суперника.

3) Розвиток фігур і пішаків на неоптимальні поля. Наприклад, коли розвиток однієї фігури заважає виходу на полі іншої.

4) Ігнорування центра чи пасивна гра. Ініціатива і володіння центром - ключ до успіху. Оборонятися завжди складніше, особливо якщо ви - новачок.

5) Затримка короля в центрі. Рокіровка створена для того, щоб захвати короля у безпечне місце. У центрі король, як правило, більше уразливий.

6) Ігнорування загроз суперника. Окрім виконання власних планів, потрібно бути завжди напоготові і постійно ставити собі питання: «що хоче зробити суперник?». Ця порада застосована не лише до дебюту, але й до усіх інших стадій гри.

7) Безпланове копіювання ходів білих при грі чорними. Новачки іноді думають, що якщо просто дзеркально повторювати ходи білих, то можна напевно добитися нічиєї чорними. Слід зазначити, що таким шляхом її швидше за все не добитися - білі постійно будуть попереду на один хід і рано чи пізно це позначиться до їх вигоди.

1.4 Вибір дебюту для початківців

Від теорії дебютів нікуди не відійти, навіть якщо ви шахіст-початковець. Окрім знання загальних принципів корисно пам'ятати і конкретні варіанти. Ми пропонуємо два принципово різних типи дебютного репертуару для початку вивчення дебютів.

Перший принцип мало витратний. Але від цього він не перестає бути досить ефективним. З перших ходів будуюмо «фортецю» для короля. При грі білими, майже незалежно від дій чорних, ходимо:

1. ♘f3 2. g3 3. ♕g2 4. 0-0 (рис. 1.1).

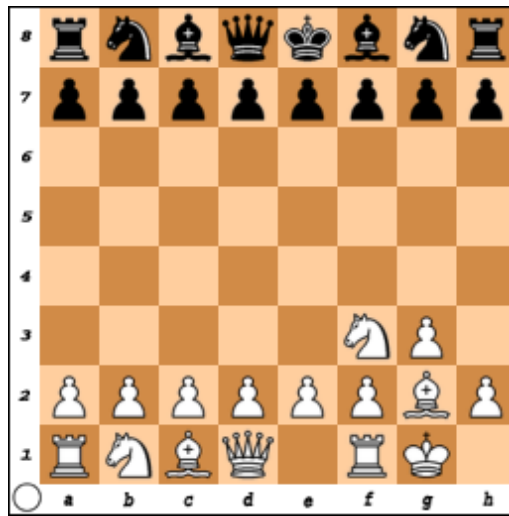


Рисунок 1.1 - Фортеця для короля

У шахах такий розвиток слона називається фіанкетто. А увесь варіант має назву дебюту Реті. При грі чорними такий метод також згодиться (Староіндійський захист). Виключення - хід білих 1. e4, оскільки після 1. ... ♘f6 2. e5 чорні будуть відвернені від своїх планів. Плюси «фортеці» в тому, що ця конструкція дуже міцна, і в осяжному майбутньому короля ніхто не потурбує. Потім можна спокійно зайнятися і іншими справами, наприклад, захопленням центра. Гострих теоретичних варіантів запам'ятовувати не вимагається. Цей метод гри радив початківцям відомий радянський гросмейстер Давид Бронштейн.

Мінус такого методу розвитку в тому, що він ніяк не заважає суперникові. Гравець робить ставку на позиційну маневрену боротьбу, що вигідно досвідченішому шахістові. Цей рецепт підходить для позиційної гри, але краще всього вивчати закриті дебюти.

Другий рецепт - традиційний. Починати партію ходом 1. e4. Якщо чорні дадуть відповідь 1. ... e5 (рис. 1.2), то далі боротьба вестиметься за прорив d4 (d5 за чорних).

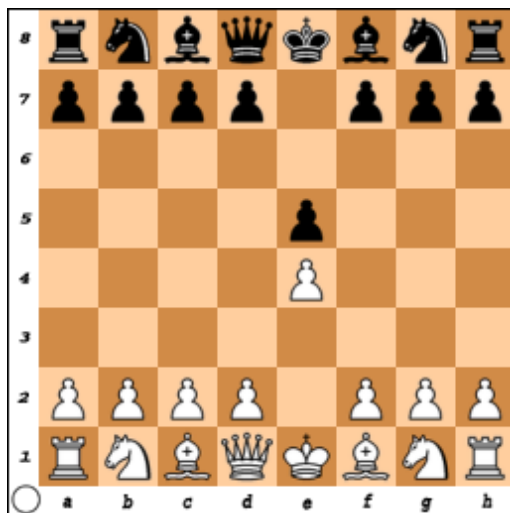


Рисунок 1.2 – Відкритий дебют

У відкритих дебютах гра швидко розкривається і загострюється. Шахіст-початківець вчиться рахувати варіанти і атакувати короля. Доводиться запам'ятовувати і теорію, адже ціна помилки висока. З конкретних дебютних систем можна порадити гамбіт Еванса або Венську партію. Якщо чорні у відповідь на 1. e4 вибирають напіввідкриті дебюти, то також краще грати щось погостріше. Наприклад, на популярний Сіциліанський захист можна відповісти гамбітом Морра.

Чорними теж можна грати відкриті дебюти. На інші ходи білих, грати на 2 поля пішаками e або d: 1. d4-d5 1. c4-e5 1. ♘f3-d5. Мета - не поступатися ні п'яді в центрі. Не варто чорними робити перші ходи типу d6, c6, e6, g6, якщо ви новачок. Такі дебюти цілком коректні, але вони розраховані на контратаку, а на початку чорні потрапляють в досить обмежену позицію, адже білі тут же скористаються шансом і займуть центр другим центральним пішаком. Така стратегія за чорних досить ризикована і вимагає більшої майстерності.

Звичайно, ставка на відкриті дебюти більше енергозатратна, але це окупиться в майбутньому – гравець розвиватиметься набагато швидше. А потім, навчившись вести тактичну рахункову боротьбу, можна буде спробувати і закриті дебюти: Ферзевий гамбіт, Староіндійський захист, Реті та ін.

Тим, хто ставить собі великі цілі, не варто зациклюватися тільки на одному дебюті. Потрібно намагатися грати різні системи – цим ви розширите свій кругозір у шахах у цілому.

1.5 Стислий опис основних дебютів

1.5.1 Іспанська партія

Іспанська партія - один з прадавніх шахових дебютів. Уперше його досліджував іспанський шахіст Рюї Лопез у XVI столітті. Відтоді Іспанська партія залишається одним з найпопулярніших дебютів і застосовується на усіх рівнях.

Перші ходи цього початку такі: 1. e4-e5 2. ♘f3-♘c6 3. ♙b5 (рис. 1.3).



Рисунок 1.3 – Іспанська партія. Загальні ходи

Мета випаду слонем в тому, щоб у відповідний момент розмінати коня c6 і виграти пішака e5. Чи за допомогою цієї загрози змусити чорних відігнати слона за допомогою a6 і b5, щоб потім використовувати висунене положення пішаків на свою користь. В Іспанській партії багато систем, варіантів і підваріантів.

На 3-му ході у чорних є вибір - прояснити наміри слона за допомогою ходу a6 або обійтися без руху крайнього пішака.

1.5.1.1 Захисти без ходу a6

Захист Стейніца



Рисунок 1.4 – Іспанська партія. Захист Стейніца

1. e4-e5 2. ♘f3-♘c6 3. ♙b5-d6 (рис. 1.4). Чорні відразу захищають пішака e5. Але це не додає великих проблем білим, які за допомогою прориву d2-d4 отримають трохи активнішу гру.

Берлінський варіант



Рисунок 1.5 – Іспанська партія. Берлінський варіант

1. e4-e5 2. ♘f3-♘c6 3. ♙b5-♙f6 (рис. 1.5). Старовинний варіант, який отримав новий поштовх до розвитку після того, як В. Крамник успішно грав його чорними в матчі на першість світу проти Г. Каспарова у 2000 році. Далі дуже часто гра переходить у ендшпіль після 4. 0-0 ♘:e4 5. d4-♘d6 6. ♙:c6-dc 7. De-♘f5 8. ♙:d8+♙:d8. Білі зіпсували чорним пішакову структуру, отримавши перевагу на королівському фланзі 4 проти 3 пішаків, і позбавили чорного короля рокіровки. Натомість у чорних є перевага двох слонів і немає слабкостей. Їх позиція дуже міцна, за що варіант прозвали «берлінською стіною». Багато гросмейстерів досі б'ються в аналізі і за дошкою в спробах її пробити.

Гамбіт Яніша



Рисунок 1.6 – Іспанська партія. Гамбіт Яніша

1. e4-e5 2. ♘f3-♘c6 3. ♙b5-f5 (рис. 1.6). Чорні хочуть відвернути пішака e4, щоб ходом d5 захопити центр. Приймати гамбіт відразу небезпечно. Білі зазвичай грають 4. ♘c3 або навіть 4. d4, підкидаючи дрова у вогонь. Є і спокійніше, але теж сильніше продовження 4. d3. Шанси білих у багатьох варіантах гамбіту Яніша вище, але в гострій боротьбі може статися всяке. Детальніше про гамбіт Яніша можна прочитати на сторінці 22 цього посібника.

Варіант Берда

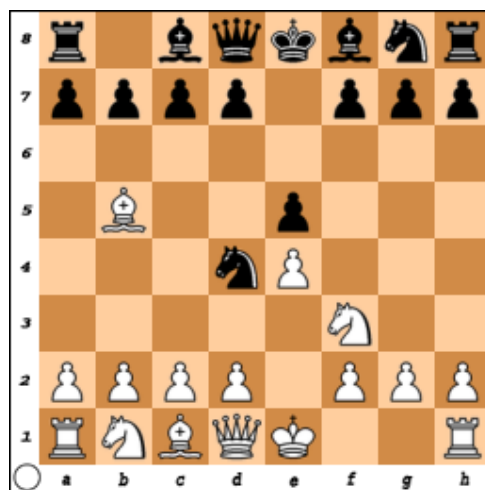


Рисунок 1.7 – Іспанська партія. Варіант Берда

1. e4-e5 2. ♘f3-♘c6 3. ♙b5-♘d4 (рис. 1.7). Контратакуючим випадом коня чорні хочуть відразу прояснити ситуацію в центрі. Недолік у тому, що доводиться втрачати час на другий хід уже розвиненою фігурою. Білі можуть спробувати використовувати отриманий темп до своєї вигоди.

1.5.1.2 Захисти з ходом ab

Розмінний варіант

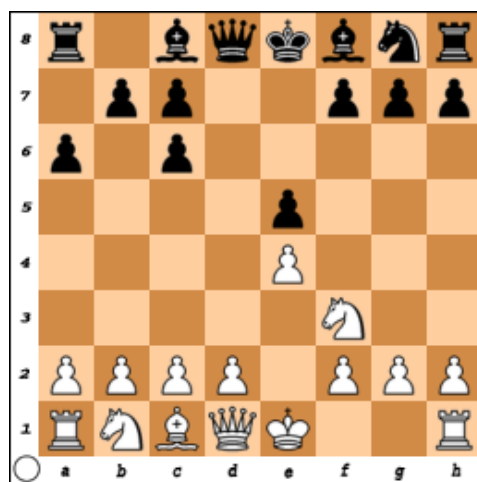


Рисунок 1.8 – Іспанська партія. Розмінний варіант

1. e4-e5 2. ♘f3-♘c6 3. ♙b5-a6 4. ♚:c6 dc (рис. 1.8). Здавалося б, що чорні ходом аб тільки підштовхують білих до здійснення загрози. Але після 5. ♘:e5 чорні відіграють пішака за допомогою подвійної удару 5. ... ♙d4 з рівною грою. Тому план білих пов'язаний з ходом d2-d4. І після розміну пішаків вони отримують перевагу 4 на 3 на королівському фланзі, що в майбутньому дозволить утворити там прохідного пішака. Чорні із-за здвоєних пішаків не зможуть зробити те ж саме на ферзевому фланзі. Зате на противагу вони отримують перевагу двох слонів. Чиї козири переважають, покаже довга боротьба.

Поліпшений захист Стейніца



Рисунок 1.9 – Іспанська партія. Поліпшений захист Стейніца

1. e4-e5 2. ♘f3-♘c6 3. ♙b5-a6 4. ♚a4-d6 (рис. 1.9). Чорні включають хід аб, щоб у варіантах мати змогу відігнати слона за допомогою b5.

Відкритий варіант

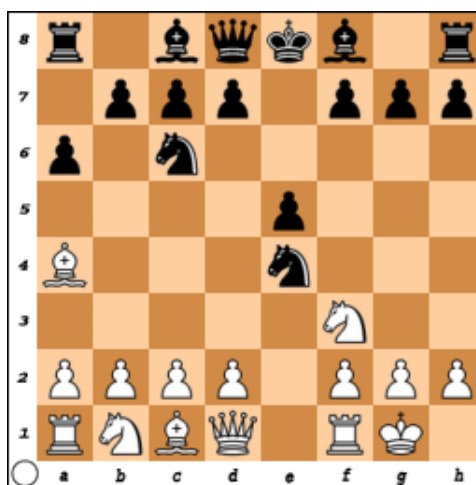


Рисунок 1.10 – Іспанська партія. Відкритий варіант

1. e4-e5 2. ♘f3-♘c6 3. ♙b5-а6 4. ♙а4-♙f6 5. 0-0-♙:e4 (рис. 1.10). Зайвого пішака чорним не утримати після 6. d4 або 6. ♖e1. Але відбувається деяке розвантаження в центрі, яке викликає живу фігурну боротьбу.

Контратака Маршалла

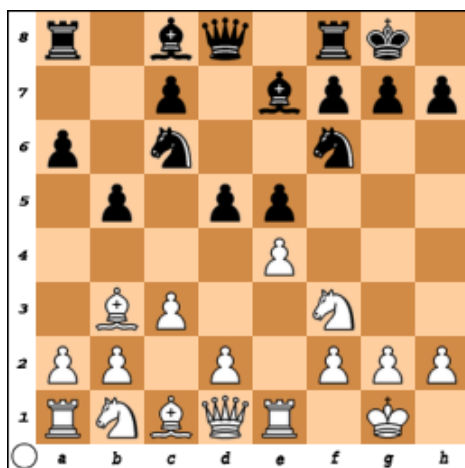


Рисунок 1.11 – Іспанська партія. Контратака Маршала

1. e4-e5 2. ♘f3-♘c6 3. ♙b5-а6 4. ♙а4-♙f6 5. 0-0-♙:e7 6. ♖e1-b5 7. ♙b3-0-0 8. c3-d5 (рис. 1.11). Чорні наносять контрудар у центрі, але білі можуть забрати пішака: 9. Eд-♙:d5 10. ♘:e5-♙:e5 11. ♖:e5. Натомість чорні отримують активність фігур і розвивають атаку на короля. Наприклад, 11. ... c6 12. d4-♙d6 13. ♖e1-♙h4. Варіант веде до дуже гострої боротьби, причому шанси чорних вважаються не гірше. Білі часто відхиляються від варіанта Маршала на 8-му ході, граючи замість 8. ... c3 по-іншому, наприклад: a4, d3, h3. У цьому випадку жертва пішака не так небезпечна, оскільки у білих залишається можливість розвинути коня на c3.

Закриті системи



Рисунок 1.12 – Іспанська партія. Закриті системи

1. e4-e5 2. ♘f3-♘c6 3. ♙b5-a6 4. ♙a4-♙f6 5. 0-0-♙e7 6. ♖e1-b5 7. ♙b3-0-0 8. c3-d6 (рис. 1.12). Білі захоплюють центр шляхом d2-d4, і починається складна маневрена боротьба. Утім негайне 9. d4 натикається на неприємну зв'язку 9. ... ♙g4. Тому спочатку зазвичай грають 9. h3. Далі чорні можуть грати по-різному. Наприклад, 9. ... ♙a5 10. ♙c2-c5 11. d4-♙c7 веде до варіанта Чигоріна, 11. ... ♙d7 – до варіанта Кереса. Є й парадоксальний відступ 9. ♙b8 (варіант Брейера), щоб потім перевести коня на d7.

Іспанська партія - дуже різноманітний і стратегічно багатий дебют. Недаремно говорять, щоб навчитися грати в шахи, потрібно навчитися грати Іспанську партію.

1.5.2 Пастки в Іспанській партії

В одному з найпопулярніших дебютів - Іспанській партії - існує безліч пасток. Знання типових тактичних мотивів «іспанки» допоможе краще розігравати даний початок, ну і, можливо, принесе вам немало легких очок проти менш досвідчених супротивників. Розберемо найпопулярніші пастки в Іспанській партії.

1) 1. e4-e5 2. ♘f3-♘c6 3. ♙b5-d6 4. d4-♙d7 5. ♘c3-♘f6 6. 0-0-♙e7 7. ♖e1 (рис. 1.13).



Рисунок 1.13 – Іспанська партія. Пастка 1

7. ... 0-0? Правильно 7. ... ed 8. ♙:c6-♙:c6 9. de-de 10. ♙:d8-♖a:d8 11. ♘:e5. Отже, білі виграли пішака. Здається, що тепер чорні можуть її відіграти, використавши слабкість останнього ряду, але це веде до ще більших неприємностей. 11. ... ♙:e4 12. ♘:e4-♘:e4. Відвернення, але білі не зобов'язані брати коня. 13. ♘d3! Лінійний удар на коня і слона. 13. ... f5 14. f3 ♙c5+. Якби чорні на 10-му ході узяли турою f, то в цій позиції вирішувало просто 15. ♖f1. 15. ♘:c5-♘:c5 16. ♙g5! ♖de8 17. ♙e7. Білі виграють якість за допомогою подвійного удару.

2) 1. e4-e5 2. ♘f3-♘c6 3. ♙b5-a6 4. ♙a4-d6 5. d4-b5 6. ♙b3-♘:d4 7. ♘:d4 ed (рис. 1.14).

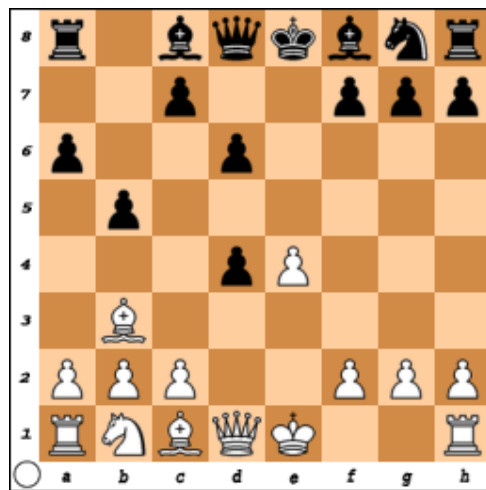


Рисунок 1.14 – Іспанська партія. Пастка 2

8. ♖:d4? (правильно 8. с3 з гострою грою) 8. ... с5! 9. ♖d5 ♘e6 10. ♖с6+ ♙d7 11. ♖d5 с4. Білі втрачають слона.

У шахах частенько важливі деталі. У декілька іншої позиції спроба зіграти на цю пастку призводить до зовсім іншого результату.

3) 1. e4-e5 2. ♘f3-♘с6 3. ♙b5-a6 4. ♙a4-♘f6 5. d4-b5?! 6. ♙b3-♘:d4?! 7. ♘:d4 (рис. 1.15).



Рисунок 1.15 – Іспанська партія. Пастка 3

7. ... ed? Розставляючи пастку, чорні попадаються самі. Можна було ще продовжувати боротьбу, граючи 7. ... c5 і 8. ... c4.

8. e5!- ♖g8 9. ♔f3! Подвійний удар на туру і мат. Наявність пішака на d7 не дозволяє чорним відбити загрози ходом ♗e6, як у попередньому випадку.

Багато пасток приховує розмінний варіант Іспанської партії зі зв'язкою Cg4.

4) 1. e4-e5 2. ♗f3-♗c6 3. ♗b5-a6 4. ♗:c6-dc 5. 0-0-♗g4 6. h3-h5! (рис. 1.16).

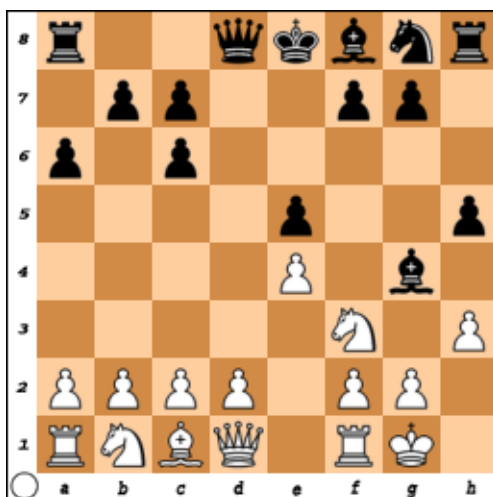


Рисунок 1.16 – Іспанська партія. Пастка 4. Позиція після 6. h5

Уже тут чорні ставлять пастку. Правда вона досить прозора. Слон тільки що залишився під боєм, логічно себе запитати: «А чи можна його брати?». Після 7. hg? hg чорні відіграють коня з кращою позицією за рахунок атаки по лінії h. Якщо зробити хід конем, то послідує ♔h4 з чарівними матовими загрозами. Варіант дуже гострий. Слон багато ходів так і залишається на g4 «нервувати» білих. Подальші пастки будуються на тому, коли цього слона брати можна, а коли не можна.

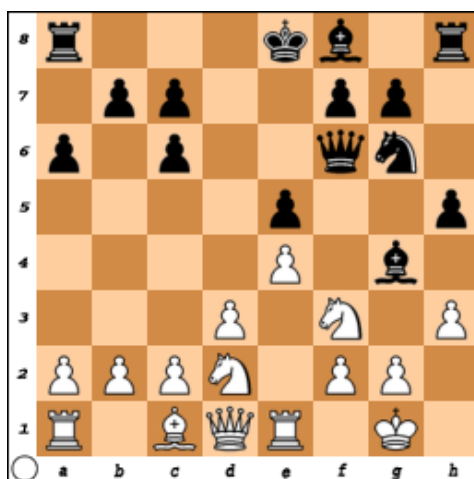


Рисунок 1.17 – Іспанська партія. Пастка 4. Позиція після 9. ... ♗g6

7. d3 ♗f6 8. ♘bd2 (слон, як і раніше, недоторканий. 8. hg? hg 9. ♘g5-♗h6 10. ♘h3 ♗h4!) 8. ... ♘e7 9. ♖e1 ♘g6 (рис. 1.17).

10. d4 (знову погано 10. hg? hg 11. ♘h2 ♙c5! з чарівною атакою) 10. ... ♙d6 11. hg! (нарешті можна взяти слона) 11. ... hg 12. ♘h2. Кінь d2 готовий захистити побратима з поля f1 (рис. 1.18).

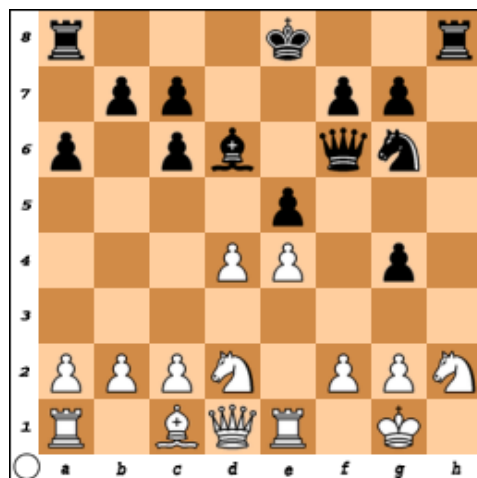


Рисунок 1.18 – Іспанська партія. Пастка 4. Позиція після 12. ♘h2

12. ... ♖:h2! 13. ♗:g4! Тільки так. Білі обходять останню пастку: 13. ♙:h2? ♗:f2 14. ♖e2 ed+ (розкритий шах) 15. e5 ♙:e5+ 16. ♖:e5 ♘:e5 17. ♙h1 0-0 (з вирішальною загрозою ♖h8#).

13. ... ♗h4 14. ♗:h4 ♖:h4 15. ♘f3 ♖h5 16. de ♘:e5 17. ♘:e5 ♙:e5 18. c3. У білих трохи кращий ендшпіль.

У варіанті 5. f6 у розмінній іспанській партії чорні повинні пильнувати за можливістю шаха ферзем з h5.

5) 1. e4 e5 2. ♘f3 ♘c6 3. ♙b5 a6 4. ♙:c6 dc 5. 0-0 f6 6. d4 (рис. 1.19).



Рисунок 1.19 – Іспанська партія. Пастка 5

6. ... ♖d6?! 7. de fe? 8. ♗:e5! ♕:e5 9. ♜h5+ із зайвим пішаком.

6. ... ed 7. ♗:d4 ♕c5?? 8. ♜h5+! і втрачається слон на c5.

1.5.3 Гамбіт Яніша

У розпорядженні чорних також є атакуючі дебютні варіанти. Звичайно, ризик більший, адже білі ходять першими. Але часто така гра – це важлива річ. У цьому пункті мова йдеться про одне гостре розгалуження Іспанської партії - гамбіті Яніша, названого так на честь сильного російського майстра, що вивчав цей варіант ще в 19-му столітті.

1. e4 e5 2. ♗f3 ♗c6 3. ♕b5 f5!? (рис. 1.20).



Рисунок 1.20 – Гамбіт Яніша. Позиція після 3. ... f5

У білих є декілька розумних відповідей: 4. ef 4. ♕:c6 4. d4 4. ♗c3 4. d3. Розглянемо їх по порядку.

1) 4. ef?! Зазвичай найпринциповіший спосіб боротьби з будь-яким гамбітом – прийняти його. Дивно, але у разі гамбіту Яніша – це гірша з можливих реакцій. Тим краще для того, хто грає чорними. Адже перший інстинкт – схопити «подарунок».

4. ... e4 (рис. 1.21).

5. ♜e2 (зовсім пасивно 5. ♗g1 ♜g5! з перевагою чорних) 5. ... ♜e7 6. ♕:c6 dc 7. ♗d4 ♜e5 8. ♗e6 ♕:e6 9. fe ♜:e6 і у чорних немає жодних проблем.

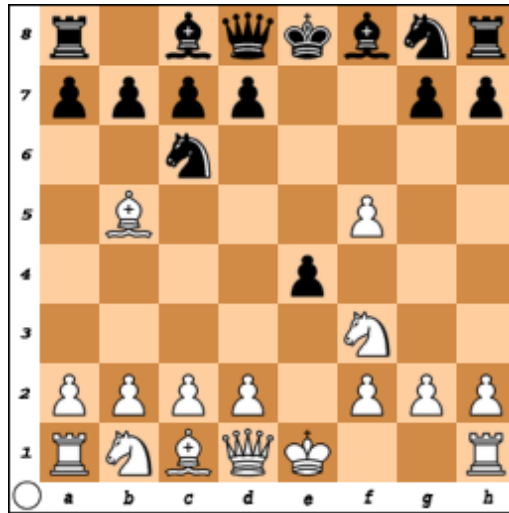


Рисунок 1.21 – Гамбіт Яніша. Позиція після 4. ... e4

2) 4. ♔:c6. Білі намагаються виграти пішака по-іншому, але і цей хід не веде до переваги. 4. ... dc 5. ♖:e5 ♗d4! Типовий подвійний удар у подібній ситуації: 6. ♗f3 ♗:e4+ 7. ♗e2 ♗:e2+ 8. ♔:e2 ♘f6 (рис. 1.22) і так далі.

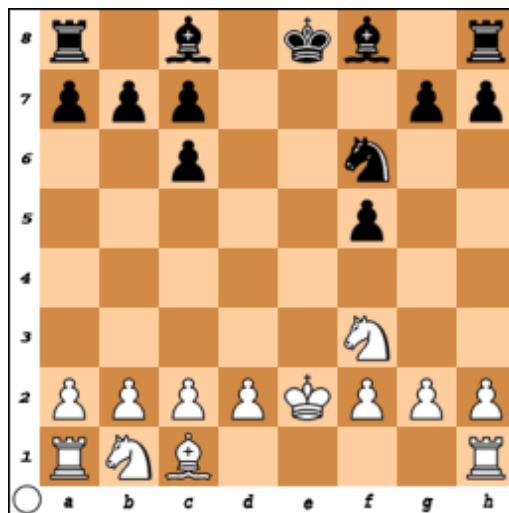


Рисунок 1.22 – Гамбіт Яніша. Позиція після 8. ♗f6

Виник ендшпіль, аналогічний розмінному варіанту іспанської партії, де у чорних здвоєні пішаки, зате є перевага двох слонів. Шанси приблизно рівні.

3) 4. d4 Гостре продовження, але досить безпечно, якщо чорні знають, що роблять: 4. ... fe 5. ♗:e5 ♗:e5 6. de c6 7. ♔e2 ♗a5+. Здається, що чорні просто виграють пішака подвійним ударом, але у білих теж є дещо у запасі: 8. ♔d2 ♗:e5 9. ♔c3 ♗g5 (рис. 1.23).

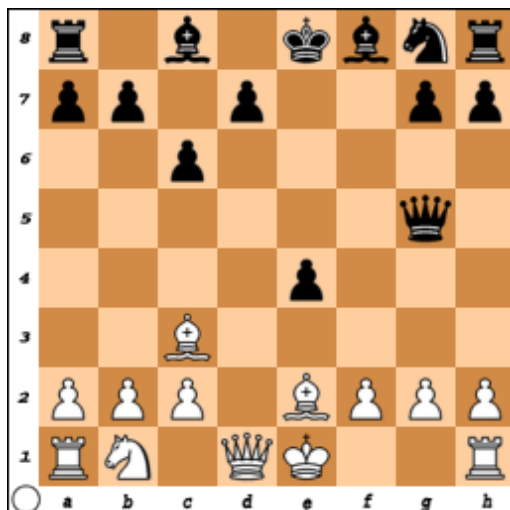


Рисунок 1.23 – Гамбіт Яніша. Позиція після 9. ... ♖g5

10. ♕h5+. У цьому ідея білих. Чорні не можуть зіграти g6 через зв'язку: 10. ... ♔d8 11. 0-0 ♗f6 12. ♕e2 d5. Отже, білі пожертвували пішака, натомість позбавивши короля суперника рокировки. Але сильний центр чорних не так просто пробити, і якщо дати їм спокійно завершити розвиток – ♕d6, ♕h3, то у білих буде просто гірше. Король чорних сховається, наприклад, на c7.

4) 4. ♗c3. Одно з найсильніших продовжень. Білі розвивають фігуру, захищаючи центрального пішака. Далі починається дуже гостра боротьба: 4. ... fe 5. ♗:e4 d5 6. ♗:e5! (зовсім не зробить проблем чорним продовження: 6. ♗g3 ♕g4 7. h3 ♕:f3 8. ♖:f3 0-0-0 і так далі) 6. ... de 7. ♗:c6 (рис. 1.24).



Рисунок 1.24 – Гамбіт Яніша. Позиція після 7. ♗:c6

7. ... ♖g5. Знову ми бачимо цей, типовий для гамбіту Яніша, випадок ферзем. Брати коня погано через 7. ... bc 8. ♕:c6+ ♕d7 9. ♖h5+ ♔e7 10. ♖e5+ ♕e6 11. ♕:a8 ♖:a8 12. ♖:c7+, і у білих матеріальна перевага.

8. ♖e2. Хороших розкритих шахів конем немає, тому білі просто розвивають ферзя, захищаючи слона. 8. ... ♗f6.

Програє 8. ... ♖:g2 9. ♖h5+ ♖g6 10. ♗e5+! з виграшем ферзя. 9. f4! Уже загрожувало взяття на g2, а на спокійний хід на зразок 0-0 – a6 і ♕d7.

Далі можливий приблизно такий варіант: 9. ... ♖:f4 10. d4 ♖d6 11. ♗e5+ c6 12. ♕c4 ♕e6 13. c3 ♕e7 14. 0-0 0-0. У білих трохи приємніше за рахунок сильного коня на e5 і ізольованого пішака e4. Але фігури чорних досить активні.

5) 4. d3. Спокійний, але сильний міцний хід. Білі не прагнуть відразу спростувати агресивні наміри чорних, а хочуть перекласти боротьбу на позиційні рейки.

4. ... fe 5. de ♗f6 6. 0-0 ♕c5 (рис. 1.25). Зрозуміло, бити на e4 конем дуже небезпечно через ♖e1.



Рисунок 1.25 – Гамбіт Яніша. Позиція після 6. ... ♕c5

7. ♕:c6 bc 8. ♗:e5. Найпринциповіше продовження. Білі виграють пішака, але чорні отримують компенсацію у вигляді двох слонів і активних фігур. Наприклад, партія Ананд – Раджабов (Морелія – Лінарес, 2008) тривала так: 8. ... 0-0 9. ♕g5 ♖e8 10. ♕:f6 ♖:f6 11. ♗d3 ♕d4 12. ♗d2 ♕a6 13. ♖b1 d6 14. c4 c5 15. b4 ♖f7 16. ♔h1 ♖f8 17. f4 ♕:c4 18. ♗:c4 ♖:c4 19. bc dc 20. e5 ♖b6 21. ♖c1 ♖d5 22. ♖f3 c6. І суперники погодилися на нічию. Тим, хто грає гамбіт Яніша, варто подивитися відповідні партії Теймура Раджабова. Цей азербайджанський гросмейстер один з небагатьох, хто грає гамбіт Яніша на вищому рівні і робить це дуже успішно.

За статистикою Іспанська партія - найпопулярніший вибір білих після ходів 1. e4 e5. А це означає, що вірогідність застосувати гамбіт Яніша чорними дуже висока. Гамбіт Яніша дозволить грати на перемогу з перших ходів,

незважаючи на перевагу першого ходу суперника. А якщо той ще і не знайомий з теорією (що дуже ймовірно, оскільки варіант рідкісний), то успіх як мінімум у дебютній частині партії майже гарантований. Можливо, цей невеликий огляд надихне вас на детальніше вивчення гамбіту Яніша.

1.5.4 Французький захист

Французький захист виходить після ходів 1. e4 e6. Чорні готують просування d7-d5 у центрі. Недоліком такого підходу є те, що замкнутим залишається білопольний слон на c8. Його ще називають «французьким» слоном. Проте, дебют дуже солідний і користується великою популярністю на всіх рівнях. Гра може піти за різними сценаріями.

1.5.4.1 Розмінний варіант

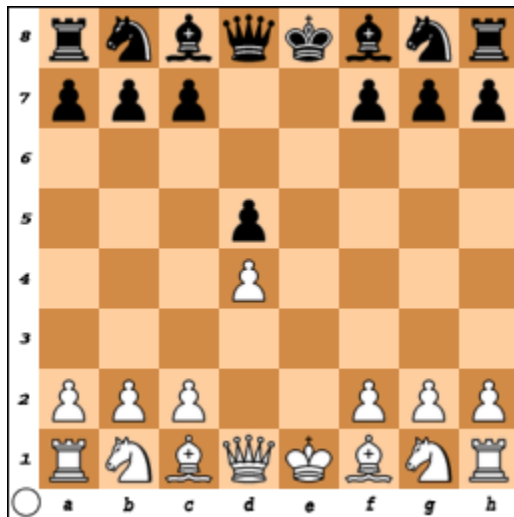


Рисунок 1.26 – Французький захист. Розмінний варіант

1. e4 e6 2. d4 d5 3. ed ed (рис. 1.26). Варіант нешкідливий, оскільки після розміну відкривається слон c8, а з цим вирішується єдина проблема чорних у французькому захисті. Проте, білі іноді так грають, якщо хочуть отримати просту позицію без ризику. Хоч позиція і симетрична, зайвий темп першого ходу обіцяє мінімальну ініціативу. Часто білі застосовують розмінний варіант, щоб зробити нічию. Наприклад, граючи проти сильнішого супротивника. Чорні повинні мати це на увазі, якщо їм за турнірним положенням потрібна перемога. Виграти чорними в розмінному варіанті непросто (але не неможливо!).

1.5.4.2 Варіант Німцовича



Рисунок 1.27 – Французький захист. Варіант Німцовича

1. e4 e6 2. d4 d5 3. e5 (рис. 1.27). Білі закривають центр, захоплюючи ще більше простору. Вони намагатимуться душити супротивника, а чорні – контратакувати центр шляхом c7-c5 і іноді f7-f6. Наприклад: 3. ... c5 4. c3 ♘c6 5. ♘f3 ♙b6 і так далі. Варіант викликає цікаву і принципову боротьбу.

1.5.4.3 Варіант Вінавера



Рисунок 1.28 – Французький захист. Варіант Вінавера

1. e4 e6 2. d4 d5 3. ♘c3 ♙b4 (рис. 1.28). Чорні побічно нападають на пішака e4, зв'язуючи коня. Білі повинні визначитися – зіграти e5 або пожертвувати пішака за швидкий розвиток фігур. Зазвичай вони закривають центр: 4. e5 c5 5. a3 ♙:c3+ 6. bc ♘e7 7. ♙g4. Далі чорні часто жертвують пішака на g7, а самі розвивають ініціативу на ферзевому фланзі, де у білих слабкі здвоєні пішаки. Гра набуває дуже гострого характеру.

1.5.4.4 Класичний варіант



Рисунок 1.29 – Французький захист. Класичний варіант

1. e4 e6 2. d4 d5 3. ♘c3 ♘f6 (рис. 1.29). Чорні борються за центр менш ризикованим способом. У білих вибір зіграти 4. e5 або підтримати напругу ходом 5. ♙g5.

1.5.4.5 Варіант Тарраша



Рисунок 1.30 – Французький захист. Варіант Тарраша

1. e4 e6 2. d4 d5 3. ♘d2 (рис. 1.30). Білі захищають на e4, уникаючи варіанта Вінавера. Гра набуває спокійнішого характеру. У чорних є дві принципово різні відповіді: 3. ... ♘f6, примушуючи білих закрити центр з типовою для французького захисту позицією, або відразу зіграти 3. c5, що веде до більш відкритої боротьби. В останньому випадку часто може виникнути позиція з ізольованим пішаком d5 у чорних.

1.5.4.6 Варіант Рубінштейна



Рисунок 1.31 – Французький захист. Варіант Рубінштейна

1. e4 e6 2. d4 d5 3. ♘c3 ed 4. ♘:e4 або 1. e4 e6 2. d4 d5 3. ♘d2 ed 4. ♘:e4 (рис. 1.31). Чорні знімають напругу в центрі, даючи білим невелику перевагу в просторі і розвитку, але отримують міцну позицію без слабкостей. Плюс цього варіанта за чорних, що його можна грати як на хід 3. ♘c3, так і на хід 3. ♘d2, що спрощує підготовку.

Ми обговорили найбільш принципові варіанти Французького захисту, де білі негайно займають центр ходом 2. d4. Зрозуміло, можна на другому ході грати і по-іншому, наприклад: 2. d3, 2. ♘f3, 2. f4. Усі ці ходи мають право на існування і застосовуються, якщо білі хочуть перенести тяжкість боротьби на мітельшпіль, не змагавшись у знаннях дебютної теорії.

Французький захист – вибір терплячих, позиційних гравців, але тих, які уміють і готові при нагоді перейти до рішучої контратаки.

1.5.5 Пастки у Французькому захисті

У французькому захисті часто виникають закриті позиції, де переважає позиційна боротьба. Але, незважаючи на це, тактики в цьому дебюті теж багато, пастки у Французькому захисті розставлені в самих різних варіантах. Отже, нехай вас не заколисує нібито спокійна течія поєдинку.

Безліч пасток у Французькому захисті заснована на атаці білого пішака на d4: коли його брати можна, а коли – не можна. Розпочнемо з найпростішого прикладу.

1) 1. e4 e6 2. d4 d5 3. e5 (варіант Німцовича) 3. ... c5 4. c3 ♘c6 5. ♗f3 ♙b6 6. ♕d3!? cd 7. cd (рис. 1.32).



Рисунок 1.32 – Французький захист. Пастка 1

7. ... ♗:d4?? (правильно 7. ... ♕d7 8. 0-0 ♗:d4 9. ♗:d4 ♙:d4 – за пожертвованого пішака у білих є перевага в розвитку і деяка ініціатива, але не більше того) 8. ♗:d4 ♙:d4?? 9. ♕b5+! І чорні втрачають ферзя в результаті відкритого нападу.

2) 1. e4 e6 2. d4 d5 3. ♗c3 ♕b4 (варіант Вінавера) 4. e5 c5 5. a3 ♗:c3+ 6. cb ♙c7 7. ♕d3 ♗c6 8. ♗f3 (рис. 1.33).



Рисунок 1.33 – Французький захист. Пастка 2

8. ... cd?! 9. cd ♖:d4?? 10. ♖:d4 ♜c3+. Подвійний удар, точніше потрібний. Чорні думають, що проводять вигідну комбінацію, але насправді вони потрапили в пастку. 11. ♜d2! ♜:a1. Узяття коня веде до втрати ферзя після ♘b5+, як в попередньому прикладі! 12. c3! І немає захисту від ♖b3 зі спійманим ферзем.

3) 1. e4 e6 2. d4 d5 3. ♖d2 (варіант Тарраша) ♖f6 4. e5 ♖d7 5. ♘d3 c5 6. c3 ♖c6 7. ♖e2 cd 8. cd ♜b6 9. ♖f3 f6 10. ef ♖:f6 11. 0-0 ♘d6 12. ♖c3 ♘d7 13. a3 (рис. 1.34).



Рисунок 1.34 – Французький захист. Пастка 3

13. ... ♖:d4 14. ♖:d4 ♜:d4. Тепер здається, що білі можуть виграти ферзя вже відомим методом. 15. ♘g6+?? hg 16. ♜:d4. І тепер настає покарання. 16. ... ♘:h2+! 17. ♚h1 ♘e5+! (розкритий шах) 18. ♚g1 ♘:d4. І з'ясовується, що в пастку попалися білі, залишившись без фігури.

Отже, пішака на d4 брати можна. Але після правильного 15. ♖b5! у білих сильна ініціатива! Утім, уся гра ще попереду.

4) 1. e4 e6 2. d4 d5 3. e5 c5 4. c3 ♖c6 5. ♖f3 ♜b6 6. a3 ♘d7 7. b4 cd 8. cd ♜c8 (рис. 1.35).

9. ♘e2? (правильно ♘b2 або ♘e3) 9. ... a5! 10. b5 ♖:d4! Нарешті на d4 брати можна і треба. 11. ♖:d4 ♜:c1! Відвернення білого ферзя.

12. ♜:c1 ♜:d4. За якість у чорних пішак (скоро буде два – на e5 теж беззахисний пішак), перевага двох слонів і сильна ініціатива.

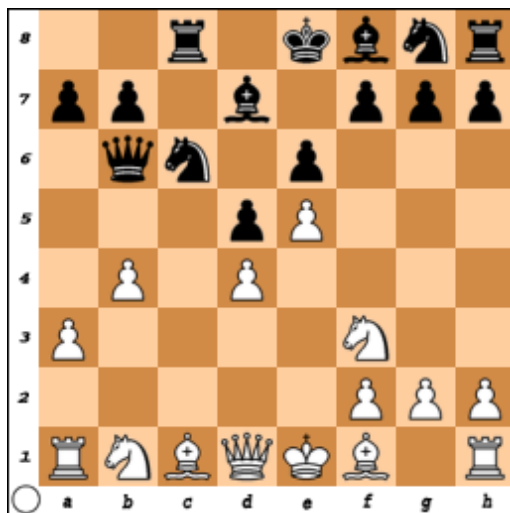


Рисунок 1.35 – Французський захист. Пастка 4

Якщо у варіанті Німцовича чорні повністю замикають центр ходом с4, то починається довга маневрена гра, але і в цьому випадку потрібно бути наготові.

5) 1. e4 e6 2. d4 d5 3. e5 c5 4. c3 ♘c6 5. ♘f3 ♚b6 6. a3 c4 7. ♘bd2 ♛d7 8. ♛e2 (рис. 1.36).



Рисунок 1.36 – Французський захист. Пастка 5

8. ... ♘ge7? (правильно ♘a5) 9. ♛:c4! І білі виграють пішака, оскільки брати слона не можна: 9. ... dc? 10. ♘:c4 ♚a6 11. ♘d6+ ♚d8 12. ♘:f7+ ♚c7 13. ♘:h8 з великою матеріальною перевагою.

1.5.6 Сіциліанський захист

Сіциліанський захист - один з найпопулярніших дебютів в шахах, виходить після початкових ходів 1. e4 c5. Це напіввідкритий дебют. Чорні з перших же ходів прагнуть до асиметричної позиції, щоб зав'язати складну боротьбу і згодом перехопити ініціативу. За це Сіциліанський захист улюблений багатьма шахістами - від новачків до гросмейстерів. У Сіциліанському захисті існує безліч систем і підваріантів.

1.5.6.1 Відкритий Сіциліанський захист

Це група систем, у яких білі борються за центр ходами ♗g1-f3 і d2-d4. Вважається найбільш принциповим способом боротьби з цим дебютом. Чорні можуть реагувати по-різному.

Варіант дракона



Рисунок 1.37 – Сіциліанський захист. Варіант дракона

1. e4 c5 2. ♗f3 d6 3. d4 cd 4. ♗:d4 ♗f6 5. ♗c3 g6 (рис. 1.37). Назва варіанта пішла від розташування чорних пішаків d6, e7, f7, g6, h7, що віддалено нагадує дракона. Чорні розвивають чорнопольного слона на велику діагональ (фіанкету), звідки він прострілюватиме центр і ферзевий фланг білих. Білі часто рокіруються в довгу сторону, а чорні в коротку, і починаються двосторонні атаки на короля за принципом хто швидший.

Ранній дракон

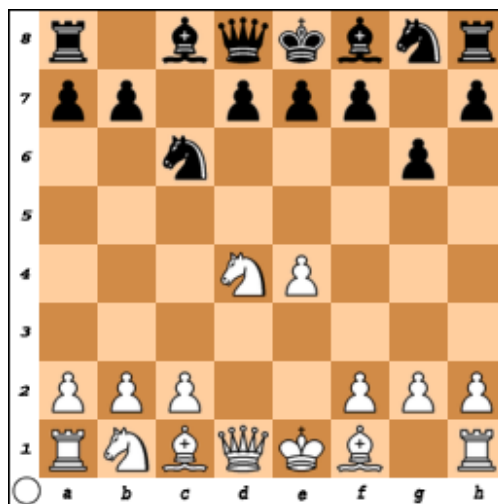


Рисунок 1.38 – Сіциліанський захист. Ранній дракон

1. e4 c5 2. ♘f3 ♘c6 3. d4 cd 4. ♘:d4 g6 (рис. 1.38). Чорні прагнуть зіграти d7-d5 в один прийом, що звужує можливості білих, якщо вони хочуть рокируватися в довгу сторону. Та зате білі можуть піти 5. c4, переходячи до розставляння Мароци, сподіваючись переграти суперника в спокійнішій боротьбі з перевагою в просторі.

Варіант Свєшнікова або Челябінський варіант

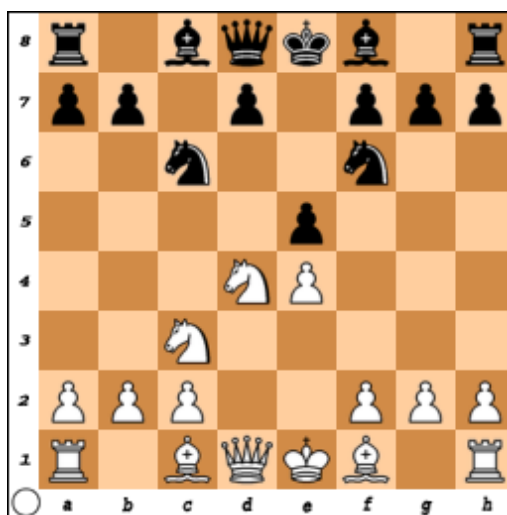


Рисунок 1.39 – Сіциліанський захист. Варіант Свєшнікова

1. e4 c5 2. ♘f3 ♘c6 3. d4 cd 4. ♘:d4 ♘f6 5. ♘c3 e5 (рис. 1.39). План чорних в активній грі по центру. Білі намагатимуться використовувати слабкості на d6 і d5. Типове продовження боротьби в цьому варіанті: 6. ♘db5 d6 7. ♙g5 a6 8. ♘a3 b5 9. ♘d5 ♙e7. Ідея чорних досить ризиківана, але конкретного спростування немає. Варіант активно застосовується і на вищому гротмейстерському рівні.

Варіант Калашикова

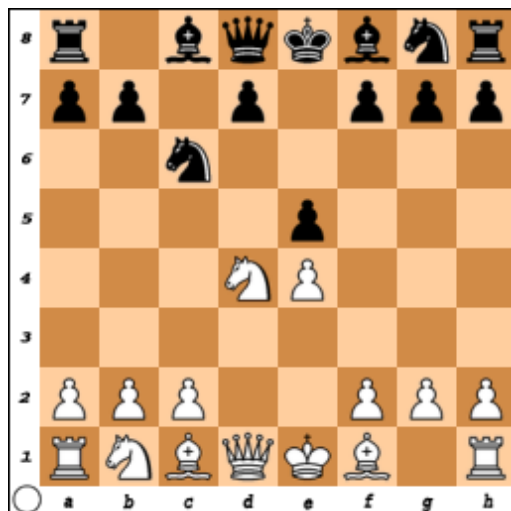


Рисунок 1.40 – Сіциліанський захист. Варіант Калашикова

1. e4 c5 2. Nf3 Nc6 3. d4 cd 4. N:d4 e5 (рис. 1.40). Дуже схоже на варіант Свешнікова. Чорні починають активні дії ще раніше. Кінь g8 може бути у результаті розвинений і на e7. Зате відсутність коня на c3 дозволяє білим поставити пішака на c4 для кращого контролю центра.

Варіант Найдорфа

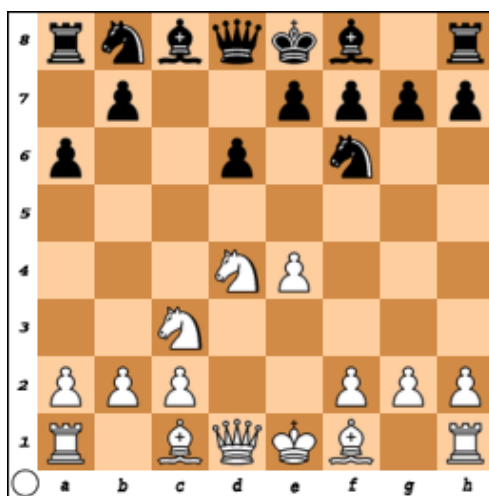


Рисунок 1.41 – Сіциліанський захист. Варіант Найдорфа

1. e4 c5 2. Nf3 d6 3. d4 cd 4. N:d4 Nf6 5. Nc3 ab (рис. 1.41). Один з найпопулярніших варіантів в усій дебютній теорії. Чорні хочуть піти e5 і забирають поле b5 у білого коня. Білі можуть відповідати по-різному. 6. Qc4 – варіант Созіна, 6. Qg5 – варіант Раузера, 6. Qe2 , 6. Qe3 , 6. f4. Надалі зазвичай виникають дуже гострі позиції, часто з різнобічними рокіровками.

Шевенінгенський

Шевенінгенський варіант: 1. e4 c5 2. ♘f3 d6 3. d4 cd 4. ♘:d4 ♘f6 5. ♘c3 e6 (рис. 1.42). Побудова чорних у цьому варіанті на вигляд більш пасивна. Утім, якщо білі перестараються в атаці, то можуть «обламати» зуби об фортецю. Стисла пружина чорних здатна несподівано розпрямитися.



Рисунок 1.42 – Сіциліанський захист. Шевенінгенський варіант

Класичний варіант

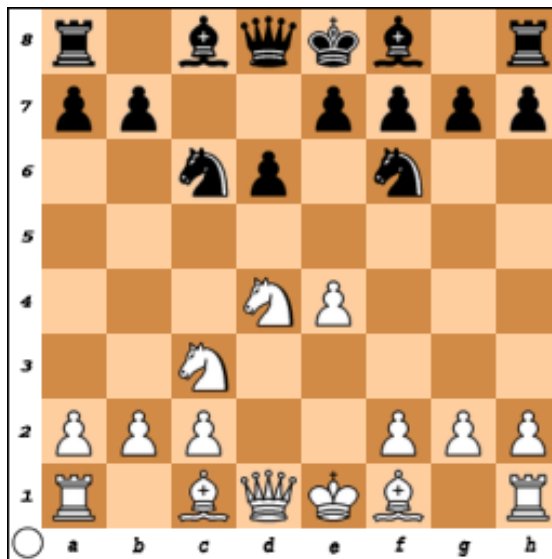


Рисунок 1.43 – Сіциліанський захист. Класичний варіант

1. e4 c5 2. ♘f3 ♘c6 3. d4 cd 4. ♘:d4 ♘f6 5. ♘c3 d6 (рис. 1.43). Чорні залишають за собою можливість зіграти як e6, так і e5. Гра може набувати різних напрямів.

Варіант Паульсена

1. e4 c5 2. ♘f3 e6 3. d4 cd 4. ♘:d4 a6 (рис. 1.44). Гнучка система розвитку. Чорні не квапляться визначати положення пішака d. Вони можуть розставити фігури за різними схемами. Наприклад: ♗c7, d6, ♘f6, ♙e7, ♘bd7, b5, ♙b7 чи ♗c7, ♘c6, ♘f6 ♙b4 – і у варіантах готувати прорив d5 чи b5, ♗b6, ♙c5.

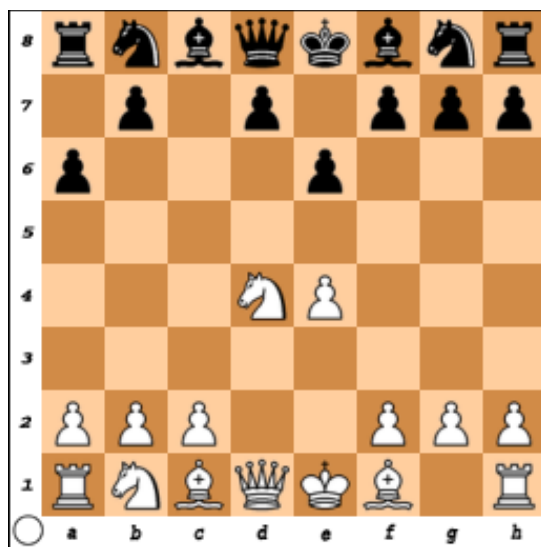


Рисунок 1.44 – Сіциліанський захист. Варіант Паульсена

У відкритій Сіциліанській типові переходи з одного варіанта до іншого. Наприклад, партія може початися варіантом Найдорфа, а потім перейти до Шевенінгенського варіанта.

1.5.6.2 Бічні системи

Бічні системи - це група систем у Сіциліанському захисті, де білі уникають розкриття центра шляхом d2-d4 на ранній стадії або роблять це без подальшого взяття конем. Тут є як спокійні позиційні схеми, так і гострі гамбіти.

Варіант Алапіна

1. e4 c5 2. c3 (рис. 1.45). Білі хочуть зіграти d4 і при розміні побити пішаком, щоб утворити сильну пару e4-d4. Чорні не зобов'язані спокійно за цим спостерігати і можуть зіграти 2. ... d5 або 2. ... ♘f6, негайно атакуючи центр. Якщо ж зіграти 2. ... e6 3. d4 d5 4. e5, то гра переходить до одного з варіантів французького захисту.

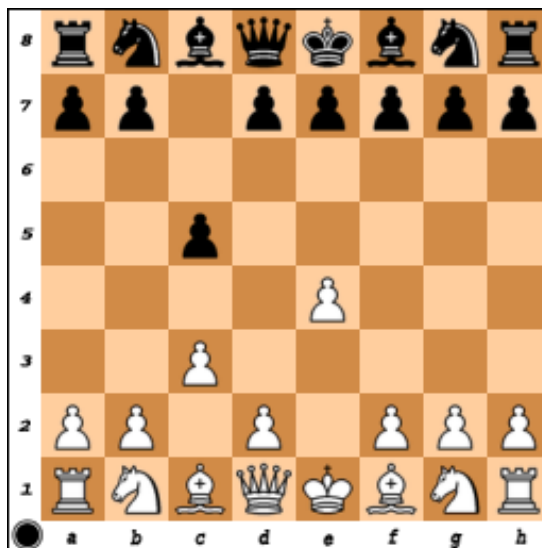


Рисунок 1.45 – Сіциліанський захист. Варіант Алапіна

Закритий варіант



Рисунок 1.46 – Сіциліанський захист. Закритий варіант

1. e4 c5 2. Nc3 Nc6 3. g3 (рис. 1.46). Білі фіанкетують слона і далі прагнуть до такого розставлення: d3, f4, Nf3 , 0-0, Qe3 – з подальшим насуванням пішаків у центрі і на королівському фланзі. Чорні часто у відповідь розвивають слона на g7, борються за пункт d4 і насувають пішаки на ферзевому фланзі.

Атака Гран-прі



Рисунок 1.47 – Сіциліанський захист. Атака Гран-прі

1. e4 c5 2. ♘c3 ♗c6 3. f4 (рис. 1.47). Білі планують негайну пішакову атаку в центрі і на королівському фланзі. Слона зазвичай розвивають на c4 або b5. Часто жертвується пішак на f5 (якщо чорні грають e6) заради розкриття ліній. Варіант вважається ризикованим на високому рівні, але в грі любителів є небезпечною зброєю.

Сіциліанський гамбіт

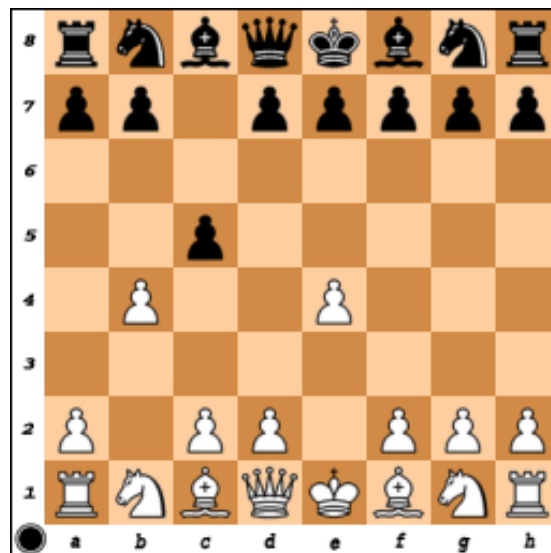


Рисунок 1.48 – Сіциліанський захист. Сіциліанський гамбіт

1. e4 c5 2. b4 (рис. 1.48). Ризикована жертва заради того, щоб розкрити лінії на ферзевому фланзі (2. ... c6 3. a3) і після відвернення пішака c5 зайняти

центр ходом d2-d4. У чорних добрі шанси відбити атаку, але вони повинні захищатися уважно. Можна і відхилити гамбіт, зігравши 2. ... b6.

Варіант Россолімо



Рисунок 1.49 – Сіциліанський захист. Варіант Россолімо

1. e4 c5 2. ♘f3 ♘c6 3. ♙b5 (рис. 1.49). Солідна позиційна схема, спрямована проти ходу 2. ... ♘c6. Білі хочуть здвоїти чорні пішаки, побивши коня, як в іспанській партії, і надалі реалізувати цей плюс. Чорні ж отримують контршанси у вигляді переваги двох слонів.

Московський варіант



Рисунок 1.50 – Сіциліанський захист. Московський варіант

1. e4 c5 2. ♘f3 d6 3. ♙b5+ (рис. 1.50). Схожий на варіант Россолімо і навіть може перейти до нього, якщо чорні зіграють ♘c6. Після ж 3. ... ♙d7 або 3. ... ♘d7 виходять позиції спокійніші, на відміну від основних варіантів Сіціліанського захисту.

Гамбіт Морра

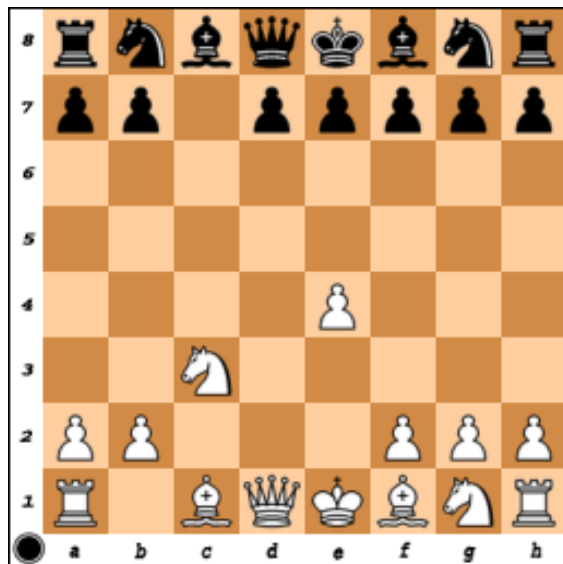


Рисунок 1.51 – Сіціліанський захист. Гамбіт Морра

1. e4 c5 2. d4 cd 3. c3 dc 4. ♘c3 (рис. 1.51). Білі жертвують пішака заради швидкого розвитку фігур і розкриття ліній c і d. Далі вони зазвичай розвиваються за схемою ♘f3, ♙c4, ♖e2, 0-0 і шукають можливості атаки.

Як бачите, позиції, що виходять у Сіціліанському захисті, можуть бути дуже різними за характером. Утім, майже у будь-якому випадку забезпечена цікава боротьба з будь-яким можливим результатом. Сіціліанський захист входить до дебютного репертуару практично усіх найсильніших гросмейстерів і чемпіонів світу.

1.5.7 Ферзевий гамбіт

Після початкових ходів 1. d4 d5 2. c4 (рис. 1.52) виникає дебют, що називається ферзевим гамбітом. Це один з основних закритих дебютів у шахах. Слово гамбіт часто асоціюється з гострою атакуючою грою. У ферзевому ж гамбіті гра найчастіше набуває чисто позиційного характеру і до атаки на короля справа доходить не скоро.



Рисунок 1.52 – Ферзевий гамбіт

У чому ідея білих? Ходом d4 вони займають центр, причому пішак залишається під захистом ферзя, що дещо надійніше на відміну від початкового ходу e4. Після симетричної відповіді d5, розвиток за аналогією з відкритими дебютами – 2. ♖c3 – має менше сенсу, адже пішак вже захищений і при необхідності буде ще підкріплений ходами c6 або e6. А грати тільки на підривання e4 важко, адже на e1 стоїть король, а не ферзь. Після 2. ♖c3 ♗f6 хід e4 пов'язаний з ризикованою жертвою пішака, а якщо так не грати, то що кінь на c3 робить корисного? Інша справа, якщо пропустити пішака c4 вперед і тільки потім розвинути ферзевого коня. Тоді атака на пункт d5 стане цілком відчутною. Уже зараз білі хочуть зіграти cd і розвинути коня з темпом. У чорних є три основні відповіді: 2. ... dc – прийнятий ферзевий гамбіт, 2. ... e6 – ортодоксальний захист і 2. ... c6 – слов'янський захист. Існують і інші ходи: 2. ... ♗c6 (захист Чигорина), 2. ... ♗f5 (Балтійський захист), 2. ... e5 (контргамбіт Альбіна). Але вони рідкісні і більш ризиковані.

Прийнятий ферзевий гамбіт

2. ... dc (рис. 1.53). Найпринциповіше заперечення на будь-який гамбіт – прийняття жертви. Правда, у ферзевому гамбіті білим дуже переживати з цього приводу не доводиться. Якщо дуже хочеться, можна хоч відразу відіграти пішака подвійним ударом – 3. ♔a4+. Утім, у цьому немає необхідності. Можна зіграти e3, ♗f3 і потім спокійно з'їсти пішака слоном. Якщо чорні упираються в прагненні зберегти пішака, то вони можуть нажити собі неприємності. Наприклад, 3. e3 b5? 4. a4!, розбиваючи грізну пішакову масу. Тепер якщо ba, то білі зіграють ♗:c4, потім відіграють пішака на a4, і у чорних залишаться слабкі пішаки a і c. Після 4. ... ab 5. ab чорних губить зв'язка по лінії a. 4. ... c6 5. ab cb?? і зовсім призводить до втрати тури після 6. ♗f3! Тим, хто грає білими, варто узяти на замітку цю пастку.

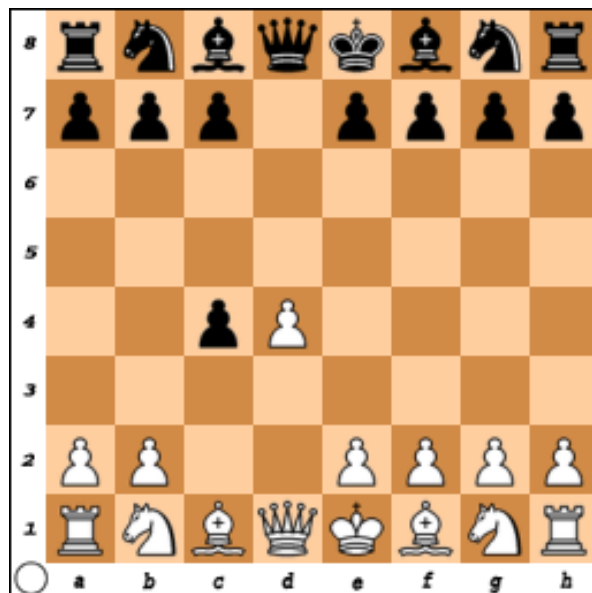


Рисунок 1.53 – Ферзевий гамбіт. Прийнятий ферзевий гамбіт

Зазвичай гра розвивається так: 3. ... ♞f6 4. ♚:c4 е6 5. ♞f3 с5 6. 0-0 а6 (рис. 1.54).

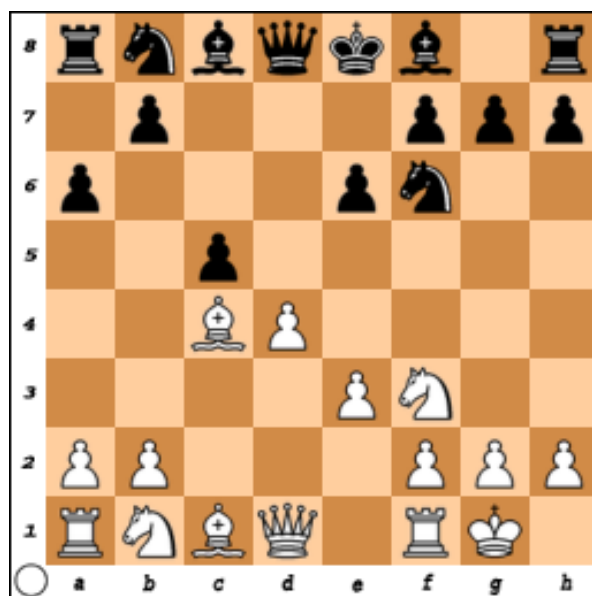


Рисунок 1.54 – Ферзевий гамбіт. Прийнятий ферзевий гамбіт 3. ♞a4+

Чорні здали центр, але у них дуже міцна позиція. Білі можуть грати більш гамбітно – 3. е4 (рис. 1.55).



Рисунок 1.55 – Ферзевий гамбіт. 3. e4

Логічно зайняти максимум простору, але у чорних є дві непогані відповіді: 3. ... e5 з ідеєю позбавити суперника рокіровки у разі взяття пішака або 3. ... ♘f6 з ідеєю після 4. e5 ♘d5 організувати в центрі блокаду по білих полях.

Ортодоксальний захист



Рисунок 1.56 – Ферзевий гамбіт. Ортодоксальний захист

2. ... e6 (рис. 1.56). Класичний хід. Чорні зміцнюють пункт d5. Правда, ціна за це – пасивний слон с8. Далі гра може піти за різними сценаріями.

Карлсбадський варіант



Рисунок 1.57 – Ферзевий гамбіт. Карлсбадський варіант

1. d4 d5 2. c4 e6 3. ♘c3 ♞f6 4. ed cd 5. ♙g5 ♚e7 6. e3 c6 7. ♗c2 ♞bd7 8. ♙d3 (рис. 1.57). У білих є декілька планів:

1) Атака пішакової меншості на ферзевому фланзі: ♞f3, 0-0, ♖b1 і далі b2-b4-b5. Якщо чорні не реагують, то після bc у них слабкий пішак на c6. Якщо чорні грають cb – то слабкий пішак на d5. На ab білі грають a4 і тоді b5.

2) Атака по центру: ♞ge2, f3, 0-0, ♖ae1, ♞g3, e4 і далі e5, f4 і так далі.

3) Довга рокіровка з атакою на королівському фланзі: білі грають 0-0-0 і починають насувати пішаки на чорного короля. Чорні атакуватимуть на ферзевому фланзі. Виникає дуже гостра гра.

Класична система



Рисунок 1.58 – Ферзевий гамбіт. Класична система

1. d4 d5 2. c4 e6 3. ♘c3 ♘f6 4. ♘f3 ♚e7 (рис. 1.58). Далі білі грають ♙g5 (♙f4), e3, ♚d3, 0-0, на d5 завчасно не б'ють, щоб не відкривати слона с8. Чорні розвиваються за такою схемою: 0-0, с6, ♗bd7 потім, як правило, самі б'ють на с4 і намагаються провести с6-с5 або е6-е5, щоб розбити центр білих.

Захист Тарраша



Рисунок 1.59 – Ферзевий гамбіт. Захист Тарраша

1. d4 d5 2. c4 e6 3. ♘c3 c5 (рис. 1.59). Чорні відразу ж наносять контрудар у центрі. Зазвичай гра далі йде приблизно так: 4. ed cd 5. ♘f3 ♘с6 6. g3 ♘f6 7. ♙g2 ♚e7 8. 0-0 0-0 9. dc ♙:c5, і виникає позиція з ізольованим пішаком у чорних.

Слов'янський захист



Рисунок 1.60 – Ферзевий гамбіт. Слов'янський захист

2. ... c6 (рис. 1.60). Тут слон залишається відкритим, але у коня віднімається поле c6. Також у багатьох варіантах чорні можуть узяти пішака на c4 і погрожувати підкріпити його ходом b5. І знову гра може прийняти абсолютно різні напрями.

Розмінний варіант

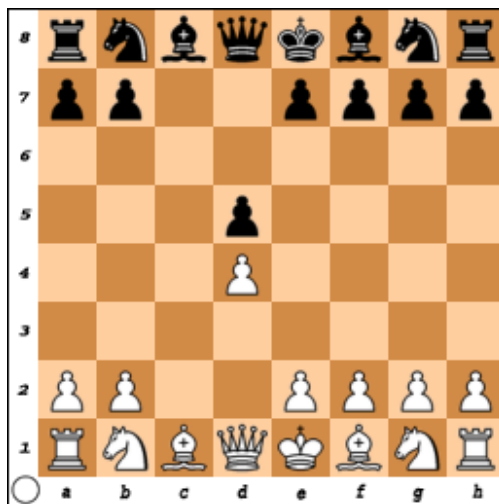


Рисунок 1.61 – Слов'янський захист. Розмінний варіант

1. d4 d5 2. c4 c6 3. cd cd (рис. 1.61). Спокійний і досить нешкідливий для чорних варіант, адже проблема коня b8 вирішується. Партія далі розвивається приблизно так: 4. ♘c3 ♘f6 5. ♘f3 ♘c6 6. ♙f4 ♙f5 7. e3 e6. Усе симетрично, у білих мікроперевага за рахунок першого ходу. Але найбільш вірогідний результат партії в цьому варіанті між сильними і рівними суперниками – нічия.

Варіант «4. ... dc»



Рисунок 1.62 – Слов'янський захист. Варіант «4. ... dc»

1. d4 d5 2. c4 c6 3. ♘c3 ♗f6 4. ♗f3 dc (рис. 1.62). І далі 5. a4 ♕f5. Чорні наполягають на розвитку слона с8 до ходу еб, але є і мінус – здача центра білим. Відразу грати 4. ... ♕f5 дещо неприємно із-за 5. ♖b3.

Варіант Чебаненко



Рисунок 1.63 – Слов'янський захист. Варіант Чебаненко

1. d4 d5 2. c4 c6 3. ♘c3 ♗f6 4. ♗f3 a6 (рис. 1.63). Чорні хочуть зіграти b5 і захопити білі поля. Можна відповідати по-різному, але найпринциповіше, мабуть, 5. c5, фіксуєчи слабкість поля b6.

Варіант Ботвинника

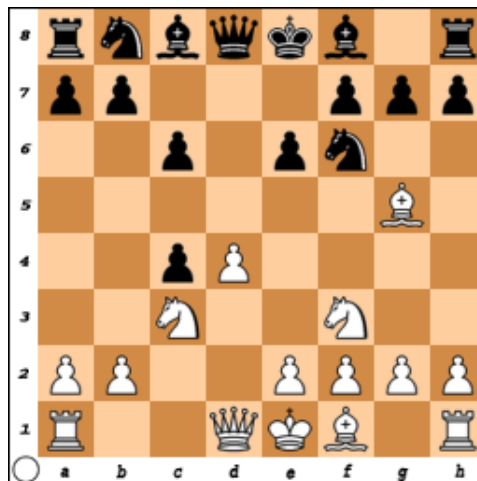


Рисунок 1.64 – Слов'янський захист. Варіант Ботвинника

1. d4 d5 2. c4 c6 3. ♘c3 ♗f6 4. ♗f3 e6 5. ♕g5 dc (рис. 1.64). Чорні нахабно з'їдають пішака, білі у відповідь займають центр: 6. e4 b5 7. e5 h6 8. ♕h4 g5 9. ♗:g5 hg 10. ♕:g5 ♗bd7 11. ef ♕b7. Потім чорні рокіруються в довгу сторону і

намагаються використувати свою пішакову масу. Виникає дуже гостра, нестандартна боротьба.

Московський варіант

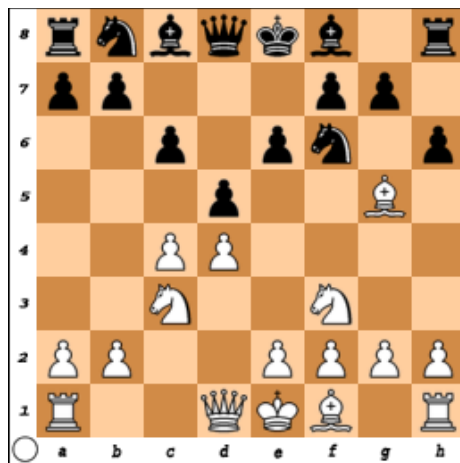


Рисунок 1.65 – Слов'янський захист. Московський варіант

1. d4 d5 2. c4 c6 3. ♘c3 ♞f6 4. ♞f3 e6 5. ♚g5 h6 (рис. 1.65). Не бажаючи вплутуватися в ускладнення у варіанті Ботвинника, чорні нападають на слона. Далі після розміну на f6 гра набуває спокійного характеру, якщо тільки білі не відступають на h4, тоді буде перевага у чорних.

Антимосковський гамбіт



Рисунок 1.66 – Слов'янський захист. Антимосковський гамбіт

1. d4 d5 2. c4 c6 3. ♘c3 ♞f6 4. ♞f3 e6 5. ♚g5 h6 6. ♚h4 dc 7. e4 g5 8. ♚g3 b5 (рис. 1.66). У білих компенсація за пішака, завдяки сильному центру і перевазі в розвитку. Має відбутися складна боротьба.

Меранський варіант



Рисунок 1.67 – Слов'янський захист. Меранський варіант

1. d4 d5 2. c4 c6 3. Nc3 Nf6 4. Nf3 e6 5. e3 Nbd7 6. Qd3 (рис. 1.67). Білі не бажають йти в гострі варіанти з Qg5 . У позиції на діаграмі чорні користуються ходом Qd3 і виграють темп: 6. ... dc 7. Qc4 b5 8. Qd3 Qb7 . Далі їх план зіграти a6 і c5, борючись за центр і відкриваючи слона. Білі у відповідь насувають пішаки в центрі.

Антимеранський варіант



Рисунок 1.68 – Слов'янський захист. Антимеранський варіант

1. d4 d5 2. c4 c6 3. Nc3 Nf6 4. Nf3 e6 5. e3 Nbd7 6. Qc2 (рис. 1.68). Білі хитрують, бажаючи побити на c4 в один прийом. Але чорні теж не зобов'язані відразу мінятися, а можна зробити корисний хід типу Qd6 .

Як бачите, більшість варіантів ферзевого гамбіту складаються з позиційного маневрування. Тому для початківців це, можливо, не найпростіший дебют. Щоб добре грати ферзевий гамбіт, бажано також знати багато дрібних нюансів, точні порядки ходів і мати терпіння в подальшій грі. Це стосується як білих, так і чорних. У цій статті перелічені тільки найосновніші варіанти ферзевого гамбіту. На кожного з них написано, без перебільшення, десятки, а то і сотні книг дебютної теорії. Утім, головне засвоїти спочатку основні плани, нюанси стануть зрозумілі з досвідом і подальшим вивченням.

1.5.8 Староіндійський захист

Якщо ви шукаєте простий, але дієвий спосіб гри за чорних у відповідь на будь-який хід білих окрім 1. e4, то ясно варто звернути увагу на Староіндійський захист. Цей дебют виходить після ходів 1. d4 ♘f6 2. c4 g6 3. ♘c3 ♚g7 4. e4 d6 (рис. 1.69).



Рисунок 1.69 – Староіндійський захист

Чорні віддають центр, уникаючи негайного контакту, але розраховують контратакувати підриваннями c5 або e5 пізніше. У розпорядженні білих багато способів розвитку. Зазначимо основні.

1.5.8.1 Атака чотирьох пішаків

5. f4 (рис. 1.70). Має загрозливий вид. Білі хочуть знести з дошки суперника своєю пішаковою лавиною. Але не усе так сумно для чорних. Після зразкового варіанта 5. ... 0-0 6. ♘f3 c5 7. d5 (У разі 7. dc ♚a5! чорні беруть на c5 ферзем з активною грою, оскільки білі не встигають узяти на d6 через загрози

♖:e4) 7. ... e6 8. ♕e2 ed 9. ed ♕g4 10. 0-0 ♖bd7 11. h3 ♕:f3 12. ♕:f3 ♖e8 у чорних комфортний розвиток, а пішаки білих далі доки не йдуть.



Рисунок 1.70 – Староіндійський захист. Атака чорних пішаків 5. f4

1.5.8.2 Система Земіша

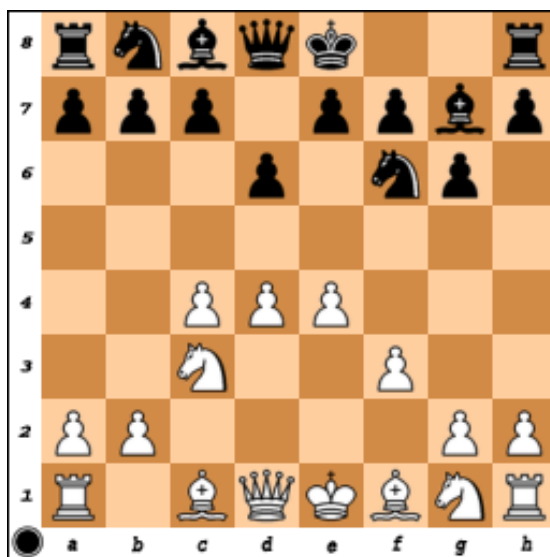


Рисунок 1.71 – Староіндійський захист. Система Земіша

5. f3 (рис. 1.71). Основна ідея білих – зіграти ♕e3, ♖d2, 0-0-0 і потім здійснити типову атаку на фіанкетто при різнобічних рокировках: ♕h6, h4, g4, h5 і так далі. У чорних широкий вибір планів у відповідь. Після рокировки можна грати ♖c6 або c6, ab, b5 або готувати підривання c5. А найстаріший, перевірений метод такий: 5. ... 0-0 6. ♕e3 e5 7. d5 ♖h5 8. ♖d2 f5 і так далі.

1.5.8.3 Класична система



Рисунок 1.72 – Староіндійський захист. Класична система

5. ♘f3 (рис. 1.72). Білі роблять розумний розвиваючий хід. Далі гра зазвичай йде так: 5. ... 0-0 6. ♙e2 e5 7. 0-0 (якщо білі двічі беруть на e5, то після ♘:e4 чорні відіграють пішака – цей трюк проходить у багатьох варіантах Староіндійського захисту) 7. ... ♘c6 8. d5 ♘e7 (рис. 1.73).

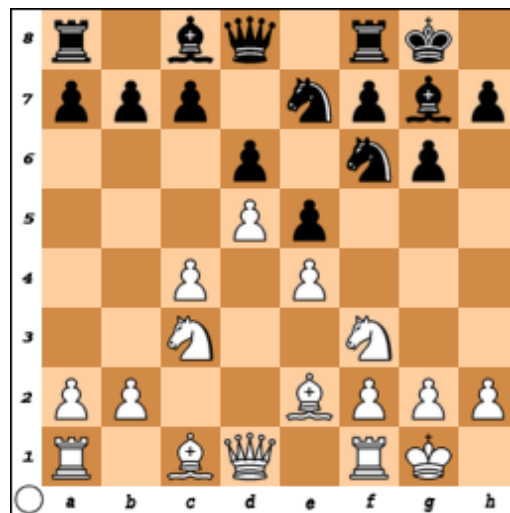


Рисунок 1.73 – Староіндійський захист. Класична система

Цей варіант один з найпопулярніших і найбільш принципових у Староіндійському захисті для двох кольорів. Основні плани сторін такі. Білі намагатимуться використовувати свою просторову перевагу на ферзевому фланзі, підриваючи чорних за допомогою b4 і c5. Кінь f3 йде через d2 на c4 (після c5) або через e1 на d3. Слон виходить на a3 або e3. У якийсь момент білі можуть побити на d6 і атакувати слабого пішака, а також намагатися вторгнутися по вертикалі c.

План чорних – відвести коня f6 на h5, e8 або d7, зіграти f5 і повернутися конем на f6. Після того, як білі закріплять центр за допомогою f3 чорні грають f4 і здійснюють пішаковий штурм рокіровки білих: g5, h5, g4 и так далі. Такий рух пішаків від власного короля не так небезпечний при закритому центрі. У цьому варіанті чорні часто віддають на розтерзання свій ферзевий фланг, роблячи ставку тільки на відчайдушну атаку. Стратегія ризиківана, але нерідко спрацьовує.

1.5.8.4 Система Авербаха

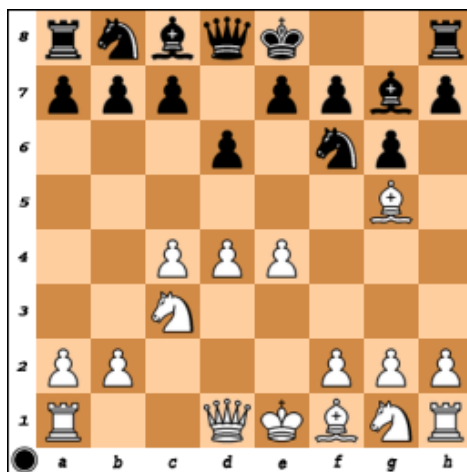


Рисунок 1.74 – Староіндійський захист. Система Авербаха

5. ♔g5 (рис. 1.74). Ідея білих у тому, що в разі стандартної гри чорних на підірвання e5 кінь f6 виявиться під зв'язкою і провести f5 буде непросто. Але є й інші плани, наприклад: 5. ... 0-0 6. ♗d2 c5 7. d5 e6 8. ♕d3 ed 9. cd ♞bd7 і так далі.

1.5.8.5 Система «5. h3»



Рисунок 1.75 – Староіндійський захист. Система «5. h3»

5. h3 (рис. 1.75). Гнучкий хід. Корисно прикрити поле g4 від наскоків коня, щоб розвинути слона на e3. Чи іноді білі не проти зіграти g2-g4, щоб перешкодити підриванню f5. Основний план за чорних стандартний для Староіндійського захисту – e7-e5 після рокировки.

1.5.8.6 Система фіанкетто



Рисунок 1.76 – Староіндійський захист. Система фіанкетто

1. d4 ♘f6 2. c4 g6 3. ♘c3 ♕g7 4. g3 (рис. 1.76). Спокійна позиційна система. Фіанкетто у відповідь надійніше захищає позицію рокировки і робить пішаковий наступ чорних на королівському фланзі менш привабливим. Можливий розвиток подальших подій : 4. ... 0-0 5. ♕g2 d6 6. ♘f3 ♘bd7 7. 0-0 e5 8. e4 c6 9. h3 ♖e8 10. ♕e3 ed 11. ♘:d4 ♘c5 12. ♚c2 a5 – у білих трохи більше простору, але позиція чорних дуже міцна.

Величезний плюс Староіндійського захисту в тому, що його можна грати на будь-який перший хід білих окрім e4. Не потрібно вчити окремо, як реагувати на 1. d4, Англійський початок (1. c4), дебют Реті (1. ♘f3) і так далі. Ви просто фіанкетуйте свого слона і потім контратакуєте центр тим або іншим способом залежно від того, яку побудову обирають білі. У результаті виходять бойові асиметричні позиції, у яких чорними легше грати на перемогу, чим у «правильніших» дебютах, на кшталт ферзевого гамбіту. Але, зрозуміло, нічого не буває безкоштовно. Центр є центр, і сильний суперник може задавити, так і не надавши змоги розгорнутися контргрі чорних. Проте, Староіндійський захист залишається дуже популярним дебютом на усіх рівнях, у тому числі гротмейстерському.

2 ТАКТИЧНІ І СТРАТЕГІЧНІ ПРИЙОМИ В ШАХАХ

Стратегія і тактика - поняття дуже поширені у військовій науці. У шахах вони мають свою специфіку.

Якщо говорити спрощено, то стратегія відповідає на питання «що робити», а тактика «як робити». Стосовно шахів, стратегія включає такі речі:

- оптимальне розставлення фігур і пішаків і взаємодія між ними в конкретній позиції;
- створення слабкостей у таборі супротивника;
- захоплення простору, ключових полів, ліній;
- поліпшення позиції власних фігур і ніяковість фігур супротивника і так далі.

Стратегічний план може включати один або декілька подібних пунктів. У процесі партії він може мінятися. Кінцевим пунктом плану в будь-якій шаховій партії буде атака на короля або прагнення форсувати нічию.

Тактика - це вже сам спосіб виконання тієї або іншої стратегічної операції. Під тактикою мається на увазі комбінаційна гра. Тобто такі ситуації, коли сили суперника вже знаходяться у безпосередньому контакті, нападають один на одного, і доводиться прораховувати варіанти.

Приклади тактичних елементів: подвійний удар, розкритий напад або шах, відвернення, заманювання, перекриття і інші.

У шаховому мистецтві, як стратегія, так і тактика відіграють важливу роль. Можна бути відмінним стратегом, добре відчувати розташування своїх фігур, визначати важливість тих або інших елементів позиції, проводити грамотні маневри, але не врахувати простеньку комбінацію суперника – і усі старання підуть нанівець. І навпаки, відмінно бачити всі загрози, створювати свої, добре рахувати варіанти в гострих позиціях, але без надійної позиційної основи, виграти партію буде дуже складно.

Початкуючому гравцеві краще розпочинати вивчення шахів з тактики.

«Стратегія вимагає роздуму, тактика – проникливого погляду». Це висловлювання відомого нідерландського шахіста – Макса Эйве.

Стратегія органічно пов'язана з тактикою шахової гри, використовує її прийоми для досягнення стратегічних цілей, а також створює структурну основу для завдання тактичних ударів, здійснення комбінацій. Стратегія завжди абстрактна, тоді як тактика – конкретна. Партії, зіграні в руслі стратегічних планів, відносяться до позиційних; зіграні в тактичному стилі – до комбінаційних.

2.1 Тактичні прийоми

2.1.1 Заманювання

Як впливає з назви, заманювання в шахах застосовується, щоб змусити фігуру суперника зайняти певне поле. На рисунку 2.1 білі форсували мат за допомогою заманювання.

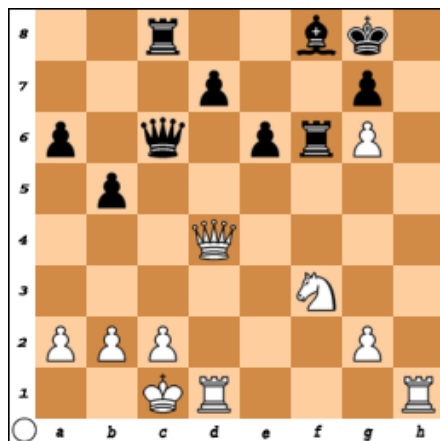


Рисунок 2.1 – Заманювання. Приклад 1

Приклад до рисунка 2.1: 1. ♖h8+!! (заманювання короля на полі h8 під шах ферзем) 1. ... ♔:h8 2. ♗h4+ ♕g8 3. ♗h7#.

Нерідко заманювання в шахах застосовується в поєднанні з іншими тактичними елементами.

1. e4 c5 2. ♘f3 e6 3. d4 cd 4. ♘:d4 a6 (розіграний варіант Паульсена Сіциліанського захисту) 5. ♕f4?? (рис. 2.2).

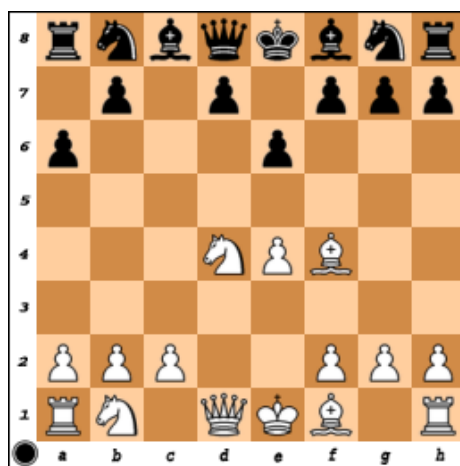


Рисунок 2.2 – Заманювання. Приклад 2

5. ... e5! подвійний удар і заманювання одночасно 6. ♕:e5 ♗a5+ вирішальний подвійний удар, що виграє фігуру. Заманювання часто є присутнім у комбінаціях на спертий мат.

2.1.2 Відволікання

Як випливає з назви, цей тактичний елемент застосовується, якщо потрібно відволікти фігуру суперника від захисту якогось важливого пункту.

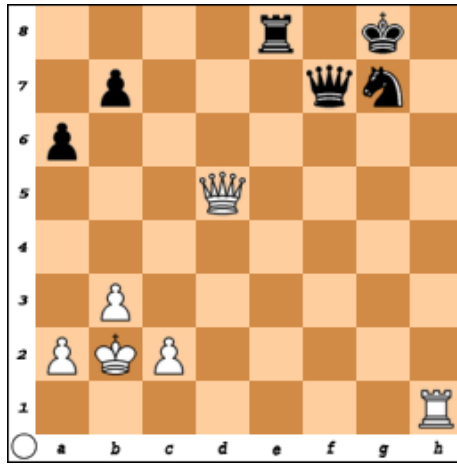


Рисунок 2.3 – Відволікання. Приклад 1

1. ♖h8+! Відбувається відвернення чорного короля від захисту ферзя (рис. 2.3).

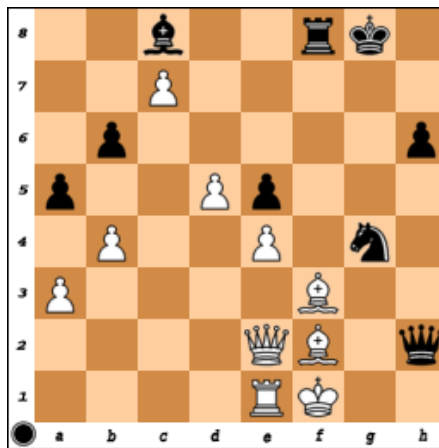


Рисунок 2.4 – Чеховер – Сокольський (Ленінград, 1947)

Приклад до рисунка 2.4: 1. ... ♙a6!! Зв'язка білого ферзя і відволікання останнього від захисту від мату на f2. Не допомагає 2. b5 ♙:b5! Білі здалися.

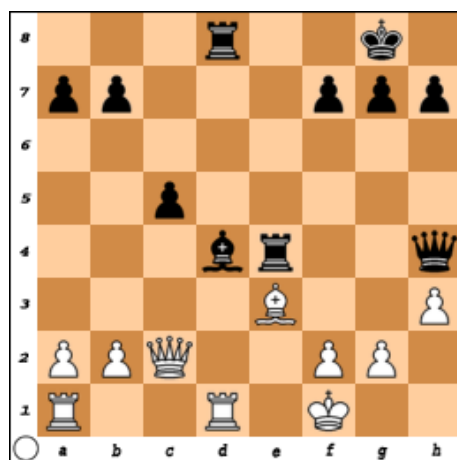


Рисунок 2.5 – Флор – Котов (Пярну, 1947)

Приклад до рисунка 2.5: 1. ♔g5! Подвійний удар на ферзя і туру з відверненням. 1. ... ♚:g5 2. ♚:e4. І у білих зайва якість.

2.1.3 Рентген

Під рентгеном у шахах мається на увазі ситуація, коли далекобійна фігура побічно впливає на поля, розташовані за іншою фігурою. Тобто «просвічує» крізь неї, як рентген. Подивіться на приклади.

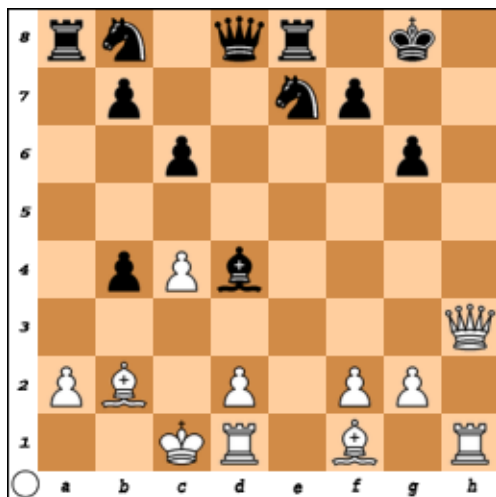


Рисунок 2.6 – Эйве – Ламаний (Роттердам, 1923)

Приклад до рисунка 2.6: слон b2 рентгеном дивиться на поле h8. Білі використовують це таким чином: 1. ♗h8+!! ♔:h8 2. ♖:h8#.

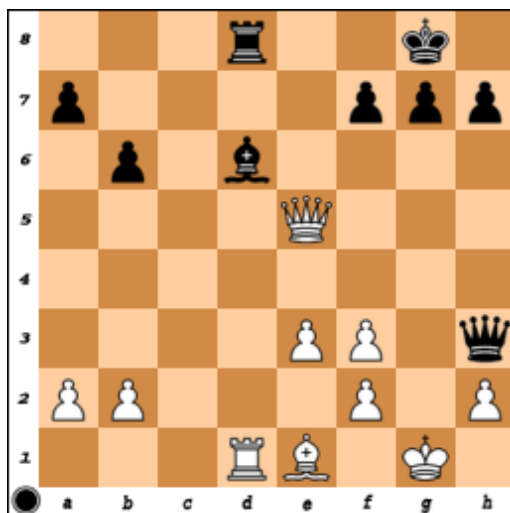


Рисунок 2.7 – Шанади – Погач (Угорщина, 1963)

Приклад до рисунка 2.7: здається, що слон d6 пов'язаний. Але у розпорядженні чорних є красива комбінація. 1. ... ♗:h2+!! Подвійний удар на короля і ферзя. Якщо 2. ♔:h2, то 2. ... ♘:e5+ з відкритим нападом на туру d1, а після 2. ♗:h2 позначається «рентгенівська» дія слона d6 на пункт h2. 2. ... ♘:h2+ 3. ♔:h2 ♖:d1 теж з вирішальною матеріальною перевагою. Білі здалися.

2.1.4 Проміжний хід

У тактичній боротьбі, наприклад при серії розмінів або гострих ходів, нерідко виникають ситуації, коли одна із сторін може з темпом змінити положення своїх фігур для отримання якоїсь вигоди. Цей темповий хід і називається проміжним. Дуже часто проміжний хід є шахом, адже при останньому суперник завжди повинен втрачати час (темп) для захисту короля.

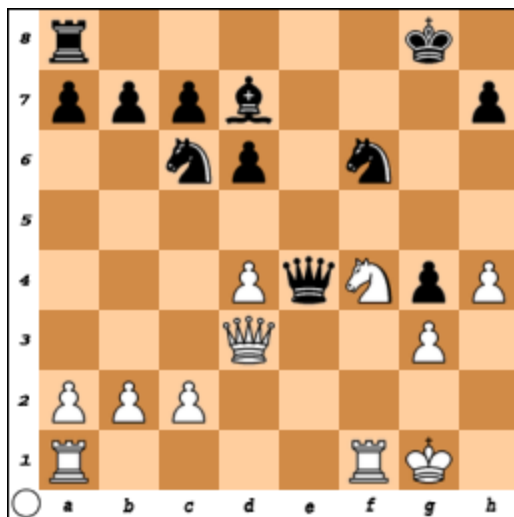


Рисунок 2.8 – Стейниц – Гиршфельд

Приклад до рисунка 2.8: білі зіграли на відвернення ♗h5! Ідея в тому, що ♗:d3, після чого – проміжний хід ♗:f6+, і тільки потім білі візьмуть ферзя пішаком. Чорні неминуче втрачають матеріал.

Приклад до рисунка 2.9: 1. ... ♖:g2! відкритий напад на ферзя 2. ♗:f6 ♖:g1+! проміжний хід 3. ♔e2 ♖:e1+ ще один проміжний хід 4. ♖:e1 ♗:f6. І чорні залишаються із зайвим пішаком.



Рисунок 2.9 – Соловійов – Петросян (Москва, 1950)

Проміжний хід - дуже поширений прийом, і його потрібно постійно мати на увазі при розрахунку варіантів.

2.1.5 Відкритий (розкритий) шах

Відкритий шах – це окремий випадок відкритого нападу, при якому об'єктом атаки є король. При цьому фігура, яка пішла з лінії нападу може «безкарно» ставати на будь-яке поле, наприклад, атакуючи інші фігури суперника, адже супротивник повинен у першу чергу захищатися від шаху. У результаті часто можна виграти матеріал.

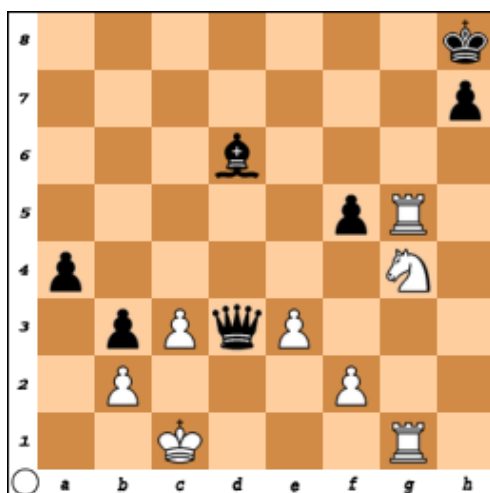


Рисунок 2.10 – Відкритий (розкритий) шах

Приклад до рисунка 2.10: 1. ♖g8+! (заманювання короля на полі g8) 1. ... ♔:g8 2. ♘e5+! І білі виграють ферзя. Кінь «відкрив» шах тури g1, сам встав на бите слоном поле, але суперник не може цим скористатися.

У разі, якщо фігура, яка пішла з лінії нападу на короля, також оголошує шах, то виходить подвійний шах. Захист від нього тільки один – піти королем. Подвійний шах – дуже дієвий прийом в атаці.

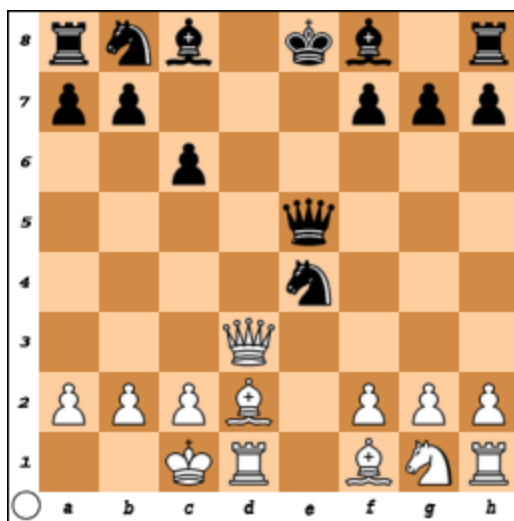


Рисунок 2.11 – Рети – Тартаковер (Відень, 1910)

Приклад до рисунка 2.11: 1. ♔d8+!! ♚:d8 2. ♕g5++ (подвійний шах!) 2. ... ♚e8 3. ♖d8# або 2. ... ♚c7 3. ♕d8#.

Однією з комбінацій, заснованих на відкритому шаху, є мельниця. Нижче наведений найзнаменитіший приклад мельниці в історії шахів. Постраждалою стороною виявився екс-чемпіон світу.

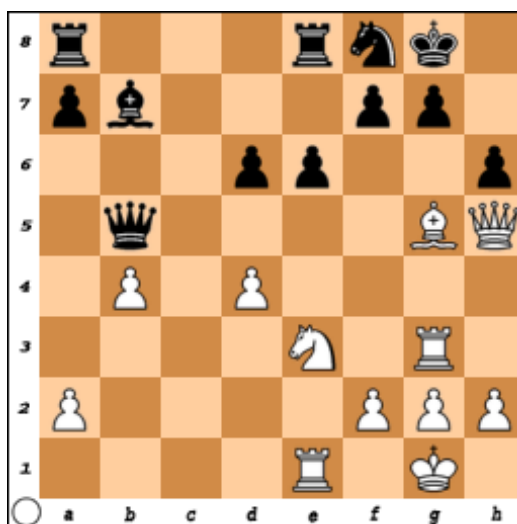


Рисунок 2.12 – К. Торре – Ем. Ласкер (Москва, 1925)

Приклад до рисунка 2.12: 1. ♕f6!! (відкритий напад ціною жертви ферзя) 1. ... ♚:h5 2. ♖:g7+ ♚h8 3. ♖:f7+ ♚g8 4. ♖g7+! (заманюючи короля під черговий розкритий шах) 4. ... ♚h8 5. ♖:b7+ ♚g8 6. ♖g7+ ♚h8 7. ♗g5+ ♚h7

8. ♖:h5 і так далі. Мельниця перемолола багато матеріалу чорних, незабаром білі виграли.

2.1.6 Відкритий (розкритий) напад

При цьому тактичному елементі напад на ворожу фігуру здійснюється в результаті відходу своєї фігури або пішака з лінії нападу. У результаті відкривається атака нашої лінійної фігури на об'єкт супротивника.

1. e4 e6 2. d4 d5 3. e5 c5 4. c3 ♗c6 5. ♗f3 ♝b6 6. ♕d3 cd 7. cd.



Рисунок 2.13 – Відкритий (розкритий) напад. Приклад 1

Приклад до рисунка 2.13: розіграний варіант Французького захисту. Білі поставили пастку. Якщо чорні зіграють зараз 7. ... ♗:d4?? 8. ♗:d4 ♝:d4??, то після 9. ♕b5+! вони втратять ферзя. Білий слон відкрив напад на найсильнішу фігуру з шахом. Чорні вимушені захищатися від останнього і не устигають піти ферзем з лінії удару.

Приклад до рисунка 2.14: у цій позиції чорні здалися, оскільки думали, що втрачають слона d4 через зв'язку. Між тим в їх розпорядженні був ефектний хід ♕g1!!, поєднуючи відкритий напад на ферзя і загрозу мата на h2. Здаватися довелося б білим.

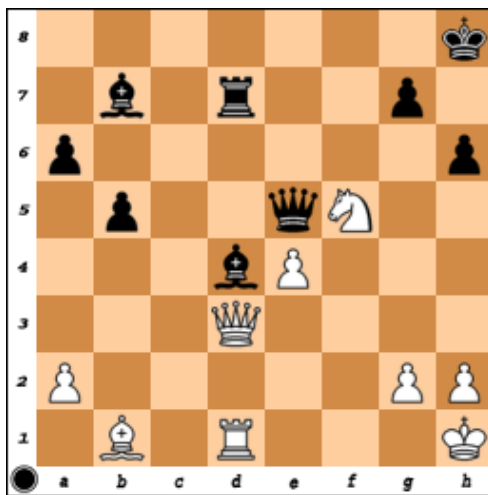


Рисунок 2.14 – Потиль – Мазко (Монте-Карло, 1902)

Взагалі зв'язка до далекобійної фігури в будь-який момент може обернутися відкритим нападом. Слід завжди бути напоготові.

1. d4 d5 2. c4 e6 3. ♘c3 ♘f6 4. ♙g5 ♘bd7 5. cd ed.

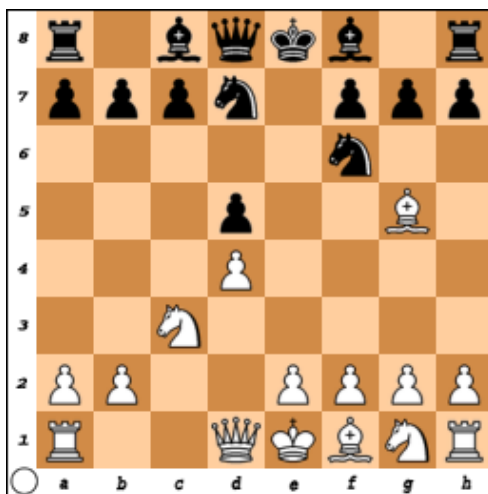


Рисунок 2.15 – Відкритий (розкритий) напад. Приклад 2

Приклад до рисунка 2.15: 6. ♘:d5? Немає виграшу пішака, завдяки зв'язці. 6. ... ♘:d5!! Програш коня з відкритим нападом на слона. 7. ♙:d8 ♘b4+! 8. ♙d2 ♙:d2+ 9. ♙:d2 10. ♙:d8.

Приклад до рисунка 2.16: ця позиція вийшла після 1. d4 d5 2. c4 e6 3. ♘c3 ♘f6 4. e3 ♘b4 5. ♙d2 ♘e4? Останнім ходом чорні допустили помилку. Тепер після 6. ♘:e4! (відкритий напад на слона) 6. ... ♙:d2+ 7. ♘:d2 білі залишаються із зайвою фігурою. Подібна схема відкритого нападу зустрічається досить часто в дебюті і мітельшпілі.

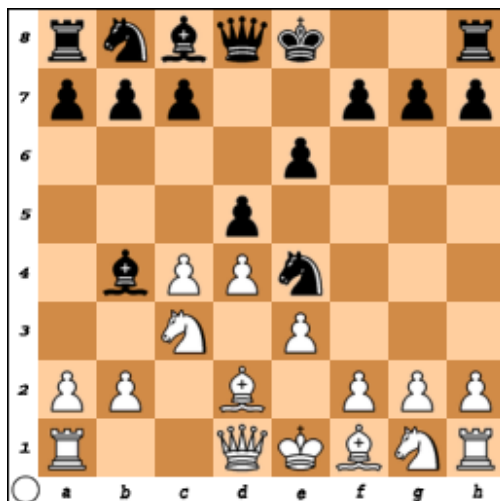


Рисунок 2.16 – Відкритий (розкритий) напад. Приклад 3

2.1.7 Зв'язка і її типи

Зв'язка в шахах - це таке положення, при якому на лінії між атакуючою лінійною фігурою (що зв'язує) і цінною фігурою супротивника (що прикривається) знаходиться ще одна фігура супротивника. Таким чином часто виникають тактичні мотиви для виграшу фігури, яка розташована посередині – «пов'язаної фігури».

Зв'язка в шахах буває декількох типів:

1) *Повна зв'язка.* При повній зв'язці фігурою, що прикривається, є король. Є два види повної зв'язки:

1.1 Абсолютна – пов'язана фігура не може рухатися взагалі: 1. d4 ♘f6 2. c4 e6 3. ♗c3 ♙b4 (рис. 2.17). На дошці стартова позиція дебюту – захист Німцовича. Білий кінь c3 пов'язаний слоном, і не має ходів.



Рисунок 2.17 – Зв'язка і її типи. Приклад 1

1.2 Відносна – пов'язана фігура може рухатися лінією зв'язки.

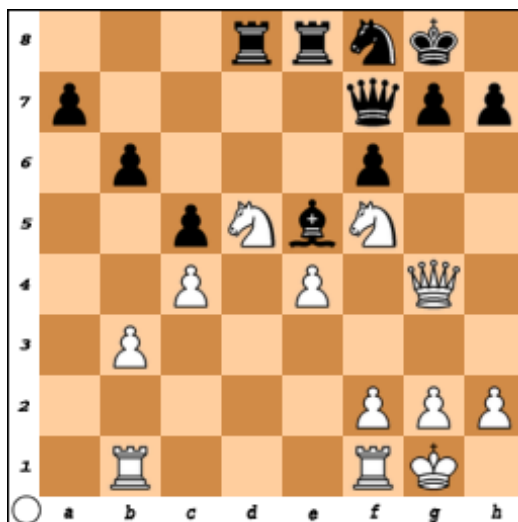


Рисунок 2.18 – Зв'язка і її типи. Приклад 2

Приклад до рисунка 2.18: чорний пішак g7 пов'язаний білим ферзем, але може ходити за вертикаллю. Бити ж він не може, чим білі і користуються.

1. ♖h6+! Чорні втрачають ферзя в результаті подвійного удару.



Рисунок 2.19 – Зв'язка і її типи. Приклад 3

Приклад до рисунка 2.19: ферзь може переміщатися за вертикаллю e, але не піти з неї. Краще, що можуть зробити чорні, це віддати ферзя за туру.

2) *Неповна зв'язка.* При неповній зв'язці фігура, що прикривається, не король, тобто пов'язана фігура ходити може. Розглянемо варіант із слов'янського захисту ферзевого гамбіту: 1. d4 d5 2. c4 c6 3. ♖f3 e6 4. ♖c3 ♖f6 5. ♗g5.



Рисунок 2.20 – Зв'язка і її типи. Приклад 4

Приклад до рисунка 2.20: чорний кінь f6 пов'язаний не повністю. Теоретично їм ходити можна, але робити це не вигідно, оскільки загубиться ферзь d8. Зверніть увагу, подібні зв'язки слонами коней, як в даному прикладі і позиції вище із захисту Німцовича, зустрічаються часто в дебюті! Слон розвивається на активну позицію, попутно сковувавши фігуру суперника. Гра може тривати так: 5. ... dc (варіант Ботвинника) 6. e4 b5 7. e5. Кінь атакований, і здається, що чорні його втрачають. Але настає типова операція звільнення від зв'язки: 7. ... h6! 8. ♔h4 g5! І білі, не можуть з'їсти коня f6 і піти власним слоном одночасно.

2.1.8 Лінійний удар

Лінійний удар (інша назва - наскрізний напад) - тактичний прийом, при якому далекобійна фігура нападає на ворожу, за якою на тій самій лінії розташована ще одна фігура супротивника. Лінійний удар схожий на подвійний удар у шахах - суперникові складно одним ходом врятувати обидві фігури на лінії нападу. Лінійний удар буває двох видів:

1) *Абсолютний* (перший на лінії нападу – король, тобто він зобов'язаний відійти).

Приклад до рисунка 2.21: 1. ♖a8! ♗:g7 (інакше пішак проходить у ферзі)
2. ♖a7+! і наступним ходом білі беруть туру.

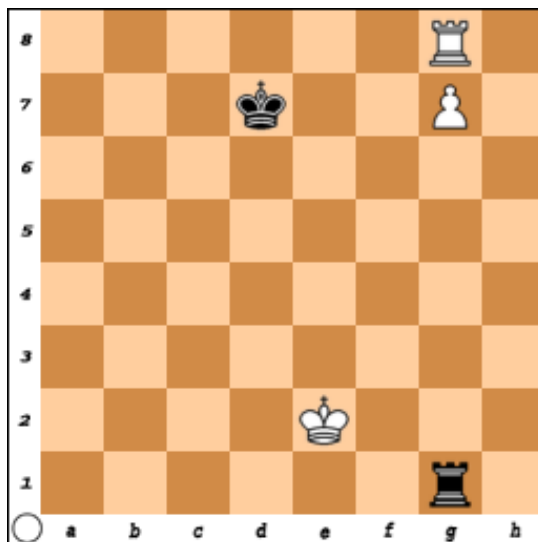


Рисунок 2.21 – Абсолютний лінійний удар

2) Відносний (під ударом звичайні фігури, відходити за правилами необов'язково).

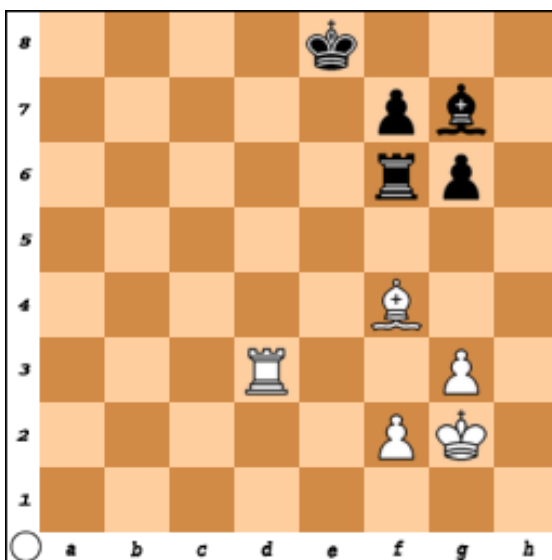


Рисунок 2.22 – Відносний лінійний удар

Приклад до рисунка 2.22: 1. ♖e5! І чорні вимушені віддати якість, інакше загубиться слон.

2.1.9 Подвійний удар

Подвійний удар у шахах - це тактичний елемент, при якому фігура або пішак одночасно нападає на два або більше об'єктів у таборі супротивника.

Це один з найпоширеніших прийомів для виграшу матеріалу. Розглянемо різні приклади подвійних ударів.

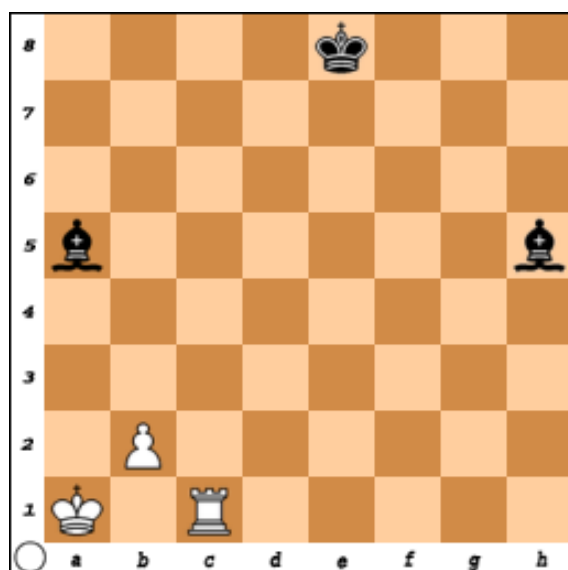


Рисунок 2.23 – Подвійний удар. Приклад 1

Приклад до рисунка 2.23: ходом 1. ♖c5 білі виграють одного із слонів суперника. Один з них може врятуватися, але другий загубиться. Зверніть увагу, якби король білих стояв на b1, то чорні зіграли б 1. ... ♗g6+, а потім відійшли і другим слоном.



Рисунок 2.24 – Крістіансен – Карпов, Вейк-ан-Зее, 1993

Приклад до рисунка 2.24: чорні тільки що необережно зіграли 11. ... ♗d6, поставивши слона на незахищене поле. Після чого 12. ♖d1 з нападом на дві легкі фігури. Рідко, коли трапляється подібний одноходовий позіх.

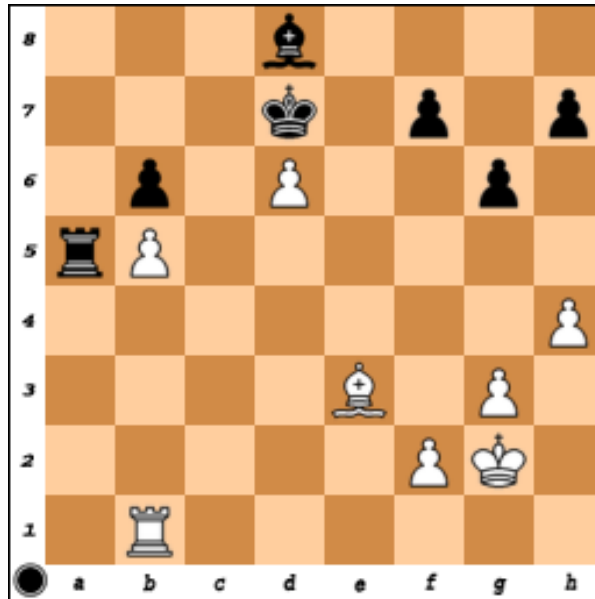


Рисунок 2.25 – Люблінський – Камышов (Москва, 1949)

Приклад до рисунка 2.25: чорні пішли 1. ... ♔:d6? Після чого 2. ♖d1+ Крe7 3. ♜:d8! і чорні здалися, оскільки на 3. ... ♔:d8 білі зіграють 4. ♘:b6+ (подвійний удар!), виграючи туру a5 і залишаючись із зайвою фігурою.

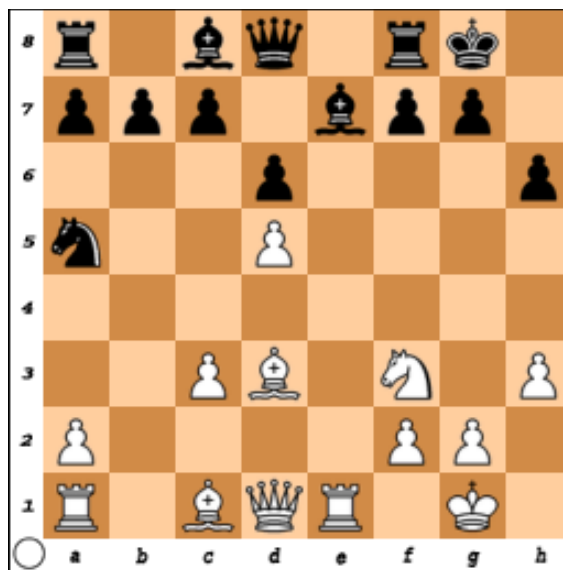


Рисунок 2.26 – Подвійний удар. Приклад 2

Приклад до рисунка 2.26: білі використовують наявність критичних пунктів a5, e7, h7 в таборі чорних. 1. ♙a4! b6 2. ♙e4!, нападаючи на слона, і мата в 1 хід. Не допомагає 2. ... ♜e8, із-за 3. ♙h7+ ♙f8 4. ♙h8#.



Рисунок 2.27 – Подвійний удар. Приклад 3

Приклад до рисунка 2.27: у цій позиції подвійному удару передують заманювання із зв'язкою. 1. ♔b5! ♚:b5 2. ♞:c7+.

До речі подвійний удар конем трапляється досить часто в шахах. Слід пильнувати за цією «стрибучою» фігурою.

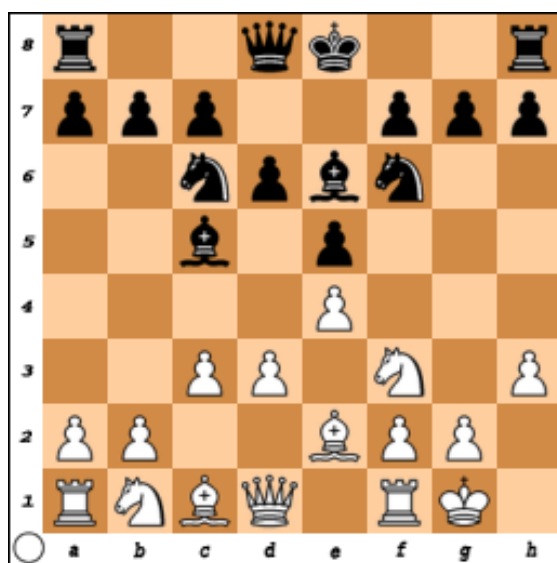


Рисунок 2.28 – Приклад подвійного удару пішаком

Приклад до рисунка 2.28: білі грають 1. d4! Чорнопольний слон вимушений відійти (відразу або після розміну пішаків на d4), і тоді 2. d5, завдаючи подвійного удару.

Подвійний удар конем або пішаком іноді називають вилкою на шаховому слензі.

Король також може завдати подвійного удару. Трапляється таке звичайно в ендшпілі.

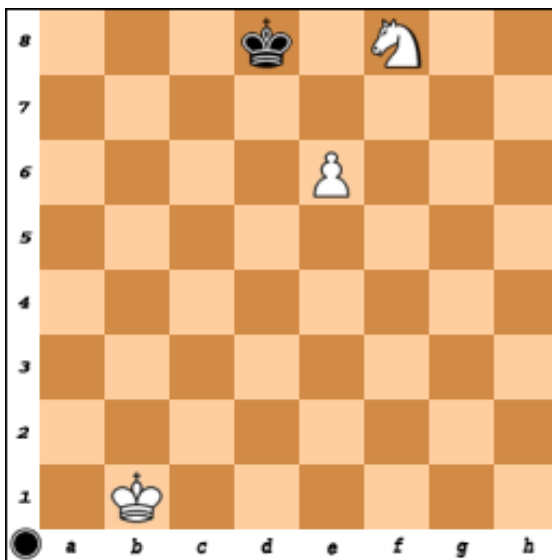


Рисунок 2.29 – Подвійний удар. Приклад 4

Приклад до рисунка 2.29: чорні грають 1. ... ♔e7, нападаючи на коня і пішака. Кінь вимушений піти і чорні забирають пішака, домагаючись нічиєї.

2.1.10 Пат. Скажена фігура

Не завжди метою комбінації є виграш партії. Іноді, особливо якщо супротивник має велику перевагу, межею мрій є нічия. Одним із способів її досягти – загнати себе в положення пата.

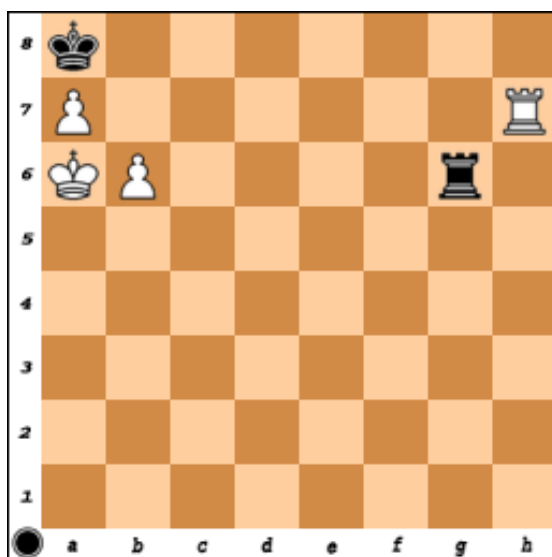


Рисунок 2.30 – Приклад пата

Приклад до рисунка 2.30: здається, що чорним час здаватися. Загрожує ♖h8+, а на ♖g8 і буде мат в 1 хід b7#. Але трапляється несподіване: 1. ... ♜:b6+!! 2. ♔a5 ♜b5+! і так далі. Тура вічно переслідує білого короля, і, якщо її узяти, то виникне пат. Чорні домагаються нічиєї. Фігури, від яких необхідно позбавитися для пата, називають скаженими. Таким чином, у цій позиції в чорних скажена тура.

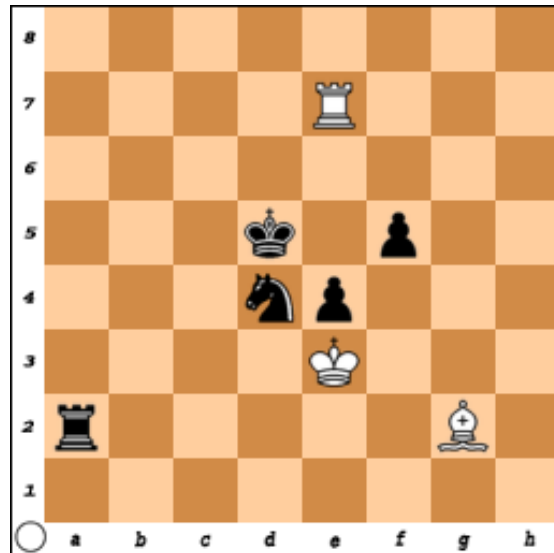


Рисунок 2.31 – Лісіцин – Бондаревський (Ленінград, 1950)

Приклад до рисунка 2.31: білі без двох пішаків, але не все втрачено. 1. ♗:e4+!! fe 2. ♜e5+!! І якщо чорні візьмуть туру, то буде пат. 2. ... ♔d6 3. ♜:e4. З нічиєю.

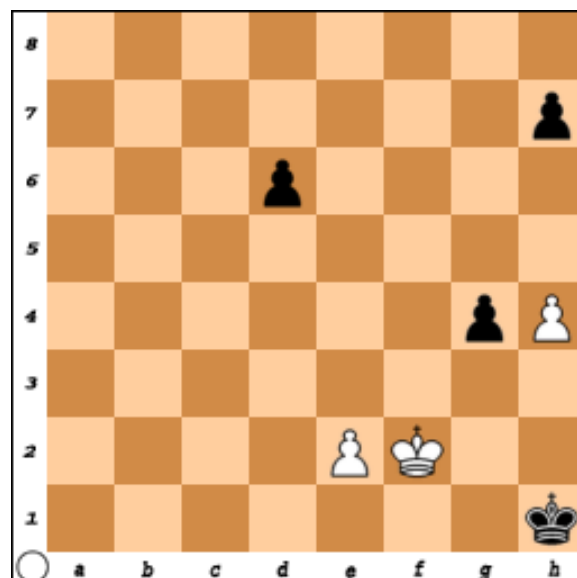


Рисунок 2.32 – Г. Ринк, 1912

Приклад до рисунка 2.32: білі починають і роблять нічию. 1. ♔g3 h5 2. e4 ♔g1 3. e5!! de (пат). На патових ідеях тримається оборона в дуже багатьох закінченнях.

2.2 Стратегічні прийоми

2.2.1 Опорні пункти для фігур

У процесі шахової партії необхідно постійно покращувати позицію власних фігур. Ідеально зайняти своєю фігурою таке поле, звідки суперник не зможе її прогнати. Ці поля називаються опорними. Особливо вигідно, якщо наша фігура, найчастіше кінь, зайняла опорний пункт на половині дошки суперника. Тобто для білих – на 5 горизонталей і вище, для чорних – на 4 і нижче. Такий опорний пункт ще називають форпостом.

1. d4 ♘f6 2. c4 c5 3. d5 e6 4. ♘c3 ed 5. cd d6 6. ♘f3 g6 7. ♘d2 ♙g7 8. ♘c4 0-0 9. ♙g5 h6 10. ♙f4 ♘e8 11. ♚c1 g5 12. ♙d2 b6 13. h4 ♙a6 14. e4 b5 15. ♘e3 b4 16. ♘cd1 ♙:f1 17. ♚:f1.

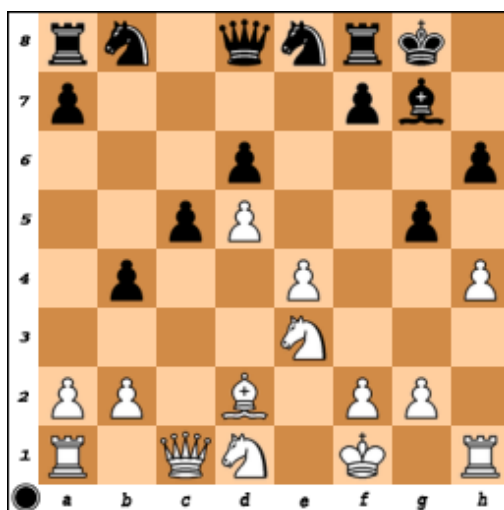


Рисунок 2.33 – Гельфер – Педерсен, 1979

Приклад до рисунка 2.33: оцінимо позицію. У попередній грі чорні допустили грубі позиційні помилки, необережно просунувши свої пішаки b і g. У результаті білі отримали ідеальні опорні пункти c4 і f5 для своїх коней. Слід завжди пам'ятати, що пішаки назад не ходять. Необережне їх просування призводить до утворення таких «дір». Розмін білопольного слона посилив ситуацію чорних. Відсутність рокіровки білих ніяк не позначається, оскільки у них перевага в розвитку, і король у безпеці. Тура на h1 розташована ідеально для атаки. З позиційної точки зору, у білих вирішальна перевага. План гри дуже простий – зайняти поле f5 конем, розкрити лінію h навпроти короля і закінчити партію прямою атакою.

17. ... ♖f6 18. f3 ♗h7 19. ♗f5! Білий кінь тримає під ударом слабкі пішаки d6, h6 і слона. 19. ... ♜f6 20. hg hg 21. ♗:g7 ♜:g7 22. ♗e3 f6 23. ♗f5 ♜d7.

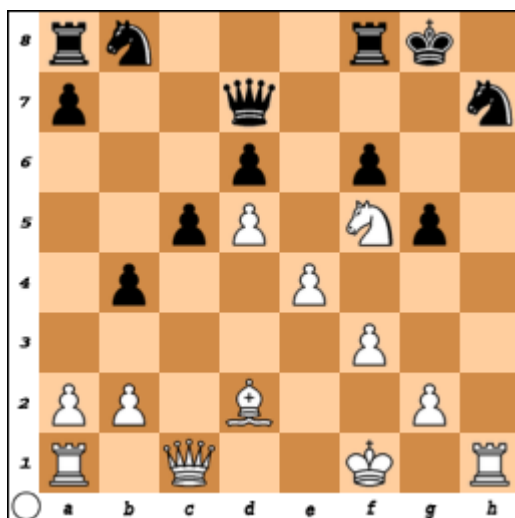


Рисунок 2.34 – Приклад 1 за опорними пунктами для фігур

Приклад до рисунка 2.34: обидва білі коні на полі f5 одночасно не помістяться, тому білі розміняли одного з них на слона, що захищає короля, і другий спрямувався на законний опорний пункт.

24. ♔f2 a5 25. ♜g1! Підтягуючи важкі фігури на відкриту лінію h. 25. ... ♜a7 26. ♜h6 ♜f7 27. ♜h2 ♜a6 28. ♜h1.

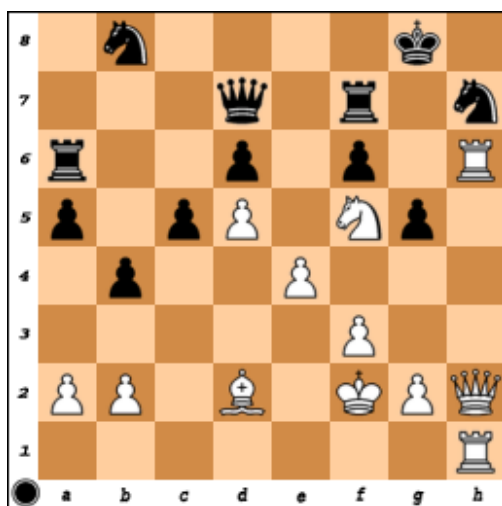


Рисунок 2.35 – Приклад 2 за опорними пунктами для фігур

Приклад до рисунка 2.35: володіння білими пунктом f5 і лінією h повністю паралізує чорних. Від загроз типу ♖h5, з подальшим ♜:h7 і ♗g6+ захисту немає.

Зрозуміло, не завжди усе проходить так успішно. За опорні пункти доводиться боротися: 1. e4 c5 2. ♘f3 d6 3. d4 cd 4. ♗:d4 ♘f6 5. ♘c3 g6 6. ♙e3 ♙g7 7. f3 0-0 8. ♗d2 ♘c6 9. 0-0-0 ♗:d4 10. ♙:d4 ♗a5 11. ♖b1 e5 12. ♙e3 ♙e6 13. a3 ♜fd8 14. ♘b5 ♗a4.

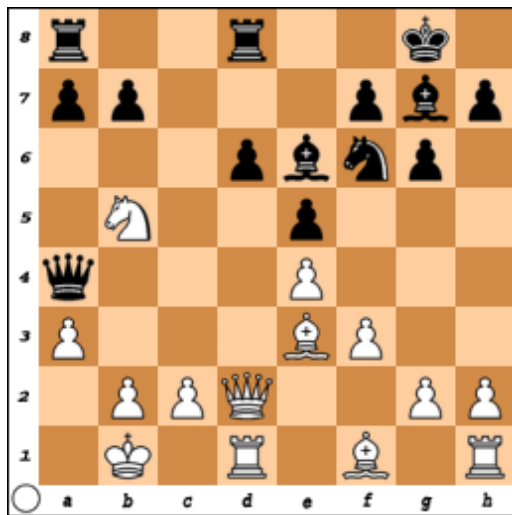


Рисунок 2.36 – Болеславський – Лісіцин, 1956

Приклад до рисунка 2.36: розіграно варіант дракона Сіциліанського захисту. Зараз ходом 15. ♘c7 білі могли виграти якість, тому що загрожує також ♙b5 з упійманням ферзя. Але після 15. ... ♗c6 16. ♘:a8 d5! чорні отримують контргру в центрі. Білі вибирають більш позиційний шлях: 15. c4! Перешкоджаючи звільняючому прориву d6-d5. Може здатися, що пішак під боєм. 15. ... ♙:c4 16. ♘c3 ♗b3 17. ♙:c4 ♗:c4 18. ♙g5! ♗e6 19. ♙:f6! ♗:f6 20. ♘d5.

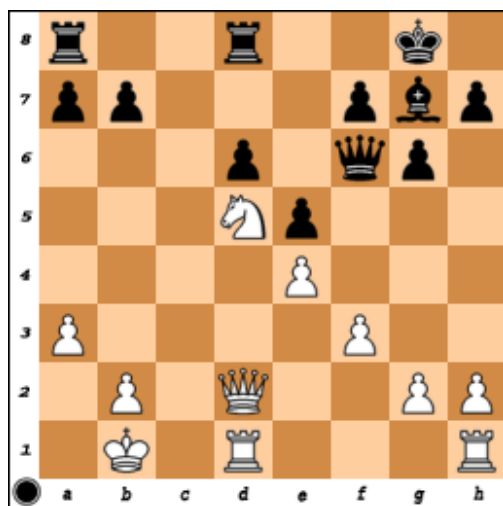


Рисунок 2.37 – Приклад 3 за опорними пунктами для фігур

Приклад до рисунка 2.37: провівши серію грамотних розмінів, білий форсований отримав розкішну позицію. Їх кінь займає «вічний» форпост d5. Чорні залишилися з поганим слоном g7 і без натяку на контргру. І все це ціною одного лише пішака. Подальша атака проходить впевнено: 20. ... ♖h4 21. ♗e2 ♕f8 22. ♗f1 ♖ac8 23. g3 ♗g5 24. h4 ♗h6 25. g4 g5 26. hg ♗:g5 27. ♖h5 ♗g6 28. g5! Тура недоторканна через подвійний удар на f6. 28. ... h6 29. ♖:h6! А тепер – через шах на e7. 29. ... ♗:g5 30. ♖h5. І білі важкі фігури неминуче пошматують чорного короля за відкритими вертикалями g і h: 1. d4 ♗f6 2. c4 e6 3. ♗c3 ♕b4 4. e3 c5 5. a3 ♕:c3+ 6. bc ♗c6 7. ♕d3 0-0 8. ♗e2 b6 9. e4 ♗e8 10. ♕e3 d6 11. f4 f5 12. 0-0 ♗a5 13. ♗g3 g6 14. e5 ♕a6 15. ♗e2.



Рисунок 2.38 – Алоні – Матанович, 1966

Приклад до рисунка 2.38: здається, що у білих велика перевага. У них центр і багато простору, а єдина слабкість у вигляді здвоєних пішаків захищена. Але у розпорядженні чорних є відмінна операція зі створення опорних пунктів: 15. ... cd! 16. cd d5! 17. cd ♕:d3 18. ♗:d3 ♗:d5.

Приклад до рисунка 2.39: чорні добилися величезного прогресу. Вони створили для своїх фігур опорні пункти d5 і c4, залишили білих з поганим слоном, організували міцну блокаду по білих полях. Від висуненого пішака e5 великого толку немає. Грати білими таку позицію дуже неприємно та незручно. Далі чорні неспішно посилюють свою позицію за відсутності контргри з боку суперника: 19. ♖ac1 ♖f7 20. ♗c3 ♗c7 21. ♖b1 ♗d7 22. ♗e2 ♗d5 23. ♖c2 ♖c8 24. ♕d2 ♖:c2 25. ♗:c2 ♗c6 26. ♗:c6 ♗:c6 27. ♗f2 ♖c7 28. ♖b3 a5 29. g3 ♗ce7 30. ♗c3 ♖c4 31. ♗:d5 ♗:d5 32. ♖d3 ♗f7.

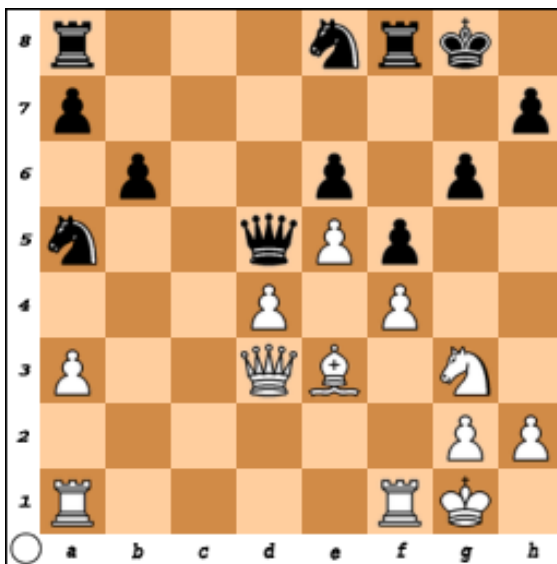


Рисунок 2.39 – Приклад 4 за опорними пунктами для фігур

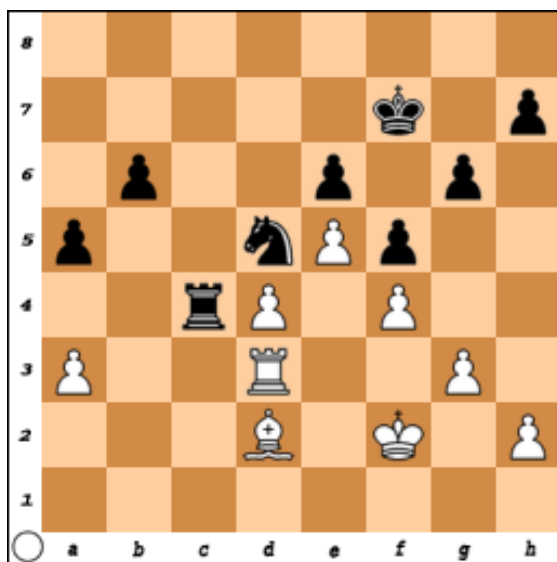


Рисунок 2.40 – Приклад 5 за опорними пунктами для фігур

Приклад до рисунка 2.40: з кожним розміном положення білих ставало все гірше. Тепер їх позиція зовсім безнадійна. Чорні перекладають короля на ферзевий фланг і проводять пішака b у ферзі. Потужна білопольна блокада повністю паралізує білих: 33. ♔e2 ♕e7 34. ♘e3 ♖c2+ 35. ♘d2 ♕d7 36. ♖d1 ♖c4 37. ♘e1 ♕c6 38. ♘d2 ♕b5 39. ♘e1 ♕a4 40. ♘d2 b5 41. ♘e1 b4 42. ab ab 43. ♘d2 b3 44. ♘c1 ♖c2 45. ♘d2 ♕a3 46. ♘c1+ ♕a2 47. ♖d2 ♖:d2+ 48. ♕:d2.

Як бачите, заняття фігурами опорних пунктів дуже заважає супротивникові. Захоплення опорних пунктів для своїх фігур - одне з основних завдань у стратегічній боротьбі.

2.2.2 Перевага в розвитку

Розвиток усіх фігур – одно з основних правил успішної гри в шахи. Це очевидно і загальновідомо, але проте цим принципом часто нехтують. Новачки – через боязкість або безпечність, сильніші шахісти – через прагнення використовувати «конкретні особливості позиції». І найчастіше покарання не примушує себе чекати. Розберемо партію, у яких одна із сторін отримала велику перевагу в розвитку.

1. e4 g6 2. d4 ♗g7 3. ♘c3 d6 4. ♞f3 c6.

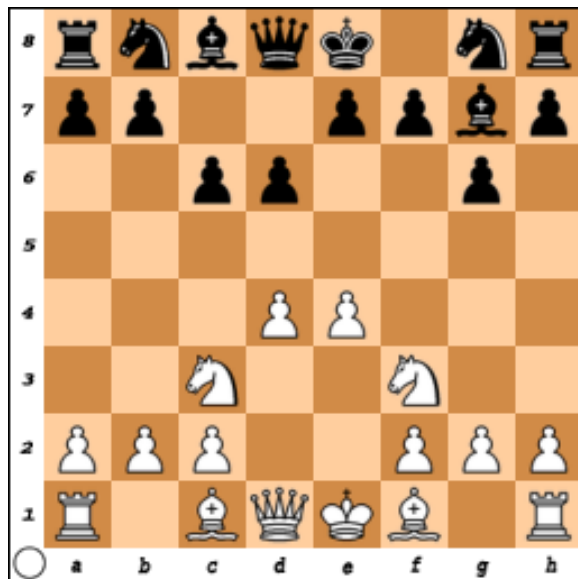


Рисунок 2.41 – Таль – Трингов, 1964 (захист Уфимцева)

Приклад до рисунка 2.41: чорні розігрують дебют дуже провокаційно. Вони добровільно віддали центр, з 4 перших ходів 3 – скромні ходи пішаками на одно поле вперед. Ідея в тому, щоб заманити суперника і контратакувати, але тут можна легко перевернути міри.

5. ♗g5 ♞b6 6. ♜d2 ♞:b2 7. ♖b1 ♜a3.

Приклад до рисунка 2.42: замість того, щоб нарешті почати розвивати легкі фігури, чорні вирішили витратити ще декілька ходів, щоб забрати пішака b2. Вони хочуть застатися матеріалом і сподіваються відбити атаку білих. Доречно зауважити, Михайло Таль – на той момент экс-чемпіон світу і гросмейстер, відомий своїм найбільш гострим стилем гри і блискучим комбінаційним талантом – найгірший тип суперника, проти якого можна розраховувати на успіх подібної стратегії. Зрозуміло, Таль навіть не став захищати пішака, а з радістю скористався шансом розвинути ініціативу: 8. ♗c4 ♞a5 9. 0-0 e6 10. ♖fe1 a6 11. ♗f4 e5 12. de de.

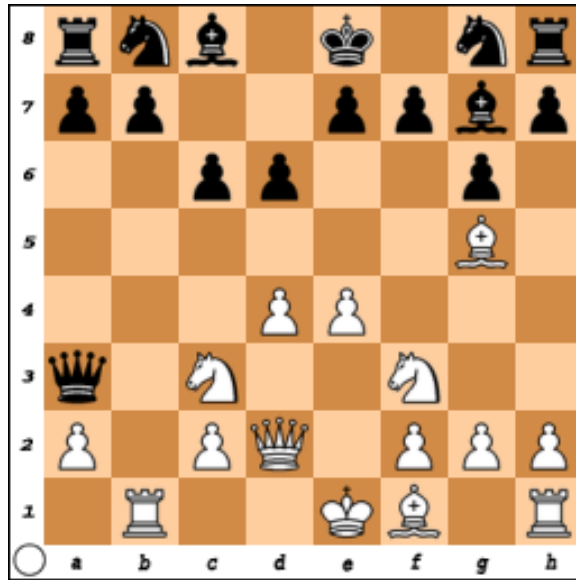


Рисунок 2.42 – Приклад за перевагою в розвитку 1

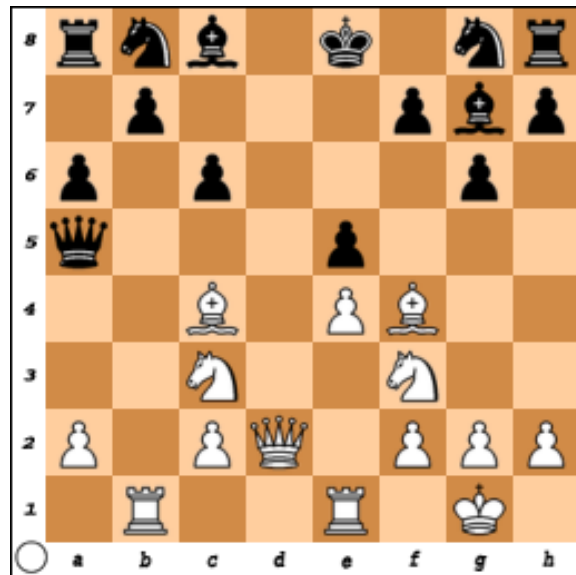


Рисунок 2.43 – Приклад за перевагою в розвитку 2

Приклад до рисунка 2.43: поглянемо на позицію. У білих розвинені усі фігури, у чорних тільки 2, їх король – у центрі. І ціною тому – усього лише один пішак. Недивно, що білі можуть завершити партію прямою атакою на короля. Тут слід зробити важливе зауваження. Білі не лише можуть, але і повинні атакувати якнайшвидше! Перевага в розвитку – явище тимчасове. Якщо дати чорним спокійно зробити декілька розвиваючих ходів – ♖bd7, ♗f6, 0-0 і так далі – то від переваги білих не залишиться і сліду, і в чорних дійсно буде просто зайвий пішак: 13. ♔d6!! ♕:c3. На 13. ... e4, після чого 14. ♗d5! з чарівними загрозами. Коня не можна брати пішаком із-за смертельного розкритого шаха за лінією e.

14. ♖ed1 ♘d7 15. ♕:f7+! ♕:f7 16. ♘g5+ ♔e8 17. ♗e6+. І чорні здалися, оскільки отримують мат: 17. ... ♘e7 18. ♗f7+ ♔d8 19. ♘e6# або 17. ... ♔d8 18. ♘f7+ ♔c7 19. ♗d6#.

Наступна знаменита партія була зіграна в матчі СРСР - Збірна світу на першій дошці. 1. b3 e5 2. ♕b2 ♘c6 3. c4 ♘f6 4. ♘f3 e4 5. ♘d4 ♕c5 6. ♘:c6 dc 7. e3 ♕f5 8. ♗c2 ♗e7 9. ♕e2 0-0-0 10. f4 ♘g4 11. g3.



Рисунок 2.44 – Ларсен – Спаський, 1970 (дебют Ларсена)

Приклад до рисунка 2.44: Бент Ларсен розіграв свій фірмовий екстравагантний дебют. Чемпіон світу Борис Спаський простими ходами по центру добився великої переваги в розвитку. Правда білі хочуть відкинути коня шляхом h3, потім зіграти Кс3, 0-0-0, і у них буде нормальна гра. Тому потрібно кувати залізо, доки гаряче. Спаський пускає до бою пішака h, щоб розкрити королівський фланг білих: 11. ... h5! 12. h3 h4!! Чорні залишають коня під боєм. 13. hg hg 14. ♖g1.



Рисунок 2.45 – Приклад за перевагою в розвитку 3

Приклад до рисунка 2.45: 14. ... ♖h1!! Ціль задуму – чорний пішак проскакує у ферзі. 15. ♖:h1 g2 16. ♖f1 (чи 16. ♖g1 ♗h4+ 17. ♔d1 ♗h2 і так далі) 16. ... ♗h4+ 17. ♔d1 gf♗+. Білі здалися із-за 18. ♕:f1 ♕:g4+ 19. ♔c1 ♗e1+ 20. ♗d1 ♗:d1#.

1. d4 g6 2. e4 d6 3. ♗c3 ♕g7 4. f4 c6 5. ♗f3 ♕g4 6. ♕e3 ♗b6 7. ♗d2 ♗f6 8. ♕e2 d5 9. e5 ♗fd7 10. 0-0-0 ♗a5.

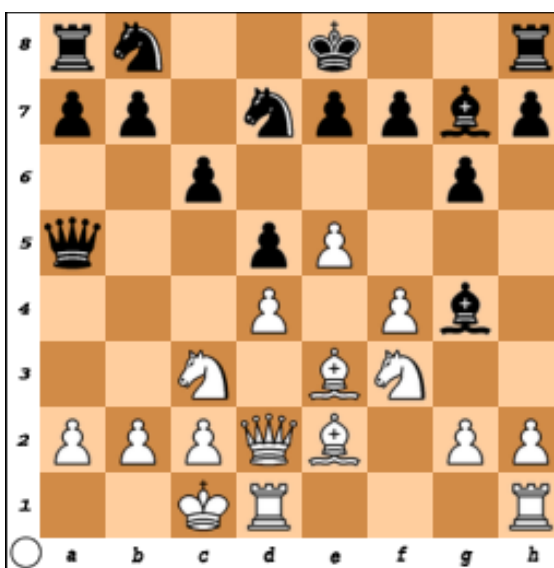


Рисунок 2.46 – Широу – Штангль, 1989 (захист Уфімцева)

Приклад до рисунка 2.46: знову пасивний дебют з боку чорних, і білі отримали перевагу в розвитку. Зараз один з логічних планів – насувати пішаки королівського флангу : 11. h3 ♕:f3 12. ♕:f3 і далі g4, f5 і так далі. Але це може виявитися занадто повільним, адже і в чорних є контратакуючі ідеї: b7-b5-b4, ♗d7-b6-c4. Тому білі поспішають застосувати більш сильнодіючі засоби. 11. ♗g5 ♕:e2 12. ♗:e2 h6.

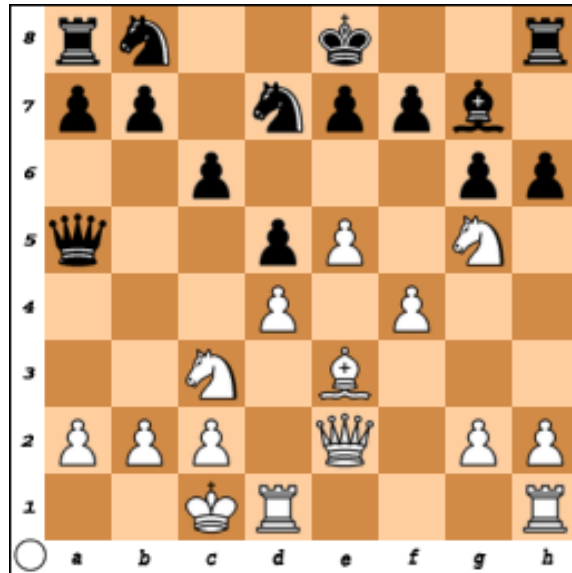


Рисунок 2.47 – Приклад за перевагою в розвитку 4

Приклад до рисунка 2.47: 13. ♘:f7!! Виводячи короля на прогулянку, поки фігури чорних залишаються на останньому рядку. 13. ... ♔:f7 14. f5! gf 15. ♖h5+ ♔g8 16. ♖df1 e6 17. g4! Типовий прийом в атаці – розкриття ліній навпроти короля. 17. ... ♗d8 18. gf ef 19. ♖hg1 ♗e7.

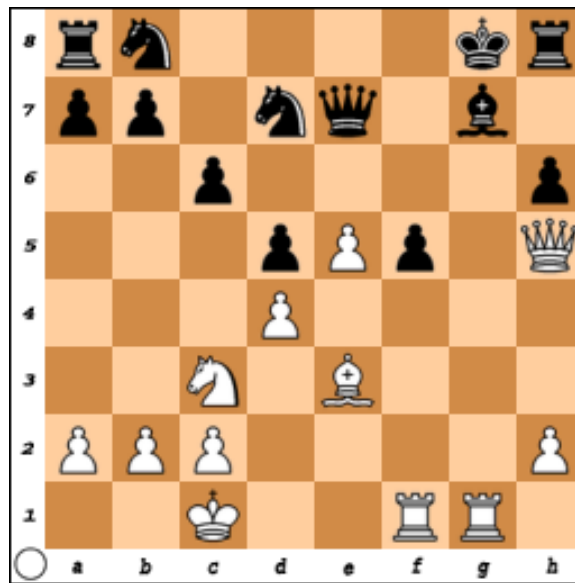


Рисунок 2.48 – Приклад за перевагою в розвитку 5

Приклад до рисунка 2.48: 20. ♖:g7+! Вирішальний удар. 20. ... ♔:g7. Ферзем брати погано через зв'язку турою за лінією g. 21. ♖g1+ ♔f8 22. ♙:h6+ ♖:h6 23. ♙:h6+ ♔e8 24. ♖g7 ♙b4 25. a3. Красива атака з жертвами стала можливою завдяки великій перевазі в мобілізації сил.

Не забувайте про розвиток. Однією-двома фігурами партію в шахи не виграти. Навіть якщо вам здається, що у супротивника немає змоги використовувати перевагу, просто повірте - у 90 % випадків він є, але ви його не бачите. Якщо ж вам вдалося самому випередити суперника в розвитку, шукайте спосіб якнайшвидше розвинути ініціативу.

2.2.3 Перевага двох слонів

Недоліком слона є те, що він може ходити по полях тільки одного кольору. Означає вигідно мати обох слонів, щоб мати змогу контролювати як білі, так і чорні поля. Якщо у одного гравця два слони, а у суперника слон і кінь, то говорять, що у першого є перевага двох слонів. Подивимося приклади, у яких однією із сторін вдалося перетворити цей плюс своєї позиції на перемогу.

Ботвинник – Рагозін (Москва, 1947)

1. d4 ♗f6 2. c4 e6 3. ♗c3 ♙b4 4. e3 ♔e7 5. ♗e2 b6 6. a3 ♙:c3+ 7. ♗:c3.

Чорні безтурботно розіграли дебют, віддавши суперникові перевагу двох слонів без якої-небудь компенсації. Правда, доки не видно, як конкретно білі можуть це використовувати. Але подивимося на перебіг партії.

7. ... ♙b7 8. d5! Захоплюючи більше простору і обмежуючи слона b7.

8. ... d6 9. ♙e2 ♗bd7 10. 0-0 0-0 11. e4 e:d5 12. e:d5 ♖fe8 13. ♙e3 a6 14. ♙c2 ♗e5 15. ♖ae1 ♙c8 16. ♙d4.

Білі дуже гармонійно поставили фігури. Їх слони відмінно взаємодіють. Слон з e2 захищає пішака c4 і поле g4 від коня. Слон d4 ідеально розташований в центрі. Далі білі планують насувати пішаки королівського флангу. У чорних же немає активного плану.

16. ... ♙d7 17. f4 ♗g6 18. g4 ♙d8 19. g5 ♗g4 20. ♔d2.

Недолік простору в чорних позначається. Уже немає нормального захисту від ходу h3 з упійманням коня.

20. ... h6 21. f5 ♗6e5 22. h3 ♗f6 23. g:f6 ♙:f6 24. ♙f4 ♖e7 25. ♔h1 c5 26. ♙g1 g6 27. f:g6 ♙:f4 28. ♖:f4 f:g6 29. ♖f6 ♙f5 30. ♖:d6 ♗:c4 31. ♖e6 ♖:e6 32. d:e6 ♙:e6 33. ♙f3.

Раджабов – Карлсен (Морелія-Лінарес, 2008)

1. e4 e5 2. ♘f3 ♘c6 3. ♙b5 ♘f6 4. d3 ♙c5 5. c3 0-0 6. 0-0 d5 7. ♘bd2 d:e4
8. ♘:e4 ♘:e4 9. d:e4 ♙f6 10. ♙e2 ♙g4 11. h3 ♙:f3 12. ♙:f3 ♙:f3 13. g:f3. Отже,
у білих перевага двох слонів, але до перемоги ще дуже далеко.

13. ... ♘e7 14. f4! Корисно позбавитися від зведеного пішака, до того ж з
розміном на e5 позиція стане більш відкритою, що вигідно двом слонам.

14. ... c6 15. ♙c4 e:f4 16. ♙:f4 ♘g6 17. ♙g3. З'ясовується, що чорний
кінь не має перспектив.

17. ... ♙fe8 18. ♙fe1 ♙ad8 19. ♙ad1 ♙:d1 20. ♙:d1 ♙:e4 21. ♙d8+ ♘f8
22. ♙d3 ♙e1+ 23. ♙g2.

За допомогою жертви пішака білі активізували свої фігури.

23. ... a5 24. ♙a8 ♙d1 25. ♙c4 ♙b6 26. ♙b8 ♙d7 27. ♙a6! b:a6 28. ♙:b6
f6 29. ♙:a6.

Білі відіграли матеріал, зберігаючи велику позиційну перевагу: їх тура
активніша, слон сильніше за коня у відкритій позиції, а пішаки чорних слабкі.

29. ... ♙d2 30. b4 a:b4 31. c:b4 ♙b2 32. ♙d6 ♘e6 33. a4 ♙c2 34. a5 ♙f7
35. ♙c5 ♘f4+ 36. ♙f3 ♘d5 37. ♙b6 ♙c4 38. ♙b7+ ♙g6 39. a6. Прохідного
пішака не зупинити.

39. ... ♙c3+ 40. ♙g2 ♘f4+ 41. ♙g1 ♘:h3+ 42. ♙h2 ♘f4 43. ♙e3.

Олексієв – Карякін (Нальчик, 2009)

1. e4 c5 2. ♘f3 d6 3. d4 c:d4 4. ♘:d4 ♘f6 5. ♘c3 a6 6. h3 e6 7. g4 d5 8. e:d5
♘:d5 9. ♘de2 ♙b4 10. ♙g2 0-0 11. 0-0 ♘:c3 12. ♘:c3 ♘c6 13. ♙:d8 ♙:d8
14. ♘a4 e5 15. c3 ♙e7 16. ♘b6 ♙b8 17. ♘:c8 ♙b:c8.

У білих перевага. У них два слони у відкритій позиції і простий план на
рухи пішаків на ферзевому фланзі з утворенням прохідної.

18. ♙e3 ♙f8 19. ♙fd1 ♙d6 20. ♙f1 ♘a5 21. ♙:d6 ♙:d6 22. ♙d1 ♙e7
23. b3 ♘c6 24. ♙e4 b5 25. b4.

Слони домінують у центрі, фігури чорних пасивні, їх пішак а6 слабкий.

25. ... ♘d8 26. ♙c1 ♘e6 27. ♙e2 ♙b8 28. ♙a1 ♘f4+ 29. ♙d2 ♘:h3
30. ♙h1 ♘f4 31. ♙:h7 ♙f6 32. ♙c2 ♙c7 33. ♙a7 ♙d8 34. ♙h1 a5 35. ♙b1 a:b4
36. ♙:b4 ♙g5 37. f3 g6 38. ♙:b5 f5.

Починається гонка, у якій відмінно видно плюси двох слонів, їх здатність одночасно підтримувати свого пішака і стримувати прохідну суперника.

39. g:f5 g:f5 40. ♖b7 ♗g2 41. ♘f2 ♘d6 42. a4 ♔f4 43. a5 e4 44. f:e4 f:e4 45. ♘b6 ♖g8 46. a6 e3 47. ♔d3.

2.2.4 Розмін

Розміном у шахах називається серія взяття, у результаті якої з дошки зникають рівноцінні фігури або пішаки. Недосвідчені шахісти часто міняються просто так, без певної мети. Такий підхід невірний. Розмін може бути вигідним одній із сторін з позиційних міркувань, хоча матеріальне співвідношення і залишається тим самим. Розглянемо різні ситуації, у яких варто здійснювати розмін.

2.2.4.1 Розмін фігури-захисника

Сенсів – Решевський (Москва, 1948)

1. e4 e5 2. ♗f3 ♗c6 3. ♘b5 a6 4. ♘a4 d6. (Примітки В. Сміслова).
У справжній партії Решевський вибирає дебютний варіант, який уже зустрічався в перших турах змагання.

5. c3 ♗ge7. Розвиток коня на e7, що має на увазі подальший перекид його на g6, звідки він захищає пішака e5.

6. d4 ♘d7 7. ♘b3 h6 (загрожувало 8 ♗g5). 8. ♗bd2 ♗g6 9. ♗c4 ♘e7 10. 0-0 0-0 11. ♗e3 ♘f6. Обидві сторони, закінчивши свій розвиток, прагнуть до найбільш доцільного розставлення фігур. Чорні могли грати також 11. ... ♖e8, щоб на 12. ♗d5 відповісти 12. ... ♘f8.

12. ♗d5 ♖e8. У партії Эйве – Керес, зіграної в першому турі матч-турнира на першість світу, чорні продовжували 12. ...ed 13. ♗:d4 (13. cd ♘g4!) 13. ... ♖e8. Обираючи хід у партії, Решевський вважав, що він посилює увесь цей варіант, але білі простою відповіддю досягають позиційної переваги.

13. d: e5. Чорні вимушені тепер узяти пішака фігурою, оскільки після 13. ... de 14. ♗:f6+ у чорних «повисає» слон на d7.

13. ... ♖:e5. Якщо 13. ... ♗g:e5, то 14. ♗:e5 ♗:e5 15. f4 ♗c6 16. e5! з сильною атакою.

14. ♗:e5 d:e5 15. ♗f3. Перевага білих визначилася. Їх кінь на d5 займає пануюче положення в центрі, яке посилюється у зв'язку з розкриттям лінії «d». Крім того, у білих два активні слони.

15. ... ♖e6. Чорні прагнуть позбавитися від сильного коня на d5. Навряд чи краще було для них 15. ... ♗a5 16. ♖c2 c6 17. ♗e3 ♖e6 18. ♗f5 ♗c7 19. ♗g4 ♗h7 20. h4! f6 21. h5 ♗f8 22. b3 с хорошими перспективами.

16. ♗d1 ♖:d5 17. ♗:d5. Тепер тура зайняла активне положення в центрі дошки. Слабкіше було 17. ed із-за 17. ... e4.

17. ... ♗e7 18. ♗f5! Із загрозою 19. ♗d7, а також нападаючи побічно на коня g6. Наприклад: 18. ... ♗ad8 19. ♖:h6 gh (19. ... ♗:d5 20. ♖:d5) 20. ♗:d8 з подальшим 21. ♗:g6+, і білі виграють. Тому наступна відповідь чорних вимушена.

18. ... ♗f8 19. ♖e3 ♗e6 20. ♗ad1 ♗ed8 21. g3. Користуючись тим, що чорні фігури скуті, білі посилюють своє положення і обмежують рухливість ворожих коней. У чорних немає контргри, і вони вирішують нейтралізувати тиск білих за відкритою лінією, погоджуючись навіть на утворення відсталого пішака на d6.

21. ... ♗d6 22. ♗:d6 c:d6 23. ♗g4 ♗h8. Відступ чорного короля на f8 (загрожувало 24. ♖:h6) мав свої незручності. Наприклад: 23. ... ♗f8 24. ♖b6, погрожуючи 25. ♖:e6 fe 26. ♗f3+ ♗g8 27. ♗d3, з темпом перекидаючи ферзя для атаки слабого пішака d6. Чи 23. ... ♗f8 24. ♖b6 ♗c7 25. ♗f5 (із загрозами ♗:f7+ і ♗:d6) 25. ... ♗e8 26. ♗h7 ♗f6 27. ♗h8+ ♗g8 28. ♗d3 з ідеєю перекладу тури на f3.

24. ♖b6! віднімаючи поле d8 у чорної тури і готуючи здвоювання важких фігур білих за лінією «d» (♗d3 і ♗d1). На 24. ... ♗c7 білі, що мали на увазі 25. ♗f3 ♗f8 26. ♗d3 ♗e8 27. ♖a4 з неминучими матеріальними втратами для чорних.

24. ... ♗b8. Цей хід знаходить несподіване спростування. Проте попереднє 24. ... ♗c8 також недостатньо через варіант 25. ♗d2 ♗b8 26. ♗d1 ♗c6 27. ♖a7 ♗d7 28. ♖d5 ♗c7 29. ♖:e6 ♗:e6 30. ♗:d6, вигравши пішака.

25. ♖:e6 f:e6 26. ♗h4! Ефектний маневр, який веде до виграшу пішака. Якщо 26. ... ♗:h4, те поле 27. Gh, чорні не можуть утримати пішака d6.

26. ... ♔d7 27. ♔d8+. Рідкісна в практичній партії гармонійна взаємодія білих фігур у тилу супротивника, яке логічно виникає як результат планомірної стратегії білих. Ось де позначилася слабкість восьмої горизонталі!

27. ... ♔:d8 28. ♕:d8 ♖d7 29. ♕c7 ♖c5 30. ♗:d6. З виграшем пішака білі отримують виграшне закінчення. На 30. ... ♖:e4 виходить, звичайно, 31. ♗:e6 і втрачається ще один пішак чорних.

30. ... ♗c8 31. ♕b6 ♖a4 32. ♗:e6 ♖:b2 33. ♗:e5 ♖c4. Чорні форсують перехід до турового закінчення, оскільки у разі 33. ... ♗:c3 34. ♕d4 білі організовують атаку на пункт g7.

34. ♗e6 ♖:b6 35. ♗:b6 ♗:c3 36. ♗:b7 ♗c2. Чорні відіграють один з пішаків, але пішакова перевага білих на королівському фланзі забезпечує ним перемогу.

37. h4 ♗:a2 38. ♕g2 a5 39. h5 a4 40. ♗a7 ♕g8 41. g4 a3 42. ♕g3 ♗e2 43. ♕f3 ♗a2 44. ♕e3 ♕f8 45. f3 ♗a1 46. ♕f4. Під прикриттям свого пішакового ланцюга король білих вступає в гру, спрямовуючись на поле g6. Уже загрожує 47. ♕f5 і 48. f4.

46. ... a2 47. e5 ♕g8 48. ♕f5 ♗f1 49. ♗:a2 ♗:f3+ 50. ♕g6 ♕f8 51. ♗a8+ ♕e7 52. ♗a7+

У білих велика позиційна перевага: їх фігури активніші, тура і кінь чорних не беруть участі в боротьбі, пішаки d6, e6 слабкі. У чорних грає тільки ферзь - захищає слабкості. Білі його розмінюють, виграють пішака і поступово домагаються перемоги в туровому ендшпілі.

2.2.5 Блокада

Блокада в шахах - це обмеження рухливості пішака супротивника, коли на полі перед цим пішаком ми ставимо власну фігуру. Уперше термін блокада ввів Арон Німцович на початку 20-го століття. Подивимося на прикладі однієї з його партій ідеї блокади.

Німцович – Сальве (Карлсбад, 1911)

1. e4 e6 2. d4 d5 3. e5 c5 4. c3 ♖c6 5. ♖f3 ♕b6 6. ♕d3 ♕d7?! 7. d:c5! ♕:c5 8. 0-0 f6 9. b4 ♕e7 10. ♕f4 f:e5 11. ♖:e5 ♖:e5 12. ♕:e5 ♖f6 13. ♖d2 0-0 14. ♖f3 ♕d6 15. ♕e2 ♗ac8 16. ♕d4 ♕c7 17. ♖e5.

Білі добилися ідеальної блокадної позиції. Кінь e5 блокує пішака e6, а слон d4 - пішака d5. Оскільки пішаки не можуть зрушитися з місця, в ув'язненні залишається білопольний слон d7. Чорним складно організувати контргру. Слона і коня білих неможливо прогнати з блокадних полів. Ці фігури тримають безліч важливих пунктів у центрі.

17. ... ♘e8 18. ♖ae1 ♘:e5 19. ♘:e5 ♚c6. Чорні розміняли одну потужну фігуру білих - коня, але надали суперникові перевагу двох слонів. Тепер білі починають перегруповувати свої фігури для атаки на короля.

20. ♘d4 ♘d7 21. ♚c2 ♖f7 22. ♖e3 b6 23. ♖g3 ♚h8 24. ♘:h7! e5. Слона погано брати через зв'язку турою з h3.

25. ♘g6 ♖e7 26. ♖e1 ♚d6 27. ♘e3 d4 28. ♘g5 ♖:c3 29. ♖:c3 d:c3 30. ♚:c3 ♚g8 31. a3 ♚f8 32. ♘h4 ♘e8 33. ♘f5 ♚d4 34. ♚xd4 e:d4 35. ♖:e7 ♚:e7 36. ♘d3 ♚d6 37. ♘:f6 g:f6 38. ♚f1 ♘c6 39. h4. У наступній партії блокада була використана в захисних цілях.

Решевський – Петросян (Цюрих, 1953)

1. d4 ♗f6 2. c4 e6 3. ♗c3 ♘b4 4. e3 0-0 5. ♘d3 d5 6. ♗f3 c5 7. 0-0 ♗c6 8. a3 ♘:c3 9. b:c3 b6 10. c:d5 e:d5 11. ♘b2 c4 12. ♘c2 ♘g4 13. ♚e1 ♗e4 14. ♗d2 ♗:d2 15. ♚:d2 ♘h5 16. f3 ♘g6 17. e4 ♚d7 18. ♖ae1 d:e4 19. f:e4 ♖fe8 20. ♚f4 b5 21. ♘d1 ♖e7 22. ♘g4 ♚e8 23. e5 a5 24. ♖e3 ♖d8 25. ♖fe1 ♖e6!! 26. a4 ♗e7 27. ♘:e6 f:e6 28. ♚f1 ♗d5.

За допомогою жертви якості чорні заблокували грізні пішаки білих. Слон b2 – «поганий». Чорний кінь прекрасно почуває себе на d5. Незважаючи на матеріальну перевагу, вже білі повинні проявляти точність, щоб не програти. Щоб уникнути гіршого, вони вирішують повернути якість.

29. ♖f3 ♘d3 30. ♖:d3 c:d3 31. ♚:d3 b4 32. c:b4 a:b4 33. a5 ♖a8 34. ♖a1 ♚c6 35. ♘c1 ♚c7 36. a6 ♚b6 37. ♘d2 b3 38. ♚c4 h6 39. h3 b2 40. ♖b1 ♚h8 41. ♘e1.

2.2.6 Ізольований пішак

Якщо на сусідніх з пішаком вертикалях немає пішаків того самого кольору, то про такого пішака говорять, що він ізольований. «Ізолятор» може бути як силою, так і слабкістю позиції залежно від ситуації.

Плюси ізольованого пішака:

1) Сторона, що має такого пішака зазвичай контролює сусідні вільні вертикалі і використовує простір для активної фігурної гри.

2) Ізольований пішак може просунути вперед, починаючи атаку.

Мінуси ізольованого пішака :

1) Сам по собі цей пішак є слабкістю, оскільки не може бути захищений іншими пішаками.

2) На полі перед пішаком може ідеально розміститися чужа блокуюча фігура.

Позиція з ізольованим пішаком може вийти з безлічі дебютів. Декілька прикладів:

- Французький захист, варіант Тарраша: 1. e4 e6 2. d4 d5 3. ♖d2 c5 4. ed ed 5. ♗f3 ♗c6 6. ♘b5 ♘d6 7. dc ♘:c5.

- Сіцилійський захист, варіант Алапіна : 1. e4 c5 2. c3 d5 3. ed ♔:d5 4. d4 ♗f6 5. ♗f3 ♘g4 6. ♘e2 e6 7. 0-0 ♗c6 8. h3 ♘h5 9. ♘e3 cd 10. cd.

- Захист Каро – Канн, атака Панова : 1. e4 c6 2. d4 d5 3. ed cd 4. c4 ♗f6 5. ♗c3 e6 6. ♗f3 ♘e7 7. cd ♗:d5.

- Прийнятий ферзевий гамбіт: 1. d4 d5 2. c4 dc 3. e3 e5 4. ♘:c4 ed 5. cd.

Сторона, що має ізолятор, повинна прагнути до активної фігурної гри і атаки на короля. Розмінів фігур у загальному випадку краще уникати. Часто буває корисним просунути ізольованого пішака якнайдалі. Іноді можна навіть пожертвувати ним заради розкриття діагоналей.

Камський – Шортів (Лінарес, 1994)

1. d4 ♗f6 2. c4 e6 3. ♗c3 ♘b4 4. e3 c5 5. ♘d3 ♗c6 6. ♗e2 c:d4 7. e:d4 d5 8. c:d5 ♗:d5 9. 0-0 ♘d6 10. ♗e4. Білі починають перекидання фігур на королівський фланг для атаки.

10. ... ♘e7 11. a3. Прикриваючи поле b4 від стрибка коня.

11. ... 0-0 12. ♘c2 ♗e8 13. ♔d3. Батарей із слона і ферзя дивиться на чорного короля, існують різні ідеї відскоків коня з e4 і подальшого ♔:h7+. Чорні вимушені зробити послаблюючий хід пішаком.

13. ... g6 14. ♘h6 b6 15. ♗ad1 ♘b7 16. ♗fe1. Білі завершують розвиток по центру. Зверніть увагу, жодна фігура не розміняна. Білим вигідно підтримувати напругу в позиції, щоб не дати чорним скористатися слабкістю ізольованого пішака в спокійній обстановці.

16. ... ♗c8 17. ♘b3 a6 18. ♗2g3 ♗b8 19. ♔f3 ♗c7 20. ♗h5! Починаючи вирішальний штурм. Кінь недоторканий через ♔g3+.

21. ... ♖d7 21. h4 ♗7f6 22. ♗h:f6+ ♗:f6 23. d5! Типова жертва ізольованого пішака для відкриття ліній. Усі варіанти на користь білих. Наприклад, 23. ... ed 24. ♗:f6+ ♗:f6 25. ♖:e8+ ♖:e8 26. ♖:f6 або 23. ... ♗:d5 24. ♗:d5 ♗:d5 25. ♖:d5! ♖:d5 26. ♗f6+ ♗:f6 27. ♖:f6.

23. ... ♗:e4 24. d: e6 f5 25. ♖: d8 ♖: d8 26. ♖d1.

Граючи проти ізольованого пішака, слід акуратно стримувати ініціативу суперника і прагнути до розміну фігур. Поля перед пішаком зручно використовувати для блокади і як перевалочний пункт для своїх бойових одиниць. Якщо заблокувати пішака прямо не вдається, потрібно стежити за його можливим просуванням вперед. І, зрозуміло, ізольованого пішака можна і треба атакувати - навіть якщо його не вдасться відразу виграти, фігури суперника будуть скуті захистом пішака.

Камський – Карпов (Еліста, 1996)

1. e4 c6 2. d4 d5 3. e:d5 c:d5 4. c4 ♗f6 5. ♗c3 e6 6. ♗f3 ♗b4 7. c:d5 ♗:d5 8. ♗d2 ♗c6 9. ♗d3 0-0 10. 0-0 ♗e7 11. ♖e2 ♗f6 12. ♗e4 ♖b6 13. a3 ♗d7 14. ♖fd1 ♖ad8 15. ♗:f6+ ♗:f6 16. ♖e4 g6 17. ♗e3 ♗e7 18. ♗e5 ♗f5. Чорні розташовують фігури так, щоб можна було давити на пішака d4.

19. ♗c4 ♖a6 20. a4 ♗c6 21. ♖f4 ♗d5. Важливий центральний пункт d5 повністю у володінні чорних.

22. ♗e5 ♖b6 23. ♗:f5 e:f5 24. ♖d2 ♗g7 25. h4 ♖fe8. У чорних вже вимальовується явна позиційна перевага. Вони дають по центральних вертикалях, мають перевагу двох слонів. У білих слабкості на ферзевому фланзі і на d4, поганий слон e3, що упирається в центрального пішака того самого кольору, особливої атаки на королівському фланзі не передбачається.

26. ♖g3 ♖c8 27. ♗d7 ♖c6 28. ♗c5 b6 29. ♗d3 ♖d7 30. a5 ♖e4 31. ♗f4 b5 32. ♖dd1 ♗c4 33. ♖ac1 h6 34. ♖c3 b4 35. ♖c2 ♖c6 36. ♖dc1 ♗b5 37. ♖h2 ♖h7 38. ♖:c6 ♗:c6 39. ♖c4 ♗f8 40. ♗d3 ♖e6. У білих все менше і менше простору, висить тура, загрожує ♖g4, позиція розвалюється. 41. d5 ♗:d5 42. ♖:e4 ♗:e4 43. ♗:a7 ♗d6 44. ♗f4 ♖e5 45. ♗h3 ♖e7.

Шахісти часто бояться йти на позиції з ізольованим пішаком, причому за обидві сторони. Той, у кого цей пішак, побоюється, як би не потрапити в стратегічно важку позицію. Той, хто грає проти, - як би не отримати мат. Дійсно, якась частка відповідальності лежить на обох гравцях. Але нічого особливо складного немає. Вивчення партій сильних шахістів і практика дозволяють відчувати себе в позиціях з ізольованим пішаком цілком упевнено.

2.2.7 Слон проти коня

Відомо, що за абсолютною силою слон приблизно дорівнює коню. Обидві фігури еквівалентні приблизно трьом пішкам. Але слон і кінь - дуже різні за своїми властивостями бойові одиниці, і залежно від позиції може бути більш приязно мати слона або коня. У цьому пункті розберемо випадки, коли у боротьбі слон проти коня, перемагає останній.

Чинники, які вигідні коню:

- 1) Позиція закрита, тобто пішаки блокують один одного.
- 2) Пішаки суперника стоять на полях кольору слона. Таким чином, слон не має свободи переміщень, а поля протилежного кольору безнадійно слабкі. Слона, обмеженого власними пішаками, називають поганим.
- 3) Кінь активний, має опорні пункти, тобто такі поля, на яких він захищений, і звідки суперник не може його прогнати пішаками.

Приклад до рисунка 2.49: 1. ♖b4 ♙e8 2. ♗f3 ♚e7 3. ♗g5 ♘c6 4. ♚a3 ♙d7 5. ♜b2 ♙a4 6. ♚c1 ♙b3 7. ♗f3 ♙a4 8. ♗h4 ♚f7 9. ♗g2 ♙d7 10. h4 ♙e8 11. ♜b2 ♙a4 12. ♗e3 ♚e7 13. ♚a3 ♙c6 14. ♜b4 ♚d7 15. ♚a5 ♚c7 16. ♗c2 ♚b7 17. ♗b4 ♙d7 18. ♗a6 ♙e8 19. ♗c5+ ♚c6 20. ♗:e6 ♙d7 21. ♗g5 ♙f5 22. ♜b4 ♙g4 23. ♚a3 ♚d7 24. ♗f7 ♙e6 25. ♗d6 ♚c6 26. ♜b2 ♙g4 27. ♚c2 ♚d7 28. ♚d2 ♚e6 29. ♚e3 ♙h3 30. f5+ g:f5 31. ♚f4 ♙g4 32. ♚g5 ♙h3 33. ♗e8 ♚f7 34. ♗f6 f4 35. ♚:f4 ♙e6 36. ♚g5.

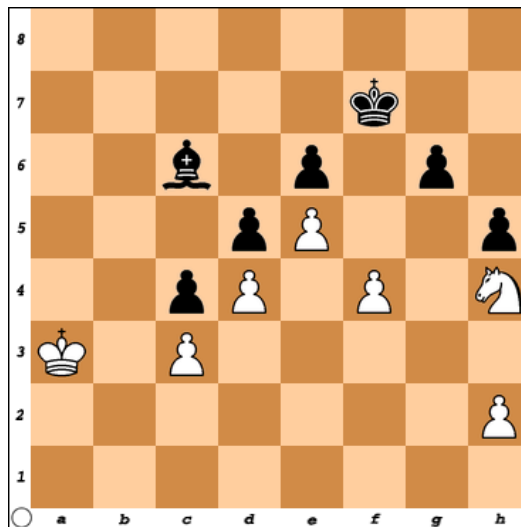


Рисунок 2.49 – Берн – Альохін (Карлсбад, 1911)

Перед нами повна перевага сильного коня над поганим слоном у чистому вигляді. Позиція закрита. Усі пішаки чорних стоять на полях кольору слона. У результаті слон обмежений в рухах і, що саме головне, чорні поля дуже слабкі. Пішаки білих ніяк не можуть бути атаковані слоном. План перемоги полягає в тому, щоб прорватися королем і конем по чорних полях до слабких пішаків e6 і g6. Білі довго і терпляче маневрують, поки не домагаються мети. Чорні абсолютно позбавлені контргри і їм не допомогло навіть те, що їх фігурами керував майбутній чемпіон світу.

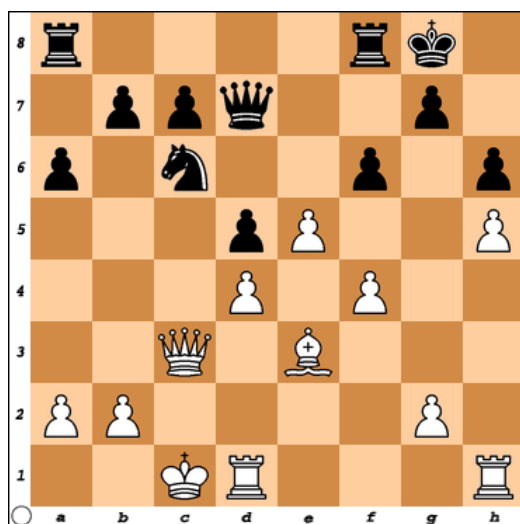


Рисунок 2.50 – Кінтерос – Ларсен (Маніла, 1973)

Приклад до рисунка 2.50: 1. ... a5 2. a3 a4 3. ♔b1 ♘a5 4. ♕d3 ♙c4 5. ♕d2 f:e5 6. d:e5 ♖ad8 7. ♕c1 b5 8. ♖he1 ♗fe8 9. ♙f3 c5 10. ♖d3 d4 11. ♗ed1 ♘a5 12. g4 ♙b3 13. ♗e1 c4 14. ♖dd1 b4 15. a:b4 d3 16. ♕d2 a3 17. b:a3 ♙d4 18. ♙f2 ♙a4 19. ♕c3 ♙e2 20. ♕b2 ♙c2+ 21. ♔a1.

Цей приклад боротьби слона проти коня відноситься до мітельшпіля. У білих поганий слон, оскільки важливі центральні пішаки стоять на полях того самого кольору. Увесь комплекс білих полів слабкий. Чорні виграють партію прямою атакою на короля, використовуючи плюси своєї позиції.

Розберемо тепер ситуацію, коли слон виявляється сильніше за коня. Чинники, які сприятливі стороні, що має слона :

- 1) Боротьба йде на двох флангах (слон – фігура далекобійна, а коню буде складно «розірватися» на два фланги).
- 2) Позиція відносно відкрита.
- 3) Слон не обмежений власними пішаками.
- 4) Кінь не має опорних пунктів у центрі.

Фішер – Тайманов (Ванкувер, 1971)

Слон білих краще за коня чорних, оскільки боротьба йде на двох флангах у відкритій позиції. Але пішаки розташовані симетрично і не віриться, що білим вдасться реалізувати перевагу. Тим повчальніше спостерігати за діями Фішера.

1. ♕f1 a5 2. ♕c4. Білі дещо послабили ферзевий фланг чорних і прицілилися до пішака f7.

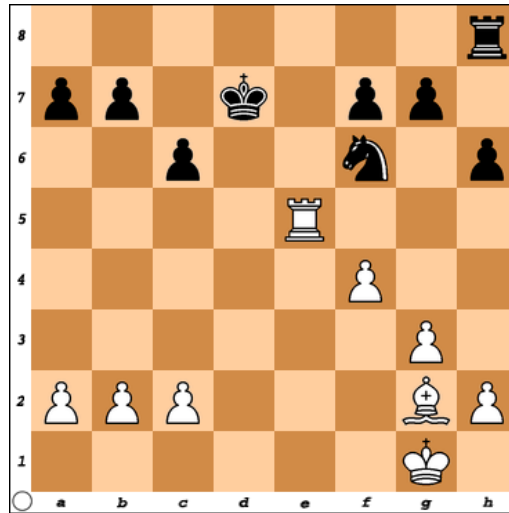


Рисунок 2.51 – Фішер – Тайманов (Ванкувер, 1971)

2. ... ♖f8 3. ♔g2 ♕d6 4. ♔f3 ♘d7 5. ♗e3 ♘b8 6. ♗d3+ ♖c7 7. c3. Білі беруть під контроль поля d4 і b4, де б міг розташуватися чорний кінь.

7. ... ♘c6 8. ♗e3 ♕d6 9. a4. Фіксуючи ферзевий фланг чорних, зокрема відсталого пішака b6.

9. ... ♘e7 10. h3 ♘c6 11. h4 h5 12. ♗d3+ ♖c7 13. ♗d5 f5 14. ♗d2 ♗f6 15. ♗e2 ♕d7 16. ♗e3 g6 17. ♙b5 ♗d6 18. ♖e2 ♕d8 19. ♗d3 ♖c7 20. ♗:d6 ♖:d6.

З розміном тури ситуація для чорних не покращала. У них дві слабкості — на b6 і g6. План білих у тому, щоб проникнути королем через b5, атакуючи пішака b6, а слоном атакувати пішака g6. Врешті-решт повинен виникнути цугцванг, і оборона чорних рухне.

21. ♕d3 ♘e7 22. ♙e8 ♕d5 23. ♙f7+ ♕d6 24. ♖c4 ♖c6 25. ♙e8+ ♖b7 26. ♖b5 ♘c8 27. ♙c6+ ♖c7 28. ♙d5 ♘e7 29. ♙f7 ♖b7 30. ♙b3 ♖a7 31. ♙d1 ♖b7 32. ♙f3+ ♖c7 33. ♖a6 ♘c8 34. ♙d5 ♘e7 35. ♙c4 ♘c6 36. ♙f7 ♘e7 37. ♙e8. Білі добилися своєї мети, чорні не можуть зберегти захист своїх пішаків, і стає можливою вирішальна комбінація.

37. ... ♕d8 38. ♙:g6! ♘:g6 39. ♖:b6 ♕d7 40. ♖:c5 ♘e7 41. b4 a:b4 42. c:b4. Чорні не в силах зупинити білі пішаки.

42. ... ♘c8 43. a5 ♘d6 44. b5 ♘e4+ 45. ♖b6 ♖c8 46. ♖c6 ♖b8 47. b6. Серед просунутих шахістів вважається, що слон все-таки сильніше за коня приблизно на півпішака. Але така думка обумовлена тим, що велику частину партії боротьба ведеться на двох флангах, і пішакова структура часто змінюється. Остаточна сила слона або коня залежить від конкретної ситуації.

3 ОСНОВНІ МЕТОДИ АТАКИ НА КОРОЛЯ

3.1 Матова мережа

Цим терміном називають таку ситуацію, коли поля навколо короля контролюються суперником або заблоковані власними фігурами і пішаками, і загрожує швидкий мат. Іноді його не вдається уникнути, навіть не дивлячись на свою чергу ходу. Створення матової мережі - один із способів ведення атаки на короля. Розглянемо прості приклади матових мереж.

3.1.1 Ферзь + пішак

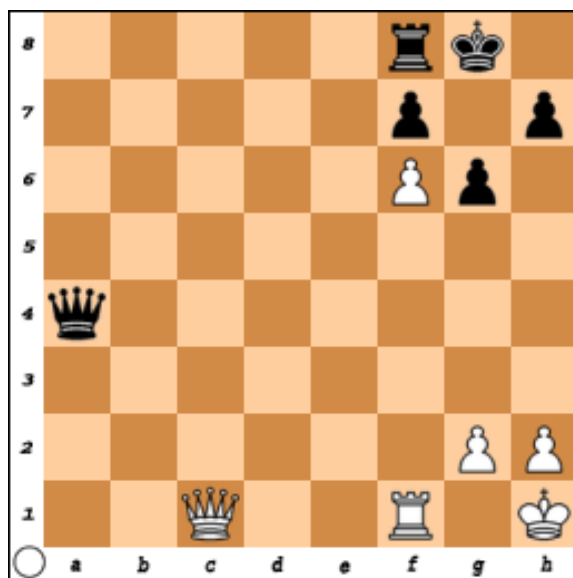


Рисунок 3.1 – Матова мережа. Ферзь і пішак

Приклад до рисунка 3.1: білі грають 1. ♕h6! Чорні не в змозі уникнути мата на полі g7. Така матова мережа зустрічається досить часто.

3.1.2 Ферзь + слон

У попередньому прикладі пішака f6 можна замінити на слона. А ось ще один приклад матової мережі з використанням цієї фігури:

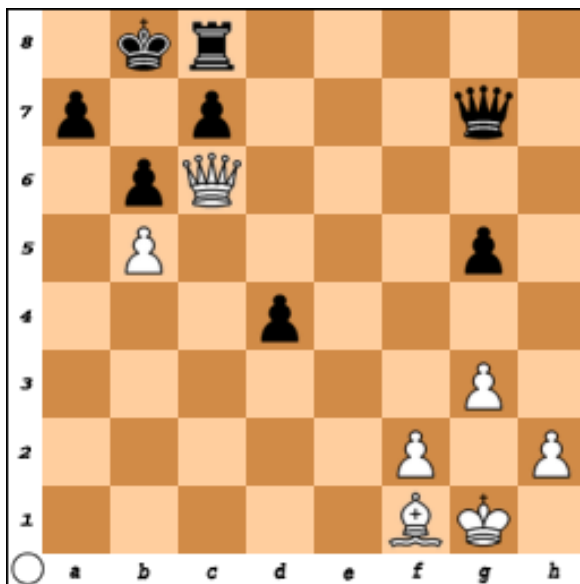


Рисунок 3.2 – Матова мережа. Ферзь і слон

Приклад до рисунка 3.2: після 1. ♔g2 мат неминучий.

3.1.3 Ферзь + тура

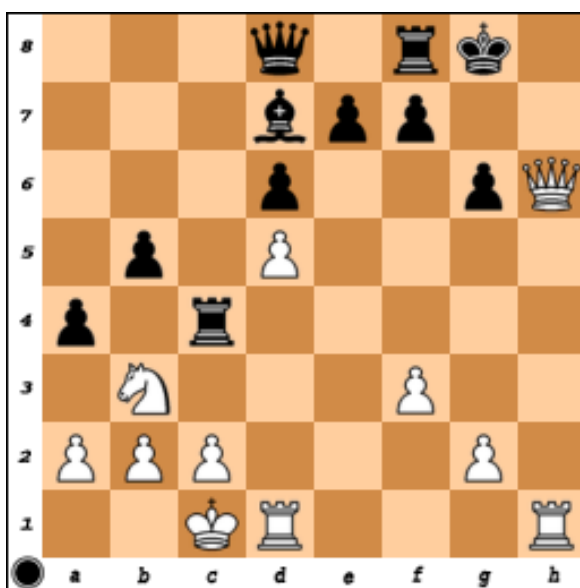


Рисунок 3.3 – Матова мережа. Ферзь і тура

Приклад до рисунка 3.3: ця позиція могла виникнути з варіанта дракона Сіциліанського захисту. Білі провели стандартну атаку позиції рокіровки з фіанкетованим слоном і за допомогою ферзя і тури спорудили матову мережу. Хід чорних, але від мата на h8 або h7 захисту немає.

3.1.4 Тура + слон

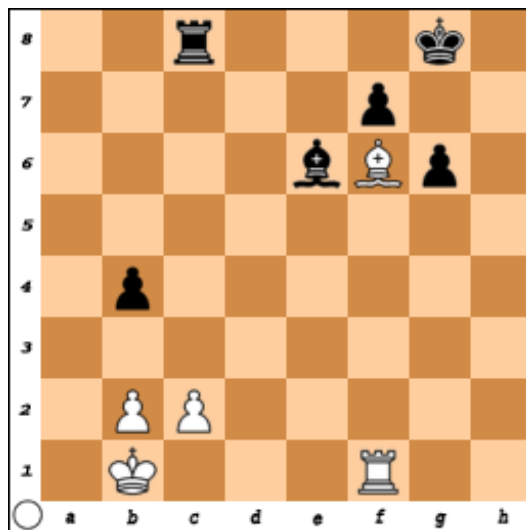


Рисунок 3.4 – Матова мережа. Тура і слон

Приклад до рисунка 3.4: 1. ♖h1. І загрожує неминучий мат на h8. Тура і слон упіймали короля в матову мережу.

3.1.5 Тура + кінь

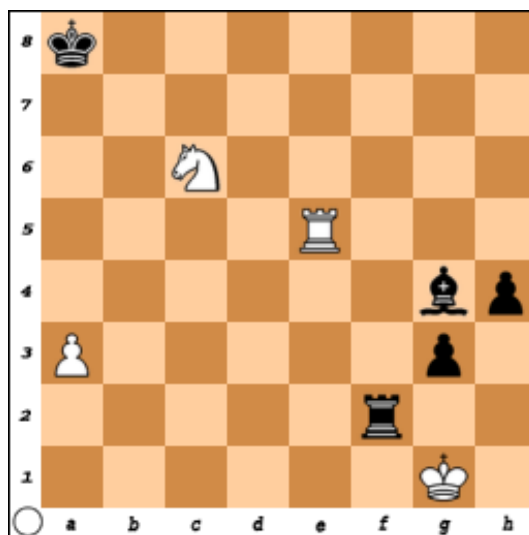


Рисунок 3.5 – Матова мережа. Тура і кінь

Приклад до рисунка 3.5: після 1. ♖e7 чорні не можуть захиститися від загрози ♖a7#. Ця конструкція з конем, турою і королем суперника у кутку дошки зустрічається часто в ендшпілі. А ось ще один приклад схожої матової мережі, але за участю пішаків.

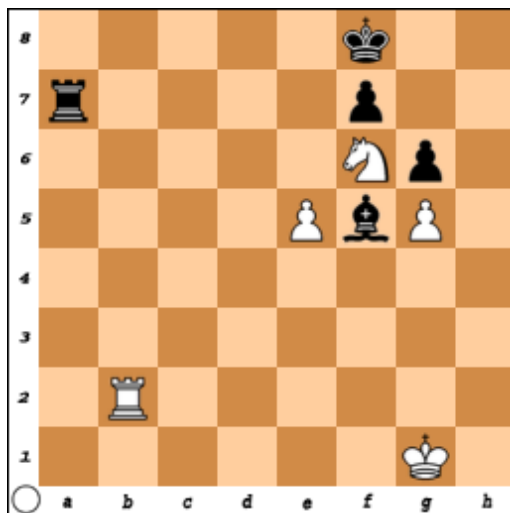


Рисунок 3.6 – Матова мережа. Тура і кінь

Приклад до рисунка 3.6: 1. ♖b8+ і мат на g8 або e8, залежно від того, куди піде чорний король.

3.2 Мат на останній горизонталі

Після короткої рокіровки король виявляється за частоколом пішаків f2, g2, h2 (за чорних – f7, g7, h7). У зв'язку з цим може з'явитися мотив мата за останньою горизонталлю важкою фігурою.

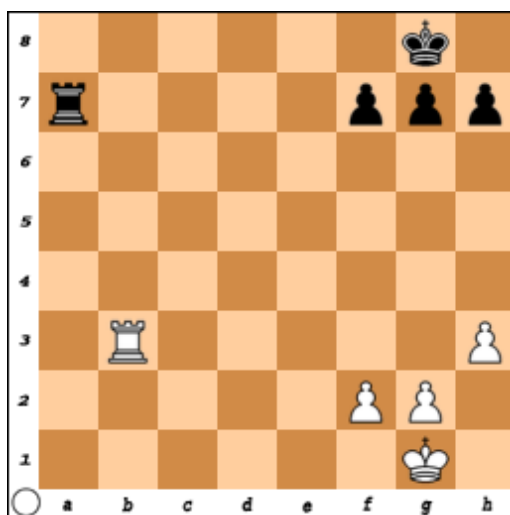


Рисунок 3.7 – Мат на останній горизонталі

Приклад до рисунка 3.7: перед вами проста схема мата на останній горизонталі. При ході білих вони грають ♖b8#. Якщо хід чорних, то ♖a1+ не призводить до мата, оскільки білий король піде на h2. Хід пішаком типу h2-

h3 називають кватиркою – часто це корисна профілактика проти матових ідей за останнім рядом.

Дуже часто матова атака, пов'язана з проникненням на останній ряд супротивника, ґрунтується на відверненні фігур.

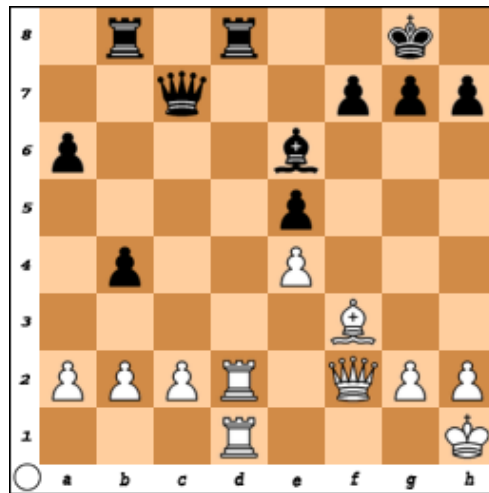


Рисунок 3.8 – Ровнер – Камішов (Москва, 1946)

Приклад до рисунка 3.8: 1. ♔a7!! ♕a5 (1... ♕:a7 2. ♖:d8+ ♖:d8 3. ♖:d8#; 1... ♖dc8 2. ♗:c7 ♖:c7 3. ♖d8+ ♖:d8 4. ♖:d8#; 1... ♖:d2 2. ♗:c7 ♖:d1+ 3. ♕:d1) 2. ♗:a6!! ♗c7 3. ♗a7!! І чорні здалися, оскільки вони не в змозі одночасно захистити свого ферзя і туру d8.

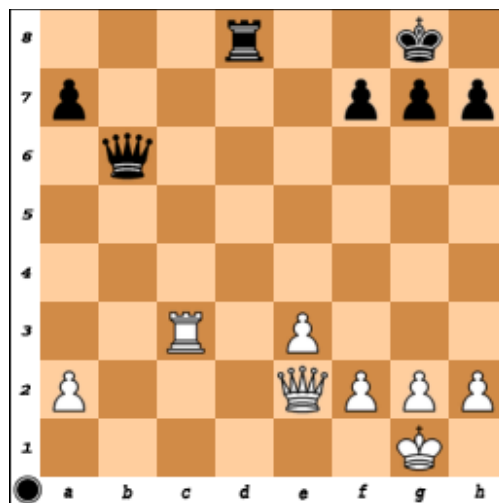


Рисунок 3.9 – Бернштейн – Капабланка (Москва, 1914)

Приклад до рисунка 3.9: 1... ♗b2!! Подвійний удар на ферзя і туру плюс відвернення білого ферзя від загрози ♖d1#. Білі здалися.

3.3 Спертий мат

Спертий мат - це мат, оголошений конем, а король потерпілої сторони оточений власними фігурами і пішаками.

Ось простий приклад спертого мата (рис. 3.10).

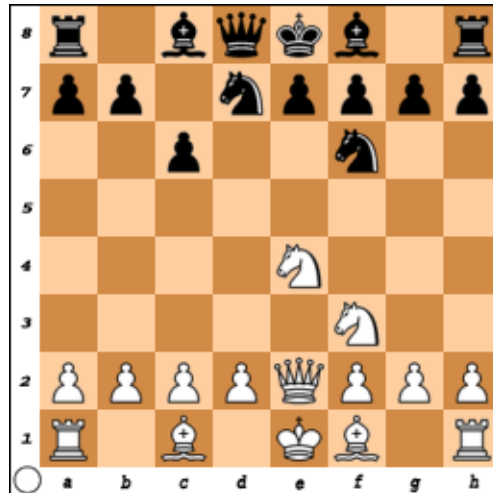


Рисунок 3.10 – Спертий мат

1. e4 c6 2. ♘f3 d5 3. ♘c3 de 4. ♘:e4 ♘d7 5. ♙e2 ♘gf6?? 6. ♘d6#! Білого коня не можна узяти через зв'язку. Чорний король не має ходів, оскільки з усіх боків оточений своїми фігурами. Спертий мат!

Зрозуміло, подібний позіх мата в один хід трапляється нечасто. Зазвичай спертий мат доводиться змушувати. Типова комбінація, передуюча спертому матові, розглянута на рисунку 3.11.

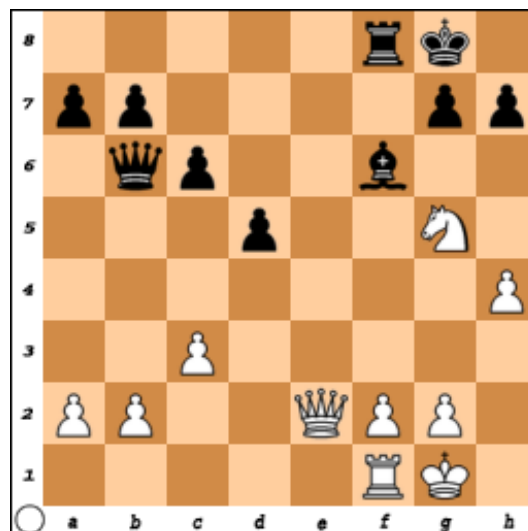


Рисунок 3.11 – Спертий мат

Приклад до рисунка 3.11: 1. ♖e6+ ♔h8 2. ♘f7+ ♔g8 (чи 2. ... ♚:f7 3. ♖e8+) 3. ♘h6++ подвійний шах 3. ... ♔h8 4. ♖g8+!! Заманювання чорної тури на полі g8. 4. ... ♚:g8 5. ♘f7#. Знову король не має ходів через свої фігури. На дошці спертий мат.

3.4 Атака рокіровки з фіанкетованим слоном

У багатьох дебютах білі або чорні фіанкетують слона і потім рокіруються на той самий фланг. Такий спосіб захисту короля досить надійний, до того ж слон розвивається на активну позицію за великою діагоналлю. Проте, існує ефективний спосіб атаки цієї побудови, який ми зараз розберемо.

Отже, припустимо чорні зіграли ♘f6, g6, ♙g7 і 0-0. Білі у відповідь можуть зіграти ♙e3, ♖d2 і рокіруватися в довгу сторону. Далі зразковий план атаки такий:

1) Ходом ♙h6 розмінюється фіанкетований слон. Відкривається шлях ферзю на лінію h.

2) Після h2-h4-h5:g6 відкривається вертикаль для тури h1. При необхідності можна зіграти g2-g4, щоб допомогти просуванню h4-h5.

3) Білі міняються на g7, грають ♖h6+ і, якщо чорні узяли на g6 пішаком h7, оголошують мат в 1 хід на h8. Якщо чорні зіграли fg, то білі намагаються відвернути або розмінати коня f6, що захищає пункт h7.

У наступній партії білі провели навчально-показову атаку.

Коронів – Гік (Москва, 1968)

1. e4 c5 2. ♘f3 d6 3. d4 c:d4 4. ♘:d4 ♘f6 5. ♘c3 g6 (розіграний варіант дракона в Сіциліанському захисті).

6. ♙e3 ♙g7 7. f3 0-0 8. ♙c4 ♘c6 9. ♖d2 (закінчуючи приготування до майбутньої атаки) 9. ... ♖a5 10. 0-0-0.

Різнобічні рокіровки - передвісники гострої боротьби, у якій успіху зазвичай досягає та сторона, яка швидше проведе атаку на короля.

10. ... ♙d7 11. h4 (починаючи типову атаку) 11. ... ♘e5 12. ♙b3 ♚fc8 13. h5 (розкриття вертикалі h для тури) 13. ... ♘:h5 14. ♙h6 (розмін фіанкетованого слона) 14. ... ♙:h6 15. ♖:h6 ♚:c3.

Жертвою якості чорні намагаються створити контргру проти білого короля.

16. b:c3 ♖:c3 17. ♗e2 ♕c5 18. g4 ♗f6 19. g5 ♗h5 20. ♖:h5! Жертвою у відповідь якості білі знищують коня, що перекриває лінію h.

20. ... g:h5 21. ♖h1 (друга тура підключається до атаки). 21. ... ♕e3+ 22. ♖b1 ♕:f3 23. ♖:h5 e6 24. g6! (початок вирішальної комбінації). 24. ... ♗:g6 25. ♕:h7+ ♖f8 26. ♖f5!!

Подвійний удар на мат і ферзя. Туру не можна брати пішаком через ♗:f7#.

26. ... ♕:b3+ 27. a:b3 e:f5.

У білих вирішальна матеріальна перевага і вони без зусиль довели партію до перемоги.

28. ♗f4 ♖d8 29. ♕h6+ ♖e8 30. ♗:g6 f:g6 31. ♕:g6+ ♖e7 32. ♕g5+ ♖e8 33. e:f5 ♖c8 34. ♕g8+ ♖e7 35. ♕g7+ ♖d8 36. f6.

У чорних є різні способи захисту проти подібної атаки білих. Так у відповідь на h2-h4 можна зіграти h7-h5, щоб не допустити подальшого руху пішака. У цьому випадку білі можуть зіграти g2-g4, щоб розкрити лінії на королівському фланзі, не зупиняючись перед жертвами.

Інший спосіб захисту полягає в ході h7-h6, щоб на h4-h5 зіграти g6-g5, не даючи розкрити лінії. Але й в цього методу є недоліки - послаблюється діагональ b1-h7, крім того білі можуть у потрібний момент підірвати пішака g5 за допомогою f4.

Атаку рокіровки з фіанкетованим слоном можна здійснити і в інших дебютах, наприклад:

- Староіндійський захист, варіант Земіша: 1. d4 ♗f6 2. c4 g6 3. ♗c3 ♗g7 4. e4 d6 5. f3 0-0 6. ♗e3, і потім ♕d2, 0-0-0, h4.

- Захист Пірца – Уфімцева: 1. e4 d6 2. d4 ♗f6 3. ♗c3 g6 4. f3 ♗g7 5. ♗e3 0-0 6. ♕d2.

3.5 Жертва двох слонів

Інша відома комбінація для руйнування пішакового прикриття короля - жертва двох слонів на h7 і g7 (для чорних відповідно на h2 і g2). Уперше вона зустрівалася в наступній класичній партії.

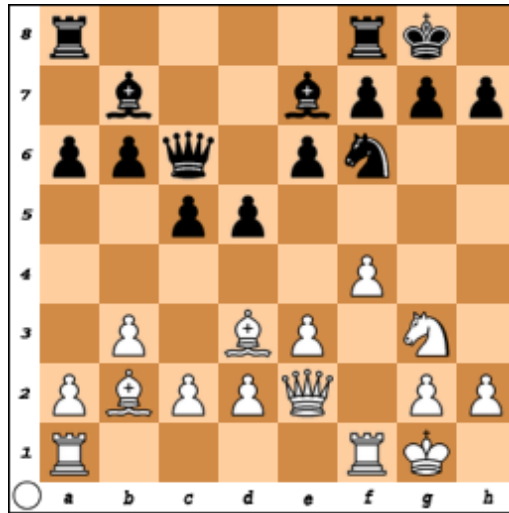


Рисунок 3.12 – Ласкер – Бауер (Амстердам, 1889)

Приклад до рисунка 3.12: 1. ♖h5! Білі хочуть розміняти коня-захисника. 1. ... ♗:h5 2. ♕:h7+!! ♔:h7 3. ♙:h5+ ♖g8 4. ♕:g7!! Якщо жертва на h7 була відома раніше, то ця друга жертва слона була в новинку для сучасників Ласкера. 4. ... ♗:g7. Пішакове прикриття повністю зруйноване, і чорний король потрапляє під вирішальну атаку важких фігур білих. На 4. ... f6 або 4. ... f5 все одно можна було б зіграти 5. ♗f3 з чарівними матовими загрозами. 5. ♙g4+ ♔h7 6. ♗f3. Типове перекидання тури для атаки. 7. ... e5 8. ♗h3+ ♙h6 9. ♗:h6 ♔:h6 10. ♙d7! Вирішальний подвійний удар, без якого чорні мали б достатню компенсацію за ферзя. 8. ... ♕f6 9. ♙:b7. І білі незабаром виграли.

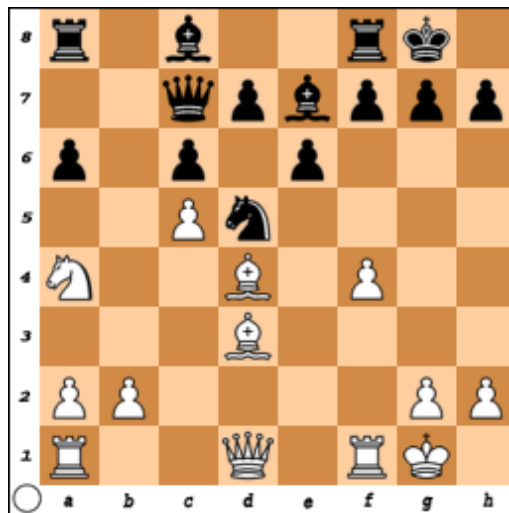


Рисунок 3.13 – Кузьмін – Свешніков (Москва, 1973)

Приклад до рисунка 3.13: здається, що позиція дозріла для жертви двох слонів. Але розташування коня на d5 дозволяє чорним у варіантах зіграти ♗:f4 і збити атаку білих. Тому спочатку – відвернення. 1. ♗b6! ♗:b6. І далі усе проходить як по маслу. 2. ♕:h7+! ♖:h7 3. ♜h5+ ♙g8 4. ♕:g7! ♙:g7 5. ♜g4+ ♙h7 6. ♜f3. Чорні здалися. Незважаючи на величезну матеріальну перевагу, вони не можуть уникнути мата.

3.6 Жертва слона на h7 (h2)

Часто для атаки позиції рокіровки доводиться йти на жертви. Один з типових способів наступу такий:

- 1) Жертвою слона чорний король заманюється на полі h7.
- 2) Після ♗f3-g5+ до атаки з темпом підключається кінь, відкриваючи ферзю d1 дорогу на h5 або g4, і іноді турі за третьою горизонталлю.
- 3) Спільними зусиллями фігури тіснять короля, що вийшов на прогулянку.



Рисунок 3.14 – Жертва слона на h7 (h2)

Приклад до рисунка 3.14: у цій позиції жертва слона на h7 проходить як по маслу. 1. ♕:h7+!! ♖:h7 2. ♗g5+. Чорні перед типовим вибором – куди відійти королем? 2. ... ♙g8 3. ♜h5 ♜e8 4. ♜:f7+ ♙h8 5. ♜h5+ ♙g8 6. ♜h7+ ♙f8 7. ♜h8+ ♙e7 8. ♜:g7#.

Звичайний відступ на g6 наполегливіший, але в даному випадку білі все одно досягають успіху: 2. ... ♙g6 3. ♜d3+! f5 (3. ... ♙h5 4. ♜h7+ ♙g4 5. ♜h3#) 4. ef+ ♙:f6 5. ♜:e6#.

Зверніть увагу! Якщо чорні могли б захистити пункт h7, то жертва легко спростовувалася. Наприклад, уявимо, що в позиції на рисунку 3.14 відсутній білий пішак на e5. Тоді чорні після шаху конем йдуть королем на g8 і на ♖h5 грають ♘f6, відбиваючи атаку.

У наступному прикладі білим вдалося використувати для атаки вертикаль h.



Рисунок 3.15 – Жертва слона на h7 (h2)

Приклад до рисунка 3.15: 1. ♘h7+!! ♔:h7 2. ♘g5+ ♘:g5 (2. ... ♔g8 3. ♘h5; 2. ... ♔g6 3. h5+!) 3. hg+. Розкритий шах підключає до атаки туру h1.

3. ... ♔g6 4. ♘h5+ ♔f5 (4. ... ♔g8 5. ♘h5 f5 6. g6) 5. ♘h3+! і мат ферзем на f3 або h7 наступним ходом.

Не завжди атака проходить форсовано, іноді доводиться задовольнятися тривалою компенсацією за пожертвованого слона у вигляді слабкого короля суперника. У будь-якому випадку, жертва на h7 (h2) - красива і небезпечна комбінація, яку потрібно обов'язково враховувати.

СПИСОК РЕКОМЕНДОВАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. **Авербах, Ю. Л.** Что надо знать об эндшпиле / Ю. Л. Авербах. – 3-е изд. – М., 1979.
2. **Григорьев, Н. Д.** Шахматное творчество. Анализы, теоретические работы, этюды, избранные партии / Н. Д. Григорьев. – 2-е изд. – М., 1954.
3. **Карпов, А. Е.** Шахматы : энциклопедический словарь / гл. ред. А. Е. Карпов. – М. : Советская энциклопедия, 1990. – С. 304. – 100 000 экз. – ISBN 5-85270-005-3.
4. **Кобленц, А. Н.** Уроки шахматной стратегии. / А. Н. Кобленц. – М. : Физкультура и спорт, 1983. – С. 26 – 32, 42 – 49.
5. **Крогиус, Н. В.** Законы эндшпиля. / Н. В. Крогиус – М., 1971.
6. **Лисицын, Г. М.** Стратегия и тактика шахмат / Г. М. Лисицын. – 2-е изд. – М. : Физкультура и спорт, 1958. – 542 с.
7. **Лисицын, Г. М.** Заключительная часть шахматной партии / Г. М. Лисицын. – Л., 1956.
8. **Мацукевич, А. А.** Энциклопедия гамбитов / А. А. Мацукевич. – М. : Астрель, 2007. – 255 с. – ISBN 978-5-271-16258-9.
9. **Нейштадт, Я. И.** Жертва ферзя / Я. И. Нейштадт. – М. : Физкультура и спорт, 1989. – С. 159.
10. **Портиш, Л.** 600 окончаний : пер. с венгер. / Л. Портиш, Б. Шаркози. – М., 1979.
11. Последние шахматные лекции Капабланки: пер. с нем. – М., 1972.
12. **Рабинович, И. Л.** Эндшпиль. / И. Л. Рабинович. – 2-е изд. – М.; Л., 1938.
13. **Романовский, П. А.** Миттельшпиль : план. / П. А. Романовский. – М. : Физкультура и спорт, 1960. – 263 с.
14. **Созин, В. И.** Что каждый должен знать об эндшпиле, / В. И. Созин. – 2 изд. – М.; Л., 1935.
15. **Шамкович, Л. А.** Жертва в шахматах. / Л. А. Шамкович. – М., 1971. – 128 с.
16. **Шпильман, Р. И.** Теория жертвы / Р. И. Шпильман. – М. : Олимпия-Пресс, 2005. – 248 с. – ISBN 5-94299-034-4.

Для нотаток

Навчальне видання

**КАСЬЯНЮК Олександр Сергійович
ОЛІЙНИК Олег Миколайович
ТИМОШЕНКО Володимир Валерійович
МАЛАХОВА Жанна Володимирівна
ПОЛЯХ Олександр Володимирович**

Дебют. Мітельшпіль. Ендшпіль.

**Посібник з шахової гри
для студентів усіх спеціальностей і форм навчання**

Редагування
Комп'ютерне верстання

І. І. Дьякова
О. П. Ордіна

71/2017. Формат 60 x 84/16. Ум. друк. арк..
Обл.-вид. арк. Тираж пр. Зам. № .

Видавець і виготівник
Донбаська державна машинобудівна академія
84313, м. Краматорськ, вул. Академічна, 72.
Свідоцтво суб'єкта видавничої справи
ДК № 1633 від 24.12.2003