

Часть первая ЭЛЕМЕНТЫ ШАХМАТНОЙ СТРАТЕГИИ

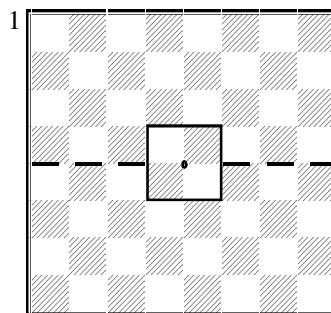
Глава первая ВВЕДЕНИЕ. ПОНЯТИЕ О ЦЕНТРЕ И РАЗВИТИИ СИЛ

Элементами шахматной стратегии, с нашей точки зрения, являются: 1) центр, 2) открытая линия для ладьи, 3) игра на 7-й и 8-й горизонталях, 4) проходная пешка, 5) связывание, 6) открытый шах, 7) размен, 8) пешечная цепь.

Каждый из этих элементов мы в дальнейшем изложении постараемся осветить возможно полнее и тщательнее. Мы начнем с центра, причем предварительно примем во внимание интересы начинающего игрока. Во второй части книги, посвященной позиционной игре, мы попытаемся изложить вопрос с точки зрения «высшего знания». Как читателю, вероятно, известно, именно в понятии *центр* началась в 1911-1913 годах своего рода «шахматная революция». Мы имеем в виду наши статьи вроде: «Соответствует ли “Современная шахматная партия” д-ра Тарраша современному пониманию игры?» и т.п. Эти статьи были направлены в первую очередь против устаревшего взгляда на центр и яви-

лись сигналом к «восстанию», т.е. к созданию «новой школы» в шахматном искусстве. Ввиду такой сложности вопроса предпринимаемое нами изложение «учения о центре» в два приема представляется с педагогической точки зрения вполне оправданным.

Для начала несколько небольших определений.



Средняя линия. Граница.
Центральная точка.
Маленький квадрат обозначает
центр

Изображенную на диаграмме пунктирную линию мы называем *средней линией* или, иначе, *границей* для враждующих на доске сил,

причем *линия* понимается здесь в математическом, но отнюдь не в шахматном смысле. Точка пересечения двух наиболее длинных диагоналей является *центральной точкой доски*, опять-таки только в математическом смысле.

1. Под развитием следует понимать планомерную группировку сил в направлении к границе.

Здесь мы имеем полную аналогию с мобилизацией в начале войны: воюющие стороны стремятся как можно быстрее достичь границы, чтобы затем по возможности проникнуть за пределы ее.

Развитие – понятие собирательное (коллективное). Действовать нужно «скопом». Вывести одну-две или даже три фигуры для развития недостаточно; для этой цели должны быть выведены все фигуры. Каждой же из них полагается сделать только один ход и... уступить очередь другой.

2. Ход пешкой сам по себе является не развивающим ходом, а только вспомогательным к развитию.

Весьма важное соображение для начинающего. Если бы возможно было развить свои фигуры не делая ходов пешками, то такое развитие было бы наиболее правильным. Это понятно, так как пешка не является ведь агрессивным бойцом в том смысле, что переход ею границы создает для противника какие-то особенные опасности, – атакующая

сила пешки слишком незначительна по сравнению с силой фигуры. Однако беспешечное построение невозможно, ибо неприятельский пешечный центр в силу присущей ему активности (то есть стремления к продвижению вперед) отбросит назад наши уже развитые фигуры. Поэтому, чтобы развитие наших сил могло идти без помехи, необходимо предварительно построить пешечный центр.

Под центром мы понимаем наименьший из квадратов, расположенных около центральной точки, то есть поля e4, d4, e5, d5.

На небольшом примере мы можем убедиться, насколько трудно обойтись в развитии без ходов пешками: **1. ♖f3 ♜c6 2. e3** (так как пешка не занимает центра, то, невзирая на этот ход, развитие белых остается в нашем смысле все еще беспешечным) **2...e5 3. ♜c3 ♜f6 4. ♙c4 d5** (здесь обнаруживается ошибочность предпринятой белыми системы развития – черные пешки начинают действовать на наши силы де моб и л и з у ю щ и м образом) **5. ♙b3** (уже плохо, так как фигура ходит в дебюте два раза!) **5...d4**, и положение белых (по крайней мере с точки зрения незакаленного в борьбе шахматиста) несколько неудобно.

Другим примером служит партия, уже приводившаяся нами в книге «Шахматная блокада».

*№ 1. Итальянская партия***Нимцович – Любитель**

Рига 1910

(Белые играют без ладьи a1, пешка a2 передвинута на a3)

1. e4 e5 2. ♘f3 ♘c6 3. ♕c4 ♕c5 4. c3 ♘f6 5. d4 ed 6. cd ♕b6. Черные лишились своего пешечного центра; кроме того, не сыграв на 4-м ходу d7-d6, они предоставили белым пешкам слишком большую подвижность. На этом основании мы могли бы с некоторым правом назвать их развитие «беспешечным» (точнее, оно сделалось таковым).

7. d5 ♘e7 8. e5 ♘e4 9. d6 cd 10. ed ♘f2 11. ♖b3. Блокирующая пешка d6 настолько стесняет игру черных, что они, несмотря на выигрыш ладьи, не могут сдержать натиска противника.

11... ♘:h1 12. ♕:f7+ ♔f8 13. ♕g5. Черные сдались.

Из того соображения, что ходы пешками в дебюте лишь помогают развитию, следует, что они имеют смысл только в том случае, если способствуют занятию центра либо стоят с этим процессом в какой-нибудь логической связи. К таковым мы отнесем, например, ходы, защищающие собственный центр или атакующие неприятельский. В положении открытой партии после 1. e4 e5 ходы d2-d3 и d2-d4 (сейчас или впоследствии) являются с этой точки зрения всегда одинаково solidными продолжениями.

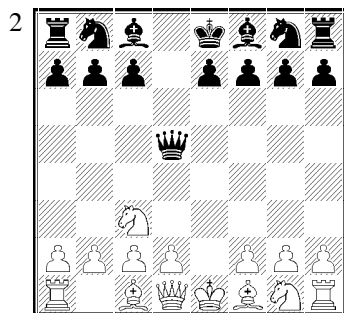
Из целесообразности только что упомянутых ходов следует, что всякие ходы крайними (то есть коневыми или ладейными) пешками, столь излюбленные в настоящее время, являются не чем иным, как потерей времени. (В закрытых партиях это правило не имеет общего значения; в них соприкосновение с неприятелем не такое полное и развитие идет более медленным темпом.)

Резюмируя, скажем: в открытых партиях быстрота развития – высший закон; каждую фигуру следует развивать одним ходом; каждый ход пешкой, за исключением создающего центр, либо защищающего его, либо атакующего неприятельский центр, является потерей времени. Итак, как правильно замечает уже Ласкер, один-два хода пешками в дебюте, но не больше.

3. Преимущество в развитии – идеал.

При состязании в беге было бы по меньшей мере несвоевременно потерять хоть частицу драгоценного времени для удовлетворения такого, скажем, невероятного желания, как «потопаться на месте»: это дало бы сопернику изрядное преимущество. В шахматах таким «бегом на месте» является повторное движение одной и той же фигурой в дебюте. В некоторых случаях можно заставить противника потерять таким образом время, например если

развивать свои фигуры с одновременным нападением на уже развитые фигуры противника.

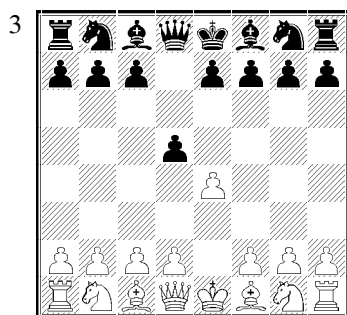


Типичный выигрыш темпа

Это столь типичное положение получилось после ходов **1. e4 d5 2. ed ♕:d5 3. ♖c3**.

4. Размен с последующим выигрышем темпа.

Предыдущая игра при всей ее краткости содержит в себе маневр, состоящий из двух отдельных моментов. Для чего, например, было сыграно 2. ed?



Ход белых. Они разменивают пешку, чтобы завлечь фигуру противника на «скомпрометированное» поле

Ответ гласит: для того, чтобы завлечь неприятельскую фигуру на подверженное атакам («скомпрометированное») поле. Это – первая часть маневра. Вторая часть (3. ♖c3) заключалась в использовании скомпрометированного положения этой фигуры.

Разобранный двухходовый маневр для начинающего очень поучителен. Рассмотрим еще примеры.

1. d4 d5 2. c4 ♘f6 3. cd! Здесь возникают два варианта (две возможности): если **3... ♕:d5**, то **4. ♘c3**; если же **3... ♘:d5**, то **4. e4**. В обоих случаях белые делают на 4-м ходу полноценный, развивающий ход, на который черные отвечают «бегом на месте». У начинающего может возникнуть мысль: для чего же в таком случае черные берут пешку? (Нам даже приходилось наблюдать, как иные пронырливые «дельцы» обнаруживали в шахматах совершенно несвойственное им благородство мысли и поступков – они «отдавали», ничего не беря взамен.) Опытный шахматист знает, что при нормальных условиях он **в ы н у ж д е н** отобрать свою пешку, иначе будет нарушено материальное равновесие. При наличии такой вынужденности ясно, что обратное взятие заставляет противника потерять ход (темп); он в этот момент ничего не делает для развития, за исключением, конечно, того случая, когда взя-

тие достигается одновременным развитием фигуры.

Возьмем другой пример: **1. e4 e5 2. f4 ♘f6 3. fe ♗:e4** (это вынужденно, так как иначе черные потеряют пешку без всякой компенсации, то есть не получая ничего взамен) **4. ♘f3** (чтобы помешать ходу **4... ♖h4+**) **4... ♗c6 5. d3** (логическое использование размена f4:e5) **5... ♗c5 6. d4 ♗e4 7. d5**, и белые имеют возможность (после **7... ♗b8**) выиграть новый ряд темпов посредством **♗f1-d3** или **♗b1-d2**. На последнюю возможность следует обратить особое внимание: размен коня e4 (этого «пожирателя темпов») на «новорожденного» коня d2 означает для черных ряд потерь во времени, так как с исчезновением коня e4 с доски исчезают и все «проглоченные» им темпы – на доске их больше не видно.

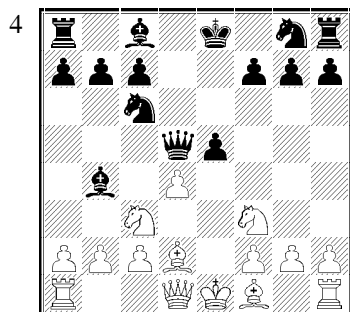
Иногда в маневре *размен и выигрыш темпа* случается временный перерыв. Например: **1. e4 e5 2. f4 d5 3. ed ♖:d5 4. ♗c3! ♖e6**. Здесь, казалось бы, белым выгодно сыграть **5. fe**, так как благодаря этому черный ферзь после **5... ♖:e5** попадает на «скомпрометированное» поле e5. Однако следует **5... ♖:e5** с шахом, и белые как будто бы не в состоянии использовать положение ферзя. Этим смущаться не надо, так как шах создает лишь временный перерыв в маневре. В самом деле, после **5... ♖:e5+** белые сыграют просто **6. ♗e2** (в частности, еще лучше **6.**

♖e2) и все-таки выиграют темпы за счет неудачного положения ферзя посредством **♗g1-f3** или **d2-d4**. Например: **6... ♗g4 7. d4** (но не **7. ♗f3 ♗:f3**, и ферзю черных нет надобности двигаться) **7... ♗:e2! 8. ♗g:e2 ♖e6 9. 0-0**, и у белых 5 лишних темпов (оба коня и ладья развиты, пешка находится в центре, да и король в безопасности, что тоже стоит темпа), в то время как у черных только один, в сущности, темп – ферзь на e6. Но и этот темп будет потерян, так как ферзь должен будет двигаться снова (его сгонит ход **♗f4**); итак, преимущество белых в развитии равно по меньшей мере 5 темпам. Этого преимущества белые добились методичным применением маневра «размен с выигрышем темпа», в котором шах создал только временный перерыв.

5. Ликвидация напряжения (упрощение) с последующим развитием или последующим освобождением игры.

Если свободное развитие нашей игры, наталкиваясь на мешающие контрманевры противника, начинает становиться затруднительным, то с таким положением необходимо быстро и решительно покончить. Полумеры здесь не годятся. Поясним сказанное на следующем примере: **1. e4 e5 2. ♗f3 ♗c6 3. d4 d5**. Последний ход черных рискован; на активный ход **3. d4** черным не следовало бы стремиться немедленно

ответить таким же ходом. В этом источник некоторых последующих затруднений: 4. **ed ♖:d5** 5. **♘c3 ♙b4**. Черные временно избавились от необходимости пойти в дебюте ферзем вторично. Однако после 6. **♙d2** обнаруживаются некоторые неудобства, так как уйти ферзем – значит потерять темп.

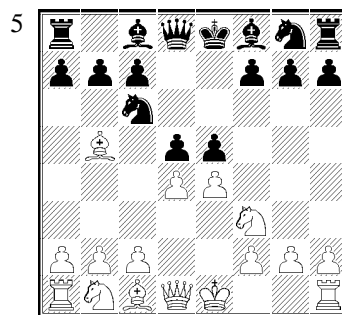


Черные упрощают положение.
Каким образом?

Правильно будет разменяться – 6... **♙c3** (энергичная ликвидация) и после 7. **♙:c3** продолжать дальше в том же стиле: 7... **ed** (но только не бегство от возникшей задачи посредством e5-e4 или защитительный ход вроде ♙c8-g4 – для этого в дебюте нет времени!), и после 8. **♘:d4** черные продолжают развитие путем 8... **♘f6**. Мы видим, что черные ликвидировали напряжение в центре (наряду с разменом это является главным признаком законченной ликвидации) и при этом нисколько не отстали в развитии.

Вернемся к разобранным ходам: 1. **e4 e5** 2. **♘f3 ♘c6** 3. **d4 d5** –

и посмотрим, не могут ли белые создать большие затруднения для черных посредством 4. **♙b5!** После этого хода угрожает 5. **♘:e5**. Что черным делать? Защитительный ход 4... **♙d7** в данном случае так же недостаточен, как и связывающий коня f3 ход 4... **♙g4**. Обоим ходам присуща та ошибка, что они совершенно не стремятся ликвидировать напряжение в центре. При ходе 4... **♙d7** проигрывается (после 5. **ed ♘:d4** 6. **♙:d7+ ♖:d7** 7. **♘:d4 ed** 8. **♖:d4**) важная центральная пешка, а на 4... **♙g4** могло бы последовать: 5. **h3** (здесь это – вынуждающий ход) 5... **♙:f3** (самое лучшее; если 5... **♙h5?**, то 6. **g4** и **♘:e5**) 6. **♖:f3** (отсюда ферзь оказывает сильное воздействие на центр) 6... **♘f6** 7. **ed e4** (иначе теряется пешка) 8. **♖e3! ♖:d5** 9. **c4**, и у белых значительное преимущество.



Ход черных. Им необходимо ликвидировать напряжение в центре, чтобы получить потом возможность свободного развития.
Как это сделать?

Относительно лучшее для черных – немедленный ход **4...de**. Они ликвидируют этим напряжение в центре, которое опасно затягивать.

Могло бы последовать **5. ♖:e5 ♙d7** (этим черные угрожают выиграть фигуру посредством **6...♖:e5**) **6. ♙:c6 ♙:c6 7. 0-0 ♙d6 8. ♖:c6 bc 9. ♖c3 f5**, и черные стоят недурно, имея при том удовлетворительное развитие; или **6. ♙:c6 ♙:c6 7. ♖c3 ♙b4 8. 0-0 ♙:c3 9. bc**, и черные играют хотя бы **9...♖e7**. После **10. ♖g4 0-0 11. ♖:c6 ♖:c6 12. ♖:e4** белые, правда, выигрывают пешку, но зато черные занимают линию «е» посредством **12...♖e8** и после **13. ♖f3 ♖a5!** (развитие окончено – начинается маневрирование) играют при случае **c7-c6** и занимают слабые для белых поля **c4** и **d5** при помощи **♖c4** и **♖d5**; их положение даже несколько лучше. Итак, проведенная вовремя ликвидация напряжения снова вывела на правильную дорогу начинавшее уже возбуждать сомнения развитие черных (возможно и **4...ed 5. ♖:d4 de**. – *Прим. ред.*).

Другим примером может послужить известный вариант итальянской партии: **1. e4 e5 2. ♖f3 ♖c6 3. ♙c4 ♙c5 4. c3 ♖f6 5. d4 ed** (вынужденная сдача центра) **6. cd ♙b4+ 7. ♙d2**. Теперь возникла маленькая угроза пункту **b4**, а именно: при случае **♙:f7+** с последующим **♖b3+** и т.д. С другой стороны, центральные пешки белых очень сильны, и разрыв их

с помощью **d7-d5** представляется абсолютно необходимым. Однако если сразу **7...d5 8. ed ♖:d5**, то последует **9. ♙:b4 ♖c:b4** (или **♖d:b4**) **10. ♖b3**, и положение белых несколько лучше. Правильно **7...♙:d2+** (ликвидируя угрозы на **b4**) **8. ♖b:d2**, и теперь черные освобождают свою игру посредством **8...d5**. После **9. ed ♖:d5 10. ♖b3** они стратегическим отступлением **10...♖ce7** обеспечивают себе равную игру.

Итак, как мы видели, правильно и своевременно примененный размен является превосходным тактическим приемом и основой двух рассмотренных нами типичных маневров: 1) размен с последующим выигрышем темпа, 2) ликвидация напряжения с последующим развитием или освобождением игры. Нужно, однако, настойчиво предостеречь изучающего от разменов «на авось» – вслепую: сделать несколько ходов фигурой для того, чтобы ее потом обменять на недвигавшуюся фигуру противника, и есть как раз типичная для начинающего ошибка. Меняться следует лишь в указанных двух случаях.

Приведем еще один пример неудачного (необоснованного) размена: **1. e4 e5 2. d4 ed 3. c3** (белые жертвуют пешку – играют гамбит) **3...♙c5?** Примечательно, что первой мыслью начинающего является обычно соображение, что ход **3...dc** нехорош; возможно, что он

вычитал где-нибудь, что «в дебюте не следует играть на выигрыш пешки». Поэтому он избирает ход 3...♘c5, а печальные его последствия таковы: 4. cd ♘b4+ (повторный ход фигурой в дебюте!) 5. ♘d2! ♘:d2+ (это уже, к сожалению, вынужденно) 6. ♘b:d2, и преимущество белых равняется 3 темпам. Ошибка черных заключалась уже в ходе 3...♘c5, а после 4. cd лучше было сыграть 4...♘b6, а не 4...♘b4+, что привело к невыгодному размену.

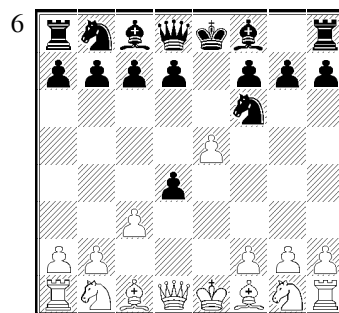
6. Центр и его демобилизующее влияние. Как бороться с его продвижением. Об удержании и сдаче центра.

Как мы уже отмечали раньше, свободный подвижный центр является страшным оружием, ибо грозное продвижение центральных пешек отбрасывает неприятельские фигуры (по большей части коней). Однако во всех этих случаях, когда мы сгоняем неприятельскую фигуру с места, важно установить, удастся ли нам вынудить эту фигуру к бесцельным ходам и тем самым выиграть темпы или же она сумеет утвердиться на безопасном месте и все свои темпы сохранит. Пример: 1. e4 e5 2. d4 ed (теперь пешка «е» свободна и ждет, не покажется ли на f6 черный конь, чтобы немедленно обратить его в бегство) 3. c3 ♘f6!

Черные, по-видимому, не боятся пешки «е» и хотят посмотреть,

что получится при ходе ее на e5. Подобную тактику следует рекомендовать всем начинающим – это наилучший для них способ обогатить свой опыт в области продвижения центральных пешек.

4. e5.

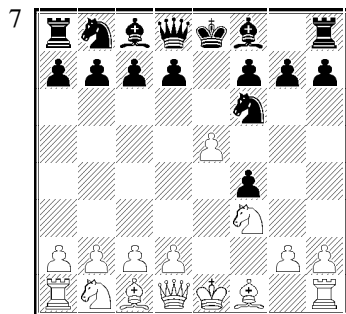


Ход черных. Могут ли они сохранить свои темпы?
Куда пойти конем?

4...♘e4! На этом поле конь может утвердиться, ибо на 5. ♘d3 последует полноценный, развивающий ход 5...d5 (но только не 5...♘c5?, на что последует 6. cd ♘:d3+ 7. ♔:d3, и преимущество белых равняется 4 темпам). С другой стороны, после 1. e4 e5 2. d4 ed 3. c3 ♘f6! 4. e5 нехорошо было бы для черных пойти конем на d5, так как в этом случае конь не так скоро нашел бы спокойное пристанище, например: 4...♘d5 5. ♔:d4 (но не 5. ♘c4 из-за 5...♘b6, после чего белому слону приходится, в свою очередь, потерять темп) 5...c6 6. ♘c4 ♘b6 7. ♘f3, и у белых имеется 6 темпов против 2

темпов у черных (у последних даже только полтора темпа, ибо конь на b6 стоит отнюдь не лучше, чем на f6, а ход пешкой на c6 не является полноценным ходом, так как он не влияет на центр – см. пункт 2).*

Другой пример: 1. e4 e5 2. f4 ef (потеря времени) 3. f3 f6! 4. e5, и мы снова стоим перед тем же вопросом.



Куда отступить конем?

Если сыграть 4... f4, то это приведет к крайне невыгодному блужданию конем: 5. d3 f5? 6. d4 и т.д. В положении на диаграмме у коня имеется, однако, безопасное местечко – это... поле h5 (обычно крайние поля для коней невыгодны; здесь мы имеем дело с исключением). После 4... f5 5. d4 d5 или даже 5... d6, чтобы побудить белую пешку «e», сделавшую два хода, к размену на пешку «d», сделавшую только один ход, положение черных отнюдь не плохое.

* Эта оценка сомнительна ввиду 7... c4 8. ♖:c4 d5. Сильнее 7. ♗b3. – Прим. ред.

Как правило, конь пытается утвердиться в центре, где район его действий шире, и только в виде исключения – на краю доски.

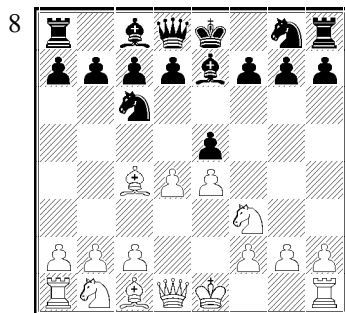
После 1. e4 e5 2. f3 f6 3. ♗c4 ♗c5 4. c3 (неприятный для противника ход, имеющий в виду нападение на центр, а следовательно, и нарушение свободного развития) 4... f6 5. d4 ed 6. e5 ход конем на e4 явился бы ошибкой из-за 7. ♗d5. После 6. e5 конь не может сохранить свои темпы собственными силами, здесь требуется помощь пешки «d» с контрнападением на слона c4. Итак, 6... d5, и если бы последовало, например, 7. ♗b3, то тогда 7... f4 с утверждением в центре. Это – пример подготовленного утверждения (то есть закрепления за собой известной позиции).

В рассмотренном уже нами положении 1. e4 e5 2. d4 ed 3. c3 f6 4. e5! f4 5. ♗d3 d5! может последовать 6. cd. После этого черным не следует думать, что они находятся в полной безопасности. В воздухе висит новое покушение на темпы коня e4 (а именно ход ♗b1-c3). Но черные имеют возможность развиться с одновременной атакой, например посредством 6... f6 7. f3 ♗g4 (создавая угрозу пешке d4) или же при помощи 6... c5. Но им никак не следует играть (без всякой логики) 6... ♗b4+?, так как на это последует уже знакомое нам 7. ♗d2, и черные вынуждаются к не-

выгодному, сопровождающемуся потерей темпа размену.

Из приведенных примеров видно, что все искусство заключается в том, чтобы парировать удар навигующей пешечной лавины, правильно уклонившись от него конем. Если это и удастся, то такая игра все же сопряжена со значительными трудностями; кроме того, штурмующим пешкам белых нет необходимости продвигаться вперед немедленно, а в результате в центре создается напряженное положение, являющееся источником постоянных угроз. Поэтому, если это не влечет за собой других невыгод, центр необходимо удерживать (защищать)! Такая игра является, во всяком случае, более осторожной.

Например, после ходов **1. e4 e5 2. ♘f3 ♘c6 3. ♕c4 ♕e7** (вполне возможный ход; конечно, **3... ♕c5** активнее) **4. d4** возникает такое положение.



Ход черных. Что принципиально правильнее: **e5:d4** или **d7-d6**?
Как опровергается ход **♕e7-f6**?
Почему **f7-f6** является грубой ошибкой?

Черным лучше всего сыграть на удержание (защиту) центра посредством **4...d6**; после **5. de de** белый центр неподвижен. Конечно, нельзя играть **4...f6**. Это грубейшая ошибка, ибо действие слона по открытой диагонали **c4–g8** окажется непреодолимым: **4...f6? 5. de fe** (или **5... ♘:e5 6. ♘:e5 fe**) **6. ♖d5**, и белые выигрывают.

Итак, защищать центр следует пешкой; в роли защитника она чувствует себя превосходно, не то что фигура, для которой это означает нерациональное связывание ее силы. («Офицеры» вообще не любили защищать какие-либо «пункты» — эту роль они всегда предоставляли «пехтуре».)

В частности, в нашем случае ход **4... ♕f6** защищает только пешку **e5**, но отнюдь не центр как отвлеченное понятие. Например: **4... ♕f6? 5. de ♘:e5 6. ♘:e5 ♕:e5** (обмен производится белыми в соответствии с установленным уже нами правилом: размен — выигрыш темпа) **7. f4**, выигрывая этот темп (или **7. ♖h5 ♖e7 8. ♕:f7+**, выигрывая пешку. — *Прим. ред.*).

6а. Слача центра. Дальнейший план игры.

1. e4 e5 2. ♘f3 ♘c6 3. d4 ed. Защищать центр посредством **d7–d6** было бы здесь невыгодно, например: **3...d6 4. de de 5. ♖:d8+ ♔:d8** (иначе проигрывается пешка **e5**), и черные потеряли право

рокировки, а тем самым и удобное соединение ладей.

4. ♖:d4. В возникшем положении черные могли бы после некоторого размышления сыграть 4... ♜c6, так как возможную (после 5. ♜:c6 bc) попытку демобилизации их посредством e4–e5 можно парировать путем 6... ♜e4, и если 7. ♙d3, то 7...d5. Однако ходом 4... ♜f6 черные решили бы только небольшую часть задачи, а именно вопрос о затрудненном развитии коня g8, но никак не проблему центра в целом. Для полного решения задачи необходимо усвоить следующие положения:

1) если противнику удалось получить свободную и подвижную пешку в центре, то против этой пешки должно быть направлено все наше внимание;

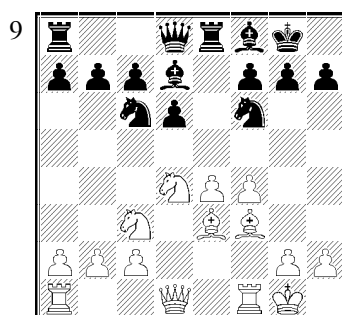
2) для того чтобы эту пешку обезвредить, ее нужно либо *уничтожить* разменом (например, подготовкой хода d7–d5 и d5:e4), либо окончательно стеснить в продвижении, добиваясь того, чтобы она сделалась *отсталой*.

Другими словами, мы относимся к такой пешке как к весьма опасному преступнику, для которого применима либо смертная казнь, либо строгая изоляция. Нередко блокада пешки является лишь подготовкой к последующему размену. Первым препятствием, какое может быть создано, чтобы помешать пеш-

ке e4 пойти на e5, является ход 4...d6, а затем мы можем выработать целую систему *осады*, например: ♜f6, ♙e7, 0–0, ♚e8 и, наконец, ♙f8, благодаря чему роль наблюдателя за преступным продвижением пешки e4 принимает на себя ладья e8. Белые, со своей стороны, приложат все усилия к тому, чтобы сделать пешку e4 подвижной; они сыграют примерно f2–f4, ♚e1 и т.д.

Игра могла бы протекать так: **1. e4 e5 2. ♜f3 ♜c6 3. d4 ed 4. ♜:d4 d6 5. ♙e2 ♜f6 6. ♜c3 ♙e7 7. 0-0 0-0 8. f4 ♚e8** (но не 8...d5 из-за 9. e5) **9. ♙e3 ♙f8 10. ♙f3 ♙d7.** Обоюдное развитие закончено. Белые пытаются провести ход e4–e5, черные противодействуют этому.

Из таких взаимных построений возникают наиболее интересные схватки. На эту тему мы приведем ниже поучительный пример, пока же порекомендуем читателю уже сейчас поупражняться в подобной борьбе, исходя из положения на диаграмме.



«За» и «против» e4

Если вести здесь попеременно то партию белых, то партию черных – один раз «за» центр, другой раз «против» него, – это будет способствовать развитию позиционного чутья изучающего.

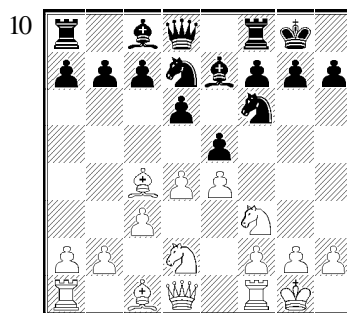
Ведение *осады* подвижной пешки противника – трудное дело; легче уж играть на *уничтожение* этой пешки, то есть на ее размен. Подобная возможность, однако, имеется не часто.

Приведем несколько примеров. Шотландская партия: 1. e4 e5 2. ♘f3 ♘c6 3. d4 ed 4. ♘:d4 ♘f6 5. ♘c3 ♙b4 6. ♘:c6 (чтобы иметь возможность сыграть на защиту центра – 7. ♙d3) 6...bc! 7. ♙d3. В этом положении черным нет надобности приступать к правильной осаде посредством d7–d6 с последующим 0–0 и ♙e8, так как они могут сыграть немедленно 7...d5. После 8. ed cd нарушительницы спокойствия – пешки e4 – больше не существует.

Сходная участь постигла центральную пешку в партии Ли – Нимцович (Остенде 1907): 1. d4 ♘f6 2. ♘f3 d6 3. ♘bd2 ♘bd7 4. e4 e5 5. c3 ♙e7 6. ♙c4 0–0 7. 0–0.

(См. след. диаграмму)

7...ed 8. cd d5!, и гордость белых – свободная и подвижная пешка e4 – немедленно разменивается. После 9. ♙d3 (если 9. ed, то ♘b6 и ♘:d5) 9...de 10. ♘:e4 ♘:e4 11. ♙:e4 ♘f6 (размен с выигрышем темпа!) 12. ♙d3 ♘d5 13. a3 ♙f6 положение



После e5:d4 c3:d4 черные уничтожили центральную пешку e4 без всякой предварительной осады.

Каким образом?

черных лучше вследствие слабости белой пешки d4. Подобных примеров можно было бы привести очень много, но за недостатком места ограничимся еще одним.

Партия Ейтс – Нимцович (Баден-Баден 1925): 1. e4 ♘c6 2. ♘f3 ♘f6 3. ♘c3 (в случае 3. e5 ♘d5 4. c4 ♘b6 5. d4 d6 черные угрожают отыграть потерянные темпы, хотя им нужно считаться с возможным продолжением 6. e6 fe с шансами на атаку у белых) 3...d5 4. ed ♘:d5 5. d4, создавая центральную пешку. Последовало: 5...♙f5 6. a3 g6 (здесь был выбор: сыграть e7–e6 с последующим занятием ладьей линии «d» и наблюдением за пешкой d4) 7. ♙c4 ♘b6 8. ♙a2 ♙g7 9. ♙e3 e5! (итак, черные играли не на осаду пешки d4, а на ее размен) 10. ♙e2 0–0 11. de ♙g4, и черные отыграли пешку с несколько лучшей игрой.

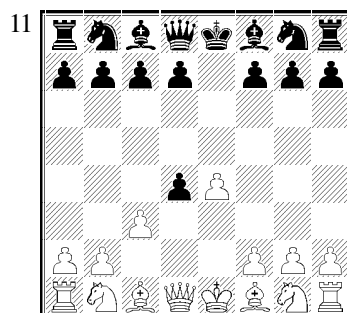
7. О «пешкоедстве» в дебюте.
Для «пешкоедства» нет времени.
Особое отношение к центральным пешкам и в чем оно выражается.

Наиболее важным делом в дебюте является быстрое развитие сил. Всякому, кто это знает, поэтому забавно наблюдать, с каким усердием менее опытные игроки занимаются в этой части партии всякими посторонними и абсолютно ненужными делами. Имеется в виду игра на выигрыш пешки в ущерб развитию, называемая шутливо «пешкоедством». Проявляемое в этом отношении усердие психологически понятно. «Молодой» игрок хочет дать какой-нибудь выход дремлющей в нем энергии (и для этой цели прибегает к «скальпированию» ни в чем не повинных и совершенно безвредных пешек), ну а «старый» игрок... этот хочет показать, насколько он еще в сущности... молод. А в результате оба они терпят постыдное поражение.

Неразвитая партия во многом сравнима с несложившимся еще детским организмом; единственное, что требуется от обоих,— это спокойное и здоровое развитие, без увлечения «побочными» делами. Переводя это на шахматный язык, сделаем вывод: *при незаконченном развитии не следует играть на выигрыш пешки.*

Это правило имеет только одно исключение, о котором мы поговорим отдельно ниже.

Для начала укажем наилучший способ *отклонения* добровольно предложенной противником пешки (в гамбитах, например).



Ход черных

После **1. e4 e5 2. d4 ed 3. c3** черные могут сыграть **3...♘f6**, что мы особенно рекомендовали бы начинающему, равно как и сделать всякий другой развивающий ход (за исключением, конечно, **3...♙c5??**). Итак, **3...♘c6 4. cd d5**, или **3...d5**, или даже **3...c6 4. cd d5** (это оправдывает ход **3...c6**, связывая его логически с центром). При **3...c6 4. ♙:d4** следует (как и раньше) **4...d5 5. ed cd** с последующим **♘c6**.

В гамбите Эванса: **1. e4 e5 2. ♘f3 ♘c6 3. ♙c4 ♙c5 4. b4** мы отклоним жертву пешки путем **4... ♙b6** (отказанный гамбит Эванса), чтобы не пришлось при взятии на b4 потерять темп после c2–c3. Отступление же на b6 отнюдь не является потерей темпа, так как и ход 4. b4 в смысле развития бесполезен, как и всякий ход пешкой,

не влияющий на центр. Если в дальнейшем 5. b5, чтобы необоснованному движению пешки придать вид демобилизующего маневра, то 5...♞d4!, и в случае 6. ♞:e5 ходом 6...♞g5 начинается сильная атака.

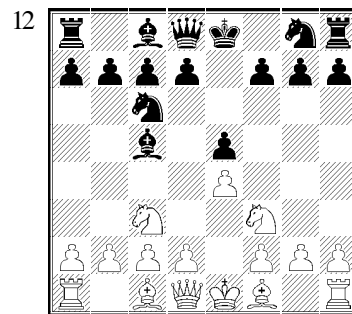
Королевский гамбит начинающему лучше всего *отказывать* ходом 2...♞c5 (1. e4 e5 2. f4) или более простым – 2...d6. Этот ход лучше, чем принято думать, например: 1. e4 e5 2. f4 d6 3. ♞f3 ♞c6 4. ♞c4 ♞e6! После 5. ♞:e6 fe 6. fe de у черных при хорошем развитии две открытые линии для ладей («d» и «f»), и, несмотря на сдвоенную пешку, их позиция несколько лучше. (Если бы в ответ на 4...♞e6 белые сыграли 5. ♞b5, то черные могут ответить хотя бы ♞d7, ибо если белые потеряли ход, то для черных возвращение слоном уже не потеря темпа.) Внимательно следует отнестись изучающему после ходов 1. e4 e5 2. f4 d6 3. ♞f3 ♞c6 4. ♞c3 ♞f6 5. ♞e2 к возможности 5...ef, чтобы в случае 6. d3 сыграть 6...d5. Здесь мы видим случай временной сдачи центра с целью немедленного повторного завладения им.

Конечно, допустимо также и принятие гамбитной жертвы, например: 1. e4 e5 2. f4 ef 3. ♞f3 ♞f6! Однако такая игра ведется не с целью удержания временно выигранной пешки, а либо для того, чтобы подвергнуть суровому испытанию силу неприятельского центра (4. e5 ♞h5), либо с целью

освобождения игры встречным ударом d7–d5 (4. ♞c3 d5).

7а. Бери всякую центральную пешку, хотя бы это было связано с некоторыми (понятно – не чрезмерными) опасностями.

Пример: 1. e4 e5 2. ♞f3 ♞c6 3. ♞c4 ♞f6 4. c3 ♞:e4!, ибо потеря одного темпа – цена не слишком высокая за достижение идеальной цели, каковой является овладение центром. Менее важно пытаться эту лишнюю пешку сохранить: дело заключается в идеальном, а не в материальном выигрыше. Другими словами, выигрыш пешки на краю доски не дает ничего особенного; но выигрыш центральной пешки дает возможность расширения операционной базы там, где в дебюте преимущественно идет борьба, то есть в центре.



После 4. ♞:e5 ♞:e5 белые отвечают 5. d4. Маневр соответствует правилу 7а

Этим мы закончим первую главу, причем обращаем внимание читателей еще на партии № 7 и 8.