

О. І. Коси́ков

Комбінації в шахах



О. І. Косиков

Комбінації в шахах

Київ «Здоров'я» 1983

75.581
К71

УДК 794.1

Автор — мастер спорта СССР, старший тренер республиканского шахматного клуба Украинского совета «Авангард» ДСО «Труд».

В книге проанализирована роль комбинаций на всех стадиях шахматной партии, даны рекомендации, как находить и рассчитывать комбинации.

Для широких кругов читателей.

Рецензент
мастер спорта СРСР І. Ю. ФОЙГЕЛЬ

Алексей Иванович Косиков

Комбинации в шахматах

Киев, «Здоровья»

(На украинском языке)

Фаховий редактор В. М. Арчаков
Редактор В. М. Карпелюк
Оформлення художника А. Л. Сергія
Художній редактор Н. А. Сердюкова
Технічний редактор О. Г. Вольвах
Коректори Г. Г. Рудик, Н. В. Гармаш

Інформ. бланк № 2408.

Здано до складання 04.02.83. Підп. до друку 18.07.83. БФ 04207. Формат 84×103¹/₃₂. Папір газетний. Гарн. літ. Друк вис. Ум. друк. арк. 6,30. Ум. фарб.-відб. 6,62. Обл.-вид. арк. 6,54. Тираж 50 000 прим. Зам. № 833. Ціна 40 к.

Видавництво «Здоров'я», 252054, Київ-54, вул. Чкалова. 65.

Надруковано з матриць Головного підприємства республіканського виробничого об'єднання «Поліграфкнига», 252057, Київ, вул. Довженка, 3 на Білоцерківській книжковій фабриці, 256400, м. Біла Церква, вул. К. Маркса, 4.

К 4202000000-132
М209(04)-83 156.83

© Видавництво «Здоров'я», 1983

...Швидко спливає час. Хвилина за хвилиною. Минуло вже півгодини болісних роздумів, а потрібне розв'язання досі не знайдене. Воно десь тут, зовсім поряд. Але поки що все не те. Починають злегка плутатися думки, варіанти прораховуєш по кілька разів, все важче концентрувати увагу на розрахунку — це перші ознаки втоми. І час, час... Невблаганний шаховий годинник відлічує секунду за секундою. Якщо зараз не обереш швидке, хай не найсильніше, але вольове рішення, тоді цейтнот, а в гострій позиції це...

Невже оцінка позиції була неправильною? Адже до цих пір у партії все йшло так, як було задумано — наміри суперника розгадувалися, загрози його спростовувалися, гра проходила за накресленим тобою планом. Та й останній хід суперника був передбачений у попередніх розрахунках. Передбачений, але, можливо, недооцінений?

Ще й ще раз повертаєшся до оцінки позиції, до конкретних варіантів. Ось він, гордість твоєї позиції — прохідний пішак. Він уже на шостій горизонталі, ще два ходи, і він стане всемогутнім ферзем. Фігури білих теж не байдужі — намагаються прокласти йому дорогу. А на шляху пішака тільки одна перешкода — ворожий кінь, та й він перебуває під ударом. Але бити його не можна: тоді загине біла тура, що прикриває підступи до короля, а головне, виникне смертельна загроза вторгнення чорної тури на першу горизонталь з нападом на білого ферзя. Цю загрозу можна, правда, нейтралізувати ціною розміну останньої пари тур, але тоді гордість позиції — прохідний пішак надійно блокується і усунути блокаду в подальшому навряд чи буде можливо. Вірогідно — нічия. Але ж такий грізний пішак...

Годинник підганяє: швидше, швидше, треба на щось зважитися. Як жалко, не вистачило (вже вкотре!) лише одного темпу, лише одного ходу, і в білого короля з'явився б притулок. Прикро, але ж і чорний король не забезпечений, і фігури чорних не думають про його захист, але їм це все минає... Стоп!!! Враз, мов блискавка, підсвідомість проймає думка. Вона ще не усвідомлена, вона лише зароджується. Але мозок починає працювати чіткіше, увага концентрується... А чи так вже небезпечно це «смертельне» вторгнення тури на першу горизонталь, чи так невідпорна

загроза мата? Адже виграш ферзя ще не гарантує чорним перемоги, а щоб поставити мат білому королю, чорним потрібний цей самий рятівний темп. А чорний король також у небезпеці, на нього націлені всі інші білі фігури.

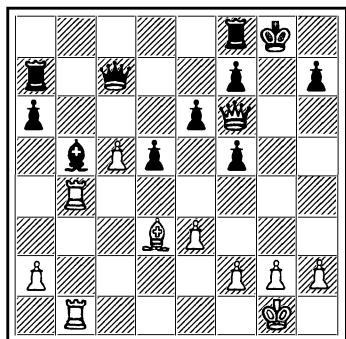
Ідея не зовсім звичайна, її можна скоріше віднести до розділу шахової композиції. Тому спочатку навіть не ймеш віри, що вона реальна. Тепер головне — витримка. Треба не поспішаючи, холонокровно, по можливості об'єктивно розрахувати варіанти. При цьому обов'язково вишукувати найсильніші продовження і за суперника. Якщо ти їх не знайдеш, то він знайде обов'язково. А їхні наслідки треба ще оцінити. Щонайменший прорахунок, необережність обернеться поразкою.

Але ось хід зроблено. Черга за суперником. І його дії дадуть відповідь, чи правильним був твій задум, чи коректна була жертва, чи точно розраховані варіанти. А остаточно хвилювання вгамується після партії, і то не відразу. А може, навпаки, на зміну йому прийде гіркота і розчарування.

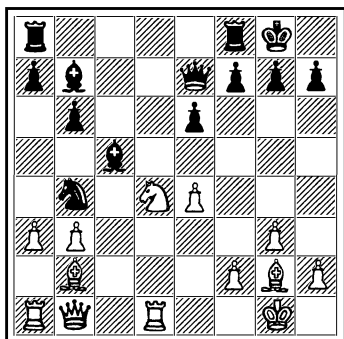
Кому із шахістів невідомий подібний стан під час партії? Звідкіля виникає комбінація? Як передбачити момент її початку, не пройти повз неї під час партії? Мета пропонованої книжки — відповісти на ці та ряд інших питань, допомогти шахістові розвинути свій комбінаційний зір і тим самим примножити силу практичної гри.

Кожна партія проходить відповідно до законів шахової стратегії. Стратегія — це планомірне ведення шахової партії. Порушення цих законів може призвести до поразки. Якщо одна із сторін програє, значить, в процесі боротьби ці закони були порушені, тобто були допущені помилки. Якщо досвідченому шахістові дати для оцінки якусь позицію, то він з більшою або меншою точністю зможе визначити, у кого в даний момент перевага і як орієнтовно повинна закінчитися партія. Але ж він може і не знати ходу попередньої боротьби, тобто не знати, якою стороною і коли були допущені помилки. На чому ж тоді ґрунтується його оцінка позиції?

Події, що розгортаються в партії, не минають безслідно. Вони відображаються в конкретній ситуації на дошці. І якщо в перебігу боротьби припускаються помилки, вони закладаються в позицію і виявляються в подальшому у вигляді недоліків (наприклад, послаблена позиція короля, бездіяльність фігур на дошці, порушена координація фігур, створення слабкостей і т. п.). Усі ці особливості позиції і дають змогу правильно оцінити виниклу ситуацію. Особливо виразно ці недоліки виявляються в перебігу тактичної бороть-



Хід білих



1. ...Кс6?

би, під час якої суперники по чергово створюють фігурам один одного різні загрози. Тон у цій грі задає сторона, що володіє ініціативою, тобто та, фігури якої розташовані активніше. Активна сторона при цьому часто змушує сторону, що захищається, робити єдині ходи, які нерідко є безцільними. В цьому разі говорять про втрату темпу. Серія єдиних ходів, що являють собою чергування загроз і захистів від них, називається форсованим варіантом. У процесі партії доводиться розраховувати ряд форсованих варіантів, які об'єднуються поняттям форсована гра. Форсована гра створюється з допомогою ходів, що містять загрози.

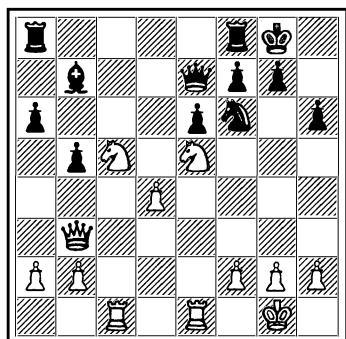
Загрози поділяють на прості і складні.

Прості загрози — це напади 3 видів: загрози фігурами (зокрема і пішаками), загрози полям і загрози проведення пішаків. Прості загрози, як правило, легко відбити і застосовуються вони в основному в партіях початкуючих шахістів.

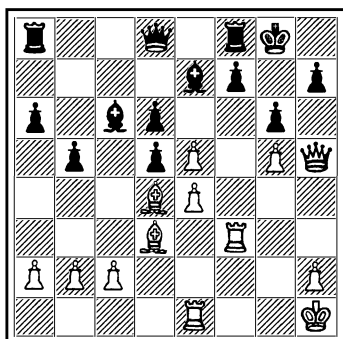
Набагато більшу небезпеку становлять складні загрози, тобто дві і більше простих загроз, що діють одночасно. Найпоширеніші види складних загроз — подвійний удар і прихований напад.

У позиції на діаграмі 1 звертає на себе увагу розкрите положення чорного короля, грізне становище білих фігур і бездіяльність чорних, які байдуже спостерігають загибель свого «монарха». Але як білим домогтися перемоги? Адже один білий ферзь заматувати короля не може. 1. Tb4—g4+! f5 : g4.

Тепер діагональ для білопольного слона розкрита. Але проста загроза пункту h7 шляхом 2. Фh6 легко парирується



1. ...Kg6?



Хід білих

відповіддю 2. ... f5. Тому 2. **Фf6—g5 + ! Kpg8—h8, Фg5—h6.**

Чорні змушені здатися, оскільки захищати одночасно пункт h7 і туру f8 неможливо.

У позиції на діаграмі 2 чорні необережно відступили конем 1... **Kb4—c6?**

І після 2. **Kd4 : c6 Cb7 : c6** 3. **b3—b4 Cc5—d6** 4. **Фb1—d3** змушені були здатися, тому що на хід 4... **Tad8** настає 5. **Фc3!**

Складні загрози можуть застосовуватися і стороною, що обороняється. Особливо небезпечними вони бувають у разі невідповідності атаки суперника.

На діаграмі 3 білі, намагаючись використати протистояння ферзя і короля, зіграли 1. **Ke5—g6? f7 : g6** 2. **Te1 : e6 Фе7—f7** 3. **Kc5 : b7**. Але після 3... **Kf6—d5!** під ударами одночасно опинилися кінь b7, тура e6 і пішак f2. Після 4. **Te2 Ф : b7** 5. **Tc5 Tad8** 6. **Te5 Фf7!** атака білих вичерпалась і матеріальна перевага чорних виявилась вирішальною.

Різновидом загрози є жертва, тобто добровільна віддача матеріалу з метою поліпшення позиції. Жертви бувають трьох видів.

Жертви, що їх приносять заради захоплення ініціативи. Передбачити наслідки такої жертви буває дуже нелегко, розрахувати варіанти до кінця неможливо, тому шахістові, який робить таку жертву, доводиться покладатися в основному на свій досвід і шахову інтуїцію. Тому і жертви такого роду називаються інтуїтивними.

Позицію на діаграмі 4 оцінити дуже непросто. Насамперед помітна висока активність білих фігур, націлених на послаблену позицію чорного короля. Треба також відзначи-

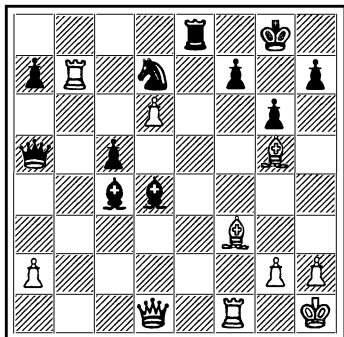
ти, що не всі фігури чорних (тура а8 і слон с6) беруть участь в захисті короля, а значить, на стороні білих кількісна (і, як ми вже відзначали, якісна) перевага у фігурах, що беруть участь в атаці. Але не можна не відзначити і негативні сторони позиції білих. Атака на чорного короля здійснюється при нестабілізованому положенні в центрі і розкритій позиції білого короля. Ще хід-другий і після розміну центральних пішаків відкриваються діагоналі й білий король сам стане об'єктом атаки. Немаловажно — білий ферзь перебуває під боєм, і його відступ після 1. Фg4 С : g5 2. Tg1 de дає змогу чорним розрядити обстановку на королівському фланзі і самим перейти в контратаку. Все вирішує час, тому — зараз або ніколи! 1. Фh5 : h7+!!

Перед нами взірець чисто інтуїтивної жертви, передбачити її наслідки, зрозуміло, неможливо і покладатися тут доводиться в основному лише на своє шахове «чуття». 1... Kpg8 : h7 2. Tf3—h3+ Kph7—g8 3. e5 : d6 f7—f6 4. e4—e5!!

Атака на короля розвивається так, начебто на дошці у чорних немає зайвого ферзя! Останнім ходом білі прагнуть розчистити діагональ a1—h8 для свого чорнопольного слона, разом з тим залишаючи слона с6 «поза грою». Квапливим був, зрозуміла річ, хід 4. gf? через 4... de. 4... Ce7 : d6. У разі 4... fe помилковим було б продовження 5. de? Ф : e7 6. T : e5 Фg7 7. Te6 Ф : d4. 8. T : g6+ Kpf7 9. Th7+ Кре8 10. Te6+ Kpd8 11. Td6+ Kpc8 12. T : c6+ Kpb8 і чорний король ховається від шахів. Однак продовження 5. С : e5 Cf6 6. gf T : f6 7. Th6! вело до вкрай неясної позиції. 5. e5 : f6

Можливо було і 5. ed Ф : d6 6. Th6. Після ходу в партії загрожує 6. f7+ Кр : f7 7. Th7+ Kpg8 8. Tg7+ Kph8 9. T : g6+ Kph7 10. Th6+ Kpg8 11. Th8+ Kpf7 12. g6×. 5... Tf8—f7 6. Th3—h6?!

Вести гру в нестандартній позиції з порушенням матеріальним співвідношенням, що багате на безліч дуже гострих варіантів, непросто. Треба було грати 6. С : g6 Ce8. 7. Cd3 з наступним g6 і в цій гострій позиції складається таке враження, що білі пішаки виявляються сильнішими від чорного ферзя! 6... Cd6—c5? «Люб'язність» у відповідь. Треба було грати 6... Cf8! 7. T : g6+ Kph8 8. Te7! Ce8! 9. Cf5! із загрозою переведення тури е7 на h3. Тепер, правда, продовження 9... Ф : e7? 10. fe+ Cg7 11. Th6+ Kpg8 12. Ch7+ вело лише до нічиєї. Однак, жертвуючи ферзя ходом 9... Фс8!!, чорні з огляду на невдале положення тури g6 здобули перевагу. 7. Th6 : g6+ Kpg8—h8 8. Tg6—h6+ Kph8—g8 9. Th6—g6+ Kpg8—h8 10. Tg6—h6+ Kph8—g8.



Хід білих

ну співвідношення і розташування фігур на певній ділянці шахової дошки на свою користь.

Жертва — це найвідповідальніший елемент тактичної операції. Це й зрозуміло. Якщо у варіанті з жертвою допущено прорахунок і супернику вдається відбити атаку, то матеріальна перевага повинна забезпечити йому перемогу. Тому потрібна особлива старанність і точність у розрахунку варіантів, пов'язаних із жертвами. Разом з тим слід зазначити, що жертва — необхідний засіб боротьби, що дає змогу за певних умов домогтися перемоги найкоротшим шляхом.

У позиції на діаграмі 5 останнім ходом Се6—с4 чорні атакували туру. Жертвувати її, звичайно, необов'язково. Однак далі пішло: 1. Tb7 : d7! Cc4 : f1 2. Cf3—d5! Може скластися враження, що білі припустилися елементарного прорахунку. Після 2... Te1 загрози по першій горизонталі здаються невідпорними. «Сіль» комбінації в ході 3. T : f7!! і тепер у випадку 3... T : d1 чорні дістають мат 4. Tb7+ Kpf8 5. Tb8+ Kpg7 6. Tg8×, а після 3... Cc4+ 4. Tf1+! C : d5 5. Ф : e1 Ф : e1 6. T : e1 білі легко виграють. Тому в партії настало: 2... Cf1—c4 3. Td7—e7 Te8 : e7 4. d6 : e7 Cc4—b5 5. Фd1—f1! Cb5—e8 6. Фf1 : f7+!.

Чорні здалися.

Логічним завершенням стратегічно правильно проведеної партії і, безумовно, її окрасою є в шахах комбінація.

Свого часу у шаховій пресі розгорнулася широка дискусія з питання визначення комбінації. Було запропоновано багато формулювань, точилися гарячі суперечки і, нарешті, всі дали згоду на формулювання, запропоноване М. Бот-

Нічія. Лише нічія! Але за-
те яка нічія!

Інший вид жертв — жертви позиційні. Звичайно позиційні жертви позбавлені комбінаційного змісту, не вимагають швидкої реалізації і здійснення їх надає активній стороні тривалу перевагу.

Проте більшість жертв, здійснюваних у шаховій комбінації, мають тимчасовий характер. Тому і називаються вони тимчасовими жертвами. Приносять ці жертви для того, щоб у ході комбінації здійснити змі-

винником: «Комбінація — це форсований варіант з жертвами». Хоча під запропоноване формулювання не підпадає ряд дуже красивих комбінацій (без жертв), проведених класиками шахів, проте його дуже зручно використовувати з навчальною метою.

Комбінація в шахах являє собою вищий вираз гармонії шахових сил. Навіть проста комбінація естетична вже тому, що всі діючі в ній фігури активної сторони зливають свої сили воедино, гармонійно проводячи комбінаційну тему. Естетика комбінації виражається насамперед у жертві. Вже з перших партій початкуючий шахіст навчається бережливо ставитися до матеріалу. На прикладах з творчості майстрів і гросмейстерів він пересвідчується, що всього лише зайвий пішак, а тим більше фігура, дають його володарю легку перемогу. Тому добровільна віддача пішака, фігури або розмін сильнішої фігури на менш сильну в шаховій партії виглядає контрастно на тлі бережливого ставлення до матеріалу. Якщо ж жертвується кілька фігур або сильна фігура (ферзь чи тура), то контраст посилюється.

«Комбінація — писав І. Бондаревський, — це своєрідний вибух на шаховій дошці, під час якого втрачають своє звичне значення «повсякденні» розрахунки і уявлення. Спершу уявна безглуздість ходу перетворюється силою задуму в зазіс добитися перемоги. Винахідливість, фантазія бере гору в боротьбі з могутніше озброєним суперником. Несподіваність жертви ще більше посилює цей контраст. У цьому полягає своєрідна краса комбінації в цілому і жертви зокрема».

Що ж є ознаками комбінації?

1. Координовані дії фігур активної сторони.
2. Форсованість продовжень.
3. Наявність жертви.
4. Позитивна мета операції.

Метою будь-якої комбінації є досягнення об'єктивної вигоди. Інакше це вже не комбінація. Конкретною метою комбінації може бути: а) мат королю суперника; б) завоювання матеріальної переваги; в) вигідна трансформація позиції (вигідне спрощення позиції, перехід у перспективне закінчення, посилення атаки, поліпшення взаємодії фігур і т. п.); г) у важкій позиції — врятування партії (шляхом вічного шаху, пата, відновлення матеріальної рівноваги, досягнення теоретично нічийного ендшпіля, побудови «фортеці»).

З яких елементів складається комбінація?

Одного бажання провести комбінацію недостатньо для її здійснення. Щоб жертвувати і одержувати взамін конкретну вигоду, необхідно, щоб позиція припускала цю можливість, тобто, щоб були так звані комбінаційні мотиви. Таким чином, комбінаційні мотиви — причини виникнення комбінації, особливості позиції, що дають змогу провести жертву і добитися наміченої мети. Комбінаційні мотиви — це вихідні орієнтири для пошуку комбінації.

«Недостатньо знати,— писав Ем. Ласкер,— що комбінація складається з ряду форсованих ходів, необхідно вміти вказати причину, ґрунтуючись на якій ми можемо зробити висновок, що в тій чи іншій позиції криється можливість комбінації».

Саме комбінаційні мотиви допомагають сильному шахістові правильно орієнтуватися в ході тактичної боротьби, наштовхують його на думку про можливість проведення комбінації в даній позиції. Зрозуміло, наявність в позиції одного чи ряду комбінаційних мотивів ще не гарантує виникнення комбінації. Але не може бути комбінації без причини, що зумовлює її виникнення, тобто без комбінаційних мотивів.

Відомо багато прикладів, коли шахісти навіть високої кваліфікації проходили під час турнірних партій повз комбінації, навіть не підозрюючи про їхнє існування. Навпаки, якщо менш досвідченому шахістові вказати, що в даній позиції є комбінаційний удар, то він через певний час його знаходить. Тому кожен шахіст має бути обізнаний з типовими комбінаційними мотивами. У пропонованій книжці ми приділятимемо, зрозуміла річ, увагу темам комбінацій і шляхам їх здійснення, але основне наше завдання — допомогти читачеві знаходити орієнтир пошуку комбінації — комбінаційні мотиви.

Комбінаційні мотиви можуть бути позитивними і негативними. До позитивних належать переваги активної сторони, до негативних — недоліки в позиції суперника.

Певна річ, причин для виникнення комбінацій може бути так багато, що простий перелік їх зайняв би добру половину книжки. Ми ж в подальшому звертатимемо вашу увагу на найтиповіші з них, серед яких виділимо такі: активне положення фігур атакуючої сторони; пасивне положення частини або всіх фігур сторони, що обороняється; незабезпечене положення короля (матова сітка); перевантаження (фігури, лінії, діагоналі, поля); незахищеність фігури (можливість утворення незахищеної фігури); далеко просунутий прохідний пішак; геометричні мотиви; «рентген»; зв'язка; поло-

ження фігур перед взаємним нападом; обмежена рухливість фігур; комбінаційні мотиви в ендшпілі.

Комбінації можна здійснити лише за певних поєднань комбінаційних мотивів. Таке поєднання може призвести до виникнення лише однієї миттевості (один хід), тому вони називаються миттєвими комбінаційними мотивами. Миттєвість комбінаційних мотивів полягає в тому, що їх важко визначити, тому від шахіста вимагається особливе «чуття» у визначенні моменту їх виникнення. По ходу комбінації миттєві комбінаційні мотиви можуть змінюватися, переходячи з одного поєднання в інше.

Однак для здійснення комбінації визначення комбінаційних мотивів ще замало. Починаючи комбінацію, розраховуючи всі її розгалуження, шахіст повинен бачити вже кінцеву позицію. Цю позицію називають темою комбінації.

Нарешті, одержати заключну позицію з вихідної можна лише за допомогою особливих ходів, що здійснюють потрібну зміну. Серія таких форсованих ходів називається засобами комбінації. До засобів комбінації належать тактичні удари, тобто ефективні, несподівані ходи, що різко змінюють характер боротьби. Кожним тактичним ударом здійснюється якась цілком визначена ідея. Ідей, що виникають під час партії, незліченна кількість, прості ідеї переплітаються зі складними, приймаючи часом найнесподіваніші обриси.

З якого моменту починається комбінація? Чисто теоретично з моменту жертви. Однак якщо ходи, що передують жертві, в значній мірі форсовані і становлять начебто одне ціле з нею, то вони, безумовно, можуть бути включені в саму комбінацію.

Книжка, пропонована читачеві, складається з двох частин. Перша частина побудована у формі занять, на яких розглядаються окремі типові комбінаційні мотиви. В кінці занять подані приклади для самостійного розв'язання, що допоможуть читачеві визначити ступінь засвоєння уроку.

У другій частині книжки пропонується розв'язати 160 позицій-тестів, які повинні визначити якість опрацювання матеріалу першої частини книжки в цілому.

І на закінчення кілька слів про роботу над книжкою. Оскільки її метою є розвиток у читача комбінаційних здібностей, що включає в себе і вдосконалення техніки розрахунку, намагайтеся опрацювати матеріал, не пересуваючи фігур на дошці (бажано — за діаграмами).

Не поспішайте заглядати в текст. Перед розглядом кожної позиції спробуйте вникнути в неї і знайти розв'язання самостійно.

Переходити до наступної позиції рекомендуємо лише після того, як буде чітко з'ясовано зміст вирішення комбінації і проведено повний розбір усіх її відгалужень.

Працювати над книжкою слід не кваплячись, вдумливо, повертаючись, якщо треба, до розібраних раніше позицій. Тут важливо не те, як швидко ви «ковтаєте» пропонований матеріал, а наскільки якісно він буде засвоєний.

ЗАГАЛЬНІ КОМБІНАЦІЙНІ МОТИВИ. МАТОВА СІТКА

Причин для виникнення комбінації може бути нескінченно багато. Однак є комбінаційні мотиви, без яких не може бути здійснена жодна комбінація. Це активність фігур атакуючої сторони і пасивність або бездіяльність на критичній ділянці дошки всіх або частини фігур сторони, що захищається.

Одним з основних стратегічних прийомів у шаховій партії є атака на короля. Непотрібне, необдумане послаблення його позиції може бути швидко покаране. Особливо безпорадним чувається «його величність», коли «вірнопіддані» забувають про його безпеку. В цьому випадку король під ударами ворожих фігур відчуває себе скутим матовою сіткою. Зазначити всі заключні матові позиції нам не уявляється можливим. Зауважимо тільки, що в шахах відомо понад 200 їхніх типів.

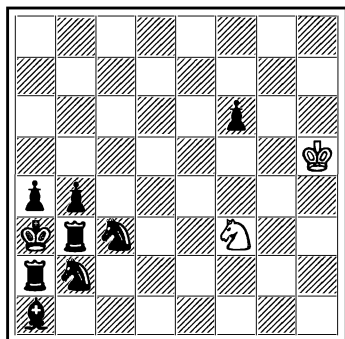
Хочемо застерегти читача від типової помилки, якої припускаються недосвідчені шахісти. Використання комбінаційного мотиву «матова сітка» ні в якому разі не повинно зводитися до гри обов'язково на мат. Атакуюча сторона може бути цілком задоволена завоюванням як матеріальної переваги, так і чисто позиційних вигод.

Комбінаційні мотиви в шахах діють у певних поєднаннях і в чистому вигляді не зустрічаються. Ми ж акцентуватимемо увагу читача на тих мотивах, які становитимуть предмет вивчення.

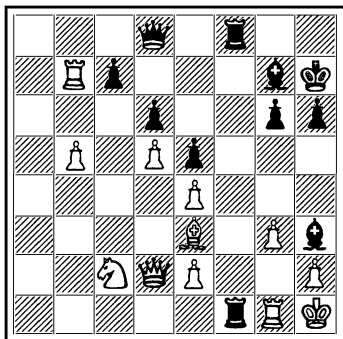
З а н я т т я 1. Активність і пасивність фігур. Критичний пункт

Що головне в шахах, що є вирішальним чинником у боротьбі за шаховою дошкою? Відповісти однозначно на це питання, безумовно, непросто. Однак можна сказати цілком певно, що це не матеріальна перевага (точніше, не тільки матеріальна перевага), не кількість фігур на шаховій дошці, не їхня абсолютна шахова вартість, а те, яку роль вони в позиції виконують, тобто наскільки вони активні.

На діаграмі 6 навчальний приклад М. Юдовича молодшого. Після 1. Kf3—d2! жодна чорна фігура, за винятком пішака f6, ходити не може через мат Kc4 або Kb1. Отже, варто білим забрати цього пішака королем і — перемога.



Хід білих



Хід чорних

Але зробити це треба так, щоб «клубок» чорних фігур не зміг розв'язатися, тому 1... f6—f5 2. Kph5—h4! f5—f4 3. Kph4—g4! f4—f3 4. Kpg4—g3! f3—f2 5. Kpg3—g2! f2—f1Ф+ 6. Kpg2 : f1 Kc3—b5 7. Kd2—b1×

На діаграмі 7 звертає на себе увагу небезпечне становище білого короля. Позиція, можливо, була б і захищена, коли б фігури білих не були у цей момент зміщені на протилежну ділянку дошки. Все вирішує введення в атаку «свіжих сил» — чорного ферзя. 1... Фd8—g5! 2. Фd2—d3. Зрозуміло, не можна брати ферзя: 2. С : g5 Т : g1+ 3. Кр : g1 Tf1×. Разом з тим, чорні загрожували використати зв'язку слона е3 ходом 2... Т : g1+ 2... Tf1 : g1+ 3. Се3 : g1 Фg5—c1 4. Kc2—e3 (4. Та7 Ф : g1+!). 4... Tf8—f2 5. Tb7 : c7 Фc1—f1! 6. Ke3 : f1 Ch3—g2×

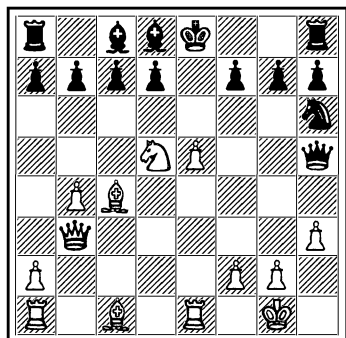
Навіть погляду недосвідченого шахіста на позицію (діаграма 8) достатньо, щоб помітити різницю в активності білих і чорних фігур. До того ж король чорних застряв у центрі, чим негайно скористалися білі: 1. Kd5—f6+! g7 : f6 2. e5 : f6+ Кре8—f8 3. Te1—e8+!

У таких позиціях вирішує, чи всі фігури беруть участь в атаці. Заради темпу, з допомогою якого вдається ввести в бій ферзя, і тури не жаль! 3... Kpf8 : e8 4. Фb3—e3+ Кре8—f8 5. Фе3 : h6+ Фh5 : h6 6. Cc1 : h6+ Kpf8—e8 7. Ta1—e1+ Cd8—e7 8. Te1 : e7+ Кре8—d8 9. Cc4 : f7.

Від загрози Cg7 і С : h8 захисту немає. Чорні здалися.

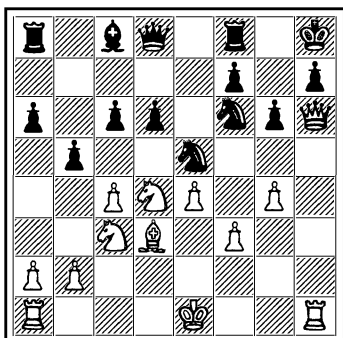
У шаховій партії недостатньо буває просто зовнішньо активно розташувати фігури, важливо при цьому, безумовно, піклуватися про їхню взаємодію. Але, головне, мабуть, знайти в позиції суперника найвразливіше місце, так званий критичний пункт, і прагнути завдати по ньому удару.

№ 8. Червонов—Думанський, 1980



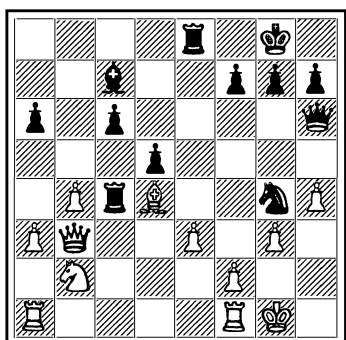
Хід білих

№ 9. Горт—Р. Біри, 1982



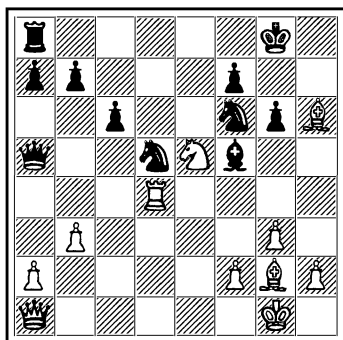
Хід білих

№ 10. Іле—Кальдевелл, 1978



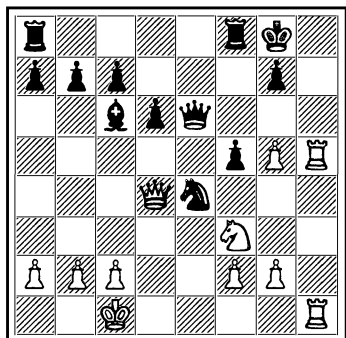
Хід чорних

№ 11. А. Петросян—Григорян, 1980



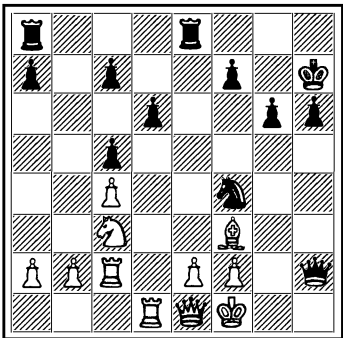
Хід білих

№ 12. Альохін—Міндено, 1933



Хід білих

№ 13. Фрідман—Торгблом, 1974



Хід чорних

Отже, критичний пункт — це таке поле в таборі суперника, оволодіння яким повинне забезпечити активній стороні швидку перемогу. Для детальнішого ознайомлення з поняттям «критичний пункт» розберемо ряд прикладів.

На діаграмі 9 єдиним захисником пункту h7 є кінь f6. Прямолінійно усунути його 1 g5 Kh5 не вдається. Тоді відволікаємо його 1. Kd4 : c6! Ke5 : d3+.

Нічого не змінює 1... K : c6 2. Kd5 Tg8 3. K : f6 Tg7 4. Ф : h7+! з матом. 2. Kpe1—d2. Чорні здалися. Загроза Kd5 невідпорна.

У позиції на діаграмі 10 помітна послаблена позиція короля білих. Завдання чорних — підключити ферзя до безпосередньої атаки короля суперника. Шлях пролягає через жертви 1... Cc7 : g3! 2. f2 : g3. На 2. K : c4 вирішує 2... Ф : h4. 2... Tc4 : d4! 3. e3 : d4 Фh6—d2. Пункт h2 незахищений. Білі здалися.

Оцінивши позицію на діаграмі 11, читач без зусиль визначить уразливість пункту g7, який перебуває під потайним нападом білого ферзя. В партії діагональ була «розчищена» несподівано швидко. 1. Td4 : d5! Kf6 : d5. На 1... cd вирішує 2. Kc6 і 3. Ф : f6. 2. Cg2 : d5 Kpg8—h7. Після 2... Ф : d5 виграє як 3. Kg4, так і 3. Kd7. 3. Ke5—c4. Чорні здалися.

Буває, що під наростаючими ударами фігур суперника король слабшої сторони прагне врятувати своє життя втечею на протилежну ділянку дошки. Тут атакуючій стороні важливо закрити виходи з «фортеці короля».

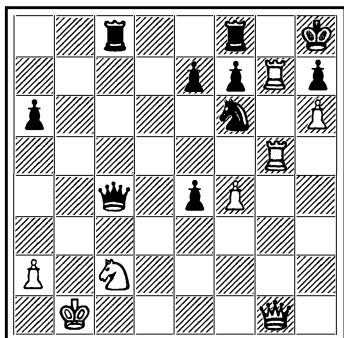
Білі вже досягли великого успіху в атаці по вертикалі h (діаграма 12). Критичним у даній позиції є поле f7, захоплення і утримання контролю над яким протягом лише одного ходу призводить до мата. Захисником цього пункту є ферзь, що заважає ходу g5—g6. Отже, його треба відволікти. Але як? Нічого не дає 1. g6? Ф : g6 2. Фc4+ d5 3. Ke5? Ф : h5 або 1. Фc4 d5 2. Ke5 Ф : e5! 3. g6 Фf4+ 4. Kpb1 Фh6!. В партії далі пішло 1. Kf3—e5!! d6 : e5 2. g5—g6!. Передчасно і тут 2. Фc4? Tfe8 3. g6 Kpf8!. 2... Фе6 : g6 3. Фd4—c4+ Tf8—f7 4. Th5—h8×.

Для того, щоб не випустити короля суперника з небезпечної зони, зовсім не обов'язково встановлювати контроль над критичним полем. Для успішного проведення атаки достатньо буває затримувати на цьому полі певний час фігуру суперника.

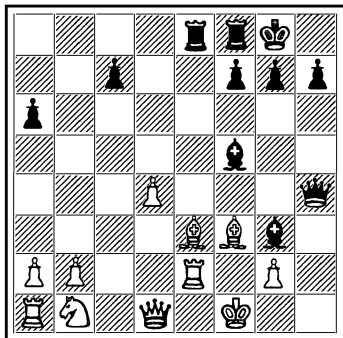
Білий король (діаграма 13) приготувався рятуватися втечею після ходу пішаком на e3. Однак далі після блокуючого 1... Te8—e3! 2. f2 : e3 Kf4—h3 стало ясно, що втечі «його величності» і цього разу запобігли.

Завдання для самостійного розв'язання:

№ 14



№ 15



У позиції 14 — хід білих, 15 — чорних.

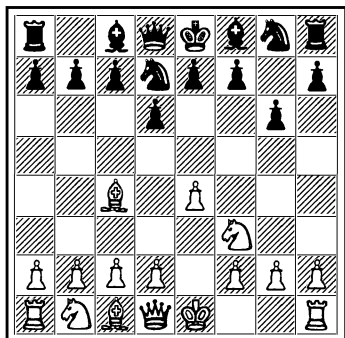
**Заняття 2. Матова сітка. Заманювання короля в центр дошки.
«Підриваючі жертви»**

Закони шахової стратегії проголошують (у досить загальній формі), що на початку партії слід прагнути захоплення центру, якомога швидше розвивати фігури і рокірувати короля. Фігури слід розташовувати якомога активніше і так, щоб вони не заважали одна одній. Порушення законів стратегії, як уже відзначалося, може призвести до виникнення тактичної операції.

Позиція (діаграма 16) виникла після ходів 1. e4 d6 2. Kf3 g6 3. Cc4 Kd7?? — серйозна помилка, що вирішує закінчення партії. Далі пішло. 4. Cc4 : f7+ Kpe8 : f7 5. Kf3 — g5+. Чорні здалися. У зв'язку із загрозою 6. Ke6 чорний король повинен покинути свій притулок, а один він проти всього білого війська, що спрямувало на нього свої удари, звичайно ж не вистойть: 5. ... Kpf 6. Фf3 + Kpe5 (6. ... Kpg5 7. d4+ Kph4 8. Фh3×). 7. d4+! Kp : d4 8. Фc3×.

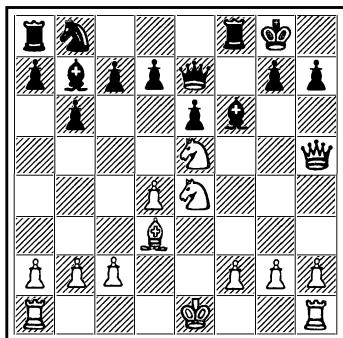
У цьому прикладі чорний король, що не встиг рокіруватися, при повній бездіяльності своїх фігур був розтерзаний суперником. Однак рокіровка для короля не гарантує повної безпеки. Велике значення тут має активність фігур і те, як вони захищають короля. При пасивному положенні фігур суперника активній стороні часто вдається зруйнувати пішакове прикриття короля, заманити його в центр дошки, де в оточенні атакуючих фігур, не дістаючи підтримки, він повинен загинути. Слід зазначити, що комбінації такого гатунку проходять з великою кількістю жертв і тому

№ 16. Лузгін—Яоффе, 1968



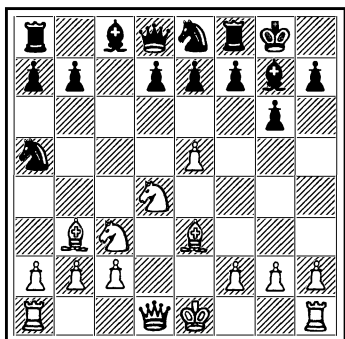
Хід білих

№ 17. Ед. Ласкер—Томас, 1913



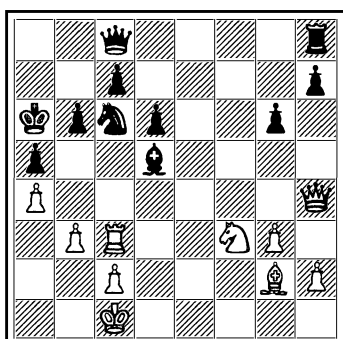
Хід білих

№ 18. Фішер—Решевський, 1959



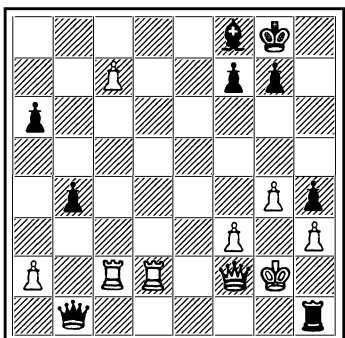
Хід білих

№ 19. Каспарян—Манвелян, 1936



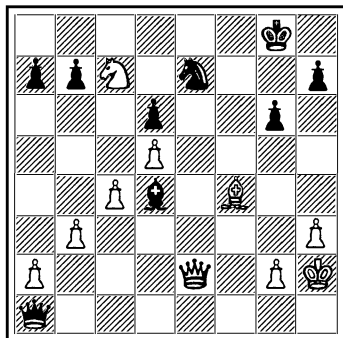
Хід білих

№ 20. Буазіз—Майлс, 1979



Хід чорних

№ 21. Геллер—Таль, 1975



1. ♕ : e7?

вимагають особливо старанного розрахунку. Класичним взірцем такого заманювання може бути завершення партії Ед. Ласкер — Томас (діаграма 17). 1. **Фh5 : h7 + !! Kpg8 : b7** 2. **Ke4 : f6+ Kph7—h6**. Змушено 2. **Kph8 Kg6×**. 3. **Ke5—g4+ Kph6—g5** 4. **h2—h4+ Kpg5—f4** 5. **g2—g3+ Kpf4—f3** 6. **Cd3—e2+ Kpf3—g2** 7. **Th1—h2+ Kpg2—g1** 8. **Kpe1—d2×**.

У позиції на діаграмі 18 незахищеність чорного ферзя d8 і обмеженість його дій після 1. **Cb3 : f7 +! Kpg8 : f7** 2. **Kd4—e6!** примусило чорних здатися, тому що врятувати ферзя можна лише шляхом 2. ... **Kp : e6**, а тоді 3. **Фd5+ Kpf5** 4. **g4+ Kp : g4** 5. **Tg1+** веде до неминучого мата.

Позиція на діаграмі 19, здається, вже близька до ендшпіля, і тоді зайвий пішак... Але дуже «незатишно» все ще почувається чорний король. 1. **Tc3 : c6! Cd5 : c6** 2. **Фh4—c4+ Кра6—b7** 3. **Фc4 : c6+! Kpb7 : c6** 4. **Kf3—e5+ Kpc6—c5** 5. **Ke5—d3+ Kpc5—d4** 6. **Kpc1—d2!!**

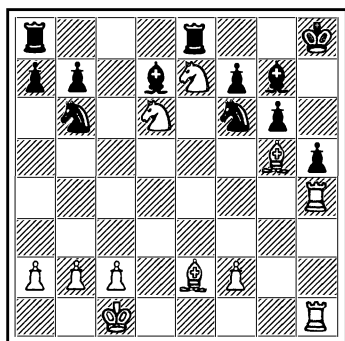
З'ясовується, що навіть після жертви ферзя провадити атаку з шахами королю не обов'язково. Тихий хід королем закінчує боротьбу. Настільки невдало стоять чорні фігури, що вони не можуть перешкодити єдиній загрозі 7. **c3×**. Чорні склали зброю.

У позиції на діаграмі 20 чорні запропонували жертву тури. 1... **Th1 : h3** 2. **Kpg2 : h3?** «Не всякий дар — благо». Прийняття жертви слід було, звичайно, відхилити шляхом 2. **Фf1! Tg3+** 3. **Kpf2 T : f3+** 4. **Kp : f3 Ф : f1+** 5. **Kpe4** і в зв'язку із загрозою проведення у ферзі пішака c7 найбільше, на що можуть розраховувати чорні, — це вічний шах. 2... **Фb1—h1+** 3. **Фf2—h2 Фh1 : f3+** 4. **Kph3 : h4 Cf8—e7+** 5. **g4—g5 Ce7 : g5+!** Білі здалися. 6. **Kp : g5 f6+** веде до мата.

І от в позиції на діаграмі 21 білі відмовилися прийняти жертву «троянського» коня e7 і зіграли 1. **Kb5!**, тому що у випадку 1. **Фe2 : e7?? Фа1—g1+** 2. **Kph2—g3 Фg1—f2+** 3. **Kpg3—g4 Фf2 : g2+** 4. **Cf4—g3 h7—h5+** 5. **Kpg4—h4 Фg2—e4+!!** 6. **Фe7 : e4 Cd4—f6** білі дістали б мат.

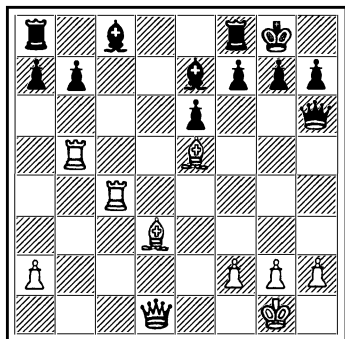
У попередніх прикладах ми неодноразово спостерігали, як атакуюча сторона з метою розкриття позицій короля суперника йшла на жертви, розчищаючи підступи до нього. І це не випадково. За пішаковими bastіонами король рятується, як за фортечною стіною під час штурму суперника. І щоб атака була успішною, ці bastіони необхідно зруйнувати. Тому в шахах такі жертви (за Німцовичем) називають підриваючими.

У позиції на діаграмі 22 чорний король ховається за могутнім пішаковим bastіоном, зміцненим ще й кількома чор-

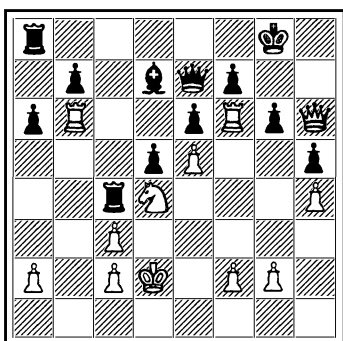


Хід білих

№ 24. Косиков—Ходос, 1978

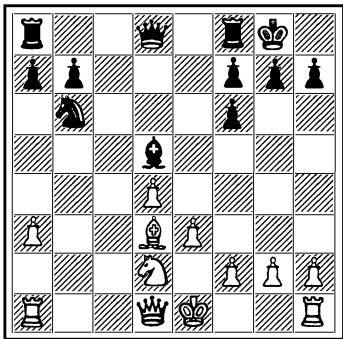


Хід білих



Хід білих

№ 25. Палатник—Геллер, 1980



1. ...C : g2?

ними фігурами. На дошці до того ж відсутні ферзі. Однак усі білі фігури націлені на короля. Великий атакуючий потенціал білих дає змогу розпочати вирішальну атаку.

1. Th4 : h5+! g6 : h5. Не уникнути чорним мата і у випадку 1... K : h5 2. T : h5+! Ch6 3. Cf6+! Kph7 4. K : f7! T : e7 5. Kg5+ Kpg8 6. T : h6 2. Th1 : h5+!! Грім серед ясного неба! Якщо 2... Kh7, то 3. K : f7. У разі прийняття жертви настає досить ефектний мат 2... K : h5 3. K : f7+ Kph7 4. Cd3+ Cf5 5. C : f5X. Чорні склали зброю.

На діаграмі 23 оборону чорних, що здавалася міцною, зруйнували «підриваючі» жертви. 1. Kd4 : e6! Cd7 : e6 2. Tb : e6! Чорні здалися.

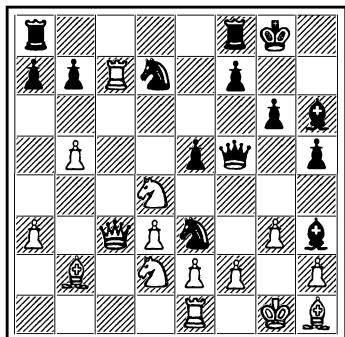
У позиції на діаграмі 24 помітна висока активність білих фігур, що тримають під прицілом позицію чорного короля. І тут все вирішує «підриваюча» жертва. 1. Ce5 : g7! Fh6 : g7. Не рятує і 1... Kp : g7 2. Th5. 2. Tc4—g4. Вигравши ферзя,

білі добилися матеріальної переваги, зберігаючи ініціативу. В партії після 2... f5 3. Т: g7+ Кр: g7 4. Сс4 Cf6 5. Tb3! Td8 (5... Tf7 6. Tg3+ Kph8 7. Фh5 Te7 8. Ф: f5! і білі виграють) 6. Фh5 Td7 7. С: e6 Td1 + 8. Ф: d1 С: e6 9. Т: b7 + Крh8 10. Фd6 чорні склали зброю.

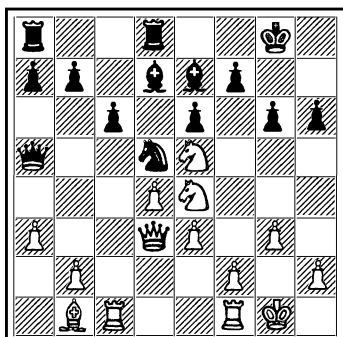
У наступній позиції (діаграма 25) чорні надто оптимістично прийняли жертву пішака 1... Cd5: g2?, але після 2. Th1—g1 Cg2—c6 (не врятувало і 2... Фd5 3. Фg4) 3. Tg1: g7+! одразу здалися, тому що далі йде 3... Кр: g7 4. Фg4+ Крh8 5. Фf5 і захисту від мата немає.

Завдання для самостійного розв'язання:

№ 26



№ 27



У позиції 26 — хід чорних, 27 — білих.

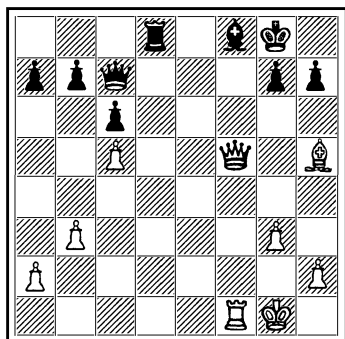
Заняття 3. Матова сітка (продовження). Мат на краю дошки

На цьому занятті ми розберемо ті випадки, коли король одержує мат на краю дошки. Оскільки схем матування короля на краю дошки досить багато, обмежимося прикладами матування важкими фігурами. А випадки, коли в безпосередньому матуванні короля беруть участь легкі фігури, розглядатимуться нижче.

Мат на останній горизонталі. Гадаємо, багато хто з шахістів випробував його у своїй практиці. Здається, все в позиції гаразд: і фігури активні, тиснуть на суперника, атакують його короля, і позиції свого короля не послаблені (жодний пішак від короля не посунувся ні на крок), але от хвилинка неуважність, і ворожа тура (звідкіля вона тільки «спливла»?) на смерть б'є короля.

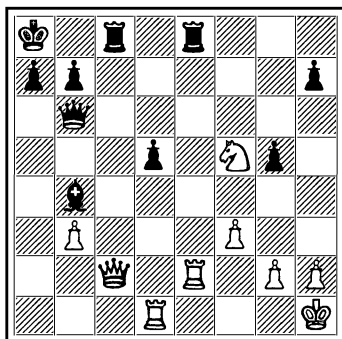
Приклади мата на останній горизонталі відомі дуже давно. Але кількість їх рік у рік зростає. І часто причина

№ 28. Реті—Боголюбов, 1924



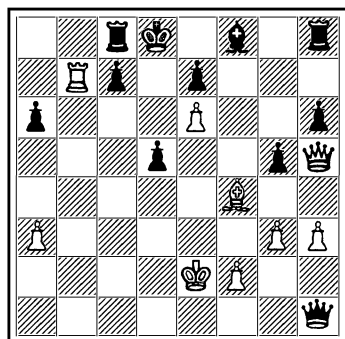
Хід білих

№ 29. Тешнер—Портіш, 1969



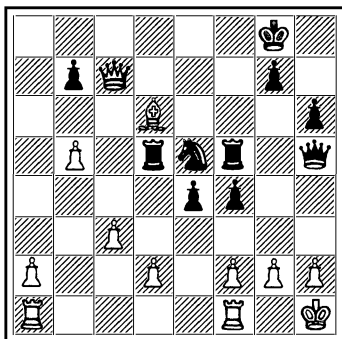
1. Л : d5?

№ 30. Вінц—Відела, 1955



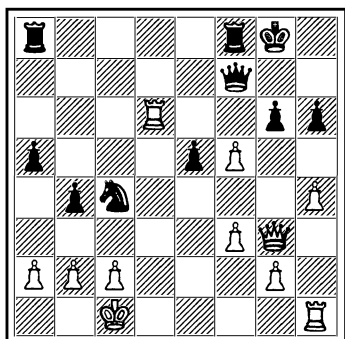
Хід білих

№ 31. Прокопович—Ван дер Мее, 1979



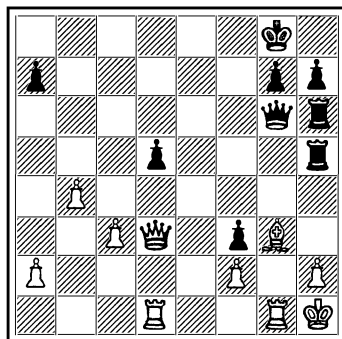
Хід чорних

№ 32. Черепков—Авербах, 1960



Хід білих

№ 33. Ісаков—Піхелаурі, 1978



Хід чорних

такого мата саме в тому, що «позиція короля не послаблена», жоден пішак не просунувся вперед ні на крок від короля, відкриваючи йому схованку на випадок небезпеки, або, як кажуть шахісти, не зроблено «кватирки». Тому ситуації такого роду треба відносити до числа комбінаційних мотивів «матової стінки».

У позиції на діаграмі 28 звертає на себе увагу небезпечна позиція короля — восьма горизонталь (критичний пункт f8), захищена мінімально. Але як це використати білим? Допомоги очікувати нізвідкіль, — всі три білі фігури націлені на короля. Можна, звичайно, оголосити шах. 1. Ch5—f7+ Kpg8—h8. Але що далі? Все міг би вирішити відхід слоном із створенням ще однієї (крім мата на останній горизонталі) сильної загрози, але як це зробити... І все ж 2. Cf7—e8!! Виявляється, достатньо перервати комунікації між турою і слоном, щоб восьма горизонталь стала беззахисною. Чорні здалися. Все це може здатися гранично простим. Простим... після того, як все закінчилося. А от під час партії...

У позиції на діаграмі 29 білі зіграли 1. Td1:d5?. «Ну що ж, розрахунок вірний, не можна бити ферзя через мат по восьмій горизонталі» — вирішили чорні і зіграли 1... Фа6, після чого партія невдовзі завершилася внічию. Але ж після ходу в партії перша горизонталь і в білих послабилася, чим чорні могли негайно скористатися. 1... Фb6—f2!!

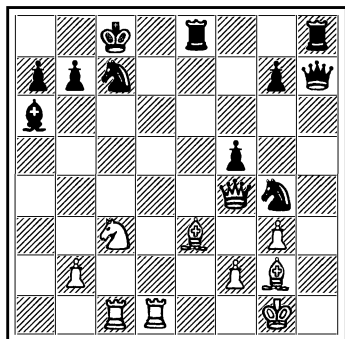
Загрози тури e2 і мата на полі f1 примушують зробити єдину відповідь 2. Kf5—g3 Фf2—e1+! 3. Te2:e1 Te8:e1+ з матом. Мат на останній горизонталі може дістати і король, що з якихось причин опинився на центральних вертикалях.

У наступному прикладі (діаграма 30) білі підібрали ключі до позиції чорного короля з допомогою двох жертв. 1. Cf4:c7+! Tc8:c7+ 2. Фh5—e8+! Kpd8:e8 3. Tb7—b8+. Чорні склали зброю. У шаховій практиці відомо багато випадків, коли король на краю дошки одержував мат під спільними ударами важких фігур. Такий мат називається «лінійним».

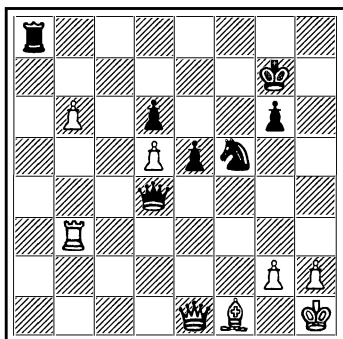
У позиції на діаграмі 31 після 1... Фh5:h2+! білі здалися, тому що після 2. Kp:h2 Th5+ 3. Kpg1 Kf3+ 4. gf Tdg5 вони діставали мат.

У позиції на діаграмі 32 все вирішило несподіване підключення до атаки тури h1. 1. Td6:g6+ Kpg8—h7 2. Фg3—g5!! Чорні здалися.

У позиції на діаграмі 33 впадає в очі вкрай небезпечне положення короля білих, що знаходиться в матовій сітці, у створенні якої неабияку роль відіграє пішак f3. Цим



Хід білих



Хід чорних

негайно скористалися чорні 1... **Фг6 : g3!** 2. **Фd3 : d5 +**. Неважко переконатися у вимушеності цієї контржертви. 2... **Th5 : d5** 3. **f2 : g3 Th6 : h2+!**. Білі здалися.

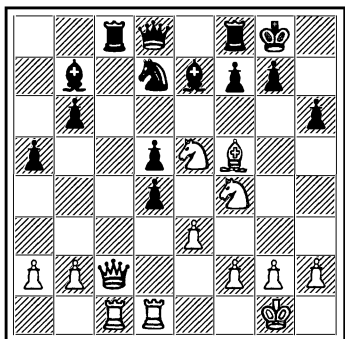
Ефектну комбінацію з красивою заключною позицією провели білі в такому прикладі (діаграма 34) 1. **Фf4 : c7+!** **Крс8 : c7** 2. **Кс3—b5+ Крс8—b8** 3. **Td1—d8+!!**

Необхідне відвернення тури. У випадку 3. **Cf4+?** **Te5!** вигравали чорні. 3... **Te8 : d8** 4. **Ce3—f4+ Kg4—e5** 5. **Cf4 : e5 Kpb8—a8** 6. **Kb5—c7+ Кра8—b8** 7. **Kc7 : a6+ Kpb8—a8** 8. **Ка6—c7+ Кра8—b8** 9. **Kc7—d5+! Kpb8—a8** 10. **Kd5—b6+! a7 : b6** 11. **Tc1—a1×**.

У позиції на діаграмі 35 білі покладалися на силу далеко просунутого прохідного пішака b6. Однак несподівано далі пішло 1... **Ta8—a1** 2. **Tb3—b1 Kf5—g3+!** Білі здалися. Після 3. **hg Ta8!** від **Th8** \times немає захисту.

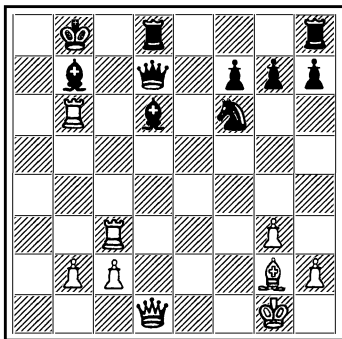
Завдання для самостійного розв'язання:

№ 36



Хід білих.

№ 37



Хід білих.

Заняття 4. Матова сітка (продовження). «Здавлений мат».
«Еполетний мат»

Раніше, торкаючись питання стратегії, ми вже відзначали, що одним з основних законів шахової гри є закон взаємодії: розташування фігур на дошці повинно бути зв'язане загальною метою, при цьому вони не повинні заважати один одному в своїх діях. З прикладами матової сітки, коли король гине не без «допомоги» своїх же фігур, ми вже зустрічалися. Яскравим прикладом такої ситуації є «здавлений мат», при якому король гине, повністю оточений своїми «вірнопідданими».

«Здавлений мат» відомий з давніх часів. Він був описаний Х. Лусеною ще в 1497 році в першій шаховій книзі, що дійшла до нас. Одним з перших художніх оформлень «здавленого мата» став етюд Ф. Стамми (діаграма 38). 1. **Cd3—e4+ Th7—b7** 2. **Фf4—b8+! Tc8 : b8** 3. **Ta1 : a7+! Cb6 : a7** 4. **Kb5—c7×**. Схеми «здавленого мата» нині всім добре відомі, і тому такі приклади в наш час зустрічаються в чистому вигляді нечасто. Однак як допоміжну загрозу «здавлений мат» можна виявити нерідко.

У позиції на діаграмі 39 результат боротьби вирішив один хід 1. **d5—d6!**. Тепер не можна 1... **Ка6** 2. **dc K : c7** 3. **Kd6×**, а після 1... **Фс8** 2. **dc** у зв'язку із загрозою 3. **Kd6×** чорні зазнають серйозних матеріальних втрат.

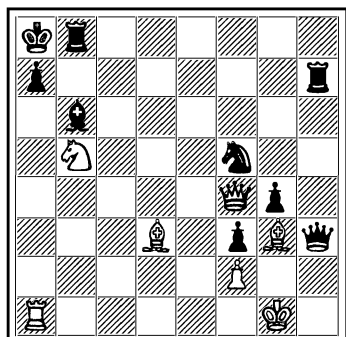
У наступному прикладі (діаграма 40) чорні добилися успіху завдяки об'єднаним діям своїх фігур. 1.. **Kf5—g3+ 2. Kph1—h2 Kg3—f1+!**. Зрозуміло, через слабкість пункту **g2** кінь недоторканий. 3. **Kph2—h1 Фg6—g3!**

Білі здалися. На 4. **K6g4** іде вже знайомий нам 4... **Фh2+!** 5. **K : h2 Kg3** «здавлений мат». «Здавлений мат» — рідний брат «еполетному мату». Правда, тут завершальний удар завдає важка фігура, а не кінь, але смертельні «обійми» своїх фігур відчуває король і в цьому випадку (діаграма 41). 1. **Фg2—a8+ Kpg8—h7** 2. **Фа8—h8+! Kg6 : h8** 3. **Tg1—g7×**. Фігури чорних по обидва боки короля подібні до погонів на плечах головнокомандуючого, що покидає поле бою після поразки. Тому матовий фінал такого роду прийнято називати «еполетний мат».

У позиції на діаграмі 42 чорний король перебуває в матовій сітці. Тому зайва фігура — вельми слабка втіха для чорних. 1. **Фа7—a8+ Kd7—b8** 2. **Td1 : d8+! Te8 : d8**.

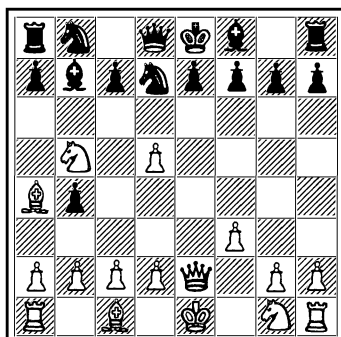
Чорні могли дістати «еполетний мат», якщо б грали 2... **Kp : d8** 3. **Ф : b8+ Kpe7** 4. **Фd6×** 3. **Фа8 : b7+!! Kpc8 : b7** 4. **Ta5—a7+ Kpb7—c8** 5. **Ta7—c7×**. Завершального

№ 38. Ф. Стамма, 1790



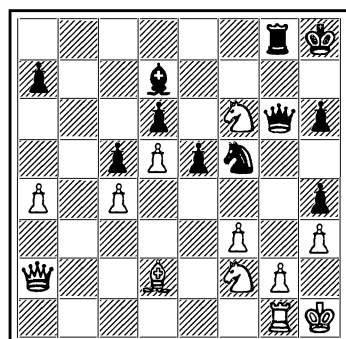
Хід білих

№ 39. Румянцев—Ломоносов, 1778



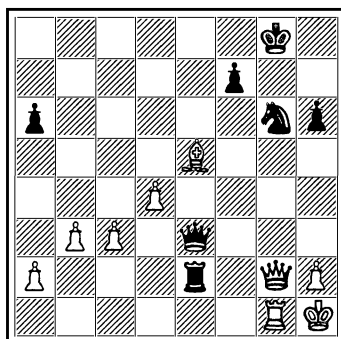
Хід білих

№ 40. Феддер—Вестерінен, 1978



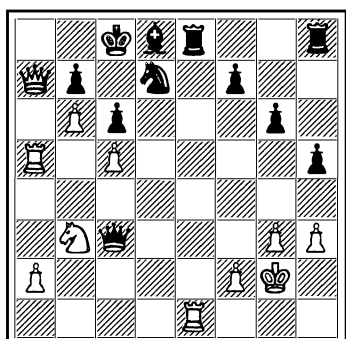
Хід чорних

№ 41. Бергер—Косс, 1882



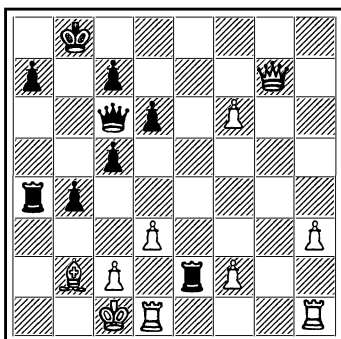
Хід білих

№ 42. Мумельт—NN, 1896



Хід білих

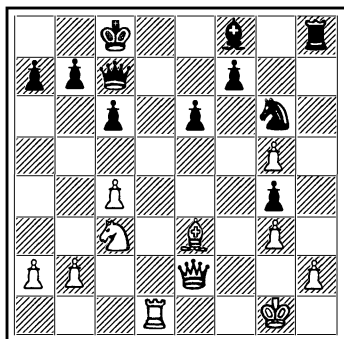
№ 43. Ределі—Бараті, 1962



Хід чорних

удару може завдати в «еполетному маті» не лише тура, а й, звичайно, ферзь.

У позиції на діаграмі 43 одна з основних причин поразки білих — віддаленість білого ферзя від розбитої позиції свого короля. 1... **Ta4—a1+!!** 2. **Sb2 : a1 Фс6—a4** 3. **Фg7—g8+ Kpb8—b7** 4. **Фg8—b3**. Здається, встигнув? Ні, пізно! 4... **Фа4 : a1+** 5. **Фb3—b1 Te2 : c2+!** 6. **Kpc1 : c2 Фа1—c3×**.



Хід чорних

Положення на діаграмі 44 оцінити не так просто. Позиція білого короля ослаблена і чорні фігури готуються до її штурму. Неабияку роль при цьому відіграє пішак g4, що контролює важливе поле f3 і фіксує пішака h2. Правда, слід відзначити, що білий король не самотній і білі фігури в хвилину небезпеки готові прийти йому на допомогу. Але ж це статистична оцінка позиції, а в гострих ситуаціях її слід підтвердити конкретним розрахунком. А конкретно — у чорних під боєм пішак g4, як вже відзначалося, дуже важливий пішак, без якого атака чорних практично нічого не варта. Захистити його можна ходом 1... **Ke5**, але тоді неприємно 2. **Cf4**. Погано після цього 2... **Cg7** 3. **Kph1!**, і кінь гине. Програє і 2... **Cd6** 3. **Ke4 Kf3+** 4. **Ф : f3 gf** 5. **K : d6+ Kpb8** 6. **K : f7**. Після 2... **Kf3+** 3. **Ф : f3 gf** 4. **C : c7 Cc5+** 5. **Kph1 Kp : c7** 6. **Ke4** з подальшим h4 пішака f3, а отже і партію, врятувати чорним навряд чи вдасться. Найсильніше, очевидно, 2... **Фb6+**, і тоді: після 3. **Kph1 Kf3** 4. **h4!** у зв'язку з загрозами **Фd3** або **Ke4—f2** становище чорних критичне.

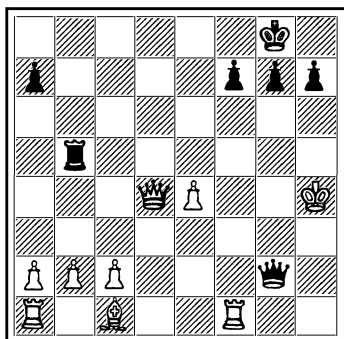
Значить, становище на користь білих? Не поспішайте з висновками... 1... **f7—f5!!** Крик відчаю? Очевидно, так і визначили білі, не знайшовши іншого мотивування цьому ходу. Однак такий зовні безрозсудливий хід дуже підступний і, як це стане ясно в подальшому, зроблений аж ніяк не через відчай. 2. **g5 : f6 Kg6—e5** 3. **Се3—f4 Ke5—f3+** 4. **Фe2 : f3?** А цей хід, який без ходу 1... **f5** вигравав партію, тут веде до поразки. Необхідно було грати 4. **Kph1! e5** 5. **h4**, після чого передбачити закінчення партії, хоча б приблизно, навряд чи можливо. 4... **Cf8—c5+**!

І тільки тепер білі зрозуміли намір суперника. В партії вони не знайшли нічого кращого як віддати ферзя 5. **Фe3 Фb6** 6. **Ф : c5 Ф : c5+** і незабаром боротьба завершилася

перемогою чорних. Безнадійно, звичайно, і 5. Kpf1 gf 6. С : с7 Т : h2 7. Kpe1 Се3 і від мата захисту немає. Але чому ж білі не зіграли 5. Kph1, спитаєте ви? І в чому був сенс ходу 1. f5? А на ці питання ви повинні вже відповісти самі, якщо уважно вивчили це заняття.

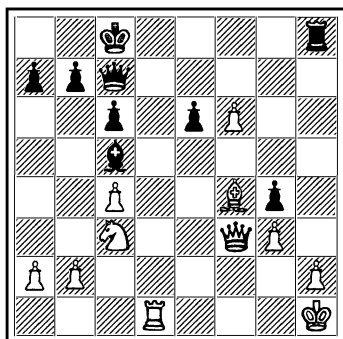
Завдання для самостійного розв'язання:

№ 45



Хід чорних.

№ 46



Хід чорних.

Заняття 5. Матова сітка (закінчення).
Матові конструкції з участю легких фігур

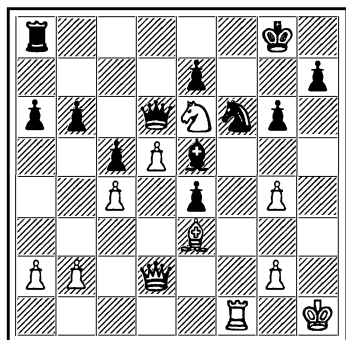
Розглянемо ряд прикладів атаки на короля з участю легких фігур. Грізним атакуючим поєднанням в шахах є пара «ферзь плюс кінь». Найсильніша шахова фігура в поєднанні з конем, здатним перестрибнути через будь-які перешкоди, — ця пара може сама, навіть без сторонньої допомоги, зруйнувати позицію суперника і полонити короля.

У позиції на діаграмі 47 для успішного ведення атаки білим необхідно перекинути ферзя у ворожий табір.
1. Се3 : c5! b6 : c5 2. Фd2—h6 Kf6—d7 3. Tf1—f7!! Kpg8 : f7 4. Фh6 : h7+! Се5—g7. Не допомагає 4... Kpf6 5. Фg7×. 5. Фh7 : g7+ Kpf7—e8 6. Фg7 : g6×. Не менш небезпечно в атаці поєднання «ферзь плюс слон». Хоч слон і обмежений полями одного кольору, проте він далекобійний і може з будь-якої ділянки дошки швидко прийти на допомогу ферзю.

У позиції на діаграмі 48 в білого короля немає жодного ходу. Під ударами чорних фігур хисткий його захист руйнується. 1... Сс5—g1+! 2. Фf1 : g1. Продовження 2. Кр : g1 Ф : g3+ також призводить до мата. 2... Ке5—g4+! 3. h3 : g4 Фf4—h6+ 4. Сg3—h4 Фh6 : h4×.

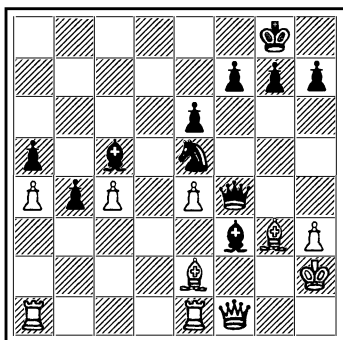
Добре доповнювати одна одну в атаці можуть легкі фігури у поєднанні з турою. Типового тактичного удару було

№ 47. Граф—Вурм, 1953



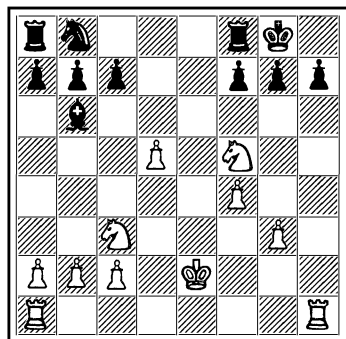
Хід білих

№ 48. Молінарі—Кабрал, 1943



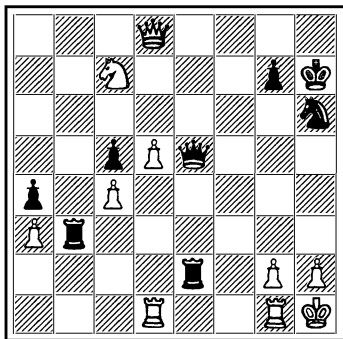
Хід чорних

№ 49. Рот—Райна, 1975



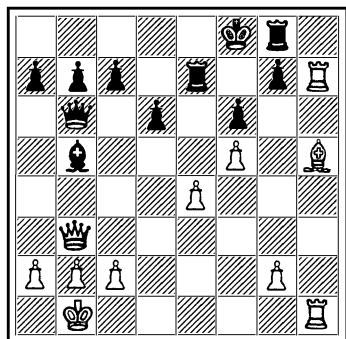
Хід білих

№ 50. Полвін—Крейчик, 1954



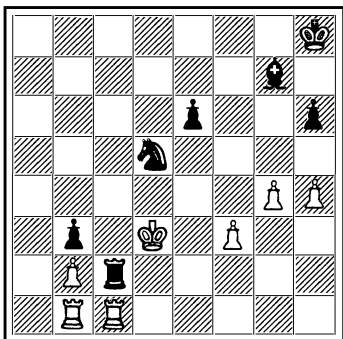
Хід чорних

№ 51. Крилов—Тарасов, 1961

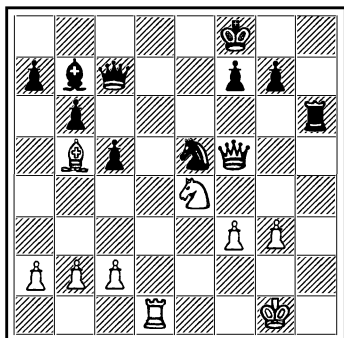


Хід білих

№ 52. Богдасаров—Корсунський, 1978

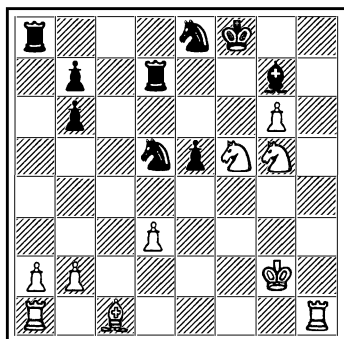


Хід чорних

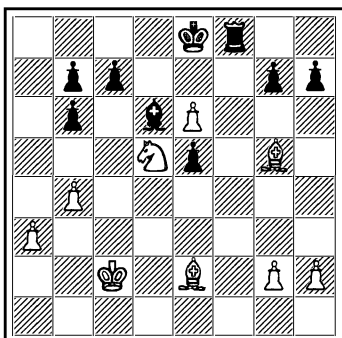


Хід білих

№ 55. Тоголідзе—Білек, 1960

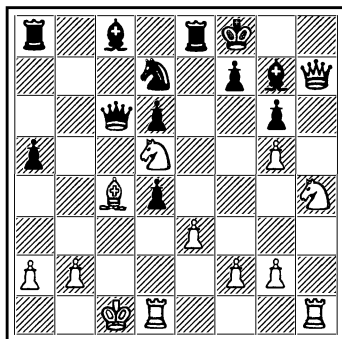


Хід білих



Хід білих

№ 56. С'єрстром—Бергман, 1950



Хід білих

завдано в позиції на діаграмі 49. 1. **Kf5—e7+!** Чорні здалися, тому що після 1... **Kph8** 2. **T:h7+!** **Kp:h7** 3. **Th1** вони діставали мат.

На діаграмі 50 результат партії вирішило підключення до атаки чорного коня. 1... **Фе5:h2+!** 2. **Kph1:h2 Kh6—g4+** 3. **Kph2—h1 Tb3—h3+!** 4. **g2:h3 Te2—h2×**. Дуже добре взаємодіє з туєю і слон. Обидві фігури далекобійні, і це дає їм змогу у позиціях, не стиснених пішаковими ланцюгами, зненацька завдати завершальних ударів.

У позиції на діаграмі 51 практично лише тура захищає короля. Тому атака білих невідпорна. 1. **Фb3:g8+!** **Kpf8:g8** 2. **Th7—h8+!** **Kpg8:h8** 3. **Ch5—f7×**. У розглянутому прикладі завершальний удар завдавала сильніша фігура — тура. Рідше це «право» надається слону (діаграма 52). 1... **Kd5—f4+** 2. **Kpd3—e4 Tc2—e2+!** 3. **Kpe4:f4 Cg7—e5×**.

Атака стає ще грізнішею, якщо з турою взаємодіють кілька легких фігур. У наступній позиції (діаграма 53) підступи до табору чорного короля прикриває один лише ферзь.

1. Фf5 : e5! Фc7 : e5 2. Td1—d8+ Kpf8—e7 3. Td8—e8×.

Вести успішну атаку легкі фігури можуть і своїми силами, без допомоги важких фігур. Особливо грізними тут бувають два слони (діаграма 54).

1. Kd5 : c7 Cd6 : c7 2. Ce2—b5×.

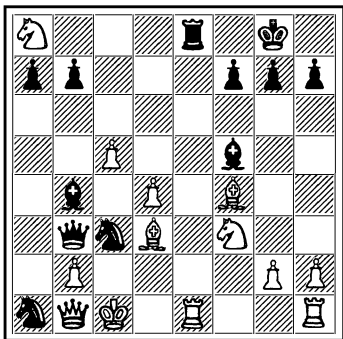
Не меншу небезпеку становлять у момент атаки коні. Передбачити їхні дії буває дуже непросто. У позиції на діаграмі 55 розпочинає атаку біла тура, а все останнє — справа кавалерії. 1. Th1—h8+! Cg7 : h8 2. Kg5—e6+ Kpf8—g8 3. Kf5—h6×.

Кінь і слон в атаці чудово доповнюють один одного. Дуже вже великий атакуючий потенціал білих у позиції на діаграмі 56. Це і вирішує результат партії. 1. Kh4 : g6+! f7 : g6 2. Фh7—g8+!! Kpf8 : g8 3. Kd5—e7+ Kpg8—f8 4. Ke7 : g6×.

Дивлячись на позицію білих (діаграма 57), мимоволі згадуєш Шекспіра — покинутий король Лір. І доля та ж. 1... Фh5 : h2+! 2. Kpg1 : h2 Ke5—g4+! 3. Kph2—g1 Kf4—h3+ 4. Kpg1—f1 Kg4—h2×.

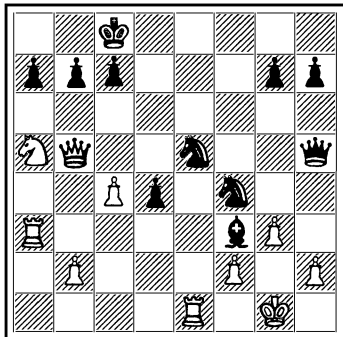
Завдання для самостійного розв'язання:

№ 58



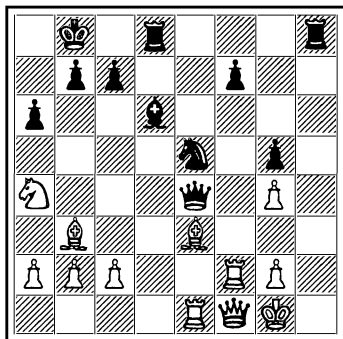
Хід чорних.

№ 57. Еммірх—Моріц, 1922



Хід чорних

№ 59



Хід чорних.

НЕЗАХИЩЕНІСТЬ ФІГУРИ. ПЕРЕВАНТАЖЕННЯ

Фігури в шаховій партії за ступенем їхньої захищеності можна розділити на три види.

Фігури, захищені пішаком. Для таких фігур пішак служить надійною опорою в боротьбі з суперником, тому і називати такі фігури слід опорними. У шахах опорні фігури — найнезручніші з точки зору проведення тактичних операцій для їх знищення.

Незахищені фігури — один з найпоширеніших видів комбінаційних мотивів. Типовий шлях використання цього мотиву — подвійний удар (одночасний напад на незахищену фігуру і створення ще однієї сильної загрози).

Захищені фігури. Такими слід вважати фігури, захищені іншими фігурами (але не пішаками). Захищені фігури менш вразливі порівняно з незахищеними з точки зору комбінаційних мотивів. У разі втрати захищеної фігури та фігура, що її захищала, може завдати удару у відповідь. А втім, захищеність фігури ще не виключає можливості виникнення комбінацій. Захищена фігура скута у своїх діях захисними функціями, тому з'являється можливість використати її перевантаження, тобто таке положення, при якому фігура виконує одночасно дві і більше захисні функції.

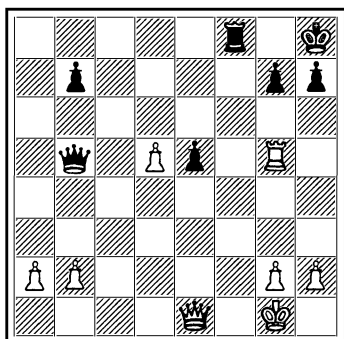
На прикладах, наведених у цьому розділі, ми розглянемо комбінації, що виникають завдяки наявності таких комбінаційних мотивів, як незахищеність і перевантаження фігури, а також ознайомимося з випадками перевантаження лінії, діагоналі і поля.

З а н я т т я 6. Незахищена фігура

Наявність на дошці незахищеної фігури вже само по собі є комбінаційним мотивом, використання якого може привести до виграшу даної фігури, а значить і вирішити результат поєдинку. Звичайний прийом виграшу в таких випадках — подвійний удар, при якому одним із об'єктів атаки стає незахищена фігура.

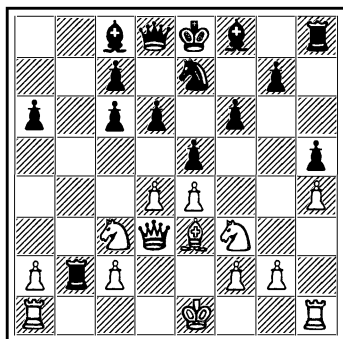
Оцінимо положення на діаграмі 60. У білих зайвий пішак, але їхня позиція не викликає довір'я. Помітна слабкість першої горизонталі (матова сітка). Звертає на себе увагу, що координація дій білої тури і ферзя не налагоджена. І ще одна неабияка деталь у позиції — незахищеність тури g5. Чорні вміло користуються цим. 1... **Фb5—c5+ 2. Kpg1—h1 Фc5—c4 3. Kph1—g1 Фc4—d4+ 4. Kpg1—h1 Фd4—e4!**, використовуючи слабкість першої горизонталі. За інших продовжень білі ще могли розраховувати на

№ 60. Ловцький—Тартаковер, 1937



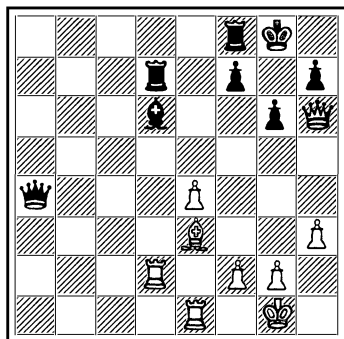
Хід чорних

№ 61. Фенер—О. Келлі, 1934



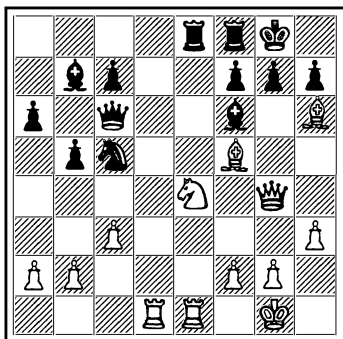
Хід білих

№ 62. Маттісон—Апшенієкс



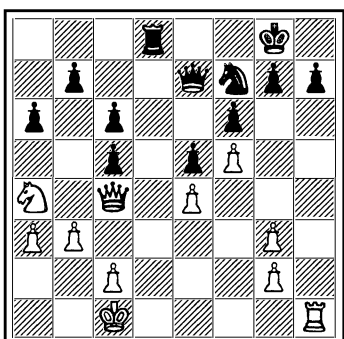
1. ...Ф : e4?

№ 63. Васюков—Холмов, 1964



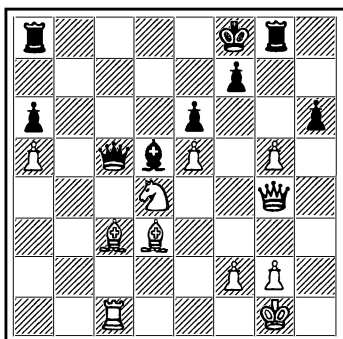
Хід білих

№ 64. Соломон—Бернштейн, 1954



Хід чорних

№ 65. Сіладі—Ван Стейніс, 1949



Хід білих

успішний захист (4... $\Phi d2?$ 5. $T:e5!$ або 4... $\Phi f4?$ 5. $h4!$)
5. $\Phi e1-c1$. Програють й інші відповіді — 5. $\Phi d1 \Phi f4$ або
5. $\Phi g1 \Phi e2$. 5... $\Phi e4-d3!$

Зверніть увагу на чорного ферзя, який, використавши слабкість першої лінії, поступово проходить у табір білих. Поспішним було б 5... $\Phi e2?$ 6. $Tf5$, і білі рятуються, використавши для захисту уже слабкість восьмої горизонталі.
6. $Kph1-g1 \Phi d3-d4+$ 7. $Kpg1-h1 \Phi d4-d2$. Подвійний удар! Білі здалися.

У наступному прикладі (діаграма 61) білі використали незахищеність тури $b2$, завдавши несподіваного подвійного удару. 1. $d4:e5 d6:e5$. Нічого не змінює 1... fe 2. $K:e5!$
2. $\Phi d3:d8+$ $Kpe8:d8$ 3. $0-0-0+!$, і білі виграли.

У наступній позиції (діаграма 62) чорні вирішили відіграти пішака. 1... $\Phi a4:e4$. Не врахували вони небезпечного положення свого ферзя, що перебуває під потайним нападом («рентгеном») білої тури. Шлях до перемоги ясний — білим слід відійти слоном так, щоб створити загрозу ще сильнішу, ніж втрата ферзя, тобто з шахом. Звідсіля 2. $Td2:d6!$ $Td7:d6$ 3. $\Phi h6:f8+!$ $Kpg8:f8$ 4. $Ce3-h6+$, і білі виграли.

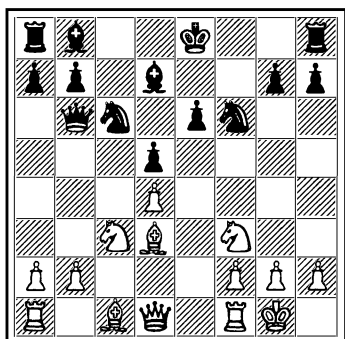
Слід пам'ятати, що в момент початку комбінації на дошці може й не бути незахищених фігур. Вони можуть з'являтися по ходу гри в міру того, як фігури сторони, що захищається, почнуть втрачати взаємодію.

У позиції на діаграмі 63 утворення незахищеної фігури у суперника білі добиваються на початку комбінації шляхом розміну. 1. $Ke4:c5 \Phi c6:c5$ 2. $Ch6:g7!$ $Cf6:g7$ 3. $\Phi g4-h5 h7-h6$ 4. $Cf5-h7+!$ $Kpg8:h7$ 5. $\Phi h5:c5$, і білі виграли.

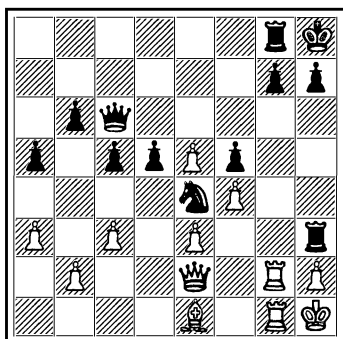
У позиції на діаграмі 64 після 1... $b7-b5$ білі зіграли 2. $\Phi c4:c5?$. А треба було шукати порятунку у варіанті 2. $\Phi e6!$ $\Phi:e6$ 3. $fe ba$ 4. $ef+$ $Kp:f7$. Тепер піде 2... $Td8-d6!!$. Чорні очікують, поки кінь покине поле $a4$ і білий ферзь стане незахищеним. Подальше ж нам знайоме. 3. $Ka4-c3 Td6-d1+$ 4. $Th1:d1 \Phi e7:c5$, і чорні виграли.

Один з найпоширеніших тактичних прийомів — заманювання незахищеної фігури суперника на поле, де її зручно знищити (діаграма 65). 1. $Cc3-b4!$ $\Phi c5:b4$ 2. $Kd4:e6+!$ Чорні склали зброю.

Певна річ, кожна комбінація зв'язана з жертвою і тому, як уже відзначалося, вимагає точного розрахунку і обов'язкового врахування найсильніших відповідей суперника. Комбінації з використанням комбінаційного мотиву «незахищена фігура» — не виняток. У наступних прикладах атакуюча сторона не врахувала захисних ресурсів суперника.



1. ...К : d4?



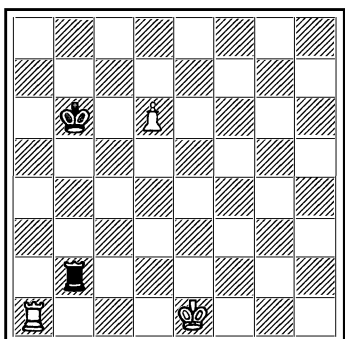
1. Т : g7?

В позиції на діаграмі 66 білі «піймали» чорних у «пастку» після 1... Кс6 : d4!! 2. Кf3 : d4 Фb6 : d4 3. Cd3—g6+! h7 : g6 4. Фd1 : d4, але після 4... Cb8 : h2+ 5. Kpg1—h1 Ch2—e5+ 6. Kph1—g1 Ce5 : d4 самі залишилися без фігури.

У наступній позиції (діаграма 67) білі зробили спробу виграти пішака, використовуючи незахищеність чорної тури h3. 1. Тg2 : g7 Тg8 : g7 2. Тg1 : g7 Кph8 : g7 3. Фе2—g2+. Несподівано далі пішло 3... Ке4—g3+! 4. Ce1 : g3 Th3—h6, і білі прорахувалися.

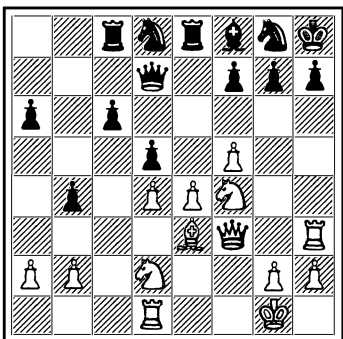
Завдання для самостійного розв'язання:

№ 68



Хід білих.

№ 69



Хід білих.

Заняття 7. Перевантаження фігури

Виконання фігурою важливої захисної функції є передумовою її перевантаження. Для використання цього атакуючій стороні необхідно «нав'язати» такий фігурі виконання ще будь-якої операції. В позиції на діаграмі 70 чорний ферзь скутий захистом критичного пункту f7, втрата якого одразу призведе до мата. Цією обставиною вдало користуються білі. 1. Tf5—g5! Фg6 : f6 2. Фе4—d4!!.

Але не 2. Фе5?? Ф : e5+!. 2... Tg8—g6 3. Tg5 : g6! Фf6 : d4 4. Kd6 : f7×.

Типовим тактичним прийомом використання перевантаження фігури є її відвернення від виконуваної раніше функції. В позиції на діаграмі 71 усе тримається на турі d8, що захищає туру h8, а отже і короля. Тому все вирішує 1. Kd4 : e6+! f7 : e6 2. Td1—d7+! Td8 : d7 3. Фh5 : h8+ Kpg7 : g6 4. Фh8—f6×.

У прикладі на діаграмі 72 чорні провели «комбінацію» 1... Kb4 : a2? 2. Kpb1 : a2 Фd8—a5+. Але після 3. Кра2—b3! Cd7 : b5 4. Td1—a1 з'ясувалося, що ферзь змушений кинути свого слона і чорні залишилися без фігури.

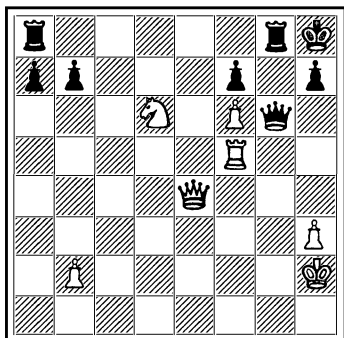
Іноді перевантаження фігури суперника використовуються для швидкого переведення будь-якої фігури атакуючої сторони на потрібну ділянку дошки. В позиції на діаграмі 73 після 1... Та7—a1 2. Фf5—f4 Фа8—a4! перевантаженим виявився білий ферзь. Атакуючи його, чорні без втрати часу перекидають свого ферзя в послаблений табір білого короля. 3. Фf4—d2 Фа4—d4! 4. Фd2—e1 Фd4—e4. Білі здалися.

У позиції на діаграмі 74 домінують білі: 1. Се3—d4! Те8—f8. Єдиний хід. Продовження 1... Т : e4 2. С : f6+ веде до втрати тури. 2. Фе4—e8!! Ферзь білих невразимий — тура чорних зв'язана захистом слона. 2... Фd7—g7 3. Фе8 : f8+! Знищення захисту! 3... Фg7 : f8 4. Te1—e8!. Чорні склали зброю.

Ви звернули увагу на тактичний прийом, застосований білими в даному прикладі? Поряд з відволіканням знищення захисту — один із шляхів використання перевантаження фігури.

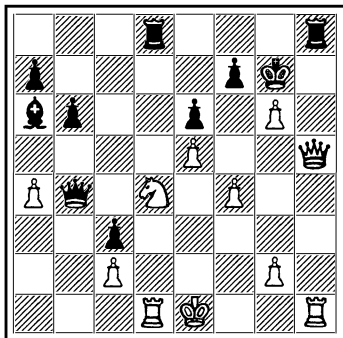
В наступній позиції (діаграма 75) захист розбитого табору короля білих тримається на коні c5. 1... Kd5 : e3+! 2. f2 : e3 Фd6—a6+ 3. Фg6—d3 Тc8 : c5!. Із загибеллю коня все руйнується. Білі здалися.

№ 70. Сута—Сутей, 1953



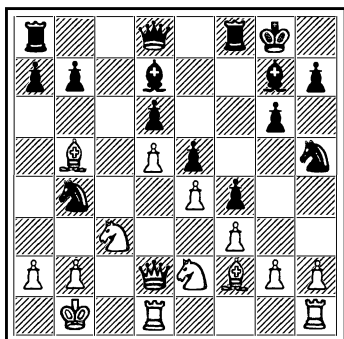
Хід білих

№ 71. Ней—Зейналлі, 1948



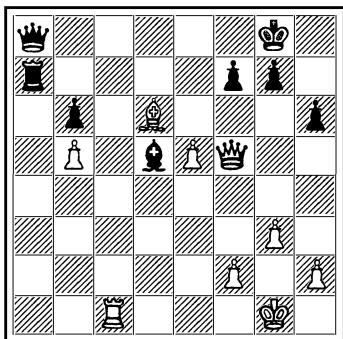
Хід білих

№ 72. Савон—Биліно, 1979



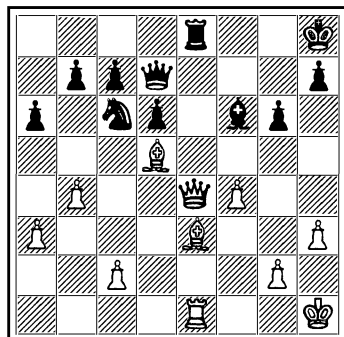
1. ...К : а2?

№ 73. Харитонов—О. Іванов, 1980



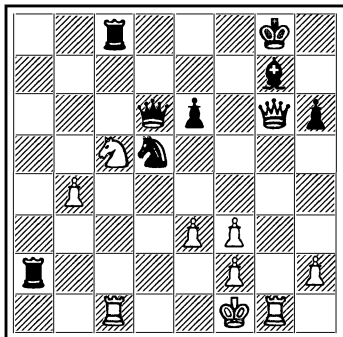
Хід чорних

№ 74. Рельштаб—Ахурс, 1930



Хід білих

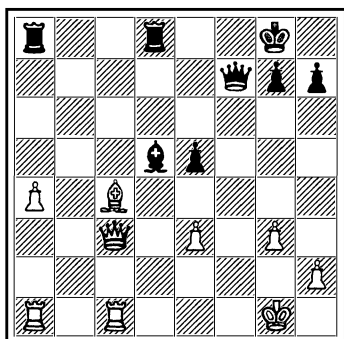
№ 75. Йонес—Хорнер, 1977



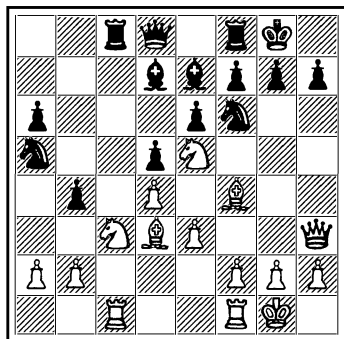
Хід чорних

Завдання для самостійного розв'язання:

№ 76



№ 77



У позиції 76 — хід чорних, 77 — білих.

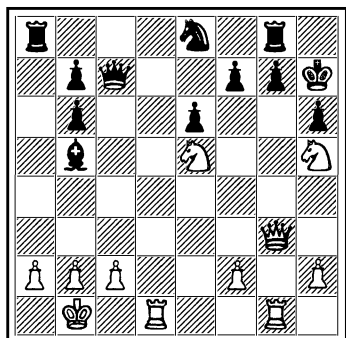
Заняття 8. Перевантаження лінії, діагоналі, поля

Захист критичного пункту сторони, що обороняється, може здійснюватися як фігурою, що перебуває в безпосередній близькості від ключового поля, так і далекобійною фігурою на певній відстані. У другому випадку захист здійснюється по лінії або діагоналі. Втрата контролю над такою лінією або діагоналлю хоча б на один хід може призвести до оволодіння суперником критичним пунктом, а отже, і до поразки. Тому значення такої магістралі зростає. Якщо дію фігур на цій магістралі вдається порушити, то кажуть про перевантаження лінії або діагоналі.

У позиції на діаграмі 78 білі фігури грізно націлені на чорного короля, фігури ж чорних роз'єднані у своїх діях і розміщені вкрай невдало. Практично вся оборона чорних поки що тримається завдяки сильній позиції їхнього ферзя, що захищає важливий ключовий пункт f7. Тому 1. **Td1—d7!!** **Sb5:d7** 2. **Фg3:g7+!** **Tg8:g7** 3. **Tg1:g7+** **Ke8:g7** 4. **Kh5—f6+** **Kph7—h8** 5. **Ke5:f7×**.

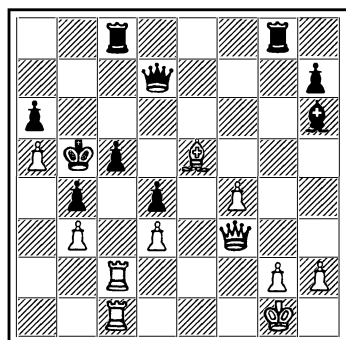
У позиції на діаграмі 79 у чорних велика матеріальна перевага. Але хід білих. 1. **Фd4:f6**. На перший погляд, атаку білих можна відбити лише ціною великих матеріальних втрат. Адже не можна 1... **gf** 2. **Tg3+** **Kph8** 3. **C:f6×**. І все ж у цій атаці є два вразливих місця, що дають змогу її відбити. По-перше, у білих самих є критичний пункт g2, за яким вони повинні уважно слідкувати. По-друге — успіх атаки залежить від лінії g — у випадку її перекриття біла тура буде нейтралізована. Звідсіля 1... **Фe2—g4!!** 2. **Td3—**

№ 78. Хорват—Еперлеші, 1971



Хід білих

№ 80. Тарраш—Консультанти, 1918



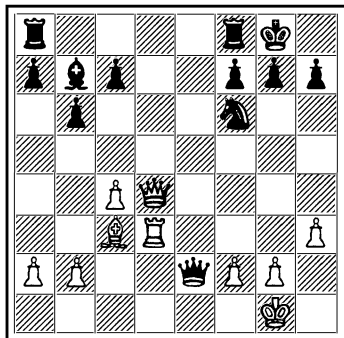
Хід білих

g3. У випадку 2. hg вже можна 2... gf. 2... Фg4 : g3! Атака відбита, матеріальна перевага збережена.

Отже, як ми бачили, основний тактичний прийом у випадку перевантаження лінії або діагоналі — перекриття. Застосовується перекриття для порушення дії фігур суперника по будь-якій магістралі.

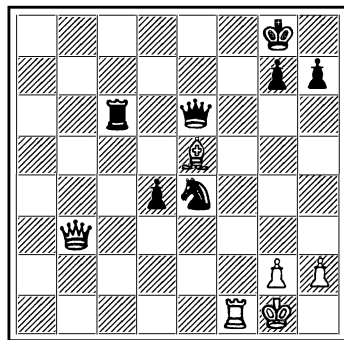
Бувають позиції, в яких сторона, що обороняється, повинна захищати не один, а кілька критичних пунктів, причому захист по лініях і діагоналях да-

№ 79. Ахеус—NN, 1954



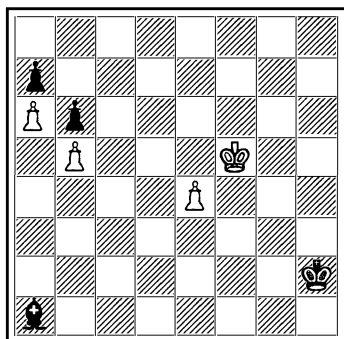
Хід білих

№ 81. Хеллінг—NN, 1933



Хід білих

№ 82. П. Бондаренко і М. Лібуркін (закінчення етюду), 1950



Хід білих

лекобійними фігурами ведеться здалеку. Лінії дії цих фігур можуть перетинатися на якомусь полі. Яка б з цих фігур не стала тепер на дане поле, тим самим перерізається лінія дії іншої фігури, а значить, втрачається контроль над іншим критичним полем. Таке поле називається «перевантаженим».

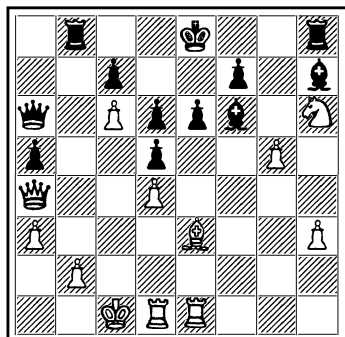
У позиції на діаграмі 80 перевага білих очевидна — надто безпорадний чорний король. Критичні пункти чорних поки, правда, захищені: b7 — ферзем і c5 — турою. Далі пішло 1. **Ce5—c7!!** **Фd7 : c7**. Продовження 1... Т : c7 веде до мата — 2. **Фb7+!** Т : b7 3. Т : c5× або 2... Кр : a5 3. Та1 ×. 2. **Tc2 : c5+!** **Фc7 : c5** 3. **Фf3—b7+** **Кpb5 : a5** 4. **Tc1—a1×**.

Важче визначити «перевантажене» поле в позиції на діаграмі 81. Насамперед звертає на себе увагу перевантаження чорних фігур; ферзь прикутий до поля e6 зв'язкою по діагоналі a2—g8 і необхідністю захисту критичного поля c8 (у випадку 1. **Фb8+**), тура захищає ферзя і поле c8. Виходить, кожна з цих фігур може стояти лише на тому полі, на якому стоїть, зберігаючи при цьому між собою «контакт». Помітне також небезпечне положення чорного короля (матова сітка) у випадку захоплення білими восьмої горизонталі. Звідсіля правильне вирішення — 1. **Ce5—d6!!**. Чорні склали зброю.

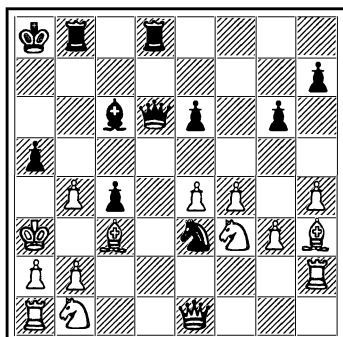
Трапляються випадки, коли фігурі по найкоротшому шляху через певну кількість ходів треба потрапити на будь-яке поле. Якщо супернику при цьому вдається «забарикадувати» одне з полів на шляху цієї фігури, то тим самим може бути зірваний план в цілому. Подібний приклад в позиції на діаграмі 82. Завдання тут таке: чи зуміє білий король забрати чорного пішака a7 і звільнити дорогу своєму пішаку ходом **Кrb7** чи чорний король встигне замкнути його в куту. 1. **e4—e5!** **Ca1 : e5**. Не допоможе 1... **Cb2** 2. **e6 Ca3** 3. **Кре5 Крг3** 4. **Кpd5 Кpf4** 5. **Крс6 Кре5** 6. **Кrb7 Кpd6** 7. **e7!**, і білі виграють. 2. **Кpf5—e6!!**. Уся справа в цьому! Тепер після 2... **Крг3** 3. **Кpd7 Кpf4** 4. **Крс8** слон e5 заважає своєму королю, і тому чорний король не встигає на поле c7. Білі виграють.

Завдання для самостійного розв'язання:

№ 83



№ 84



Хід чорних.

ГЕОМЕТРИЧНІ МОТИВИ. ПРОХІДНИЙ ПІШАК

Як відомо, шахова дошка має свою геометрію, а отже, її положення фігур у позиції геометрично взаємозв'язане.

Виділимо п'ять основних видів геометричних мотивів: положення фігур на одній горизонталі, положення фігур на одній вертикалі, положення фігур на одній діагоналі, положення фігур під коневим ударом (конева «вилка»), положення фігур під пішаковим ударом (пішакова «вилка»). Одне вже таке положення фігур на дошці може призвести до виникнення комбінації, а тому геометричні мотиви можна з цілковитою підставою віднести до найпоширеніших типових комбінаційних мотивів.

Особлива увага в цьому розділі приділятиметься такому геометричному мотиву, як положення фігур під коневою «вилкою». Кінь — незвичайна шахова фігура. На відміну від інших «прямолінійних» фігур кінь робить зигзагоподібні рухи, і тому наміри його дій передбачити буває непросто. Не завжди правильно, точно і вчасно вдається наперед визначити положення фігур під коневою «вилкою» або створити таке положення.

Кінь — фігура підступна. Наведемо приклад на підтвердження цьому. За скільки ходів кінь з поля b2 може потрапити на поле g7? Правильно, за чотири. Але погодьтеся, ви відповіли на це запитання не відразу, а повинні були якийсь час подумати. А хіба думали б ви, якщо б таке ж запитання було поставлене стосовно слона або тури?

Навряд чи знайдеться шахіст, який коли-небудь не ставав «жертвою» коневої «вилки».

І вже зовсім «дивною» фігурою в шахах є пішак. Із «бридкого качати», на якого часом ніхто і «не дивиться» на початку, він в міру свого просування стає героєм, перед яким «тремтять» навіть королі. Цінність кожної шахової фігури визначена багаторічним досвідом і становить собою приблизно постійну величину. А пішак, дійшовши до восьмої горизонталі, перетворюється на ферзя (або іншу фігуру), і різко змінює вартість. Тому і таке «шанобливе» ставлення до далеко просунутого прохідного, тому й є такий пішак важливим комбінаційним мотивом. Кожний рух пішака зв'язаний з геометрією дошки, з безпосереднім положенням на ній фігур. Тому геометричні та комбінаційні мотиви «прохідного пішака» взаємозв'язані.

Заняття 9. Положення фігур на одній лінії

Геометричні мотиви можуть бути в позиції в момент початку комбінації або виникати в ході форсованого варіанту. При цьому вони можуть змінюватися, переходячи з одного виду в інший.

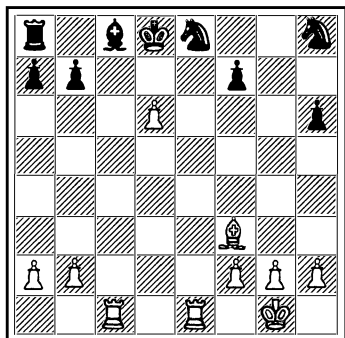
У позиції на діаграмі 85 фігури чорних пасивні і розташовані вкрай невдало. Висока ж активність білих фігур і небезпечний пішак d6 дає змогу білим добитися успіху. 1. Tc1 : c8+! Ta8 : c8 2. d6—d7! Пішакова «вилка». 2... Kpd8 : d7 3. Cf3—g4+. Положення фігур на одній діагоналі. 3... Kpd7—d8 4. Cg4 : c8 Kpd8 : c8 5. Te1 : e8+. Положення фігур на одній горизонталі. Чорні склали зброю.

У наступному прикладі (діаграма 86) звертає на себе увагу не лише положення чорних фігур на одній горизонталі, а й скуті дії чорного короля (матова сітка). 1. g2—g4+! f4 : g3. Вимушено. У випадку 1... Kph4 2. Kph2 h5 3. Th6 мат неминучий. 2. Tb4—h4+! g5 : h4. Якщо 2... Kp : h4, то 3. T : h6×. 3. Tb6—b5+! Фа5 : b5 4. a4 : b5, і білий пішак проходить у ферзі.

Геометричні мотиви можуть виникати і по ходу гри (діаграма 87). 1. Ch4—f6+ Kph8—h7 2. Tg1—g7+ Kph7—h6 3. Tg7—f7 Kph6—g6. Продовження 3... Kc6 4. C : d8 K : d8 5. Td7 веде до втрати коня. 4. Tf7—f8 Ke7—c6! 5. Cf6 : d8 Kpg6—g7. Слона ж білі виграли, але як тепер турі уникнути переслідування чорного короля? 6. Tf8—e8 Kpg7—f7 7. Te8—h8 Kpf7—g7 8. Cd8—f6+! Kpg7 : f6 9. Th8—h6+, і білі виграють.

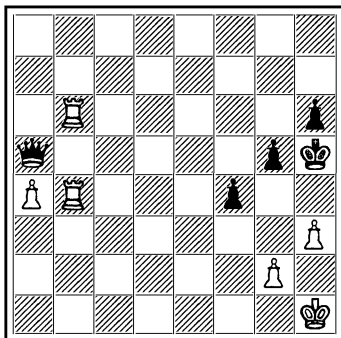
Парадоксальним чином виграють білі в позиції на діаграмі 88. Мінімум матеріалу на дошці і загроза мата білому

№ 85. Кікович—Форінтош, 1952



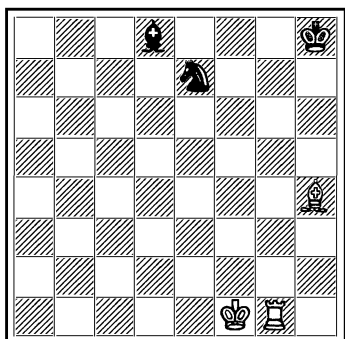
Хід білих

№ 86. Мізес—NN, 1935



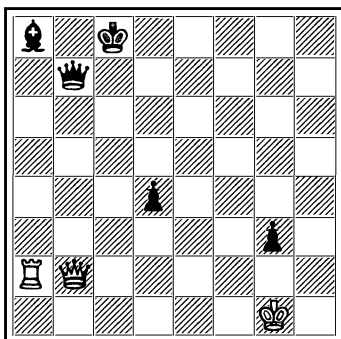
Хід білих

№ 87. Т. Горгієв, 1929



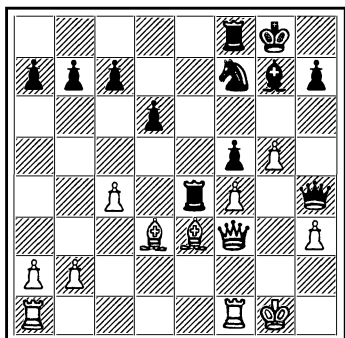
Хід білих

№ 88. Л. Куббель, етюд, 1925



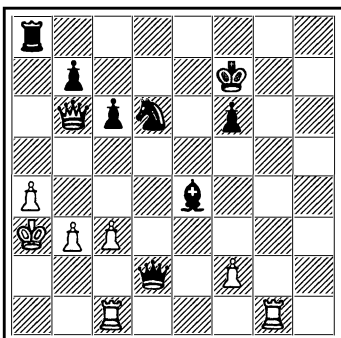
Хід білих

№ 89. Гольдшмідт—Бем, 1973



Хід чорних

№ 90. Ейве—Тартаковер, 1948



Хід чорних

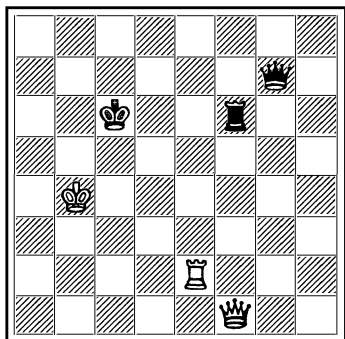
королю робить нічию, здавалося б, неминучою. 1. **Фb2—c2+ Крс8—d8**. Не можна грати ні 1... **Фс6** 2. **Т : a8+**, ні 1... **Крb8** 2. **Tb2**. Програє і 1... **Крd7** 2. **Ta7!** **Ф : a7** 3. **Фh7+ i** 4. **Ф : a7**. 2. **Фс2—h7!!**. Загроза мата відбита, чорний ферзь не має жодного шаха. Після 3. **Т : a8+** загрожує вигравш ферзя. 2... **Фb7 : h7** 3. **Ta2 : a8+ Крd8 — e7** 4. **Ta8—a7 +**, і білі виграють.

Одним з найпоширеніших тактичних прийомів для створення геометричних мотивів є заманювання. В наступному прикладі (діаграма 89) чорні виграють, заманюючи ферзя білих на одну діагональ з королем. 1... **Кf7 : g5!** 2. **f4 : g5 Te4 : e3**. Білі здалися.

У наступному прикладі (діаграма 90) геометричні мотиви виникають по ходу комбінації. Тактичні прийоми — усунення захисту і заманювання. 1... **Kd6—c4+!** 2. **b3 : c4 Ta8 : a4+!!** 3. **Кра3 : a4 Фd2—a2+4**. **Кра4—b4 Фа2—b2+5**. **Крb4—c5 Фb2 : f2+**, і чорні виграють.

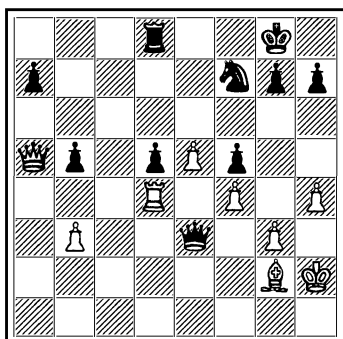
Завдання для самостійного розв'язання:

№ 91



Хід білих.

№ 92



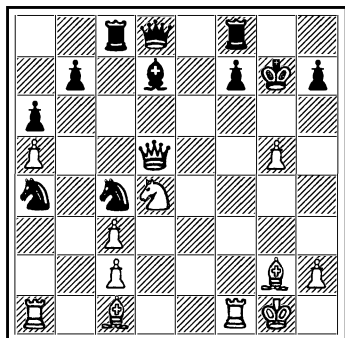
Хід білих.

Заняття 10. Конева «вилка»

Положення фігур під коневою «вилкою» або можливості створення таких ситуацій належать до розряду геометричних мотивів, вишукування яких у практичній грі найбільш утруднене. Пояснюється це «непрямолінійністю» дій коня. Можна без перебільшення сказати, що вміння легко і швидко помічати коневі «вилки» в шаховій партії свідчить про розвинутий комбінаційний зір.

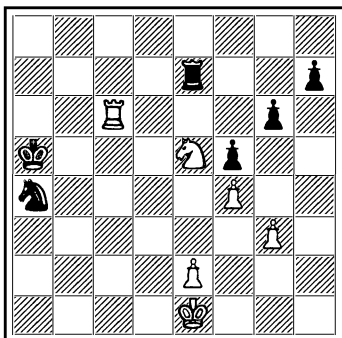
Навіть виявивши геометричне положення фігур суперника під коневою «вилкою», непросто буває це використати.

№ 93. Мішта—Новаровський, 1968



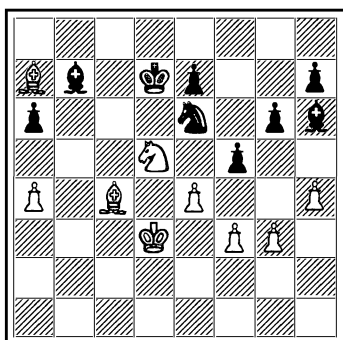
Хід білих

№ 94. Хюбнер—Пенроуз, 1971



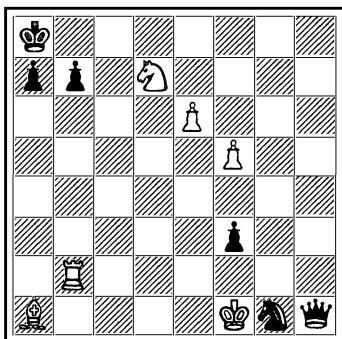
Хід білих

№ 95. Унцікер—Пешх, 1964



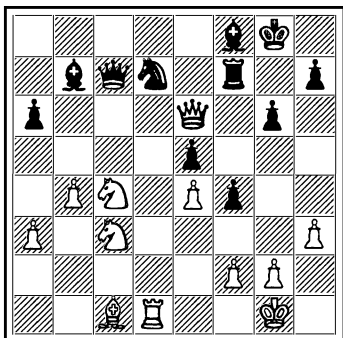
Хід білих

№ 96. Фрідман—Томас, 1949



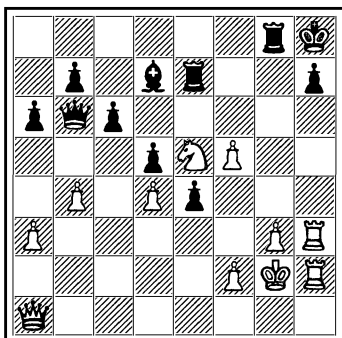
Хід білих

№ 97. Матанович—Соколов, 1953



Хід білих

№ 98. Ебралідзе—Лубенський, 1949



Хід білих

У позиції на діаграмі 93 у такому положенні перебувають чорні король і ферзь. Завдання білих полягає в оволодінні ключовим полем е6. Тактичні прийоми для цього — відвернення і знищення захисту. 1. Ta1 : a4 Cd7 : a4 2. Tf1 : f7 ! Kpg 7—h8. 2... Кр : g7 3. Ке6+. 3. Tf7 : h7+! Kph8 : h7 4. g5—g6+ Kph7 : g6 5. Cg2—e4+ Kpg6—g7 6. Kd4—e6+, і білі виграли.

Іноді виникає ситуація, коли поле, з якого кінь може зробити «вилку», зайняте своєю ж фігурою. Тактичний прийом у цьому випадку — звільнення поля — повинен здійснюватися відходом фігури без втрати часу, тобто з темпом! У позиції на діаграмі 94 такою фігурою є біла тура с6. Тому 1. Tc6 : g6!. Чорні здалися, бо у випадку 1... hg 2. Кс6+ ендшпіль безнадійний, а після 1... Т : е5 2. fe hg 3. е6 пішака білих не догнати.

Геометричні мотиви «положення фігур під коневою «вилкою», як і всі комбінаційні мотиви, миттєві,— і зволікання у здійсненні тактичної операції може призвести до їх зникнення. Тому в таких випадках вирішує, чи зуміє активна сторона вчасно перевести коня в потрібний район. У позиції на діаграмі 95 після 1. Kd5—b6+ Kpd7—d6 білі можуть розміном на е6 добитися потрібного геометричного розміщення слона b7 і короля чорних. Завдання білого коня — без втрати часу встигнути «прискакати» на поле с5. Як виграти потрібний час? Атакою короля, скутого захистом свого коня! 2. e4—e5+! Kpd6 : e5 3. Ca7—b8+ Кре5—f6 4. Kb6—d7+. Чорні здалися. Після 4... Kpf7 5. С : e6+ Кр : e6 6. Кс5+ вони залишаються без фігури.

У практичній партії «вилки» звичайно не «лежать на дорозі», їх треба створювати. У позиції на діаграмі 96 положення білих здається критичним. Проте їм вдається виграти, заманюючи ферзя під «вилку». 1. Kd7—b6+! Кра8—b8. Продовження 1... ab 2. Та2+ Kpb8 3. Се5+ веде до мата. 2. Tb2—h2! Фh1 : h2 3. Ca1—e5+! Фh2 : e5 4. Kb6—d7+ Kpb8—c7 5. Kd7 : e5 Kpc7—d6 6. Kpf1 : g1, і білі виграли.

Звичайний тактичний прийом створення коневої «вилки» — заманювання (діаграма 97). 1. Фе6 : f7+! Kpg8 : f7+ 2. Td1 : d7+! Фс7 : d7 3. Кс4 : e5+ Kpf7—e6 4. Ке5 : d7 Кре6 : d7 5. Сс1 : f4 з виграшем. До певного часу в таких комбінаціях кінь начебто ховається в тіні, терпляче очікуючи, поки інші фігури примусять фігури суперника стати на потрібні поля, але завершальний удар завжди належить йому.

У позиції на діаграмі 98 білий кінь уже визначив собі «жертву» — під боєм чорний слон d7, до того ж під ударом виявляється і ферзь чорних. Але здійснювати «стрибок» ще

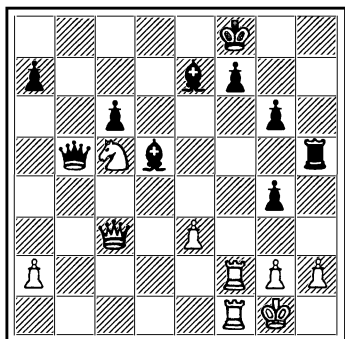
рано. Спочатку треба усунути чорну туру е7 і заманити короля на потрібне поле. 1. Th3 : h7 +! Te7 : h7! 2. Th2 : h7 + Kph8 : h7+ 3. Фа1—h1 + Kph7—g7 4. f5—f6 +! Kpg7 : f6. А от тепер саме час! 5. Ke5 : d7 + Чорні здалися.

Особливо уважно треба слідкувати за ситуацією на дошці, коли кілька фігур розташовані одна від одної на відстані ходу коня. Вони можуть полетіти, як кісточки доміно, вишикувані в ряд, коли кінь проходить трасу з темпом.

Подібна ситуація спостерігається в такому прикладі (діаграма 99). 1. Фh7—e4 + Кра8—b8. 2. Th6—b6 +! Cc7 : b6. Програє і 2... Kрс8 3. Фb7+ Kpd7 4. Ke5+. 3. Kpb5—a6 Td8—d7. Єдиний захист 4. Фе4—a8 +!! Kpb8 : a8. А далі все як у шашках. 5. Kc4 : b6 + Кра8—b8 6. Kb6 : d7 + Kpb8—c7 7. Kd7 : f8, і білі виграють.

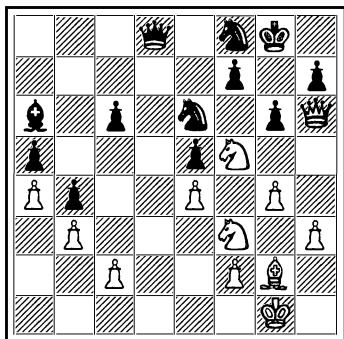
Завдання для самостійного розв'язання:

№ 100



Хід білих.

№ 101

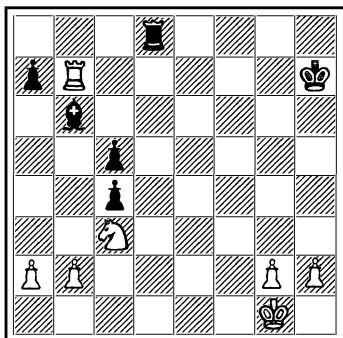


Хід білих.

Заняття 11. Далеко просунутий пішак

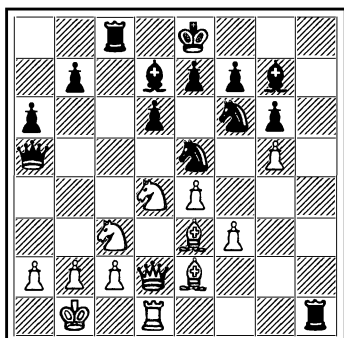
Кожний пішак потребує шанобливого ставлення до себе. В першу чергу це стосується далеко просунутого прохідного пішака. І не дивно. Проведення пішака у ферзі може одразу різко змінити матеріальне співвідношення сил на дошці

№ 102. Ортуетта—Санц, 1934



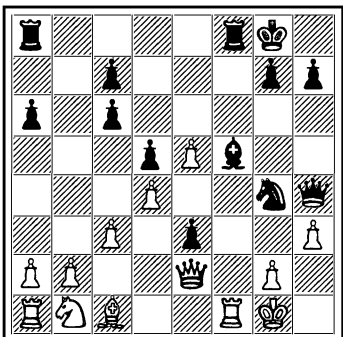
Хід чорних

№ 103. Таль—NN, 1958



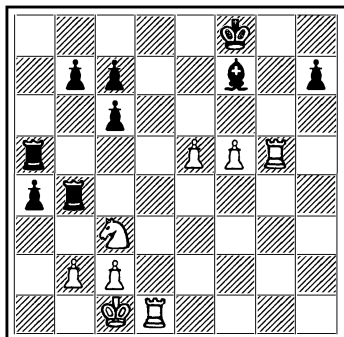
Хід білих

№ 104. Лодевейк—Хельшер, за листуванням, 1971



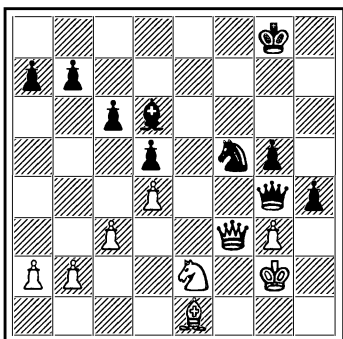
Хід чорних

№ 105. Пересипкін—Романишин, 1972



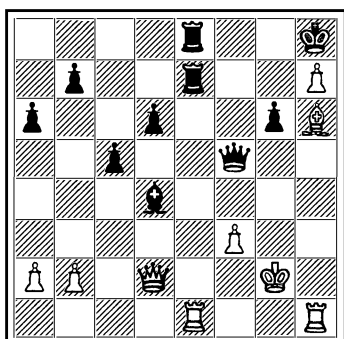
Хід білих

№ 106. Коссель—Кордінг, 1964



Хід чорних

№ 107. Пейшенс—Тілсон, 1964



Хід білих

і, таким чином, вирішити результат зустрічі. Навіть слабкі на вигляд пішаки в міру просування можуть помітно змінюватися. Класичний приклад на діаграмі 102. Хто, дивлячись на цю позицію, міг би передбачити, що все вирішать здвоєні ізольовані пішаки c5 і c4. 1... Td8—d2 2. Kc3—a4 Td2 : b2! 3. Ka4 : b2 c4—c3 4. Tb7 : b6. Вимушено. Після 4. Kd3 c4+ 5. T : b6 cd тури без допомоги короля не подолати чорних пішаків, що досягли третьої горизонталі. 4... c5—c4!! Важливо відібрати у білого коня поле d3, з якого контролюється поле перетворення пішака 5. Tb6—b4! a7—a5!! Дивна позиція, в якій два ізольовані пішаки виявляються сильнішими від тури і коня білих. У партії після 6. Ka4 ab білі здалися.

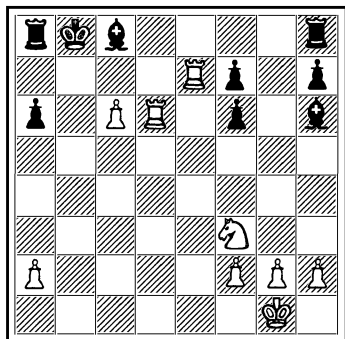
Несподівану «кар'єру» зробив білий пішак у позиції на діаграмі 103. Найприроднішим виглядає хід 1. T : h1. Але й перед самим очевидним ходом треба шукати, чи немає сильнішого продовження. В даній позиції звертає на себе увагу незахищеність ферзя чорних, що перебуває під потайним нападом («рентгеном») білого ферзя, і незабезпечене положення чорного короля (слабкість восьмої горизонталі). Використати ці комбінаційні мотиви вдається білим з допомогою пішака. 1. g5 : f6 Th1 : d1+. Не залишатися ж без фігури після 1... C : f6 2. T : h1? 2. Kc3 : d1!! Фd5 : d2 3. f6 : g7!! Чорні здалися.

Далеко просунутий пішак завжди викликає «підвищену увагу» з боку суперника. Тому найпоширенішим тактичним прийомом для проведення такого пішака у ферзі є відвернення. У наступному прикладі (діаграма 104) просуванню чорного пішака перешкоджають вже три фігури білих. 1... Cf5—d3! 2. Фе2 : d3 Фh4—f2+! 3. Tf1 : f2 e3 : f2+ 4. Kpg1—f1 Kg4—h2+. Білі здалися. У позиції на діаграмі 105 неабияку роль у просуванні білих пішаків відіграла незахищеність тури a5. 1. f5—f6 Kpf8—e8?. Правильно 1... Та8. 2. e5—e6!! Та5 : g5 3. Td1—d8+! Кре8 : d8 4. e6 : f7, і пішак нестримний...

Тактичні прийоми відволікання можуть застосовуватися і в поєднанні з іншими прийомами, наприклад перекриття (діаграма 106). 1... h4—h3+ 2. Kpg2—f2 Фg4 : f3 + 3. Kpf2 : f3 Kf5—e3!, і чорного пішака не зупинити.

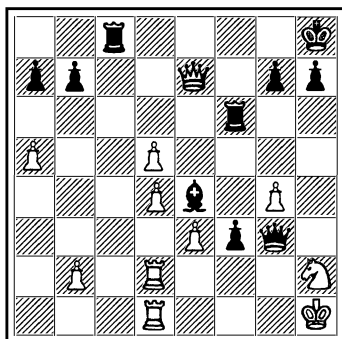
Поряд з відволіканням при проведенні пішака у ферзі часто зустрічається тактичний прийом усунення захисту. У позиції на діаграмі 107 відволіканню заважає чорний слон. Тому 1. Фd2 : d4+! c5 : d4 2. Ch6—g7+ Kph8 : g7 3. Te1 : e7+ Te8 : e7. Після 3... Kpf6 4. T : e8 як у випадку 4... Фg5+ 5. Kpf2 Фd2+ 6. Te2, так і при 4... Фc2+ 5. Kpg3 білий король ховається від шахів. 4. h7—h8Ф+ Kpg7—f7

№ 108. Шнапік—Бернард, 1971



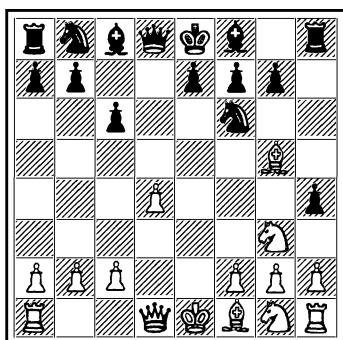
Хід білих

№ 109. Сальве—Рубінштейн, 1908



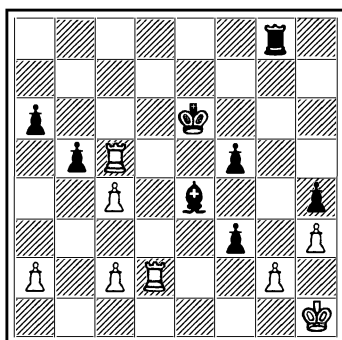
Хід чорних

№ 110. Шустер—Карлс, 1914



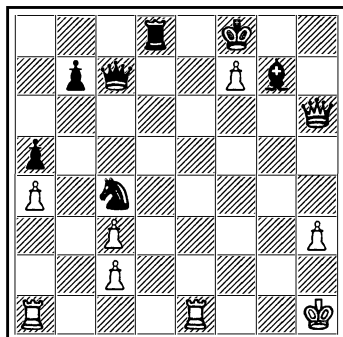
1. Cf6?

№ 111. Хансен—Мюллер, 1962



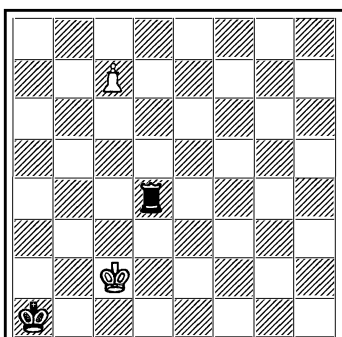
Хід чорних

№ 112. Попов—Бульович, 1966



Хід білих

№ 113. Ж. Барб'є і Ф. Сааведра
(закінчення этюду), 1895



Хід білих

5. Th1—h7+ Kpf7—e6 6. Фh8—c8+ Кре6—f6 7. Фc8—f8+, і білі виграють.

Для просування у ферзі прохідного пішака (що найчастіше досягає шостої горизонталі) застосовується ще один тактичний прийом — підвійний удар. Нерідко при цьому фігури сторони, що обороняється, заманюються під пішакову «вилку» (діаграма 108).

1. Td6—d8!! і білі виграють, тому що не можна 1... Cg7

2. Tb7×, а після 1... T: d8

2. c7+ пішак проходить у ферзі.

Подвійний удар при рухові далеко просунутого прохідного пішака може здійснюватися з допомогою іншої фігури (діаграма 109). 1... Фg3—e1+! 2. Td1: e1 f3—f2+ 3. Фе7: e4 f2: e1Ф+ 4. Kph1—g2 Фе1: d2+. Білі здалися.

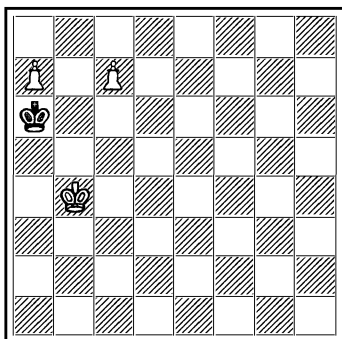
Відзначимо ще одну важливу особливість прохідного пішака, що досяг сьомої горизонталі,— його напад у цей момент на коня. У наступній позиції (діаграма 110) білі зіграли 1. Cg5: f6? h4: g3! 2. Cf6—e5, але після 2... Th8: h2 3. Th1: h2 Фd8—a5+ 4. c2—c3 Фа5: e5+! 5. d4: e5 g3: h2 залишилися без фігури.

Можуть бути використані при просуванні прохідного пішака й інші прийоми, наприклад, зв'язка (діаграма 111). 1... Tg8: g2 2. Td2: g2 f3—f2!! Білі здалися.

Нагадаємо ще про одну важливу властивість пішака. При досягненні поля перетворення не обов'язково ставити ферзя — іноді буває вигідніше мати іншу фігуру (діаграма 112). 1. Te1—e8+! Td8: e8 2. Фh6: g7+ Kpf8: g7 3. f7: e8K+!, і білі виграють.

У позиції на діаграмі 113 закінчення широко відомого етюда Барб'є і Сааверди. Хід білих і пішак уже дійшов до заповітної мети, але ставити ферзя не можна. (1. c8Ф Tc4+ 2. Ф: c4 пат) 1. c7—c8T!! Tb4—a4. Єдиний захист від мата на a8. Але тепер 2. Kpc2—b3! і захисту у чорних від втрати тури і мата по першій горизонталі немає. У позиції на діаграмі 114 білі оголошують мат у 3 ходи. 1. a7—a8C! Кра6—a7 2. c7—c8Ф Кра7—b6 3. Фc8—b7×.

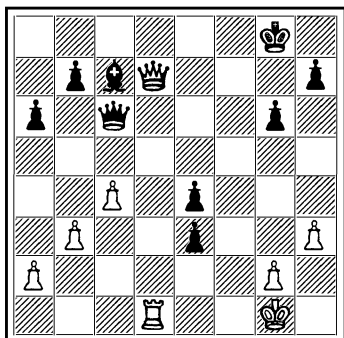
№ 114. Л. Куббель, 1940



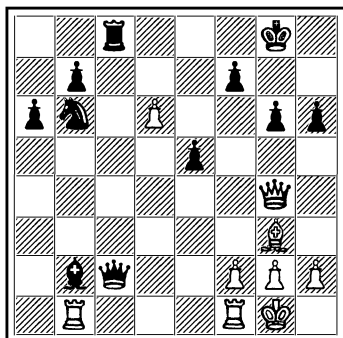
Мат у 3 ходи

Завдання для самостійного розв'язання:

№ 115



№ 116



У позиції 115 — хід чорних, 116 — білих.

«РЕНТГЕНІВСЬКА» ДІЯ ФІГУР

Неможливо уявити шахову партію, яка не включала б в себе такий тактичний елемент, як «рентген». «Рентген» (за Блюменфельдом) — це дія далекобійної фігури (ферзя, тури чи слона), що справляє скритий напад на фігури суперника. Підкреслюємо, що при «рентгені» атакована фігура перебуває не під безпосереднім боєм фігури атакуючої — їх може розділяти одна чи кілька фігур. Однак таке положення, безумовно, є комбінаційним мотивом і вимагає до себе постійної і пильної уваги. Окремими випадками «рентгену» є відкритий шах, відкритий напад і зв'язка. При відкритому шахові атакованою фігурою є король. Багато-разове повторення відкритого шаха парою атакуючих фігур називається «млином».

Відкритим нападом називається технічний прийом, при якому внаслідок виходу будь-якої фігури або пішака відкривається лінія дії іншої далекобійної фігури того ж табору і фігура, що відкривається, створює загрозу якомусь супротивному об'єкту.

Зв'язка — це напад ферзя, тури або слона на пішака або фігуру, що прикриває іншу, більш цінну. Зв'язана фігура або пішак, що прикриває короля, позбавлені рухливості (крім руху по лінії нападу), тому таку зв'язку називають повною. В інших випадках рухливість фігури різко обмежується і такий стан називається напівзв'язкою.

Все ж не слід перебільшувати значення зв'язки, навіть

повної, тому що обмежена у своїх діях зв'язана фігура все ж бере участь в грі, а в ряді випадків вона може звільнитися від зв'язки і несподівано завдати вирішального удару.

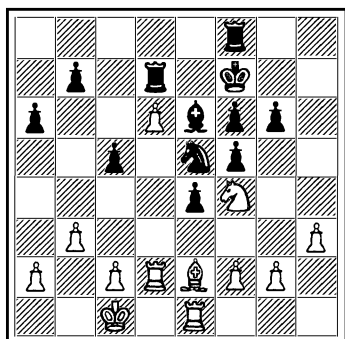
З а н я т т я 12. «Рентген»

Хоча при «рентгені» фігура зазнає лише побічної атаки, а не прямого нападу, таке положення може таїти для неї смертельну загрозу. У наступній позиції (діаграма 117) ніщо, здається, чорним не загрожує, і вони вирішили посилити атаку пішака d6. 1 ... Tf8—d8?. Але після 2. Kf4 : e6! Kpf7 : e6 3. f2—f4!! чорні залишаються без фігури, тому що на відхід коня або 3 ... e7 настає 4. Cc4 мат. В етюді Казанцева (діаграма 118) білі виграють, взявши під «дальній обстріл» позицію чорного короля 1. e6—e7! Фc1—a3+ 2. Tb8—b4 Фа3—a7+ 3. Kpc5 : c4 Фа7 : e7. Дивлячись на цю позицію, важко передбачити, що вирішальною причиною загибелі чорного короля стане його протистояння з турою 4. Kf4 : g6+! f7 : g6 5. Cd4—f6+! Фе7 : f6 6. Kpc4—d5+. Як за помахом чарівної палички все розвіялося, і чорний король уже під безпосереднім ударом білої тури. 6... Kph4—g5 7. h2—h4+ Kpg5—f5 8. g2—g4+! h5 : g4 9. Tb4—f4+! Ch6 : f4 10. e3—e4×.

Смертельною може виявитися «рентгенівська» дія фігур не лише на короля, але й на інші фігури. В позиції на діаграмі 119 чорні програють через протистояння на одній вертикалі чорного ферзя і білої тури. 1. Kc3 : d5!. Чорні здалися, тому що після 1... K : d5 2. Ф : c4+ Kc7 3. Cf4 Kb6 4. T : e7 K : c4 5. T : c7+ чорні зазнали великих втрат. Іноді в шаховій партії вирішальним може виявитися «рентгенівська» дія фігур на критичний пункт суперника. У позиції на діаграмі 120 білі необдуманно зіграли 1. Kd5—c7?? і після 1. ... Ke4—c3! вимушені були здатися.

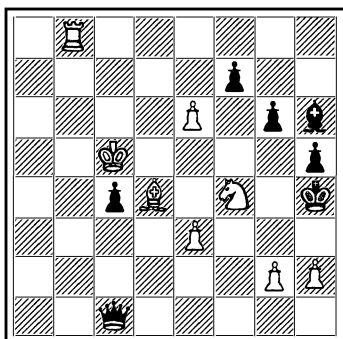
Одним із випадків небезпечного положення короля під «рентгеном» є «млин». Одна з перших таких тактичних операцій була проведена в партії Торре — Ем. Ласкер (діаграма 121). Неабияку роль при цьому зіграла незахищеність ферзя чорних, що перебуває під «наглядом» білого «колеги». 1. Cg5—f6 Фb5 : h5 2. Tg3 : g7+ Kpg8—h8 3. Tg7 : f7+. Млин у дії. 3... Kph8—g8 4. Tf7—g7+ Kpg8—h8 5. Tg7 : b7+ Kph8—g8 6. Tb7—g7+ Kpg8—h8 7. Tg7—g5+ Kph8—h7 8. Tg5 : h5 Kph7—g6 9. Th5—h3 Kpg6 : f6 10. Th3 : h6, і білі виграють. А от інший, більш сучасний приклад (діаграма 122). І тут «жорна» розкрутила та ж сама пара — тура і слон. 1. Tc1—c7!! Фf7 : h5 2. Tc7—e7+ Кре8—f8 3. Te7 : b7+ Kpf8—e8 4. Tb7—e7+ Кре8—f8 5. Te7 : h7+. Після 5. T :

№ 117. Меддлетон—Рубінштейн, 1905



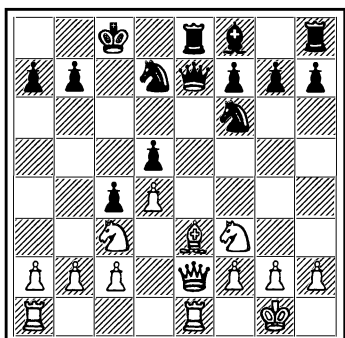
1. ... Tfd8?

№ 118. О. Казанцев, етюд, 1967



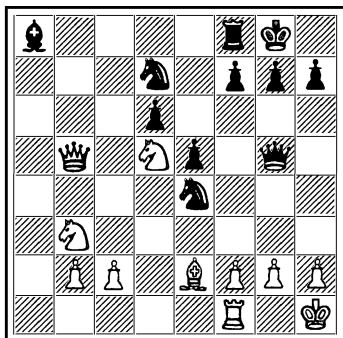
Хід білих

№ 119. Нільсен—Геленчей, за листуванням, 1968—1969



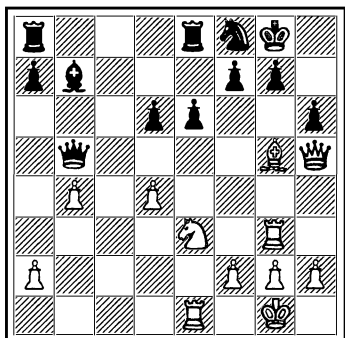
Хід білих

№ 120. Гуфельд—Фойгель, 1980



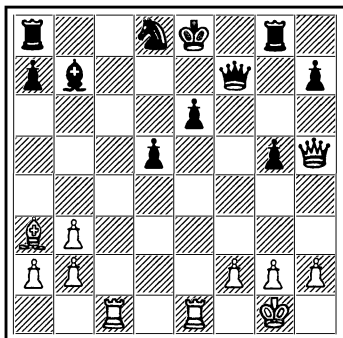
1. Кс7?

№ 121. Торре—Ем. Ласкер, 1925

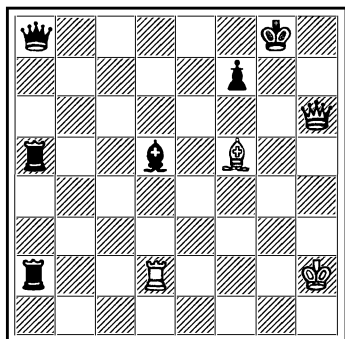


Хід білих

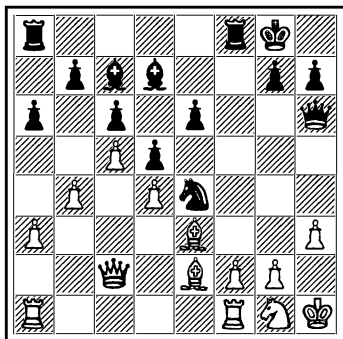
№ 122. Антунац—Хюбнер, 1967



Хід білих



Хід білих



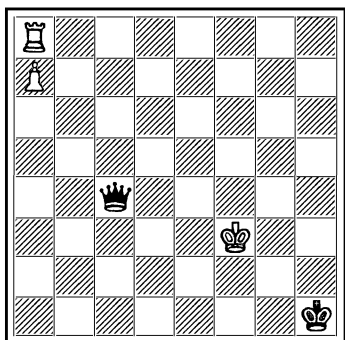
Хід чорних

a7+? Кре8 6. Те7+ Крf8 7. Та7+ більше нічиїх у білих немає, тому що 7. Т:h7+?? Т:a3 8. Т:h5 Т:a2 веде до виграшу чорних. 5... Крf8—e8 6. Th7:h5, і білі виграють.

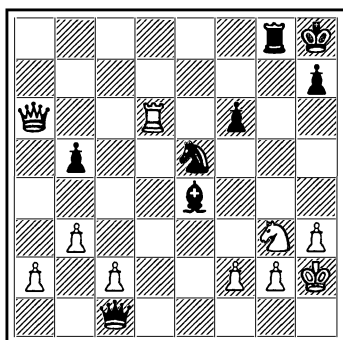
Іноді «млин» розкручується, щоб фігура з темпом, без втрати часу була доставлена на потрібне поле (діаграма 123). 1. Cf5—h7+ Kpg8—h8 2. Ch7—c2+! Kph8—g8 3. Td2—g2+!. Відволікання слона від захисту критичного пункту f7. 3... Cd5:g2 4. Cc2—h7+ Kpg8—h8 5. Ch7—g6+ Kph8—g8 6. Фh6—h7+ Kpg8—f8 7. Фh7:f7×. Як і в усіх «рентгєнівських» операціях, у «млині» повинні брати участь далекобійні фігури. Однак сприяти їм може і кінь. У наступному прикладі «млина» розкручує кінь і слон (діаграма 124). 1... Фh6:e3! 2. f2:e3 Ke4—g3+ 3. Kph1—h2 Kg3:f1+ 4. Kph2—h1 Kf1—g3+ 5. Kph1—h2 Kg3—e4+ 6. g2—g3 Tf8—f2+ 7. Kph2—h1 Ke4:g3×.

Завдання для самостійного розв'язання:

№ 125



№ 126



У позиції 126 — хід чорних, 125 — білих.

Зв'язування — могутній стратегічний і тактичний засіб боротьби в шаховій партії. Обмеження рухливості фігур суперника — один з базових законів стратегії в шахах. Зв'язування фігур суперника може дати активній стороні тривалу ініціативу, і в кінцевому підсумку принести перемогу в партії. Однак у ряді випадків зв'язування фігури може служити тим комбінаційним мотивом, наявність якого приводить до швидкої перемоги. У позиції на діаграмі 127 чорним так і не вдалося «розмотати» клубок своїх зв'язаних фігур. 1. **Фb7 : d7+!** **Td8 : d7** 2. **Tb3—b8+ Ce7—d8** 3. **Cg7—f6**. Від мата **T : d8** захисту немає.

Причиною поразки може стати зв'язування не лише фігури, а й пішака.

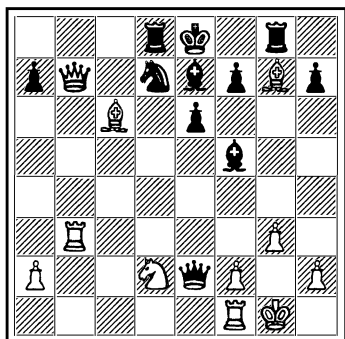
У позиції на діаграмі 128 чорні вдало використали зв'язування пішака **g2**. 1... **Фe7—h7+!** 2. **Td3—h3 Td5—d1+ 3. Kph1—h2 Td1—h1+!** 4. **Kph2 : h1+ Фh7 : h3+ 5. Kph1—g1 Фh3 : g2×**.

Які конкретні шляхи використання зв'язування фігури можна порекомендувати? Насамперед, атака менш цінної фігури, з метою знищення ціннішої зв'язаної фігури. У позиції на діаграмі 129 вирішив рух білих пішаків королівського флангу. 1. **g3—g4! g6—g5 2. h3—h4! Kpg7—g6 3. Cg2—e4+! Kf6 : e4 4. h4—h5+ Kpg6—h7 5. Te7 : f7+ Kph7—g8 6. Фb2—g7×**.

У позиції на діаграмі 130 було використано перевантаження тури чорних 1. **Tb7—b8!**. Чорні здалися.

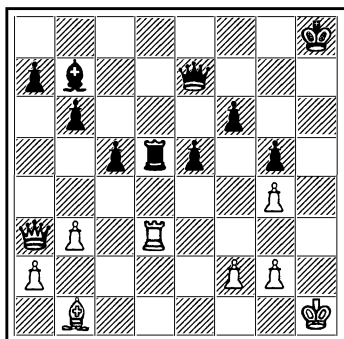
В особливо важке становище потрапляє фігура у випадку подвійного зв'язування, коли її дії скуті в двох напрямках. У таких ситуаціях фігура повністю втрачає рухливість, що часто буває причиною її загибелі. Подвійне зв'язування білої тури вирішило результат двобою на діаграмі 131. 1... **Tg8 : g3+!** 2. **Td3 : g3 Tb8—g8!!**. Білі здалися. У позиції на діаграмі 132 активність білих фігур і відсталість чорних у розвитку повністю компенсують білим відсутність пішака. В партії далі пішло 1... **a7—a6 2. Cb5 : c6**. Це набагато сильніше 2. **Td8+?** **T : d8 3. C : c5 ab 4. Фb4 C : c5 5. Ф : c5 Td5 6. Фа3 Kpd7**, і білі навряд чи здатні пробити позицію чорних. 2... **Фc5 : c6 3. Tb1 : b7! Cf8—d6?**. Одразу програє. Необхідно було 3... **Ф : a4 4. T : a4**, хоча і в цьому випадку на чорних очікував важкий ендшпіль. Тепер же після 4. **Td4—c4!!** вирішує подвійне зв'язування ферзя. Чорні здалися.

№ 127. Пономарьов—Демидов, 1976



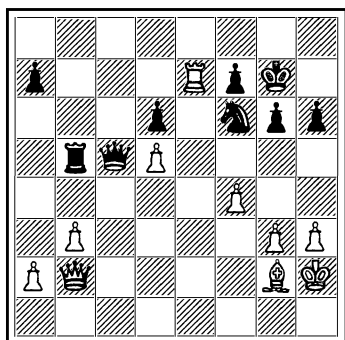
Хід білих

№ 128. Уайтс—Гельд, 1928



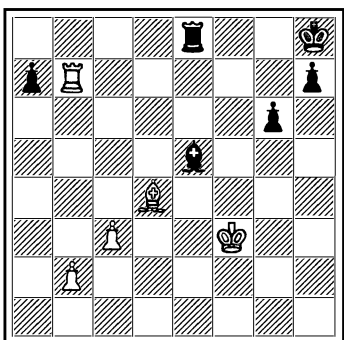
Хід чорних

№ 129. Трифунович—Голомбек, 1954



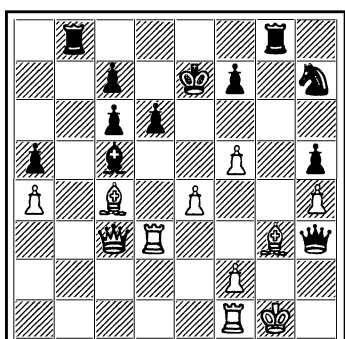
Хід білих

№ 130. Розенблатт—Вовк, 1977



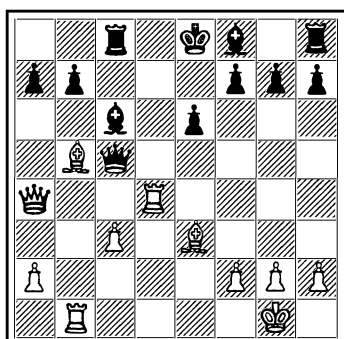
Хід білих

№ 131. Гендель—Шушкевич, 1956



Хід чорних

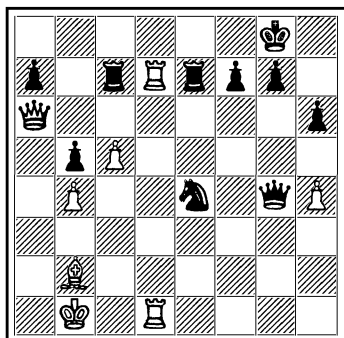
№ 132. Косиков—Каплун, 1978



Хід чорних

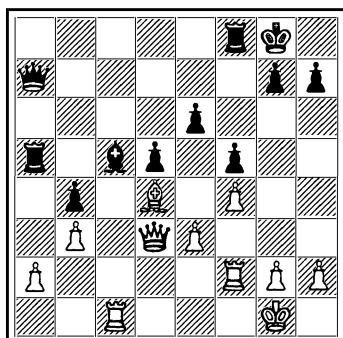
Завдання для самостійного розв'язання:

№ 133



Хід білих.

№ 134



Хід білих.

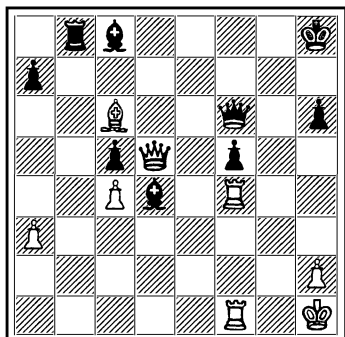
Заняття 14. Розв'язування

Як уже відзначалося, зв'язування є могутнім засобом ведення боротьби. Однак ні в якому разі не можна перебільшувати його значення. Необхідно пам'ятати, що зв'язана фігура постійно прагне до визволення і при нагоді може значно вплинути на результат шахового поєдинку. Перебільшення значення зв'язування може привести до утворення так званої уявної зв'язки, коли жертвою тактичної операції стає сама зв'язуюча сторона. У позиції на діаграмі 135 білі, повністю покладаючись на зв'язку пішака f5, необачно зіграли 1. Tf4—e4, але після 1... f5 : e4! 2. Tf1 : f6 Tb8—b1 + 3. Kph1—g2 Tb1—g1 дістали мат. У наведеному прикладі сторона, яка програла, забула про положення свого короля, завдяки чому зв'язана фігура завдала несподіваного удару.

Навіть у разі повної зв'язки, коли зв'язана фігура майже повністю позбавлена рухливості, слід добре пам'ятати про її існування і про те, що вона в міру своїх сил може справляти вплив, і часом неабиякий, на хід бойових дій. У позиції на діаграмі 136 після 1... Cf8—c5? чорні передчасно виключили білого слона, з огляду на його зв'язку, з-поміж атакуючих фігур. Далі пішло 2. Фd3—h7+!! Kph8 : h7 3. Tg3 : g7+ Kph7—h8 4. Tg7—g8+ Kph8—h7 5. Tg1—g7+ Kph7—h6 6. Tg7—g6+ Kph6—h7 7. Tg8—g7+ Kph7—h8 8. Tg6—h6×

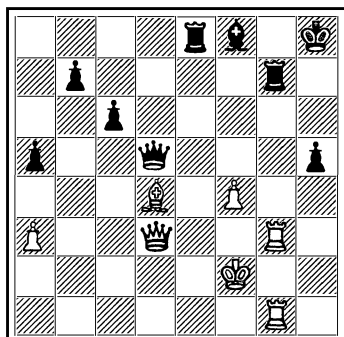
Неважко переконатися, що білий слон, хай і скутий у своїх діях, все таки бере найбезпосереднішу участь у

№ 135. Орев—Мікенас, 1962



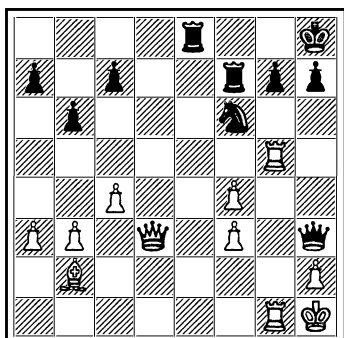
1. Те4?

№ 136. Мішта—Клоза, 1955



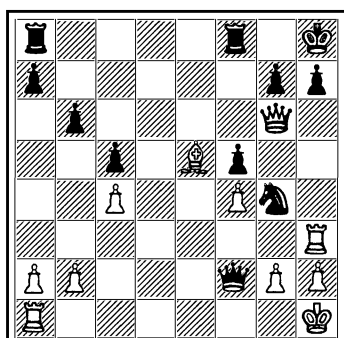
1. ...Cc5?

№ 137. Ульман—Делі, 1962



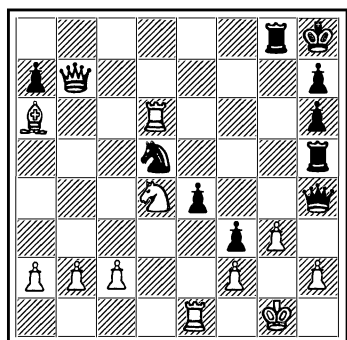
1. Т : g7?

№ 138. Вейжан—Ходжа, 1954



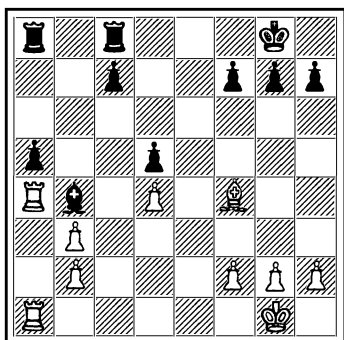
Хід чорних

№ 139. Онешіс—Гама, 1956

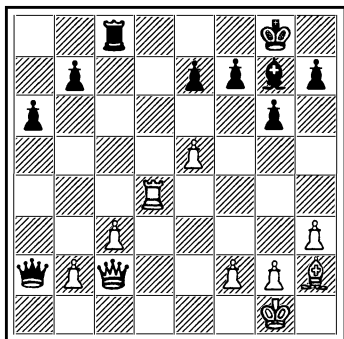


Хід білих

№ 140. Тук—Асенова, 1969



1. С : c7?



1. ...Л : с3?

матуванні короля чорних. У наступній позиції (діаграма 137) білі замислили комбінацію: 1. Т : g7 Т : g7 2. С : f6 Tg8 3. С : g7 + Т : g7 4. Фd8 + з матом. Партія таки закінчилася матом, але... білому королю. 1. Tg5 : g7? Tf7 : g7 2. Cb2 : f6 Ph3—g2+!! 3. Tg1 : g2 Te8—e1 + 4. Tg2—g1 Tel : g1×. І тут повністю зв'язана непорушна чорна тура g7 — головна «винуватиця» загибелі білого короля.

Найшвидшим шляхом досягнення перемоги в ряді позицій

може стати розв'язування зв'язаної фігури. Один з найтипівіших тактичних прийомів для цього — знищення зв'язуючої фігури. У позиції на діаграмі 138 здається, що від численних загроз чорним навряд чи є порятунок. Однак, якщо уважно глянути на положення, то можна виявити, що вся атака білих будується на зв'язці пішака h7, і знищення тури приведе до втрати надій білих. Тому 1... Фf2—e1+! 2. Ta1 : e1 Kg4—f2+ 3. Kph1—g1 Kf2 : h3+ 4. g2 : h3 h7 : g6, і виграють чорні.

Поряд із знищенням зв'язуючої фігури для розв'язання може застосовуватися такий тактичний прийом, як перекриття лінії дії зв'язуючої фігури. У позиції на діаграмі 139 положення білих виглядає критичним, незважаючи на значну матеріальну перевагу. Шлях до порятунку білих один — розв'язати пішака g3, для чого необхідно нейтралізувати дію чорної тури g8. 1. Kd4 : f3! e4 : f3 2. Фb7—g7+!! Тепер після 2... Т : g7 3. Te8+ Tg8 4. Т : g8+ Кр : g8 5. gh виграти можуть лише білі. У партії після 2... Кр : g7 3. gh суперники погодилися на нічию.

Часто позбавитися від зв'язки фігури можна, використовуючи недоліки у позиції суперника.

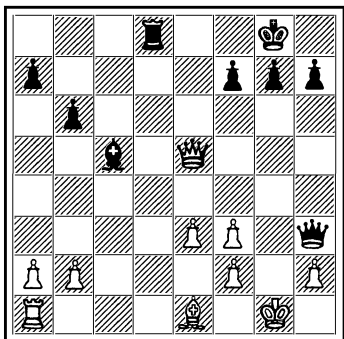
Слабкість першої (восьмої) горизонталі була використана для розв'язки фігури у двох наступних прикладах. На діаграмі 140 — 1. Cf4 : c7? Tc8 : c7 2. Ta7 : b4 Ta8—c8!. Білі здалися.

Звертаємо увагу на характерну деталь — розв'язка здійснюється із створенням сильної загрози. У позиції на діаграмі 141 чорні розраховували використати зв'язку пішака b2 і слабкість першої горизонталі білих. Однак вони не врахували недоліків своєї позиції. 1... Tc8 : c3? 2. Td4—d8+

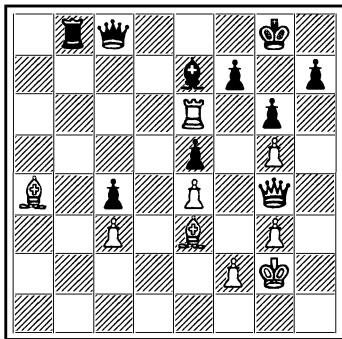
Cg7—f8 3. Ch2—f4! Тепер під боєм тура і загрожує 4. Ch6 з матом. Після ж 3... Фа5 4. Т : f8+ Кр : f8 5. Ф : с3 білі залишаються із зайвою фігурою. Тому чорні здалися.

Завдання для самостійного розв'язання:

№ 142



№ 143



У позиції 142 — хід чорних, 143 — білих.

КОМБІНАЦІЙНІ МОТИВИ В ЕНДШПІЛІ

Розглянуті в попередніх розділах комбінаційні мотиви діють у всіх стадіях шахової партії, зокрема і в ендшпілі. В цьому розділі будуть розіграні комбінаційні мотиви, характерні лише для ендшпіля, або комбінаційні мотиви, що виступають в ендшпілі на перший план.

Матова сітка. Зовнішня простота позиції і її «спустошеність» в ендшпілі підсвідомо викликають у шахіста таке собі м'якосереднє ставлення до свого короля, централізованого і цілком розкритого. Однак часом матову сітку вдається «сплести» силами лише кількох фігур, а то й одних пішаків, тому цей комбінаційний мотив і в ендшпілі має першочергове значення. Самозаспокоєння по відношенню до долі свого «монарха» може обернутися поразкою. У закінченнях, коли кількість фігур уже невелика, різко зростає роль кожної фігури і особливо пішака. З іншого боку, мала кількість фігур на дошці полегшує завдання проведення прохідного пішака у ферзі. В багатьох закінченнях вирішує час — який пішак раніше пройде у ферзі, — тому для створення такого пішака іноді доводиться йти на жертви інших пішаків, здійснюючи пішаковий прорив.

Наприкінці партії доводиться часом застосовувати і захисні дії, намагаючись привести партію до нічийної гавані. Найчастіше така ситуація виникає при наявності у супер-

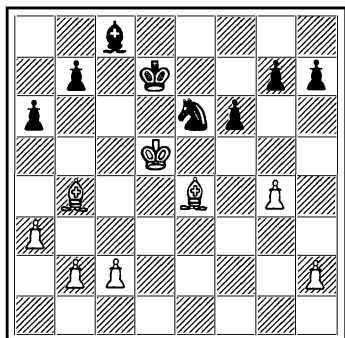
ника матеріальної переваги. Іноді при малій кількості фігур на дошці сторона, що обороняється, може врятуватися шляхом віддачі фігур і знаходження «патового сховища» для свого короля. Тому патові мотиви в ендшпілі — звичайно остання надія порятунку для тих, хто обороняється.

У цьому розділі будуть розглянуті ще й такі прийоми досягнення нічиєї, як побудова фортеці і вічний шах.

Заняття 15. Матова сітка

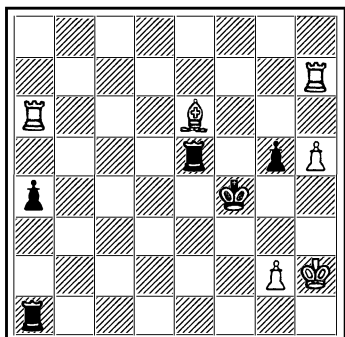
Роль короля в кінці шахової партії значно змінюється. Якщо в початкових стадіях поєдинку завдання гравців — якомога надійніше сховати короля від зазіхань на його життя фігур суперника, то в ендшпілі король сам прагне в центр, звідкіля він може в найкоротший час добратися до будь-якої ділянки шахового бою. При цьому ні в якому разі не можна забувати про його безпеку. В позиції на діаграмі 144 центра-

№ 144. Олсен—Андерсен, 1970



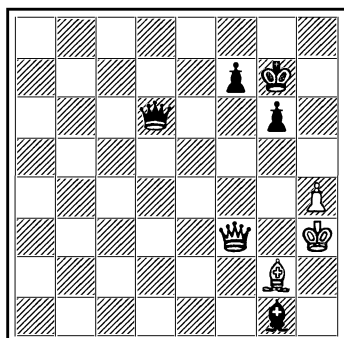
Хід чорних

№ 146. Доннер—Спан'ярд, 1961



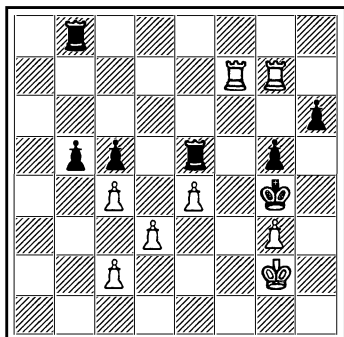
1. Th7?

№ 145. Зільберштейн—Вересов, 1969



Хід чорних

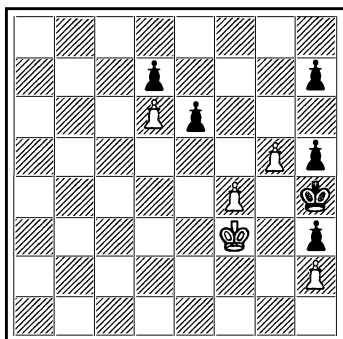
№ 147. Дурас—Катозі, 1957



1. ...bc?

лізований білий король при сильній підтримці білих слонів повинен, здається, гарантувати успіх білим. Все це було б так, коли б не... 1... **b7—b5!!**, і матова сітка довкола білого короля замкнулася: від 2... **Sb7×** немає захисту, білі здалися. У позиції на діаграмі 145 білий король «під конвоем» відправляється в згубну мандрівку. 1... **Фd6—h2+** 2. **Kph3—g4 f7—f5+** 3. **Kpg4—g5 Фh2 : g2+** 4. **Фf3 : g2 Сg1—e3×**.

№ 148. К. Фабріціус—Лаурітцен, етюд, 1909



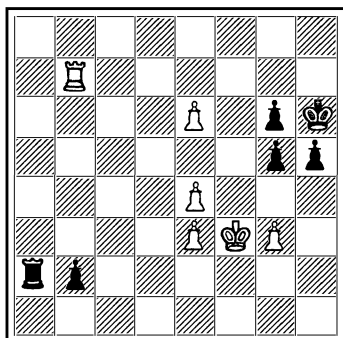
Хід білих

У наведених прикладах король діставав мат у центрі дошки. Але це не означає, що на краю дошки він може відчувати себе у повній безпеці. У позиції на діаграмі 146 положення білих вигравне, потрібні лише витримка і акуратність. Бажаючи, однак, поскоріше взяти гору, білі зіграли 1. **Th7—a7??** і після 1... **Ta1—h1+!!** здалися, тому що після 2. **Кр : h1 Kpg3** від мата 3... **Te1** захисту немає. У позиції на діаграмі 147 чорні не відчули небезпеки, що загрожувала їхньому королю. 1... **b5 : c4?** 2. **Tf7—f4+ Kpg4—h5** 3. **Tf4—h4+!! g5 : h4** 4. **g3—g4×**.

Навіть у пішакових закінченнях не слід забувати про небезпеку короля. Успішно використовують невдале положення чорного короля білі у наступній позиції (діаграма 148): 1. **f4—f5 e6 : f5**. Після 1... **Кр : g5** 2. **fe** білий пішак проходить у ферзі. 2. **g5—g6! h7 : g6** 3. **Kpf3—f4 g6—g5+** 4. **Kpf4 : f5 g5—g4** 5. **Kpf5—f4 g4—g3** 6. **h2 : g3×**.

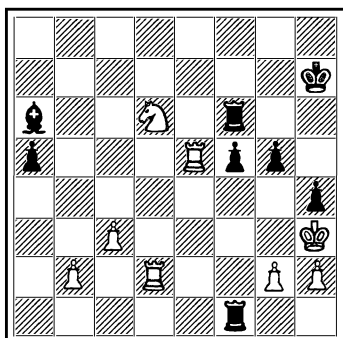
Завдання для самостійного розв'язання:

№ 149



Хід чорних.

№ 150



Хід чорних.

В ендшпілі, коли кількість «бойових одиниць» на дошці невелика, значення кожного пішака збільшується. При цьому особливо зростає роль прохідних пішаків, стримувати які стає все важче з огляду на обмежену кількість фігур на дошці. У позиції на діаграмі 151 невіддале положення чорних фігур дає змогу білим пішкам прорватися у ферзі.

1. e5—e6!! Чорні здалися, тому що після 1... T : b3+ 2. Kpg4 Kp : d6 3. ef білі пішаки нестримні.

У більшості закінчень вирішальним фактором здобуття перемоги є час. Тут перетворення пішака у ферзі хоча б на один-два ходи раніше, ніж це встигає зробити пішак суперника, у більшості випадків забезпечує виграв. Для просування ж прохідного пішака часто його треба ще створити. У таких випадках ми маємо справу з пішаковим проривом, коли активна сторона іде на жертви фігур або пішаків заради створення прохідного і його якнайшвидшого просування. Елементарний пішаковий прорив на діаграмі 152 білі можуть здійснити після 1. b5—b6 a7 : b6. У випадку 1... cb вирішувало 2. a6 2. c5—c6! b7 : c6 3. a5—a6, і білі виграють.

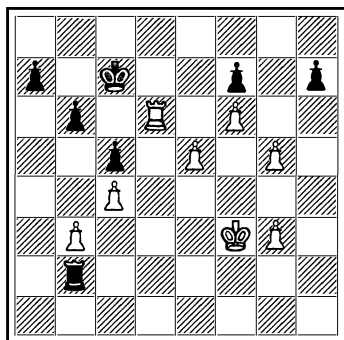
Звертаємо увагу на те, що прорив білих пішаків був доцільним з тієї причини, що вони були далі просунуті, а значить, після створення прохідного їм треба було менше часу для просування у ферзі. При своєму ході чорні рятувалися після 1... b6 (але не 1... a6? 2. c6!) 2. ab ab. У даному прикладі в прориві брало участь три білі пішаки. Це та мінімальна кількість пішаків, при якій можливий їхній самостійний прорив. При двох пішаках прорив можливий лише зі сторонньою допомогою (діаграма 153).

1. Kpd6—c6 Кра8—a7 2. b3—b4 b6—b5 3. Kpc6—c7! a6—a5! 4. a3—a4!! Кра7—a6 5. Kpc7—c6 b5 : a4. Нічого не змінює 5... ab 6. ab+, і білий пішак раніше проходить у ферзі. 6. b4—b5+ Кра6—a7 7. Kpc6—c7, і білі виграють.

Якщо пішаків чотири або більше, то здійснити прорив вони можуть і своїми силами. У позиції на діаграмі 154 здійснити прорив білим неважко, їх кілька, питання полягає в тому, який з них вибрати.

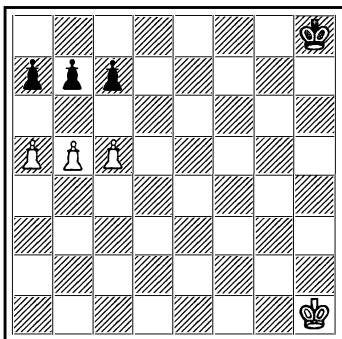
1. h4—h5! Лише так! Пройти у ферзі білий пішак повинен лише з шахом, інакше білий король дістане мат. Наприклад, 1. g5? fg 2. h5 gf 3. hg f5 4. g7 f2 5. g8Ф f1Ф×, або 1. f5? ef 2. h5 fe!, або 1. e5? fe 2. h5 ef. 1... g6 : h5. Не допомагає 1... g5 2. e5!! fe 3. f5 e4 4. f6! 2. e4—e5!! f6 : e5 3. f4—f5 h5 : g4 4. f5—f6! g4—g3 5. f6—f7 g3—g2 6. f7—f8Ф+, і білі виграють.

№ 151. Івков—Ломбард, 1972



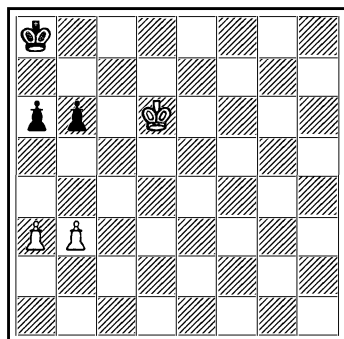
Хід білих

№ 152. Теоретичне закінчення



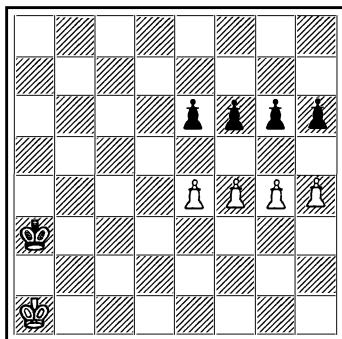
Хід білих

№ 153. Л. Прокеш, етюд



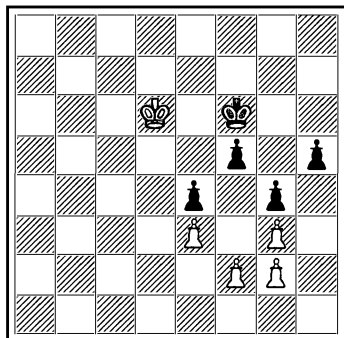
Хід білих

№ 154. І. Клінг і Б. Горвіц, етюд, 1851



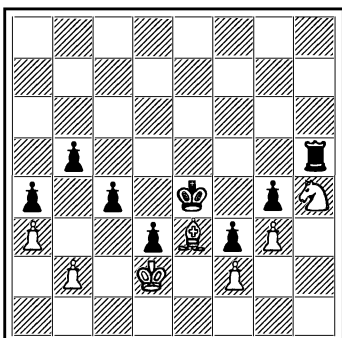
Хід білих

№ 155. Помар—Куадрас, 1974



Хід чорних

№ 156. Лунд—Німцович, 1921



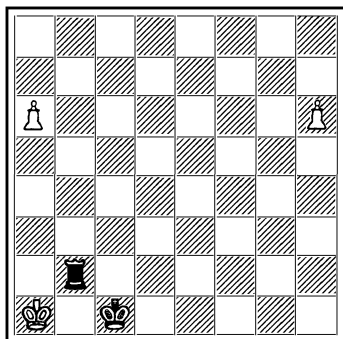
Хід чорних

При пішакових ланцюжках здійснити прорив буває вже не так просто, хоча і в цьому випадку, як це видно з діаграми 155, справа не безнадійна. 1... f5—f4!! 2. Kpd6—d5. Після 2. ef h4! 3. gh g3! 4. fg e3 чорний пішак нестримний. 2... h5—h4!! 3. Kpd5 : e4. Не рятує 3. gh g3!. 3... f4—f3!! 4. g2 : f3 h4—h3. Білі здалися.

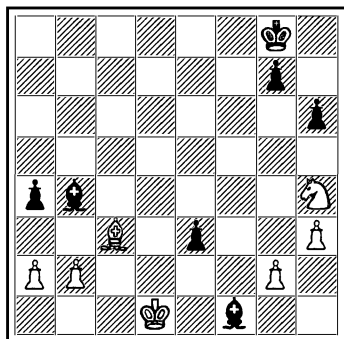
Прорив може здійснюватися не лише в пішакових закінченнях. У позиції на діаграмі 156 чорним рядом жертв вдається зруйнувати «фортецю», побудовану білими. 1... b5—b4! 2. a3 : b4. Інакше 2. ...c3. 2... Th5 : h4! 3. g3 : h4 g4—g3 4. f2 : g3 c4—c3+ 5. b2 : c3 a4—a3 — і один з білих пішаків проривається у ферзі.

Завдання для самостійного розв'язання:

№ 157



№ 158



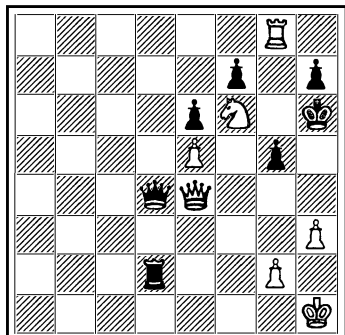
У позиції 157 — хід білих, 158 — чорних.

Заняття 17. Патові мотиви

Ситуація критична, у суперника значна матеріальна перевага, всі ресурси захисту (майже всі) вичерпані. І все ж слабша сторона продовжує боротьбу, на щось сподіваючись. На що ж? Відповідь нікого не здивує. На пат. Це останній захід, соломинка для потопуючого, але завдяки їй іноді вдається врятувати становище. Пам'ятати про патові можливості наприкінці партії необхідно, особливо коли на дошці мало матеріалу, а фігури, що залишилися, мало рухливі.

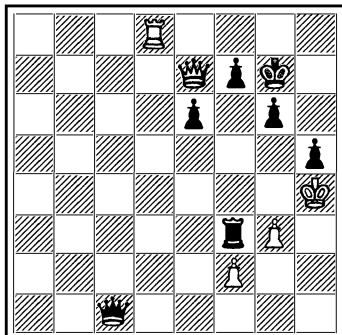
Патові позиції, як правило, виникають під час гри не випадково. Для врятування слабшої сторони важливо вловити потрібний момент і створити патове положення. У позиції на діаграмі 159 чорним для досягнення нічної мало позбавитися від ферзя і тури, необхідно також позбавити

№ 159. Гоголев—Варшавський, 1967



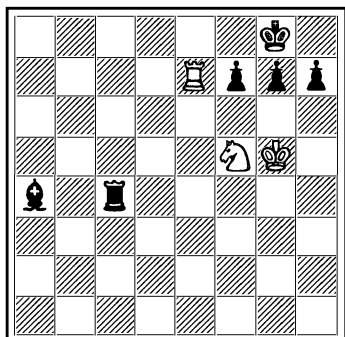
Хід чорних

№ 160. Ландін—Цімітіс, 1936



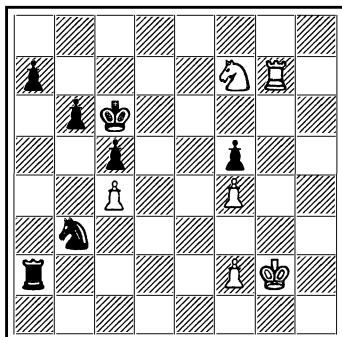
Хід білих

№ 161. А. Селезньов, етюд, 1923



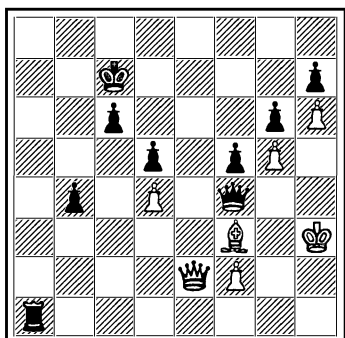
Хід білих

№ 162. Маршалл—Капабланка, 1924



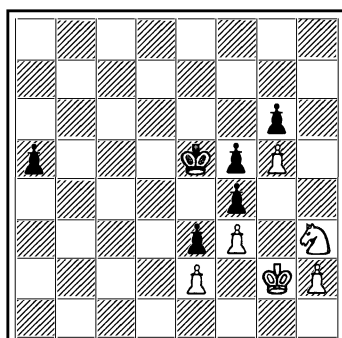
Хід білих

№ 163. Павей—Горовіц, 1951



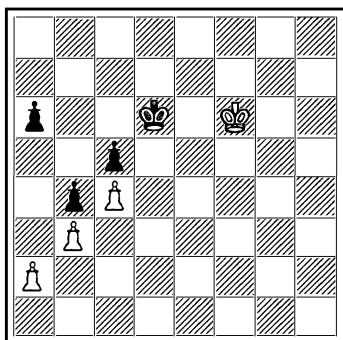
1. ...Ф : f3?

№ 164. Д. Х'юм, етюд, 1947



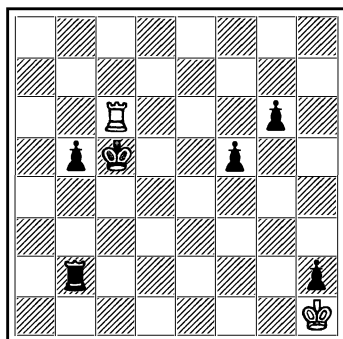
Хід білих

№ 165. Ніколаєвський—Тайманов,
1967



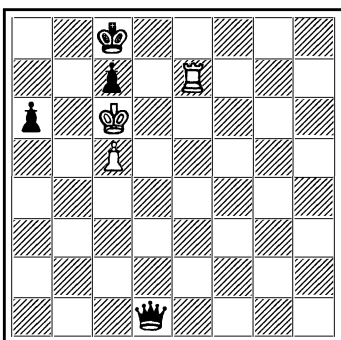
Хід чорних

№ 167. Михайлов—Л. Григор'єв, 1931



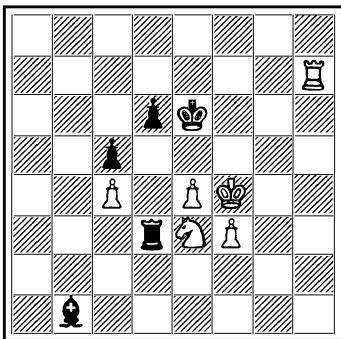
Хід чорних

№ 166. Лисіцин—Холмов, 1954



Хід білих

№ 168. Ласкер—Яновський, 1911



Хід білих

рухливості пішака g5. 1... Td2—d1 + 2. Kph1—h2 Фd4—g1 + 3. Kph2—g3 Td1—d3 +! 4. Фе4 : d3 Фg1—e3 +! 5. Фd3 : e3. Пат.

У наступній позиції (діаграма 160) положення білих виглядає безнадійним: мало того, що в них не дістає двох пішаків, та ще й білий король через хід-два мат дістане. Але саме така позиція короля допомагає білим врятуватися. 1. Фе7—f8+ Kpg7—f6 2. Фf8—h8+ Kpf6—f5 3. g3—g4 +! h5 : g4 4. Td8—d5 +! e6 : d5 5. Фh8—c8 +! Фc1 : c8. Пат.

«Вічний» шах у поєднанні з патовими мотивами дає змогу врятуватись білим в наступному прикладі (діаграма 161). 1. Те7—e8 +! Са4 : e8 2. Kf5—e7+ Kpg8—f8 3. Ke7—g6+ Kpf8—g8 4. Kg6—e7+. Нічия. Побіжно зауважимо, що «вічний» шах наприкінці партії може виступати і як самостійний тактичний прийом для досягнення «нічийної

гавані». У наступному прикладі (діаграма 162) білі врятувалися, продовжуючи 1. Kf7—d8+ Крс6—d6 2. Tg7—f7!. Партія закінчилася внічию. У випадку 2... b5 3. Kb7+ Крс6 4. Kd8+ нічия «вічним» шахом неминуча, тому що продовження 4... Крb6? Tb7+ 5. Кра6 6. cb+ Кра5 7. Т : a7+ веде до програшу.

Повертаючись до розмови про патові мотиви, зауважимо, що виникають вони іноді не без «допомоги» суперника, який недбало реалізує одержану перевагу. У позиції на діаграмі 163 чорні вирішили виграти «найкоротшим» шляхом. 1... Фf4 : f3+? 2. Фе2 : f3 Та1—a3. Але після 3. Крh3—h4! Та3 : f3 пат на них очікувало гріке розчарування.

Застосовується у закінченнях і так званий прийом самопатування, коли для врятування слабша сторона створює навколо свого короля штучне положення «поза грою». В етюді Д. Хьюма (діаграма 164) білі добиваються нічиєї, продовжуючи 1. Kh3—g1 a5—a4 2. Kpg2—h3 a4—a3 3. Крh3—h4 a3—a2 4. h2—h3 a2—a1Ф, пат. Застосовується прийом «самопатування» і в практичній грі. Саме так врятувалися чорні у позиції на діаграмі 165. 1... Kpd6—c6 2. Kpf6—e6 Крс6—b6 3. Кре6—d6 Крb6—a5!. Нічия. Вдалося зробити нічию білим і в наступному прикладі (діаграма 166). 1. Те7—e8+ Фd1—d8 2. Те8—g8!! a6—a5 3. Tg8 : d8+ Крс8 : d8 4. Крс6—b5 і пішаковий ендшпіль нічийний.

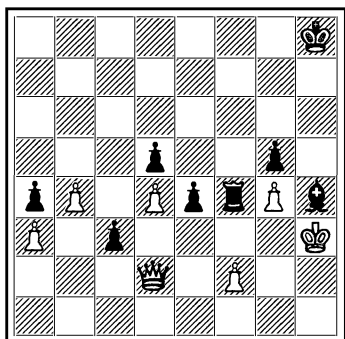
Для розпатування позиції короля суперника сильнішій стороні часто доводиться проявляти виключну винахідливість і вправність. У позиції на діаграмі 167 у чорних чотири зайвих пішаки, але їхньому королю нелегко позбутися настирливих переслідувань «скаженої» тури білих. Помислимо, як це зробити. Щоб розпатувати білого короля, чорні повинні королем стати на другу горизонталь, відрізавши тим самим туру b2 від пішака h2. Але цього мало. Біла тура спробує атакувати короля суперника по третій (або першій) горизонталі. Туру білих треба примусити стати на четверту лінію, де її зможуть забрати пішаки чорних. Чорним при першій нагоді треба відвести туру з другої горизонталі. Отже, починаємо «великі маневри». 1... Крс5—b4! 2. Тс6—c4+ Крb4—a3 3. Тс4—a4+. Не можна грати 3. Тс3+ Tb3, і білий король розпатований. 3... Кра3—b3 4. Та4—a3+. Одразу програє 4. Tb4+ Крс2 5. Тс4+ bc. 4... Крb3—b4! 5. Та3—a4+ Крb4—c3 6. Tb4—c4+. Не рятує 6. Та3+ Tb3. 6... Крс3—d2 7. Тс4—d4+ Kpd2—e2, і чорні виграють. Ви звернули увагу, який незвичайний маршрут пройшов чорний король: Крс5—b4—a3—b3—b4—c3—d2—e2?

У позиції на діаграмі 168 чорний король перебуває в матовій сітці. Поспіхом однак 1. Kd5? Т : f3+! 2. Кр : f3

С : e4+! 3. Кр : e4, і чорні рятуються завдяки пату. До ви-
 грашу веде 1. Th7—b7! Сb1—a2 2. Ке3—d5, і матеріальних
 втрат чорним не уникнути.

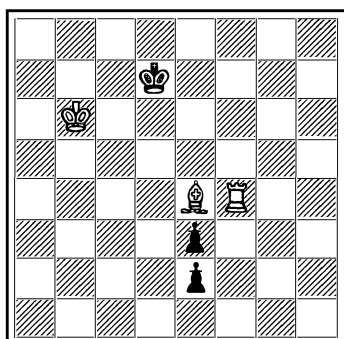
Завдання для самостійного розв'язання:

№ 169



Хід білих.

№ 170



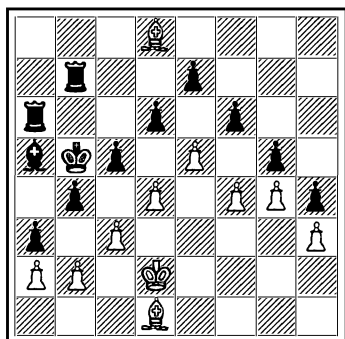
Хід білих.

Заняття 18. «Побудова фортеці»

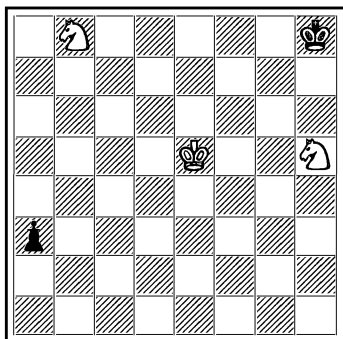
«Побудова фортеці» — не лише тактичний, а й стратегічний прийом гри у закінченнях. Полягає у спорудженні стороною, що обороняється, неприступних «бастіонів», подолати які активній стороні, що володіє матеріальною і позиційною перевагою, не вдається. І хоча зустрічається цей прийом частіше в шаховій композиції, ніж у практичній грі, читач з ним, без сумніву, повинен бути знайомий. Найяскравіше ілюструє прийом «побудови фортеці» позиція на діаграмі 171. 1. Cd1—a4+! Крb5 : a4 2. b2—b3+ Кра4—b5 3. c3—c4+ Крb5—c6 4. d4—d5+ Крc6—d7 5. e5—e6+ Крd7 : d8 6. f4—f5.

Незважаючи на величезну матеріальну перевагу, подолати неприступні «стіни», побудовані білими пішаками, чорні не в змозі. У позиції на діаграмі 172 затримати чорного пішака білим не до снаги. Зате вони встигають «заперти» чорного короля. 1. Kb8—d7 a3—a2 2. Kd7—f6 a2—a1Ф+ 3. Кре5—e6. Білі легко роблять нічию, маневруючи королем довкола коней, тому що один ферзь поставити мат королю білих не може. А чорному королю не вирватися з «фортеці».

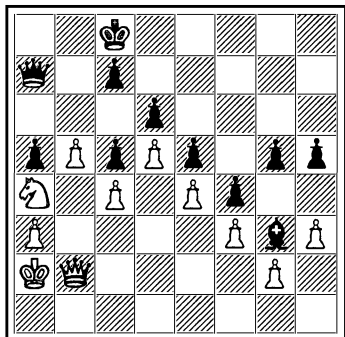
Зустрічаються випадки «побудови фортеці» і в практичній партії. У позиції на діаграмі 173 у зв'язку з «поганим» слоном і слабкістю пішака a5 чорні повинні шукати шляхи



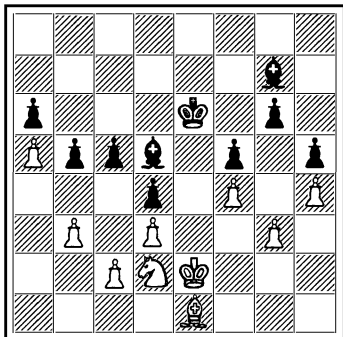
Хід білих



Хід білих



Хід чорних

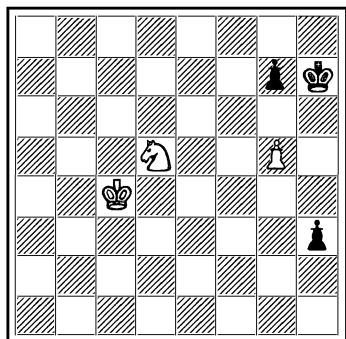


Хід білих

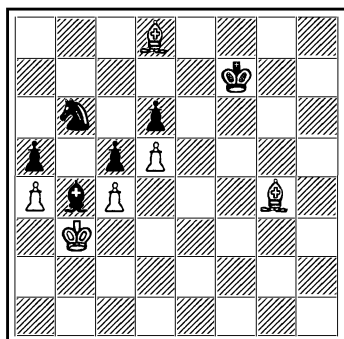
порятунку. В партії далі пішло 1... **Фа7—b6!** 2. **Ка4 : b6?**. Йдучи назустріч чорним. Слід було відхилити жертву ходом 2. **Фd2!** і далі **Крb3**, **Кс3**, **Кра4**, **Кс3—a2—c1—b3** — білі, таким чином, зберігали шанси на перемогу. 2... **c7 : b6** 3. **h3—h4**. Інакше чорні самі зіграють 3... **h4**. 3... **g5 : h4** 4. **Фb2—d2 h4—h3!** 5. **g2 : h3 h5—h4**. Нічия, тому що «пробити» позицію чорних білі не в змозі.

У наступній позиції (діаграма 174) перевага двох слонів, слабкість білого пішака а5 і можливість прорива с5—с4 (після переводу слона на d8) визначає перевагу чорних. Несподівано настало 1. **Kd2—c4!! b5 : c4**. Неважко переконатися, що іншого шляху гри на виграш немає. 2. **b3 : c4 Cd5—c6** 3. **Кре2—d1 Cg7—f6** 4. **Kpd2—c1 Cf6—d8** 5. **Крc1—b2 Cc6—a4**. На спробу прориву позицій на королівському фланзі білі не реагують: 5... **g5** 6. **Крb1! Cc7** 7. **Cd2! Cd8** 8. **Ce1!** 6. **Крb2—b1 Cd8—c7** 7. **Ce1—d2**. Нічия.

№ 175



№ 176



У позиції 175 — хід білих, 176 — чорних.

ІНШІ ВИДИ КОМБІНАЦІЙНИХ МОТИВІВ

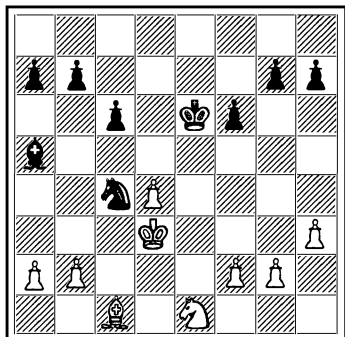
Кількість комбінаційних мотивів, що виникають у різних ситуаціях, не обмежується розібраними раніше. Число їх надзвичайно велике. Ми ж виділили серед них найтипівіші, що часто зустрічаються. У цьому розділі будуть розібрані ще два поширені мотиви, які необхідно вміти розпізнати у шаховій партії.

Нерідко виникають ситуації, коли фігури обох сторін перебувають під ударом. Вони начебто вступили у «ближній бій». Перевагу в таких випадках, як правило, має сторона, якій належить право «першого удару». Діяти тут слід швидко і рішуче, так щоб суперник не перехопив ініціативу. Такі випадки і будуть розібрані в наступному уроці. Один з основних законів стратегії — обмеження рухливості фігур суперника, що приводить іноді до часткової або повної втрати фігурою здатності до пересування і, як логічне завершення, її загибелі.

Заняття 19. Положення фігур під взаємним нападом

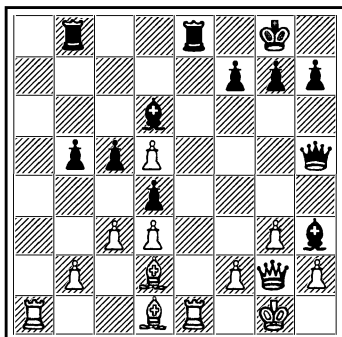
Під таким комбінаційним мотивом розуміють не лише ситуацію, коли дві протистоять фігури перебувають під взаємним ударом, а й положення, при якому фігури обох сторін перебувають під ударами різних фігур. Ініціатива в цьому разі належить звичайно стороні, яка володіє ходом; якщо почнеться взаємне «спустошення», активна сторона повинна зібрати не менший «урожай», ніж суперник; якщо ж це невигідно, вона з честю може вийти з кризової

№ 177. Ласкер—Ейве, 1936



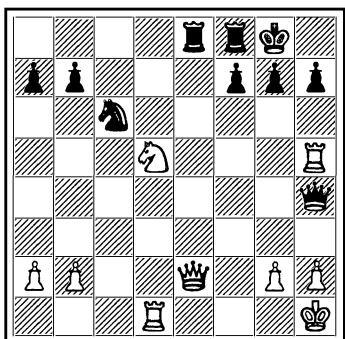
Хід білих

№ 178. Монтель—Серано, 1962



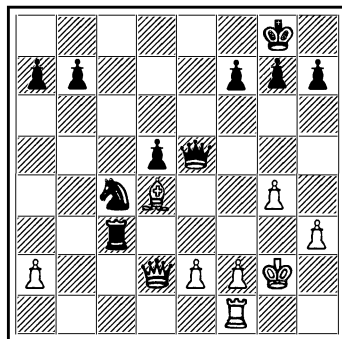
Хід чорних

№ 179. Сампоуз—Сідалагі, 1971



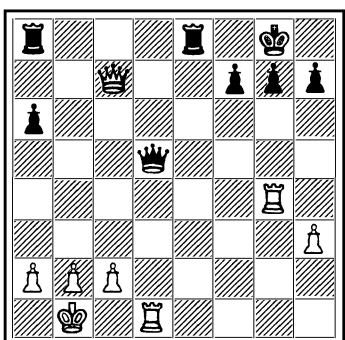
Хід білих

№ 180. Летунов—Убілава, 1973



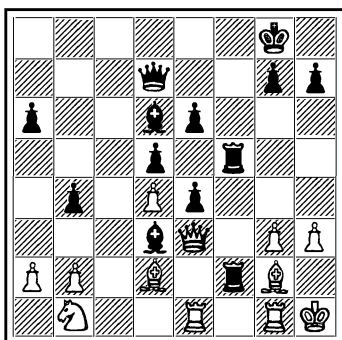
Хід чорних

№ 181. Шандалик—Рібль, 1937



Хід білих

№ 182. Земіш—Німцович, 1922



Хід чорних

ситуації. Найпоширенішим прийомом використання таких ситуацій є відведення фігури, що перебуває під ударом, із створенням нею сильної загрози. У позиції на діаграмі 177 розмін коней приводить білих до безперспективного закінчення. Можна, зрозуміло, відійти конем e1 з-під бою, але зробити це краще з темпом. 1. b2—b4! Ca5 : b4 2. Ke1—c2!, і білі виграють. У позиції на діаграмі 178 під ударом перебувають ферзі. Чорним вдається відвести свого ферзя, використовуючи недостатню захищеність першої горизонталі білих: 1... Фh5—h6!. Білі здалися, тому що у випадку відступу ферзя вони втрачають фігуру, а після 2. С : h6 Т : e1 + дістають мат.

Неабияке значення для активної сторони має право першого ходу. У позиції на діаграмі 179 саме ця обставина дала змогу білим досягти швидкої перемоги. 1. Фе2 : e8! Фh4 : h5 2. Kd5—e7+!. Чорні здалися, тому що після 2... К : e7 3. Ф : f8+! вони діставали мат. Завдяки ходу виграють чорні в наступному прикладі (діаграма 180). 1... Тc3—g3+! 2. Kpg2—h2. Після 2. fg Фе4+ білі втрачають ферзя. 2... Kc4 : d2. Білі здалися.

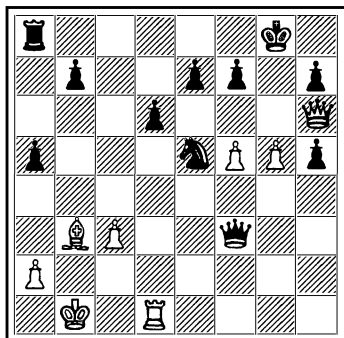
У позиції на діаграмі 181 білі не можуть брати ферзя через мат по першій горизонталі. Білі виграють, нейтралізуючи цю загрозу. 1. Tg4 : g7+! Kpg8 : g7. Не допомагає 1... Kph8 2. Tg8+! Т : g8 3. Фc3+ .2. Фc7—g3+. Чорні здалися з огляду на втрату ферзя.

З а н я т т я 20. Обмежена рухливість фігури

Стратегічно невдало проведена партія призводить до втрати активності фігур, обмеженості їхньої рухливості і, в кінцевому підсумку, до їхньої загибелі. При цьому фігури найчастіше втрачають координацію і в критичний момент не можуть прийти на допомогу один одному. Чудовою ілюстрацією такої ситуації є заключна позиція (діаграма 182) «безсмертної партії цугцванга» — так називали цю партію сучасники. У білих зайва фігура, і значних загроз чорні начебто не створили. Але в партії був зроблений лише один хід 1... h7—h6!, і білі здалися. Чому? Тому що вкрай невдале положення фігур привело до їхньої цілковитої бездіяльності та обмеженості. В кінцевій позиції білі потрапили у положення цугцванга вже в мітельшпілі! Ходи пішаками рано чи пізно закінчуються, а будь-який хід фігурою призведе білих до матеріальних втрат. Пропонуємо читачеві перекоонатися у цьому самому.

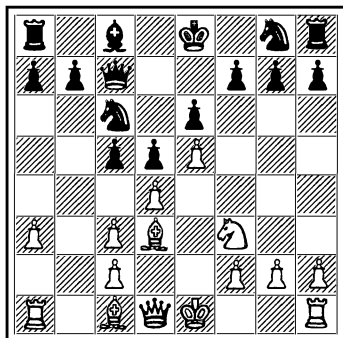
Порушення законів стратегії може бути виражене і в невдалому положенні якоїсь однієї фігури, обмеженої у своїх діях. У разі втрати контакту з іншими фігурами вона

№ 183. Белов—Лейпсон, 1972



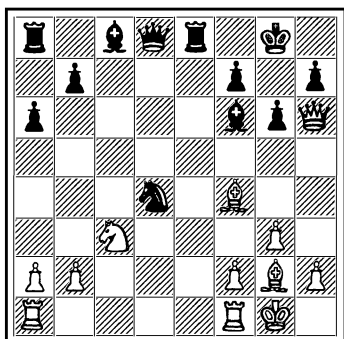
Хід чорних

№ 184. Бут—Фазекаш, 1940



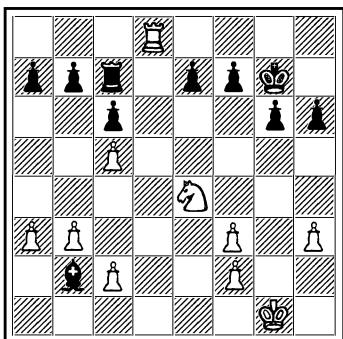
Хід чорних

№ 185. Каракаш—Семенова, 1980



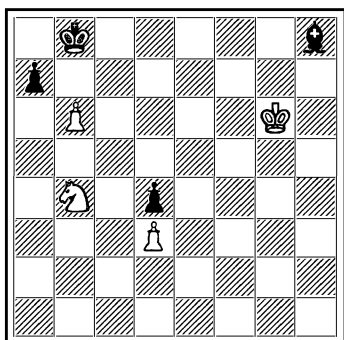
Хід чорних

№ 186. Пересипкін—Чехов, 1976



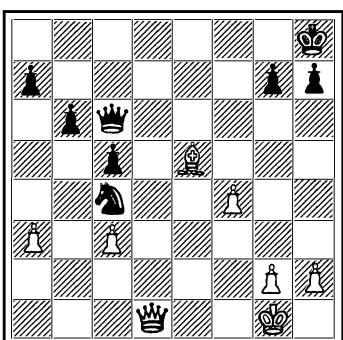
Хід білих

№ 187. М. Лібуркін, етюд, 1947



Хід білих

№ 188. Маршалл—Швидерський, 1906



1. ...Ф : g2+?

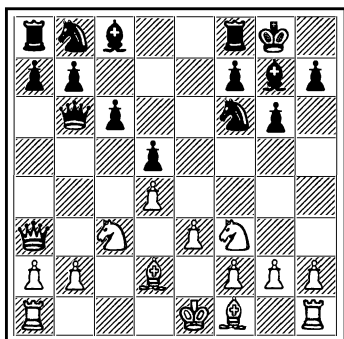
потрапляє в «пастку» і гине. В першу чергу слід пам'ятати, певна річ, про «долю» ферзя, втрата якого найчастіше вирішує результат бою. У позиції на діаграмі 183 атака білих виглядає зовнішньо грізною. Але далі пішло 1... $\Phi f3 : f5 + !!$ 2. $Cb3 - c2$. Інакше 2... $\Phi g6$ з розміном ферзів. 2... $\Phi f5 - g6 !!$ 3. $Cc2 : g6$ $f7 : g6$ 4. $Td1 - e1$ $Ke5 - g4$, і чорні виграють. У партії після 5. $T : e7$ $K : h6$ 6. gh $Tc8$ 7. $Tg7 +$ $Kph8$ 8. $T : b7$ $h4$ 9. $Tf7$ $Tg8$ білі здалися.

У «пастку» ферзь часто потрапляє з власної ініціативи в пошуках «наживи». В позиції на діаграмі 184 чорні провели «комбінацію» 1... $c5 : d4$ 2. $c3 : d4$ $Kc6 : d4 ?$. Але після 3. $Kf3 : d4$ $\Phi c7 - c3 +$ 4. $\Phi d1 - d2!$ $\Phi c3 : a1$ 5. $c2 - c3$ ферзь пійманий, тому що від загрози $Kb3$ немає захисту. Не завидна доля ферзя білих і в наступній позиції (діаграма 185). 1... $Kd4 - f5$ 2. $\Phi h6 - h3$ $Kf5 - e3$ 3. $\Phi h3 - h6$ $Ke3 - g4$ 4. $\Phi h6 - h3$ $Kg4 : f2$ 5. $\Phi h3 - h6$ $Kf2 - g4$ 6. $\Phi h6 - h3$ $\Phi d8 - b6 +$. Білі здалися. Жертвами «пастки» можуть стати й інші фігури. У позиції на діаграмі 186 чорна тура цілком позбавлена рухливості, залишилося на неї тільки напасти. 1. $Ke4 - d6!$ Чорні здалися.

В етюді Лібуркіна (діаграма 187) чорний слон «арештований» королем білих. Але піймати його можна лише з допомогою коня. 1. $Kb4 - c6 +$ $Kpb8 - b7$. Простіше білі виграють після 1... $Kpa8$ 2. ba $Kpb7$ 3. $Kd8 +$ $Kp : a7$ 4. $Kf7$. 2. $b6 : a7$ $Kpb7 - a8$ 3. $Kpg6 - f7!$ $Kpa8 - b7$ 4. $a7 - a8 \Phi +!$ $Kpb7 : a8$ 5. $Kpf7 - g6$ $Kpa8 - b7$ 6. $Kc6 - d8 +$ $Kpb7 - b6$ 7. $Kd8 - f7$, і білі виграють. Невдалу «комбінацію» провели чорні в наступній позиції (діаграма 188). 1... $\Phi c6 : g2 + ?$ 2. $Kpg1 : g2$ $Kc4 - e3 +$ 3. $Kpg2 - f3$ $Ke3 : d1$ 4. $c3 - c4!$ Кінь спійманий і після $Kpe2$ гине.

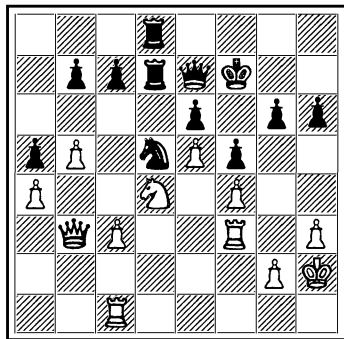
Завдання для самостійного розв'язання:

№ 189



Хід білих.

№ 190



Хід білих.

РОЗВ'ЯЗАННЯ ЗАВДАНЬ

Заняття 1

№ 14. Хеемсот — Хейсенбюттель (1924): 1. Тс5! Ф : с5
2. Т : h7+! Кр : h7 3. Фg7×.

№ 15. Сейберт — Зальський, за листуванням: 1... Т : e3!
2. Т : e3 Cd3+ 3. Т : d3 Те8, білі здалися.

Заняття 2

№ 26. Девос — О'Келлі (1937): 1. ... Ф : f2+!! 2. Кр : f2
Kg4+ 3. Кpf3 (3. Кpg1 Ce3×) e4+! 4. Кр : e4 (4. К : e4 або
4. de Ке5×) Kdf6+ 5. Кpf3 Ке5+ 6. Кpf2 Kfg4+ 7. Кpg1
Ce3×.

№ 27. Баранова — Тітова (1976): 1. К : f7! Кр : f7
2. Kd6+! С : d6 3. Ф : g6+ Кpf8 4. Ф : h6+ Кpg8 5. Ch7+
Кpf7 (5. ... Кph8 6. Cg6+ Кpg8 7. Фh7+ Кpf8 8. Фf7×)
6. Фg6+ Кpf8 7. Фg8+ Кре7 8. Фg7+ Кре8 9. Cg6×.

Заняття 3

№ 36. Джеймс — Майлс (1974): 1. Ch7+ Кph8 2. К : f7+
Т : f7 3. Kg6+ Кр : h7 4. Kf8+ Кpg8 5. Фh7+ Кр : f8
6. Фh8×.

№ 37. Делі — Доннер (1961): 1. Ф : d6+! Ф : d6 2. Т :
b7+ Кра8 3. Tb4+!, чорні здалися. (3... Кра7 4. Та3+ Фа6
5. Tb7+ Кра8 6. Т : a6×).

Заняття 4

№ 45. Замбеллі — Мароці (1897—1898): 1. ... Th5+!!
2. Кр : h5 Фh3+ 3. Кpg5 h6+ 4. Кpf4 g5+ 5. Кре5 Фе6×.

№ 46. Коц — Косиков (1971): (див. діаграму 44)
5. ... Т : h2+! 6. Кр : h2 Фh7+ (без 1... f7—f5 цей хід був би
неможливий). 7. Кpg2 Фh3×.

Заняття 5

№ 58. Друганов — Пантелєєв, за листуванням (1955—
1956): 1... Фd1+!! 2. Т : d1 Ке2+! 3. С : e2 Kb3×.

№ 59. Суні — Аліверта (1957): 1... Th1+ 2. Кр : h1 Фh7+
3. Кpg1 Фh2+! 4. Кр : h2 Kf3+ 5. Кph3 Th8×.

Заняття 6

№ 68. Селезньов. Етюд. 1. d7 Крс7 2. d8Ф+! Кр : d8
3. 0—0—0+!! , і втрачається тура.

№ 69. Рельштаб — Ульріх (1929): 1. Kg6+! fg 2. Т :
h7+ Кр : h7 3. Фh3+ Kh6 4. fg+ i 5. Ф : d7.

Заняття 7

№ 76. Алаторцев — Костянтинопольський (1937): 1... С : с4 2. Ф : с4 Тd1+!. Білі здалися (3. Кpg2 Ф : с4 4. Т : с4 Т : a1).

№ 77. Клундт — Герер (1970): 1. К : d5! ed 2. К : d7 Ф : d7 3. С : h7+!. Чорні здалися. (3... Кph8 4. Cf5+).

Заняття 8

№ 83. Баум — М. Таль (1974) : 1... Tb4! 2. ab Фc4+ 3. Кpd2 Фd3+ 4. Крс1+ Фb1+ 5. Кpd2 Ф : b2+. Білі здалися.

№ 84. Коскінен — Казанен (1967): 1... Ф : b4+! 2. С : b4 Т d2!!. Білі здалися. (2. К : d2 Кс2×; 2. Т : d2 ab× 2. Ф : d2 Кс2+! 3. Ф : с2 ab×).

Заняття 9

№ 91. О. Троїцький. Етюд (1898): 1. Те6+! Т : е6 2. Фа6+ Кpd5 3. Фс4+ Кpd6 (3... Кре5 4. Фс3+) 4. Фс5+ Кpd7 5. Фа7+, і білі виграють.

№ 92. Санно — Мотвані (1979—1980): 1. е6! Ф : е6 2. Ф : d8 К : d8 3. С : d5 з виграшем білих.

Заняття 10

№ 100. Скоторенко — Владимиров (1961): 1. Т : f7+! С : f7 2. Ке6+. Чорні здалися. (2... Кpg8 3. Фg7×; 2... Кре8 3. Кс7+ і 4. К : b5).

№ 101. Зікікі — Горт (1971): 1. Фg7+! К : g7 2. Kh6+ Кph8 3. К : f7+ Кpg8 4. К : d8 с5 5. К : е5, і білі виграють.

Заняття 11

№ 115. NN — Ріхтер (1931): 1... Ch2+! 2. Кр : h2 (2. Кpf1 Фf6+) Ф : d7 3. Т : d7 e2, і пішак проходить у ферзі.

№ 116. Енгельс — Мароці (1936): 1. Т : b2! Ф : b2 2. Ф : с8+!! К : с8 3. d7, і білі виграють.

Заняття 12

№ 125. І. Канторович. Закінчення етюду (1952): 1. Th8+ Кpg1 2. Th1+ Кр : h1 3. a8Ф Фd3+ 4. Кpf2+ і 5. Фg2×.

№ 126. Бакулін — Чистяков (1959): 1... Фf1! 2. К : f1 (2. f3 К : f3+ 3. gf Фf2+) Т : g2+ 3. Кph1 Т : f2+ 4. Кpg1 Тg2+ 5. Кph1 Т : с2+ 6. Кpg1 Кf3+ 7. Кph1 Kg5+. Білі здалися.

Заняття 13

№ 133. Аракелов — Литвинов (1959): 1. Td8+ Кph7 2. Th8+! Кр : h8 3. Ф : h6+ Кpg8 4. Td8+. Чорні здалися.

№ 134. Котов — Холмов (1971): 1. Т : с5! Т : с5 2. Тс2 Тfc8 3. Фb5!, і білі виграють.

Заняття 14

№ 142. Шанаді — Погач (1963): 1... Cd6 2. Td1 (2. Фg5 С : h2+ 3. Kph1 Cf4+) Ф : h2+ 3. Ф : h2 С : h2+ 4. Кр : h2 Т : d1, і чорні виграють.

№ 143. Фішер — Шокрон (1959): 1. Cd7!. Чорні здалися.

Заняття 15

№ 149. Гольденов — Захарян (1960): 1... g4+ 2. Kpf4 Та5! 3. e5 Та4+ 4. e4 Та3!. Білі здалися.

№ 150. Ман — Пап (1956): 1... Т : d6! 2. Т : d6 Tf3+! 3. gf Cf1×.

Заняття 16

№ 157. Г. Надарейшвілі. Етюд. (1955): 1. a7! (1. h7?? Tb6, і виграють чорні). Tb1+ 2. Кра2 Tb2+ 3. Кра3 Kpb1 4. h7 Та2+ (4... Th2 5. Kpb4) 5. Kpb4 Tb2+ 6. Кра5 Та2+ 7. Kpb6 Tb2+ 8. Крс7 Тс2+ 9. Kpd7 Td2+ 10. Кре7 Те2+ 11. Kpf7 Tf2+ 12. Kpg6 Tg2+ 13. Kph5 Th2+ 14. Kpg4 Tg2+ 15. Kph3, і білі виграють.

№ 158. Андреев — Бегун (1974): 1... e2+ 2. Kpd2 a3! 3. С : b4 e1Ф+ 4. Кр : e1 ab, і пішак проходить у ферзі.

Заняття 17

№ 169. П. Керес. Етюд (1933): 1. Ф : c3! Tf3+ 2. Ф : f3 ef 3. b5 С : f2 4. b6 С : d4 5. b7 Са7 6. b8Ф С : b8, пат.

№ 170. Р. Реті. Етюд (1928): 1. Cf5+! (1. Сс6+? Kpd6 2. Td4+ Кре6 3. Те4+ Kpd6! 4. Т : e3 e1Ф 5. Т : e1, пат) Kpd6 2. Td4+ Кре7 3. Те4+ Kpd8! 4. Cd7!! (4. Т : e3? e1Ф 5. Т : e1, пат) e1Ф 5. Сb5 і Те8×.

Заняття 18

№ 175. В. Лейк. Етюд (1930): 1. g6+ Kph8 (1... Kph6 2. Ке3) 2. Ке7 h2 3. Kpd5 h1Ф 4. Кре6. Нічия, тому що чорний король не може вирватися з «фортеці».

№ 176. Кобаїдзе — Церетелі (1970): 1... Кре8!! (Програвало 1... Ка8?? 2. Ch5+ і білий король прямує до пішака d) 2. С : b6 Кре7!. Нічия, тому що чорнопольний слон білих не може вийти з «ув'язнення».

Заняття 20

№ 189. Фрейман — Рабинович (1934): 1. Ка4 Фd8 2. Kb6!, і білі виграють. (2... Ф : b6 3. Са5).

№ 190. Вимашев — Поляк, за листуванням (1973): 1. Кс6! Фс5 2. К : d8+ Т : d8 3. Td1. Чорні здалися.

У цій частині книжки читачеві пропонується розв'язати 160 позицій з партій майстрів і гросмейстерів, шахових задач та етюдів. Підбираючи позиції, ставили до них такі вимоги:

1) позиції повинні бути маловідомі, тобто раніше не публіковані або такі, що не набули широкого розповсюдження в шаховій літературі; в задачник включено й деяку кількість відомих задач і етюдів, вирішення яких дасть змогу читачеві вдосконалювати техніку розрахунку, розвивати комбінаційний зір і шахову винахідливість;

2) вирішення завдання повинно бути однозначним; якщо позицію можна виграти кількома шляхами, має бути визначений один, безумовно найсильніший, найкоротший і найефективніший шлях;

3) вирішення повинно бути естетичним і розвивати у читача відчуття краси комбінації і любов до комбінаційної гри.

Задачі представлені у вигляді тестів, пропонованих для розв'язання. Позиції в задачнику найрізноманітніші щодо складності та оригінальності вирішення, часом вони вимагають далекого і точного розрахунку. Ряд позицій підібраний з хибними шляхами, що на перший погляд легко ведуть до мети. Завдання при цьому не систематизовані ні за комбінаційними мотивами, ні за складністю вирішення. Зроблено це свідомо, з тим, щоб максимально наблизити ситуацію до умов практичної партії. А втім, у кожній позиції «щось» є. От тільки що, повинен вирішити сам читач. Розв'язання будь-якого завдання треба починати з оцінки позиції — загальної і детальної. В умовах завдань мета комбінації визначатися не буде, встановити цю мету — завдання самого читача. За зовнішньою простотою варіанта, що, здавалося б, легко веде до мети, будуть утаюватися часом далеко не очевидні ходи. Загальна складність задачника нам уявляється в його різноманітності: прості позиції змінюються складними, форсовані рішення чергуються з «пастками». Тому, розв'язавши завдання, не розслабляйтеся — попереду на вас чекають важкі випробування, а якщо знайти пра-

вильного розв'язання не вдалося — не засмучуйтеся, будуть завдання й легші.

Включення в книжку шахового задачника передбачає три цілі.

1. Допомогти читачеві розвивати і вдосконалювати техніку розрахунку. Ця мета буде досягнута тим скоріше, чим якісніше виконуватимуться завдання.

2. Перевірити якість засвоєння матеріалу першої частини книжки, сумлінне вивчення якої повинно допомогти у виконанні завдань.

3. Визначити орієнтовно силу шахової гри читача. За кожне правильно розв'язане завдання нараховується певна кількість очок. Їхня сумарна величина і дозволить читачеві визначити (певна річ, досить приблизно) рівень своєї гри. Зроблено це з метою підвищення спортивного інтересу до виконання поставленої задачі. Що ж стосується кількості очок, що нараховуються за правильне вирішення завдань, то вона визначалась у процесі багаторазових занять, проведених автором цієї книги зі своїми учнями.

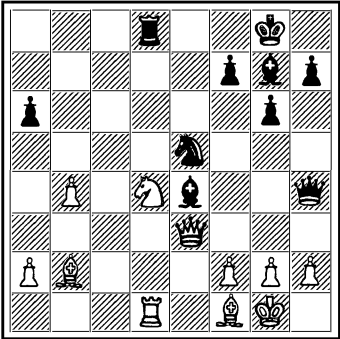
Виконавши завдання, перевірте правильність розв'язання за відповідями. Якщо варіанти прораховані не до кінця, або не враховані сильніші відповіді суперника, зніміть з кількості очок, нарахованих за вирішення завдання, 1—3 очка на власний розсуд. Намагайтеся бути при цьому об'єктивними.

Безпомилково справитися з усіма завданнями буде не під силу, очевидно, навіть шахістові високої кваліфікації. Якщо ви наберете 480—450 очок, то це говоритиме про ваш добре розвинутий комбінаційний зір і високу шахову кваліфікацію. 450—400 очок — показники рівня приблизно першого розряду. 400—300 очок повинні набрати шахісти другого розряду, 300—200 — третього. Якщо ж ви набрали в сумі менше 150 очок, рекомендуємо ще раз, але старанніше, опрацювати першу частину книжки.

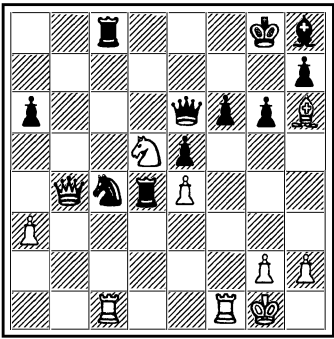
Маємо застерегти від бажання скоріше визначити, «хто на що здатний». Ні в якому разі не поспішайте. Знайшовши рішення, переконайтеся в його правильності. Якщо розв'язати завдання не вдалося, не впадайте у відчай і не поспішайте заглянути у відповідь. Відкладіть розв'язання, переходьте до наступного завдання, потім ви повернетеся до «незручної» задачі. І ще — обмежте максимальну кількість розв'язуваних протягом дня завдань п'ятьма-шістьма. Це допоможе зберегти «смак» до їх розв'язання і дасть максимальну користь від виконання завдання.

Отже, бажаємо успіху!

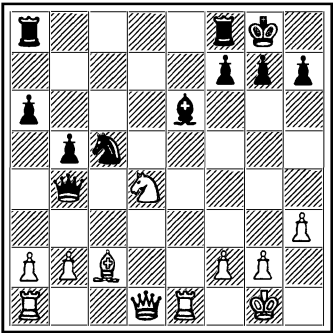
ЗАВДАННЯ



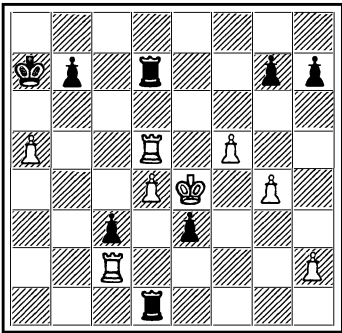
№ 1. Хід чорних



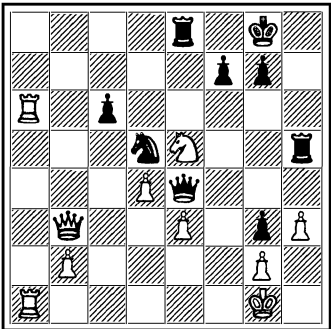
№ 2. Хід білих



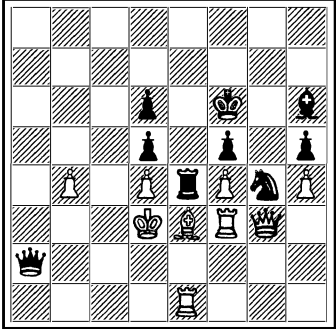
№ 3. Хід білих



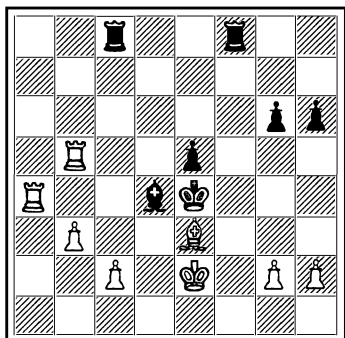
№ 4. Хід чорних



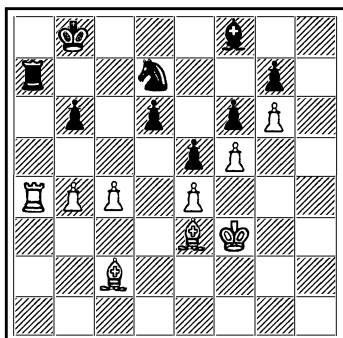
№ 5. 1. Кс4?



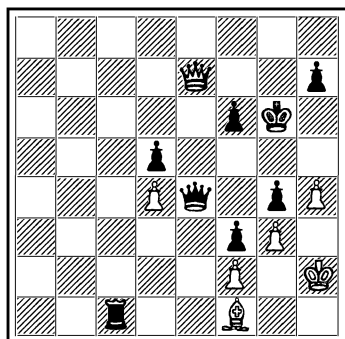
№ 6. Хід чорних



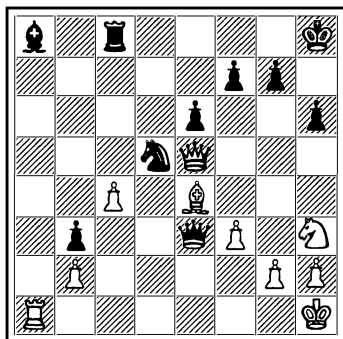
№ 7. Хід білих



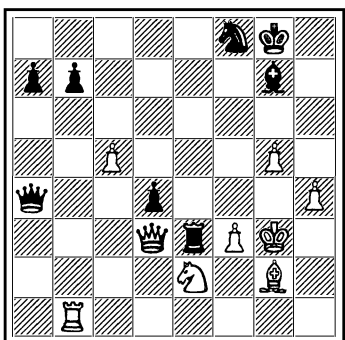
№ 8. Хід чорних



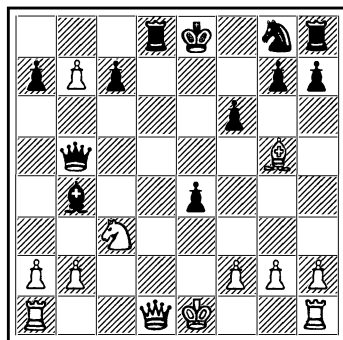
№ 9. Хід білих



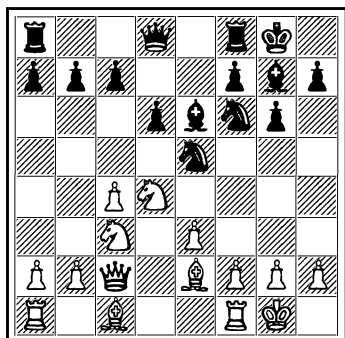
№ 10. Хід білих



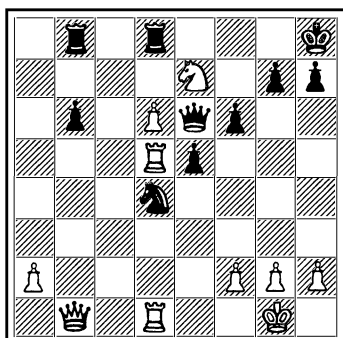
№ 11. 1. Кс3?



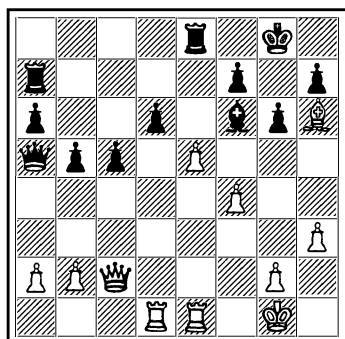
№ 12. Хід білих



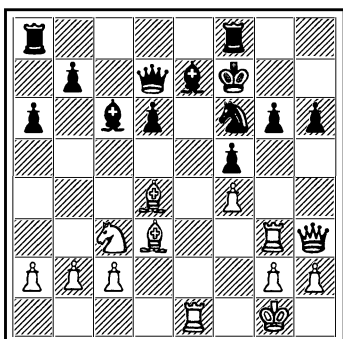
№ 13. 1. ...С : с4?



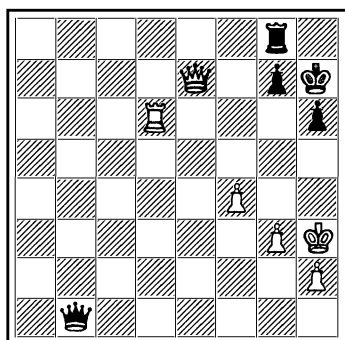
№ 14. Хід білих



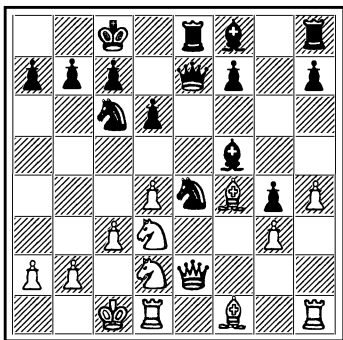
№ 15. Хід білих



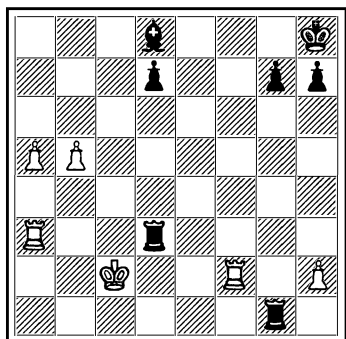
№ 16. Хід білих



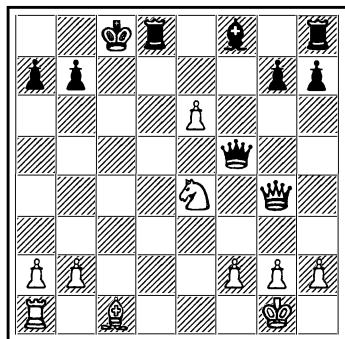
№ 17. Хід білих



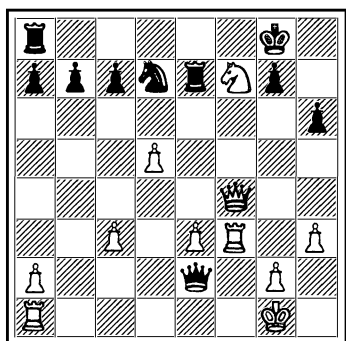
№ 18. Хід чорних



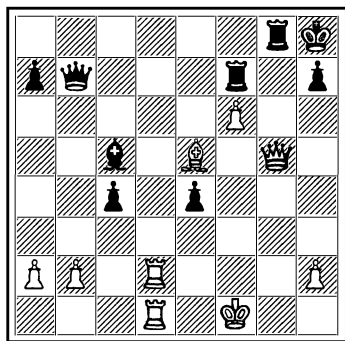
№ 19. Хід чорних



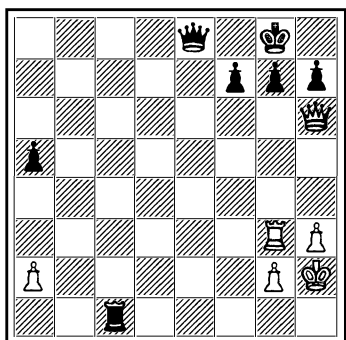
№ 20. Хід білих



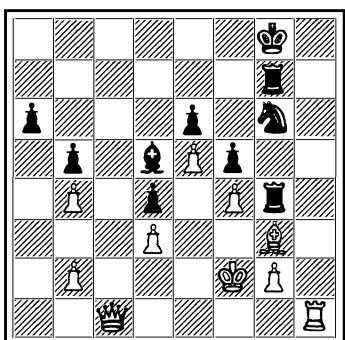
№ 21. Хід білих



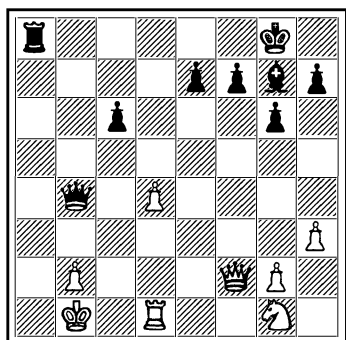
№ 22. Хід білих



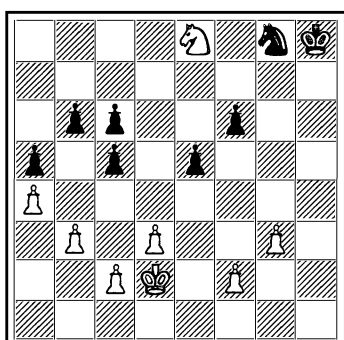
№ 23. Хід чорних



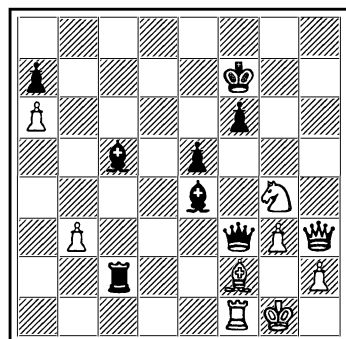
№ 24. Хід чорних



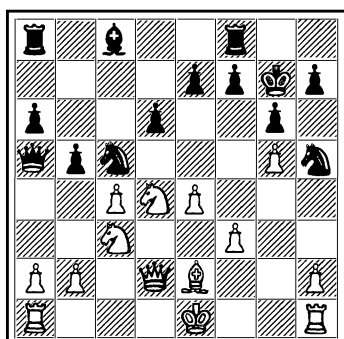
№ 25. Хід чорних



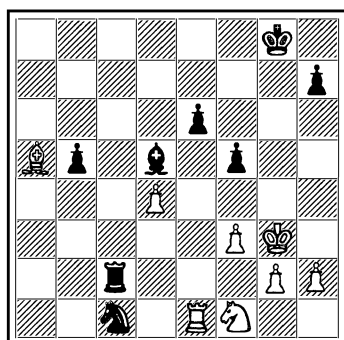
№ 26. Хід білих



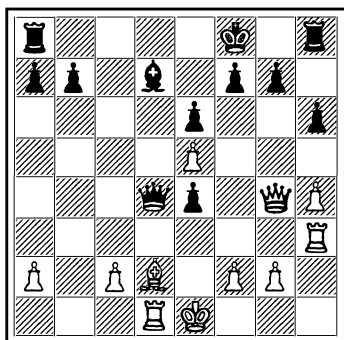
№ 27. Хід білих



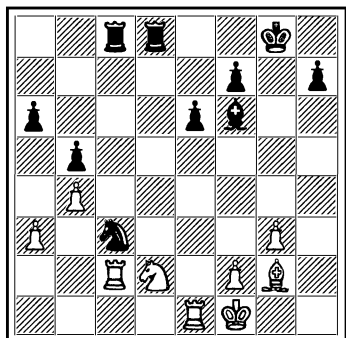
№ 28. Хід білих



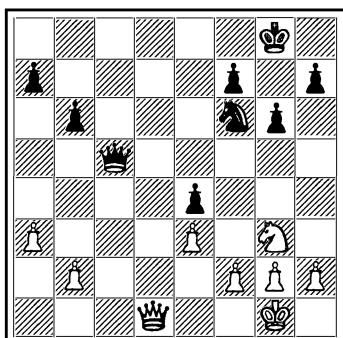
№ 29. 1. Ке3?



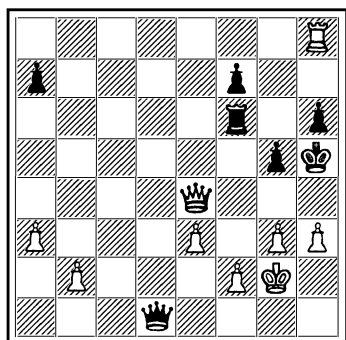
№ 30. Хід білих



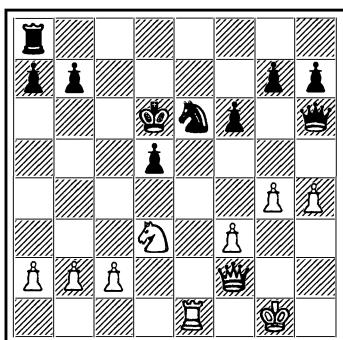
№ 31. Хід чорних



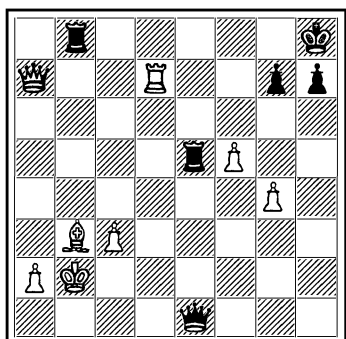
№ 32. Хід білих



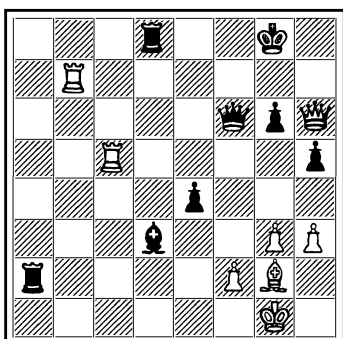
№ 33. Хід чорних



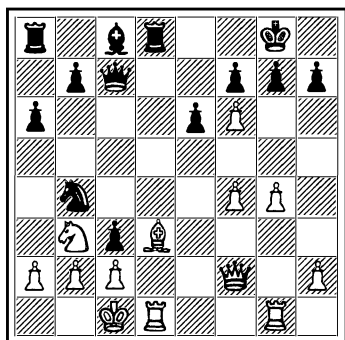
№ 34. Хід білих



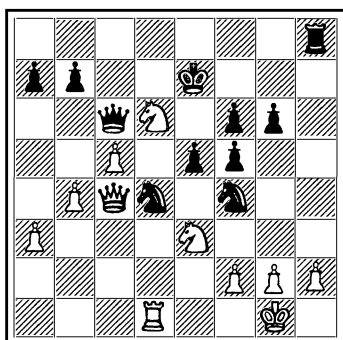
№ 35. Хід чорних



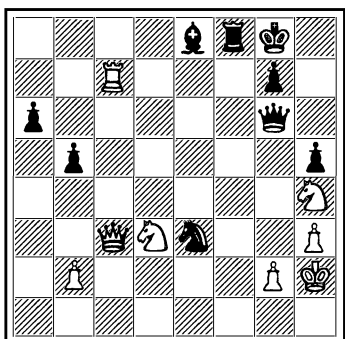
№ 36. Хід білих



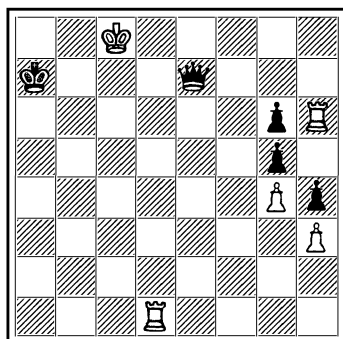
№ 37. Хід білих



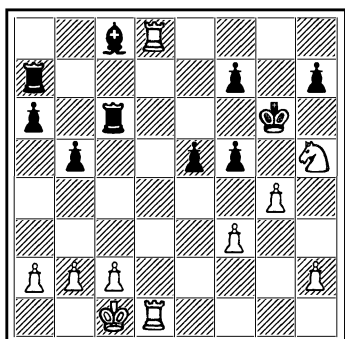
№ 38. Хід чорних



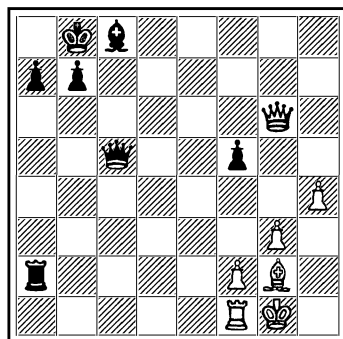
№ 39. Хід чорних



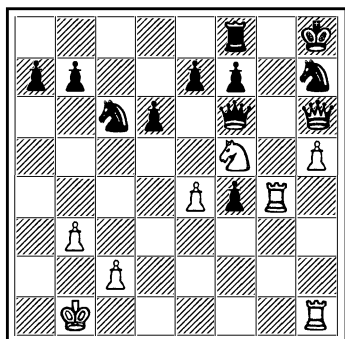
№ 40. Хід білих



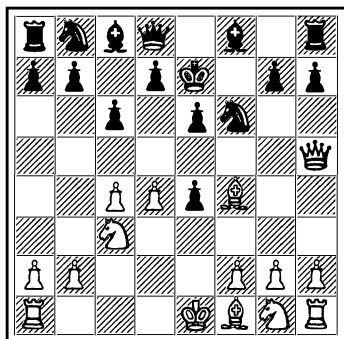
№ 41. Хід білих



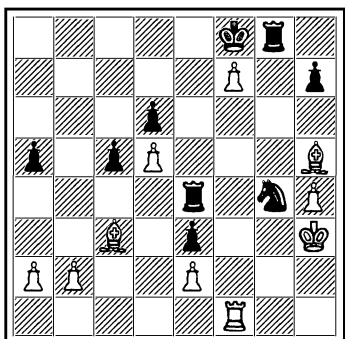
№ 42. Хід білих



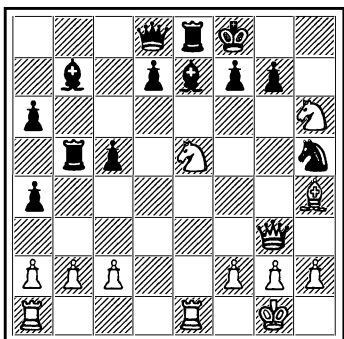
№ 43. Хід білах



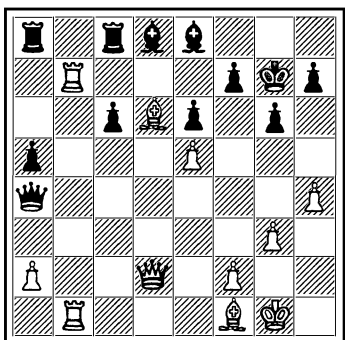
№ 44. Хід білих



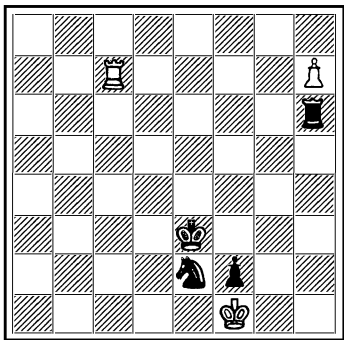
№ 45. Хід чорних



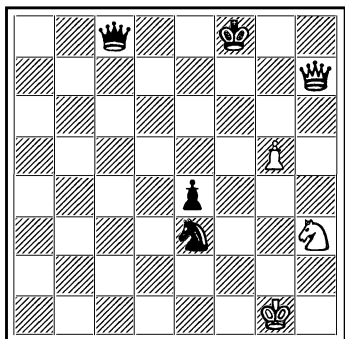
№ 46. Хід білих



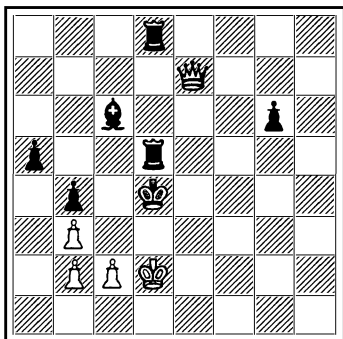
№ 47. Хід білих



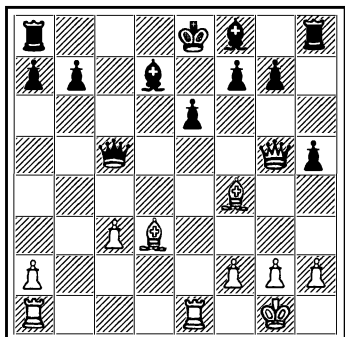
№ 48. Хід білих



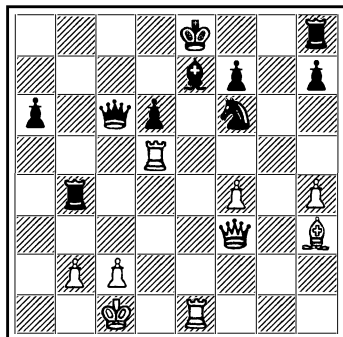
№ 49. Хід чорних



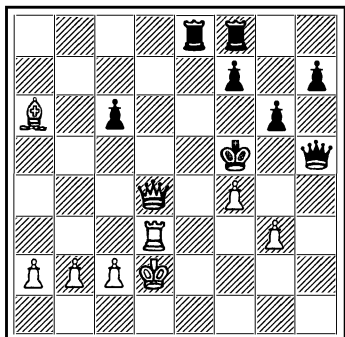
№ 50. Хід чорних



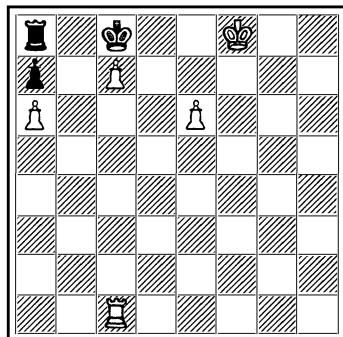
№ 51. Хід білих



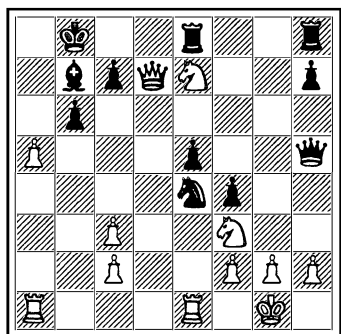
№ 52. Хід білих



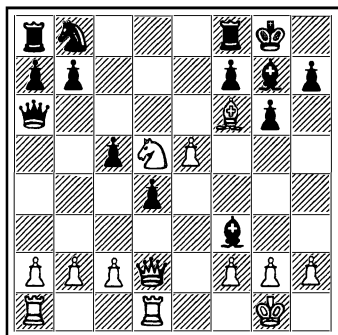
№ 53. Хід білих



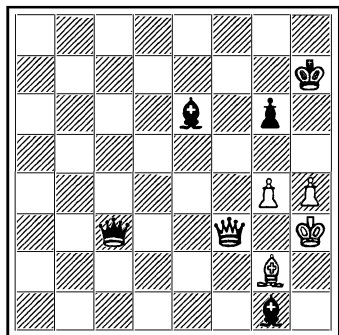
№ 54. Мат у 3 ходи



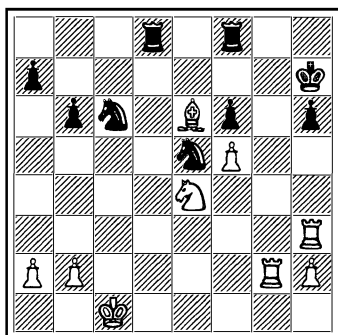
№ 55. Хід чорних



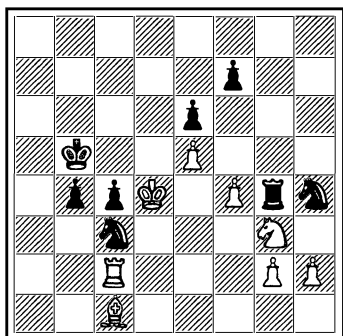
№ 56. Хід білих



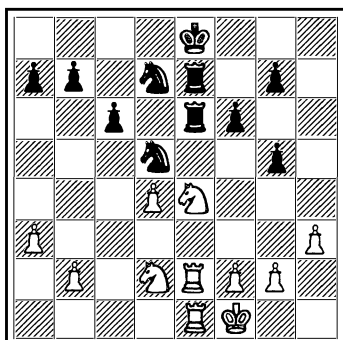
№ 57. Хід чорних



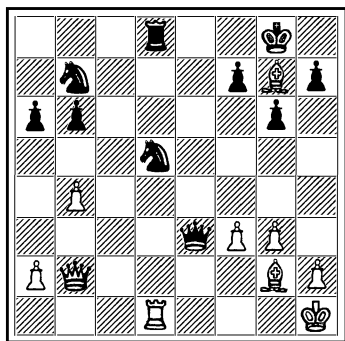
№ 58. Хід білих



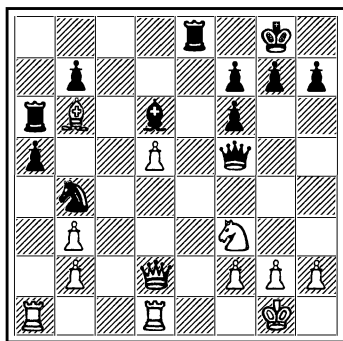
№ 59. Хід чорних



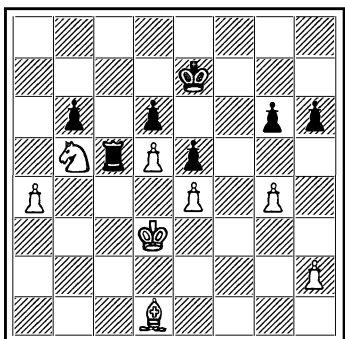
№ 60. Хід білих



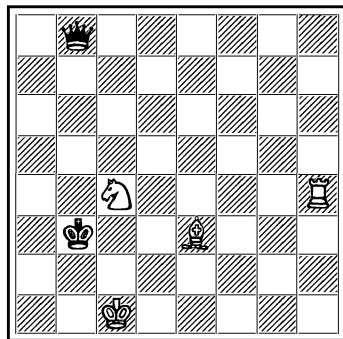
№ 61. Хід чорних



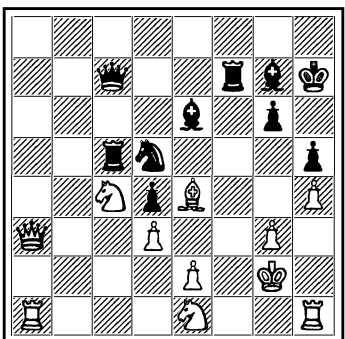
№ 62. 1. С : а5?



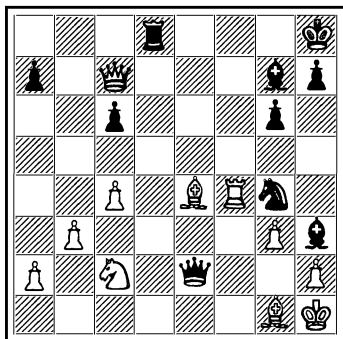
№ 63. 1. h4?



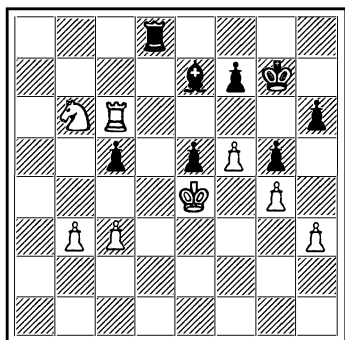
№ 64. Хід білих



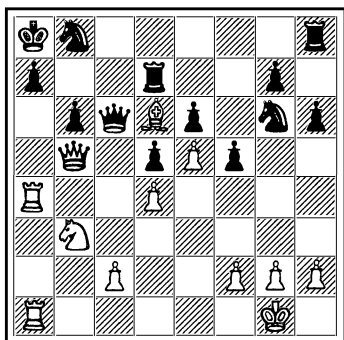
№ 65. Хід чорних



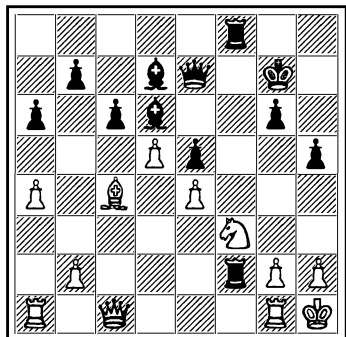
№ 66. Хід чорних



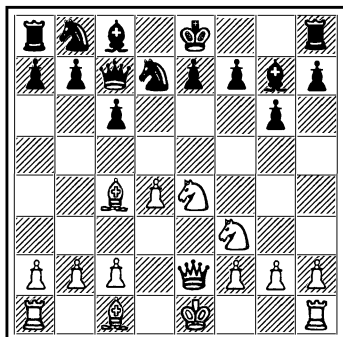
№ 67. Хід білих



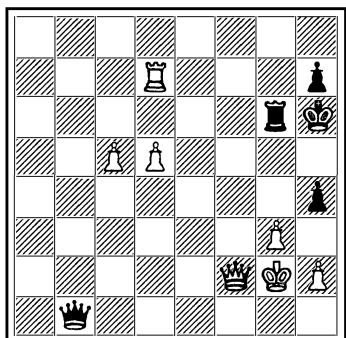
№ 68. Хід білих



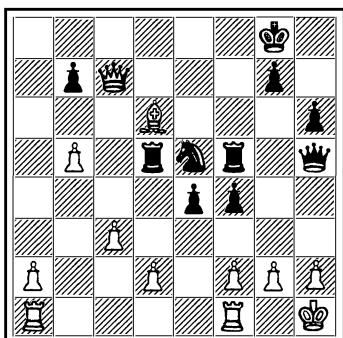
№ 69. Хід чорних



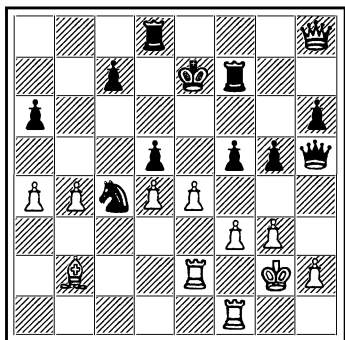
№ 70. Хід білих



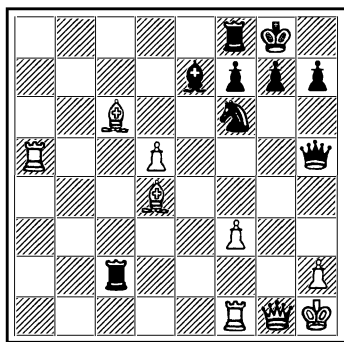
№ 71. Хід чорних



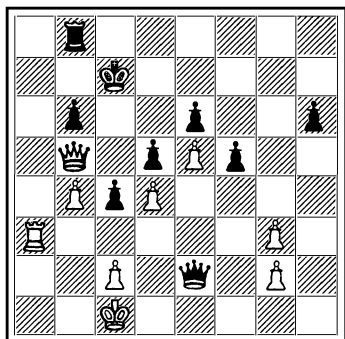
№ 72. Хід чорних



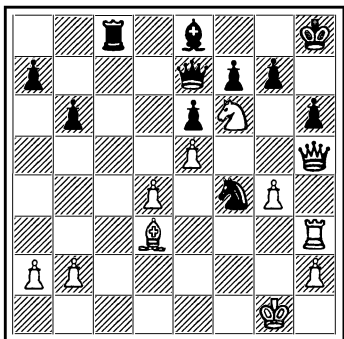
№ 73. Хід білих



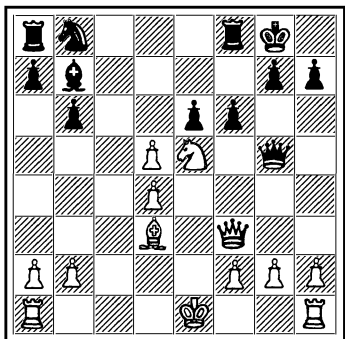
№ 74. Хід білих



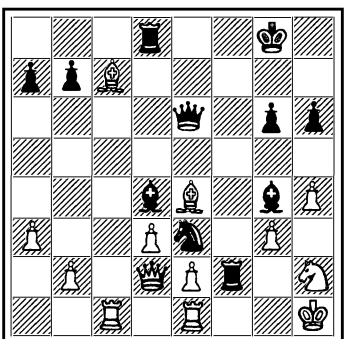
№ 75. Хід чорних



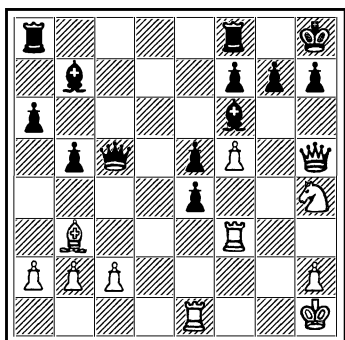
№ 76. Хід білих



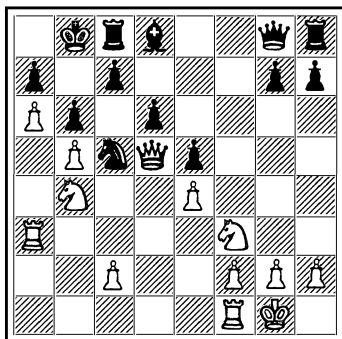
№ 77. Хід білих



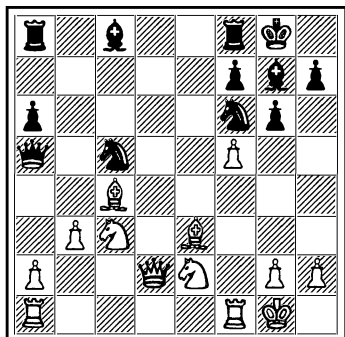
№ 78. Хід чорних



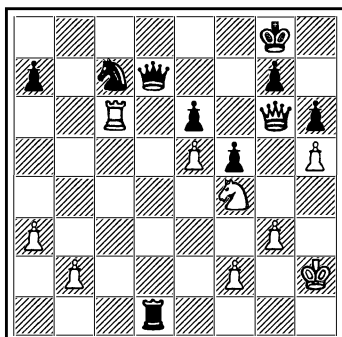
№ 79. Хід білих



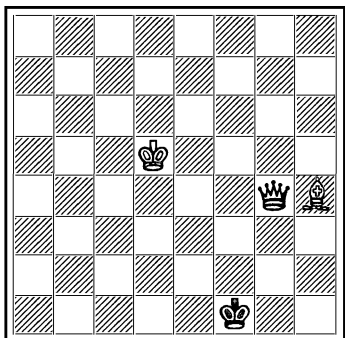
№ 80. Хід білих



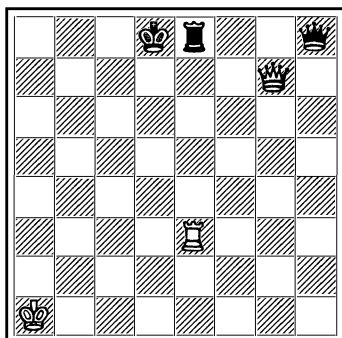
№ 81. Хід білих



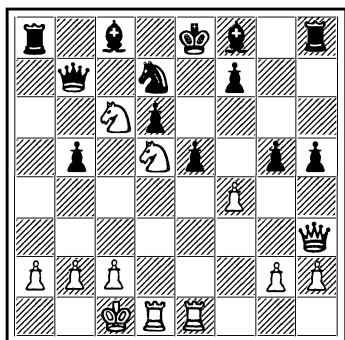
№ 82. 1. К : е6?



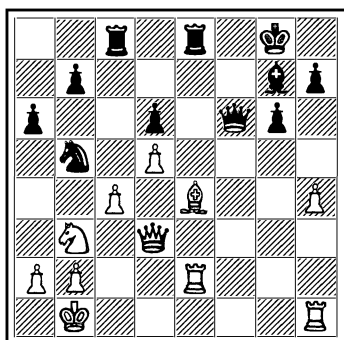
№ 83. Мат у 3 ходи



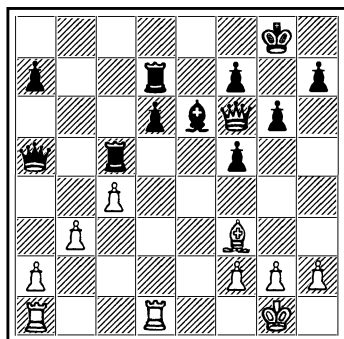
№ 84. Хід білих



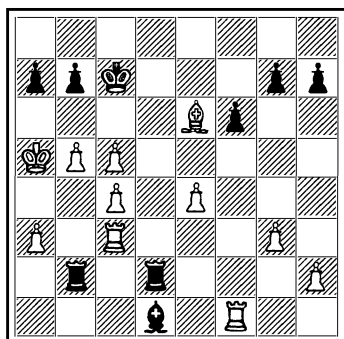
№ 85. Хід білих



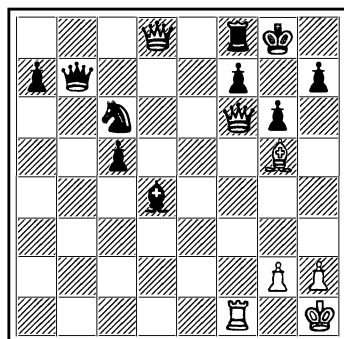
№ 86. Хід чорних



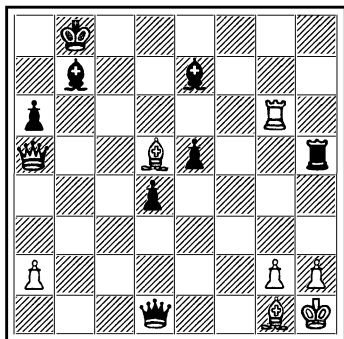
№ 87. Хід білих



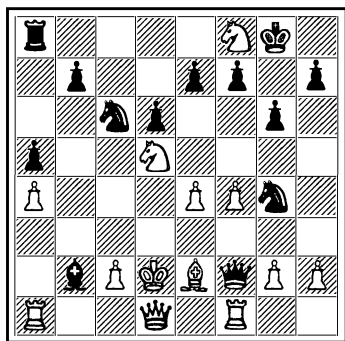
№ 88. Хід чорних



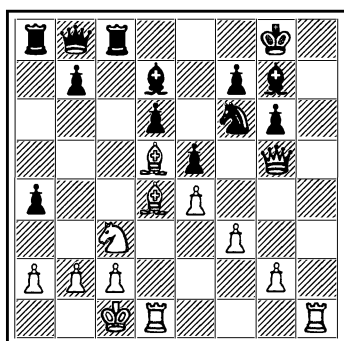
№ 89. Хід білих



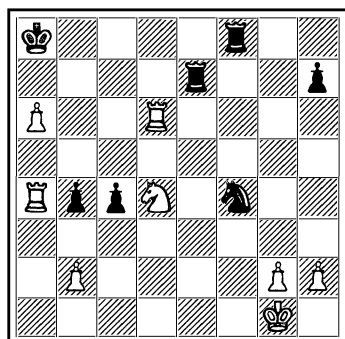
№ 90. Хід білих



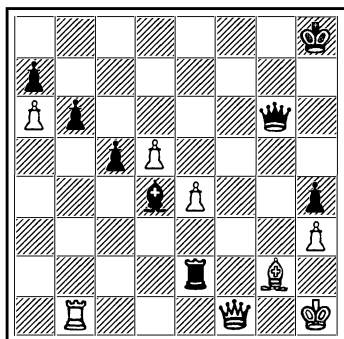
№ 91. Хід чорних



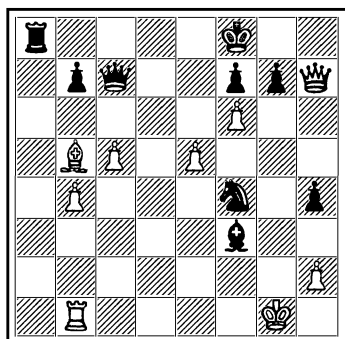
№ 92. Хід білих



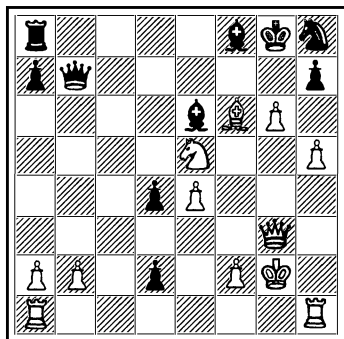
№ 93. Хід чорних



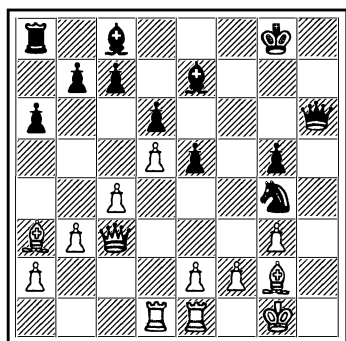
№ 94. Хід чорних



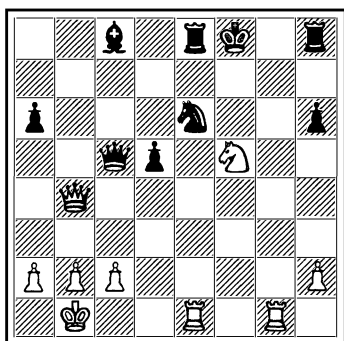
№ 95. Хід чорних



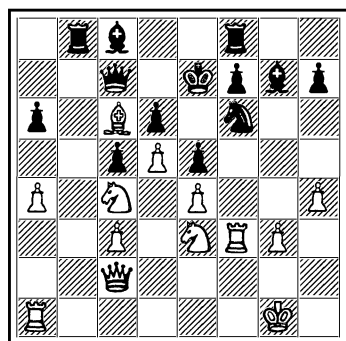
№ 96. Хід білих



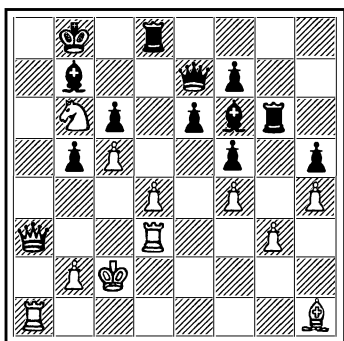
№ 97. Хід чорних



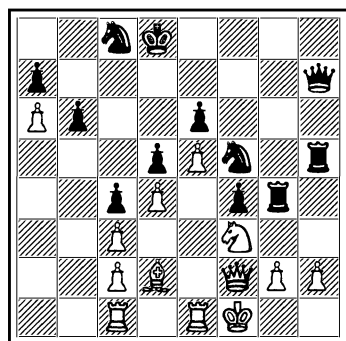
№ 98. Хід білих



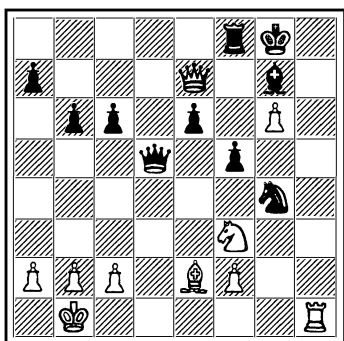
№ 99. Хід білих



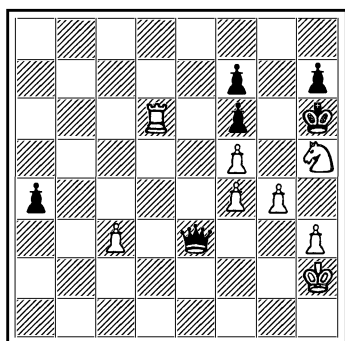
№ 100. Хід білих



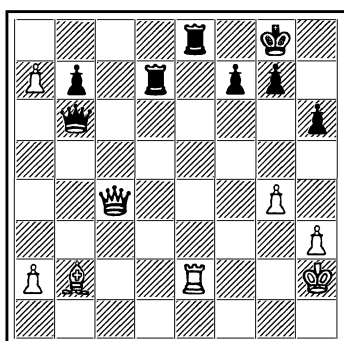
№ 101. Хід чорних



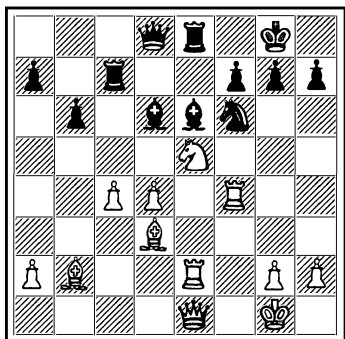
№ 102. Хід білих



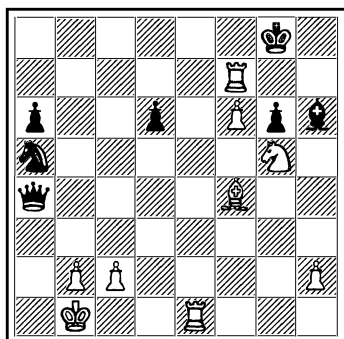
№ 103. 1. ...Фс3?



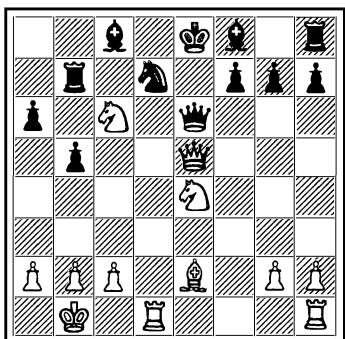
№ 104. Хід чорних



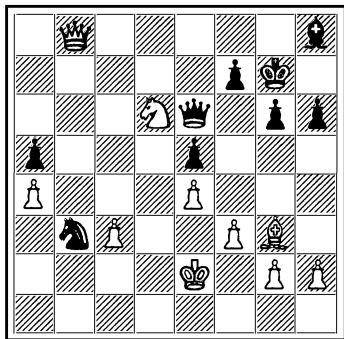
№ 105. 1. ...С : с4?



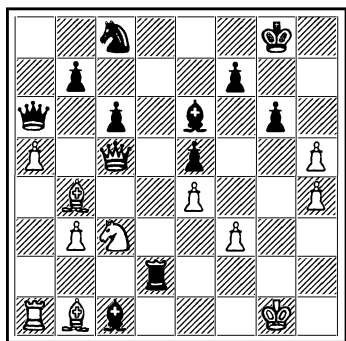
№ 106. Хід білих



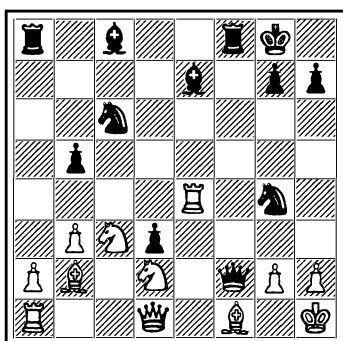
№ 107. Хід білих



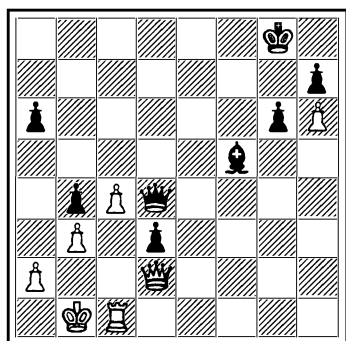
№ 108. Хід білих



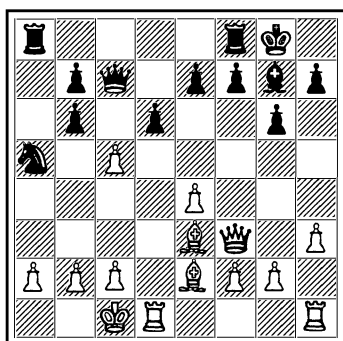
№ 109. Хід білих



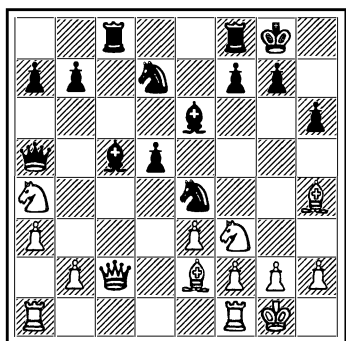
№ 110. Хід чорних



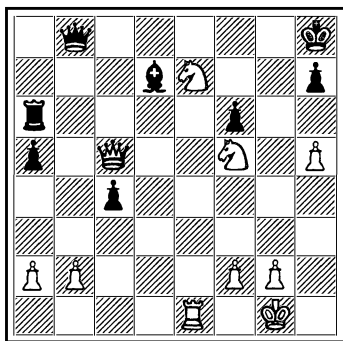
№ 111. Хід чорних



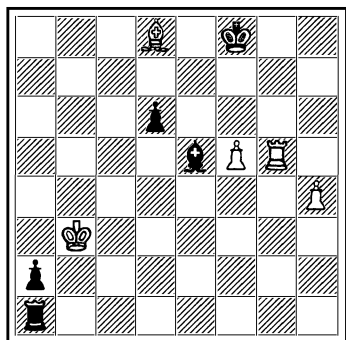
№ 112. 1. cb?



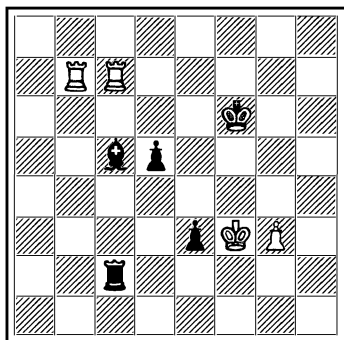
№ 113. 1. b4?



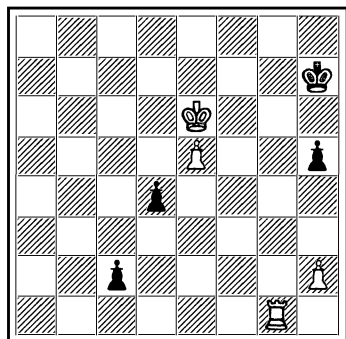
№ 114. Хід білих



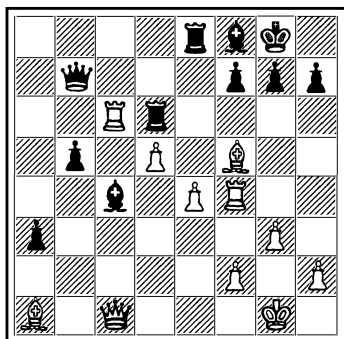
№ 115. Хід чорних



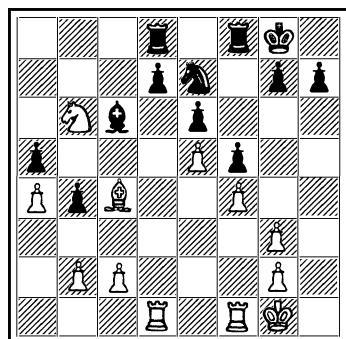
№ 116. 1... d4?



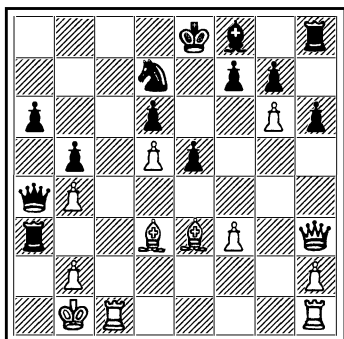
№ 117. Хід білих



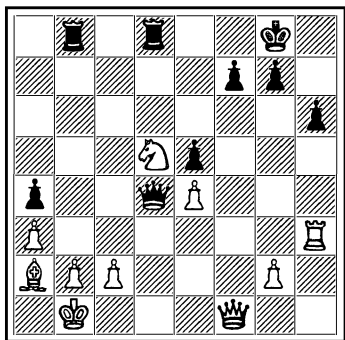
№ 118. Хід білих



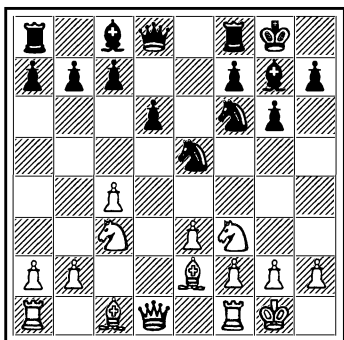
№ 119. Хід білих



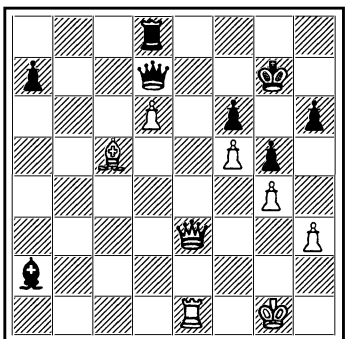
№ 120. Хід білих



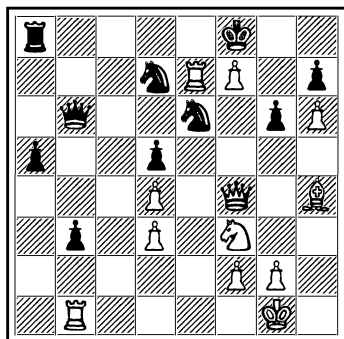
№ 121. Хід білих



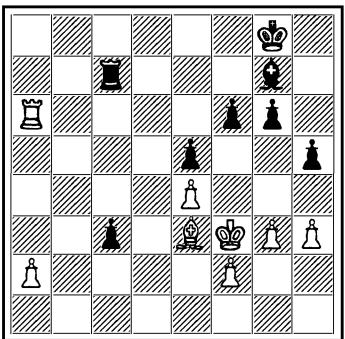
№ 122. 1. b3?



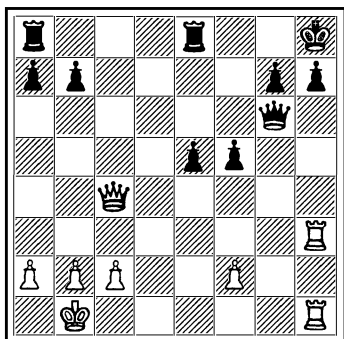
№ 123. Хід білих



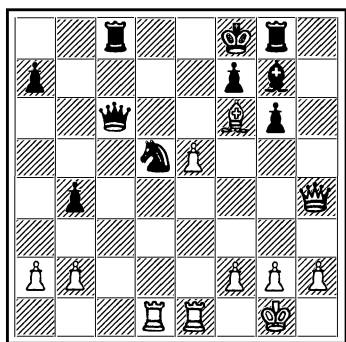
№ 124. Хід білих



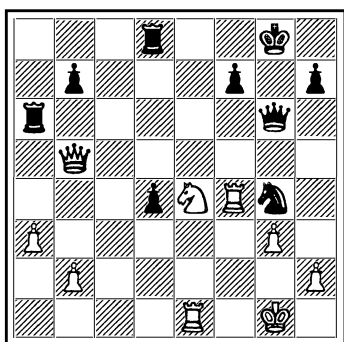
№ 125 1. Та7?



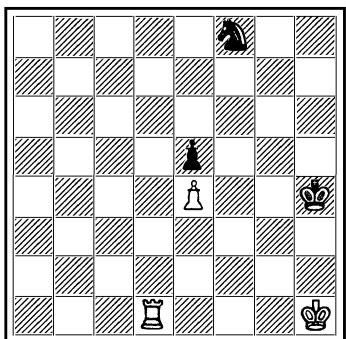
№ 126 Хід білих



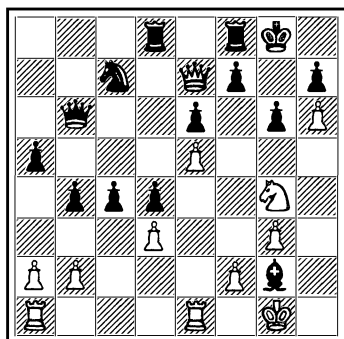
№ 127. Хід білих



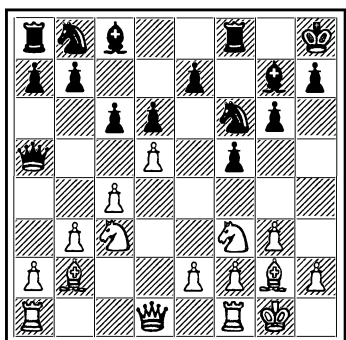
№ 128. 1. Т : g4?



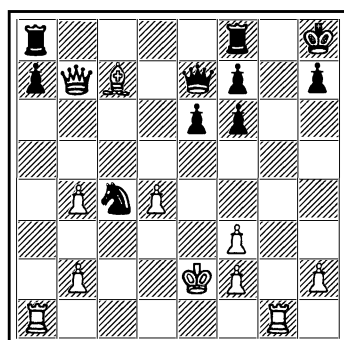
№ 129. Хід білих



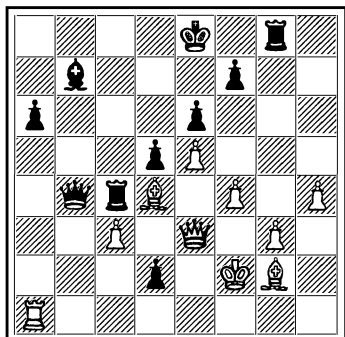
№ 130. Хід білих



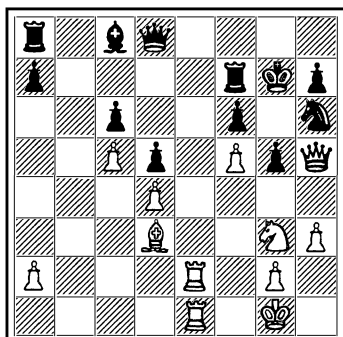
№ 131. 1. ... К : d5?



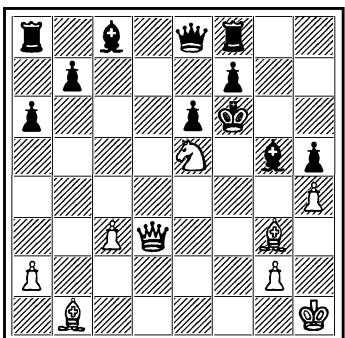
№ 132. Хід білих



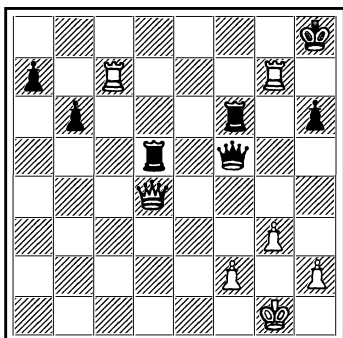
№ 133. Хід чорних



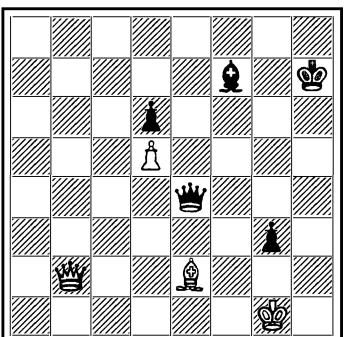
№ 134. Хід білих



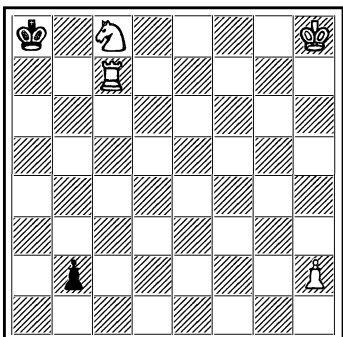
№ 135. Хід білих



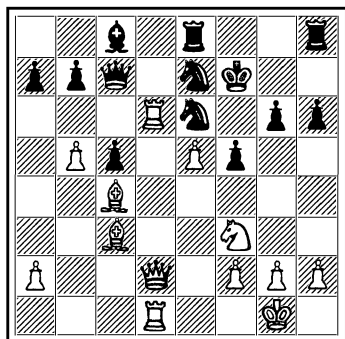
№ 136. Хід білих



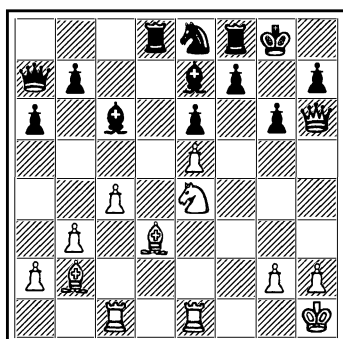
№ 137. 1. ...С : d5?



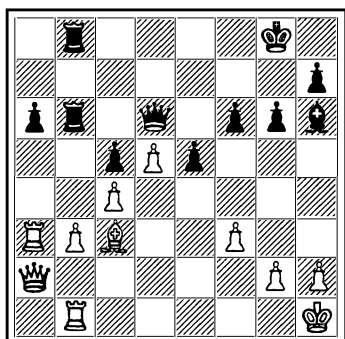
№ 138. Хід білих



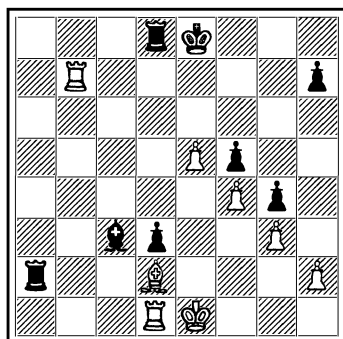
№ 139. Хід білих



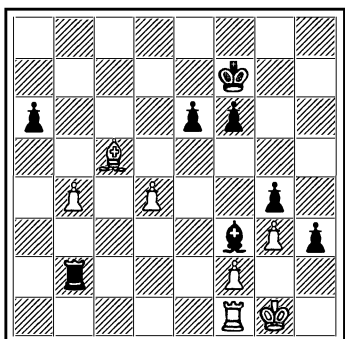
№ 140. Хід білих



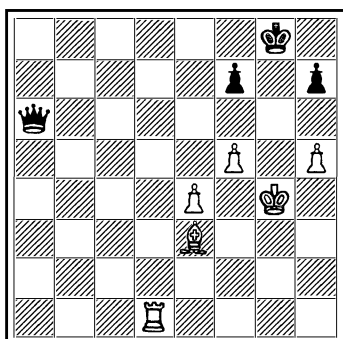
№ 141. Хід білих



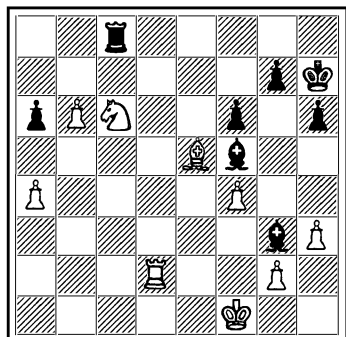
№ 142. Хід чорних



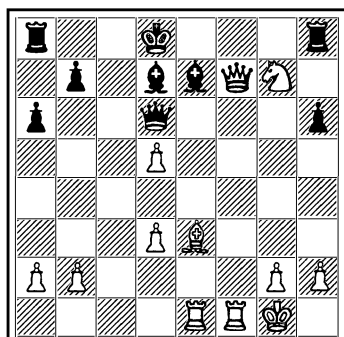
№ 143. Хід чорних



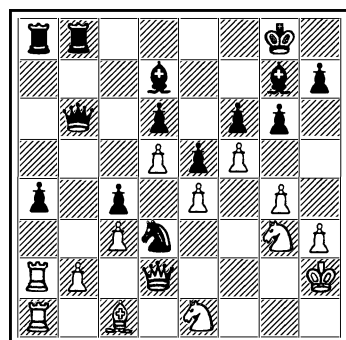
№ 144. Хід білих



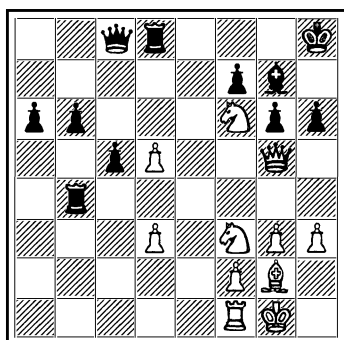
№ 145. Хід чорних



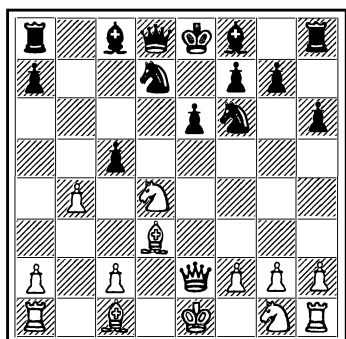
№ 146. Хід білих



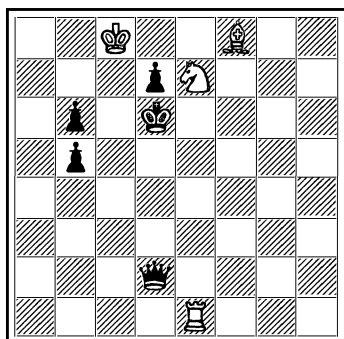
№ 147. Хід чорних



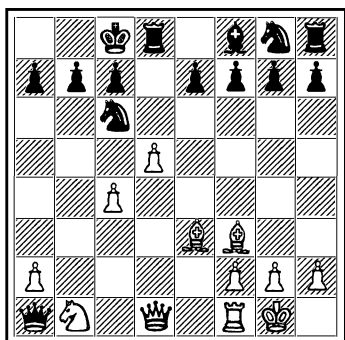
№ 148. Хід білих



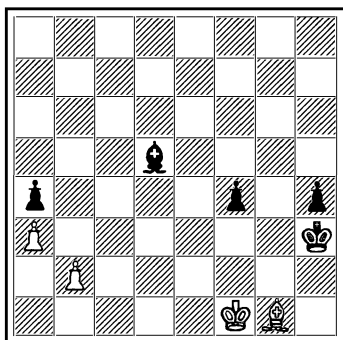
№ 149. Хід білих



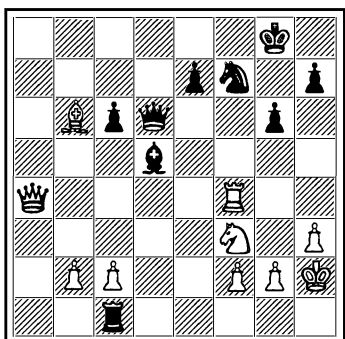
№ 150. Хід білих



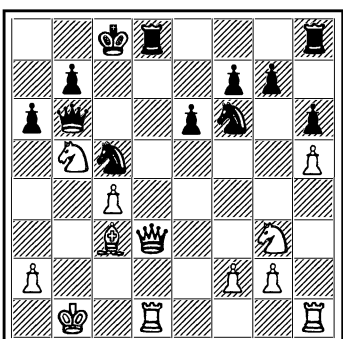
№ 151. Хід білих



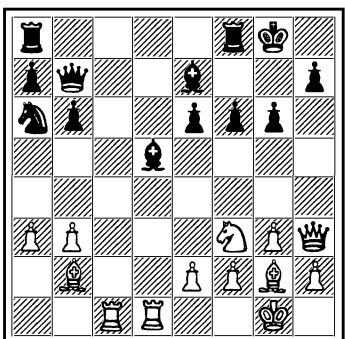
№ 152. Хід чорних



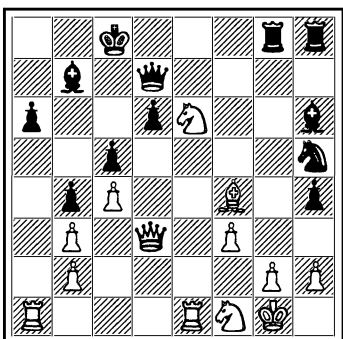
№ 153. Хід білих



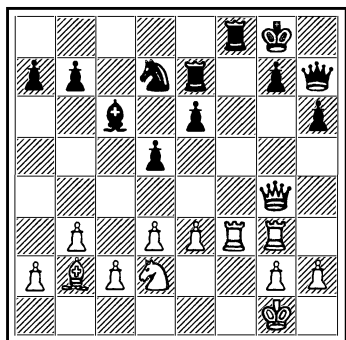
№ 154. Хід білих



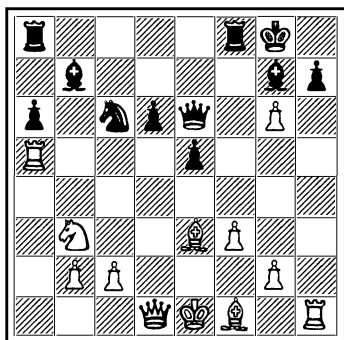
№ 155. Хід білих



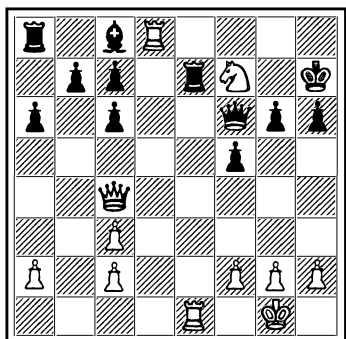
№ 156. 1. С : d6?



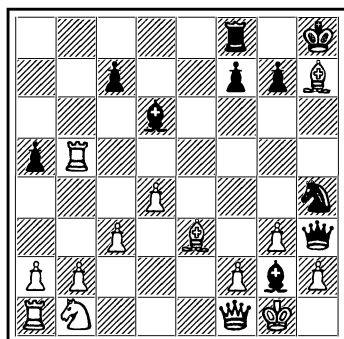
№ 157. Хід білих



№ 158. Хід білих



№ 159. Хід білих



№ 160. Хід білих

ВІДПОВІДІ

№ 1. 1... С : g2!! (4 очка). Після 2. С : g2 Кс4 3. Фе2 К : b2 4. Ф : b2 С : d4 5. Фс2 Ф : f2+! або 2. Кр : g2 Фg4+ і 3. Ф : d1 чорні виграють. У партії Легкий — Адлер (1979) після 2. Се2 Сb7 3. Кf5 Т : d1 + 4. С : d1 Фd8 5. Кd4 Кс4 білі здалися.

№ 2. 1. Фе7! Те8 2. Т : f6!, і білі виграють (4 очка). У партії Денисенко — Ніколаєв (1977) білі пройшли повз цю можливість, але після 1. Ке7+ (1 очко) врешті-решт також виграли партію.

№ 3. 1. С : h7+! Кр : h7 2. Фh5+ Кpg8 3. Кс6! (3 очка). Чорні здалися. Хотсхалк — Аллеф, за листуванням, 1966.

№ 4. 1... e2! 2. Т : e2 с2. 3. Т : с2 Те1+, і чорні виграють (4 очка). У партії А. Флор — Герц (1971) після 4. Кrf4 Т : d5 5. Тс7 h5, білі здалися.

№ 5. Хід 1. Кс4?? програє. У партії Оснос — Косиков (1980) після 1... Кf4! (1 очко) білі здалися.

№ 6. 1... К : е3 2. Т : е3 Т : d4+! (2 очка). Білі здалися. Халдіман — Біккель, за листуванням, 1977.

№ 7. 1. с3! Т : с3 2. Т : е5! (4 очка). Чорні здалися. Романишин — Анікаєв, 1973.

№ 8. У білих значна позиційна перевага (Пауліч — Вайсович, 1976). Після 1... Кс5!! 2. Т : а7 Кр : а7 3. bc dc (5 очок) суперники погодилися на нічию (4. Са4 Крb8 5. Кре2 Крс7 — «фортеця»).

№ 9. 1. Cd3! Ф : d3 (продовження 1... Th1+ 2. Кр : h1 Ф : d3 3. Фе8+ веде до нічиєї) 2. h5+ Крh6 (2. ... Крh5 3. Ф : h7+!) 3. Фg7+! (3 очка) Кр : g7 4. h6+. Нічия. Ніндадзе — Калугін, 1978.

№ 10. 1. cd ed 2. Фс7!! (3 очка). Чорні здалися. Андерсон — Ван Шелтінга, 1970.

№ 11. Білим треба було грати 1. Фd2. Хід 1. Кс3? програє: 1... Се5+! 2. Крf2 (не рятує 2. Крг4 Фd7+ 3. Фf5 Ф : f5+ 4. Кр : f5 dc) Фb3!! (6 очок) і чорні виграють у партії Луценко — Косиков (1974). Після 3. Т : b3 Т : d3 4. f4 dc 5. fe c2 6. Т : d3 c1Ф білі здалися.

№ 12. 1. Ф : d8+! (3 очка). Чорні здалися. (1... Кр : d8 2. 0—0—0+ і К : b5). Гурвич — Пампін, за листуванням, 1976.

№ 13. Продовження 1... С : с4! правильне. У партії Робач — Макаричев (1976) після 2. f4 С : е2 3. fe С : f1 4. ef Ф : f6 5. Ке4 Фе7! 6. Кр : f1 С : d4 7. ed Tfe8 (6 очок) білі здалися.

№ 14. 1. Т1 : d4 ed 2. Ф : h7+! Кр : h7 3. Th5× (2 очка). Абросімов — Амбойніс, 1975.

№ 15. 1. b4! Ф : b4 2. Те4 с4 3. ef (3 очка), і білі виграють. Гресюв'як — Хольцвойт, за листуванням, 1966.

№ 16. 1. Т : g6! Кр : g6 2. Т : е7 (3 очка). Білі здалися. До мата всде 2... Ф : е7 3. Ф : f5+ Крг7 4. Фh7×. Суто — Цотоман, за листуванням, 1966.

№ 17. 1. Т : h6+! Кр : h6 2. Фg5+ (1 очко). Чорні здалися. Віленкін — Завада, 1971.

№ 18. 1... К : с3! 2. Ф : е7 К : а2+ 3. Крb1 Т : е7 4. Кр : а2 С : d3 5. С : d3 Кb4+ 6. Крb3 К : d3 (3 очка). Білі здалися. Хайек — Бюрес, за листуванням, 1961.

№ 19. 1. ... Тg2!! (2 очка). Білі здалися. Леві — Гарсія, 1971.

№ 20. 1. Cf4!! Td5 (1... Ф : g4 2. Tc1+) 2. Tc1+ Крd8 3. Сg5+ Се7 4. Kd6!! (5 очок). Чорні здалися. Шашин — Калевіт, 1974.

№ 21. 1. К : h6+ gh 2. Фg4+ (2 очка) з виграшем ферзя (2... Крh8 3. Тf8+). Чорні здалися. Фрумкін — Наденау, за листуванням, 1973.

№ 22. 1. Ф : g8+! Кр : g8 2. Тg2+ Крh8 3. Тd8+ Cf8 4. Т : f8+! Т : f8 5. f7× (2 очка). Корпас — Беккер, 1972.

№ 23. Чорні рятуються, розв'язуючи пішака g7: 1... Th1+! 2. Кр : h1 Фe1+ 3. Крh2 Ф : g3+! (3 очка). У партії Кавалек — Робач (1968) після 4. Кр : g3 gh 5. Крf4 Кpg7 6. Крf5 a4 суперники погодились на нічию.

№ 24. 1. ... Т : g3! (3 очка). Білі здалися. (Лопухін — Косиков, 1980). Після 2. Кр : g3 К : f4+! білі або дістають мат (3. Кр : f4 Тg4×; 3. Крh4 Тg4×; 3. Крh2 Т : g2×), або втрачають ферзя (3. Крf2 К : d3+).

№ 25. 1... Та1+! 2. Кр : a1 Фа4+ 3. Крb1 Ф : d1+ 4. Кра2 С : d4 (2 очка). Білі здалися. Оскарсон — Хорнштейн, за листуванням, 1959.

№ 26. 1. Крс3! Крh7 (1... f5 2. Кd6 Ке7 3. Кf7+ і 4. К : e5 з виграшем білих). 2. Крс4! Кpg6 3. Кс7 Ке7 4. Ка8 Кс8 5. К : b6!! (6 очок). У партії Косиков — Некрасов (1978) після 5. ... К : b6+ 6. Кр : с5 Кd5 7. Кр : с6 Кb4+ 8. Крb5 К : с2 9. Кр : a5 Крf7 10. Крb6 чорні здалися.

№ 27. 1. К : e5+! fe 2. С : с5 Тс1 (2. ... Тg2+? 3. Ф : g2) 3. Фh5+! (3 очка). Чорні здалися. Дікс — Ліндблем, 1973.

№ 28. 1. b4!! Ф : b4 2. Кс6 Фа3 3. Кb1! Фа4 4. Фb2+ e5 5. Кс3! (5 очок) і ферзь піймався. У партії Ернандес — Рантанен (1972) після 5. ... Кf4 6. К : a4 чорні здалися.

№ 29. 1. Ке3? програє: 1. ... f4+! 2. Кр : f4 Кd3+ 3. Кpg3 К : e1 4. К : с2 (4. С : e1 Те2) К : с2 (2 очка). У партії Зуев — Косиков (1978) після 5. Сс3 b4 6. Сb2 Ке1, білі здалися.

№ 30. 1. Тd3! Фа4 2. Т : d7! (2 очка). Чорні здалися. (2. ... Ф : d7 3. Сb4+). Геугер — Чете, за листуванням, 1970—1973.

№ 31. 1. ... Кb1! 2. Т : с8 К : d2+ 3. Кре2 Т : с8 4. Кр : d2 Сс3+ (2 очка). Білі здалися. Перейра — Лундквіст, за листуванням, 1960.

№ 32. У партії Ейве — Давідсон (1925) білі виграли пішака, а з ним і партію після 1. Фd8+ Кpg7 2. Ф : f6+! Кр : f6 3. К : e4+ Кре5 4. К : с5 bc 5. Крf1. Але не поспішайте. Тим, хто вирішив так грати, очки не нараховуються. Порівняно з партією в позиції завдання є одна відмінність: білий пішак стоїть на полі a3 (в партії він стояв на a2). Тому після 1. Фd8+ Кpg7 2. Ф : f6+? Кр : f6 3. К : e4+ Кре5 4. К : с5 bc 5. Крf1 Крд5 6. Кре2 (6. b3 c4) Крс4 7. Крд2 Крb3 8. Крс1 c4 незважаючи на зайвого пішака білим на-вряд чи вдасться врятувати закінчення. Тим, хто дійшов до

цією позиції і відмовився від «комбінації» 2. $\Phi : f6+?$, на-
раховується 6 очок.

№ 33. Чорні добиваються нічиєї, продовжуючи 1. ... $T : f2+!$ 2. $Kp : f2 \Phi d2+$ 3. $Kpf3 \Phi d1+$ 4. $Kpg2 \Phi d2+$ 5. $Kpg1 \Phi c1+$ 6. $Kph2 \Phi : b2+$ 7. $\Phi g2 \Phi : h8$ (3 очка). Стін — Ліб, 1979.

№ 34. 1. $\Phi g3+ Kpd7$ 2. $T : e6!$ $Kp : e6$ 3. $g5 fg$ 4. $hg \Phi g6$ 5. $Kf4+$ (3 очка). Білі здалися. Руотонен — Герхард, за листуванням, 1974.

№ 35. 1. ... $Te2+$ 2. $Kpa3 \Phi c1+$ 3. $Kpa4 T : a2+!$ 4. $C : a2 \Phi c2+$ 5. $Kpa3 \Phi b2+$ (2 очка). NN — Косиков, сеанс одночасної гри, 1978.

№ 36. 1. $Tf5!$ (1 очко). Чорні здалися. Смейкал — Планіч, 1971.

№ 37. 1. $C : h7+!$ $Kp : h7$ 2. $\Phi h4+ Kpg8$ 3. $\Phi g5 T : d1+$ 4. $T : d1 cb+$ 5. $Kp : b2 \Phi : c2+$ 6. $Kpa3 \Phi g6$ (6. ... $\Phi : a2+$ 7. $Kp : b4 a5+$ 8. $Kpc3$, і білі виграють). 7. $Td8+ Kph7$ 8. $\Phi h4+ \Phi h6$ 9. $fg!$ $Kp : g7$ 10. $Tg8+ Kp : g8$ 11. $\Phi : h6$ (6 очок) $Kc6$ 12. $Kc5 Ke7$ 13. $Ke4 Kd5$ 14. $g5$. Чорні здалися. Спаський — Капелан, 1974.

№ 38. 1. ... $\Phi : g2+!$ 2. $K : g2 Kf3+$ 3. $Kpf1 K : h2+$ 4. $Kpe1 Kf3+$ 5. $Kpf1 Th1 \times$ (2 очка). Дуру — Кох, за листуванням, 1971.

№ 39. 1. ... $\Phi g3+!!$ (2 очка). Білі здалися. Еспаола — Галоньська, за листуванням, 1961.

№ 40. 1. $Th7! \Phi : h7$ 2. $Td7+ Кра8!$ 3. $Kpc7 \Phi h6$ 4. $Td8+ Кра7$ 5. $Kpc6! \Phi g7$ 6. $Td7+$ (6 очок), і білі виграють. Д. Петров, етюд, 1963.

№ 41. 1. $Tg8+ Kph6$ 2. $Kf6!$ (2 очка). Чорні здалися. Коваші — Турі, за листуванням, 1965—1966.

№ 42. 1. $C : b7!$ (2 очка) (1. ... $C : b7$ 2. $\Phi g8+$; 1. ... $Kp : b7$ 2. $\Phi f7+$). У партії Косиков — Беренштейн (1977) після 1. ... $Td2$ 2. $C : c8 Kp : c8$ 3. $\Phi g5 Tc2$ 4. $h5 Tc4$ 5. $Td1 Tg4$ 6. $\Phi d8+ Kpb7$ 7. $Td7+ Кра6$ 8. $Td6+ Kpb7$ 9. $\Phi e7+$, і чорні здалися.

№ 43. 1. $Tg6! fg$ (1. ... $\Phi e5$ 2. $Tg7$) 2. $hg Tf7$ 3. $\Phi f8+!!$ (3 очка). Чорні здалися. (3. ... $T : f8$ 4. $T : h7+ Kpg8$ 5. $Kh6 \times$. Бах — Ботто, 1975.

№ 44. 1. $Cd6+ Kp : d6$ 2. $\Phi c5+ Kpc7$ 3. $Kb5 \times$ (2 очка). Мянтая — Ілен, за листуванням, 1976.

№ 45. 1. ... $Kf2+$ 2. $T : f2 T : h4!$ (3 очка). Білі здалися. Татаї — Івков, 1978.

№ 46. 1. $\Phi g6! Cd5$ (1. ... fg 2. $K : g6 \times$) 2. $\Phi h7 C : h4$ 3. $K : d7+!$ (4 очка). Чорні здалися. Каллаган — Літа, за листуванням, 1974.

№ 47. 1. T1b4! ab 2. Фh6+!! Кр:h6 3. Cf8+ Кph5 4. Се2× (4 очка). Гуревич — Кузовкін, 1978.

№ 48. 1. Те7+ Кpf3 2. Tf7+ Кf4 3. h8Ф Т:h8 4. Th7! Те8 (4. ... Ке2 5. Tf7+ Кpe3 6. Те7+ Кpf3 7. Tf7+ Кf4 8. Th7!) 5. Те7! (3 очка). Нічия. Беленький — Капустін, 1978.

№ 49. 1. ... Фg4+ 2. Кpf2 Фf3+ 3. Кpe1 Фf1+ 4. Кpd2 Фd3+ 5. Кpe1 Кс2+ 6. Кpf2 е3+! 7. Кpf3 Ф:h7 (3 очка). Білі здалися. Єрменков — Ланка, 1978.

№ 50. Враховуючи загрозу Фе3×, єдиний захист чорних 1. ... Т5d6! (2 очка). У партії Пжевознік — Ямроз (1979) після 1. ... Т5d7? 2. с3+ чорні здалися, тому що після 2. ... bc+ 3. bc+ Кpd5 4. с4+ Кpd4 5. Фе3 вони дістають мат.

№ 51. 1. Т:е6+! С:е6 (1. ... fe 2. Сg6×) 2. Сb5+ (3 очка), і білі виграють. (2. ... Cd7 3. Tel+ Се7 4. Ф:с5 або 3. ... Фе7 4. Т:е7+ С:е7 5. Ф:g7 0—0—0 6. Фе5). У партії Косиков — Привалов після 2. ... Фс6 3. Td1 Th6 4. С:с6+ bc 5. Фа5 Tg6 6. Сg5 чорні здалися.

№ 52. 1. Тс5!! (помилково 1. Т:е7+? Кpf8 і виграють чорні) Фb7 (1. ... Ф:с5 2. Фа8+) 2. Ф:b7 Т:b7 3. Тс8× (2 очка). Питель — Хауснер, за листуванням, 1971.

№ 53. 1. Сс8+! Т:с8 2. Фе5+ Кpg4 3. Фе2+ Кpf5 g4+! (3 очка). Чорні здалися. Тьетзе — Тішнер, за листуванням, 1973.

№ 54. 1. Тс6 Tb8 2. е7! Кpd7 3. cbK×! (5 очок). Л. Кубель, 1916.

№ 55. 1. ... Т:е7! 2. Ф:е7 Ф:f3!! 3. gf Tg8+ 4. Кpf1 Са6+ 5. Те2 Kd2+ 6. Кpe1 К:f3+ 7. Кpd1 Tg1+ 8. Tel Т:el× (3 очка). Стальфлінга — Гран, 1974.

№ 56. 1. Фh6!! (2 очка). Чорні здалися. Беднарські — Ноуссерс, 1970.

№ 57. 1. ... Фе5! 2. Фg3 С:g4+! (2 очка). Білі здалися. Хед — Педерсен, 1978—1979.

№ 58. 1. Сg8+! (1 очко). Чорні здалися (1. ... Т:g8 2. К:f6+ Кph8 3. Т:h6×). Сансас — Кни, за листуванням, 1973.

№ 59. 1. ... Т:g3! (1 очко). Білі здалися (1. ... hg 2. Кf5×). Височник — Аяела, за листуванням, 1975.

№ 60. 1. Kd6+! Т:d6 2. Кс4! (2 очка). Чорні здалися. Готов — Осипов, 1978.

№ 61. 1. ... Кf6! (2 очка). Білі здалися. Вілела — Спиридонов, 1977.

№ 62. 1. С:a5? програють. У партії Шнапик — Лехтинський (1979) після 1. ... Tea8 2. С:b4 (у разі 2. Tel погано 2. ... Т:a5?? 3. Т:a5 Т:a5 4. Те8+ Cf8 5. Т:f8+ Кр:f8

6. $\Phi : b4 +$ і білі виграють; але після 2. ... $\Phi d7!$ виграють чорні) $T : a1$ 3. $C : d6$ $T : d1 +$ 4. $\Phi : d1$ $\Phi : d5!$ (4 очка). Білі здалися.

№ 63. Білі не без підстави розраховували на перемогу в партії Коц — Косиков (1979), але передчасно зіграли 1. $h4?$ (слід було грати 1. $Kc3$, зберігаючи шанси на перемогу) і після 1. ... $T : b5$ 2. ab $g5!$ були змушені погодитися на нічию, тому що пробити «фортецю» чорних неможливо (4 очка).

№ 64. 1. $Ka5 +$ $Kpc3$ (1. ... $Kpa3$ 2. $Cc5 +$ $Kpa2$ 3. $Ta4 \times$) 2. $Tb4!!$ $\Phi g8$ (2. ... $Kp : b4$ 3. $Kc6 +$; 2. ... $\Phi : b4$ 3. $Cd2 +$) 3. $Tb3 +!$ $\Phi : b3$ 4. $Cd2 +$ (5 очок), і білі виграють. Г. Рінк, етюд, 1928.

№ 65. 1. ... $T : c4$ 2. dc $Ke3 +$ 3. $Kph2$ $\Phi : g3 +!$ (3 очка). Білі здалися (4. $Kp : g3$ $Ce5 \times$). Александров — Єгоров, 1978.

№ 66. 1. ... $Kf2 +!$ 2. $C : f2$ (2. $T : f2$ $\Phi : e4 +$) $Td1 +$ 3. $Cg1$ (3. $Ke1$ $T : e1 +$) $T : g1 +!$ 4. $Kp : g1$ $Cd4 +$ 5. $K : d4$ $\Phi e1 +$ (4 очка). Білі здалися. Сержанов — Нікітін, 1978.

№ 67. 1. $f6 +!$ $C : f6$ 2. $Kd5!$ (2 очка). Чорні здалися. Кюхне — Гауптман, за листуванням, 1976.

№ 68. 1. $T : a7 +!$ $T : a7$ 2. $T : a7 +$ $Kp : a7$ 3. $C : b8 +$ (3. ... $Kpb7$ 4. $Ka5 +$) — 3 очка. Чорні здалися. Оней — Азопарді, 1974.

№ 69. 1. ... $T8 : f3!!$. Білі здалися (2. gf $T : h2 +!$ 3. $Kp : h2$ $\Phi h4 +$ 4. $Kpg2$ $Ch3 +$ 5. $Kph1$ $Cf1 \times$) — 3 очка. Візантіадіс — Спаський, 1970.

№ 70. 1. $C : f7 +!$ $Kp : f7$ 2. $Keg5 +$ $Kpe8$ 3. $Ke6$. Чорні здалися (3. ... $\Phi d6$ 4. $K : g7 +$ $Kpf7$ 5. $Ke6!$, і білі виграють) — 3 очка. Косиков — Шушковський, 1978.

№ 71. 1. ... $h3 +!$ 2. $Kp : h3$ $\Phi f5 +!!$ 3. $\Phi : f5$ $T : g3 +!$ 4. $Kph4$ $Tg4 +!$. Нічия. (3 очка). Тібергер — Дрелікевич, 1970.

№ 72. 1. ... $\Phi : h2 +!$ (2 очка). Білі здалися (2. $Kp : h2$ $Th5 +$ 3. $Kpg1$ $Kf3 +$ 4. gf $Tdg5 \times$). Прокопович — Ван дер Мію, 1979.

№ 73. 1. $ef +$ $Kpd7$ 2. $\Phi : d8 +!$ $Kp : d8$ 3. $g4$. Чорні здалися (3. ... $\Phi h4$ 4. $Cc3$ $T : f5$ 5. $Ce1$ (4 очка). Шмідт — Хельсїг, за листуванням, 1974.

№ 74. 1. $d6!$ $\Phi : a5$ 2. de $T : c6$ 3. $\Phi : g7 +!!$. Чорні здалися (3. ... $Kp : g7$ 4. $Tg1 +$ $Kph8$ 5. $ef \Phi \times$) — 4 очка. Лонзонбі — Меколі, 1978.

№ 75. 1. ... $Ta8!!$ 2. $T : a8$ (Не рятує 2. $Kpb2$ $T : a3$ 3. $Kp : a3$ $\Phi : c2$ і чорні виграють) $\Phi f1 +!$ 3. $Kpb2$ $c3 +$ (3 очка). Білі здалися. Медіна — Смедервац, 1965.

№ 76. 1. $\Phi : h6+!$ gh 2. $T : h6+$ Kpg7 3. $Th7+$ Kpf8 4. $Th8+$ Kpg7 5. $Tg8+$ Kph6 6. $g5 \times$ (2 очка). Виноградов — Федин, 1973.

№ 77. 1. $h4!!$. Чорні здалися (1. ... fe 2. $C : h7+$ Кр : $h7$ 3. $hg+$; 1. ... $C : d5$ 2. hg $C : f3$ 3. $C : h7+$ Кр : $h8$ 4. $Kg6 \times$; 1. ... $\Phi h6$ 2. $Kg4$ $\Phi h5$ 3. $K : f6+$) — 3 очка. Кауфман — Фалкенхайн, за листуванням, 1973.

№ 78. 1. ... $Cf3+!$ 2. $C : f3$ $\Phi h3$ (2 очка). Білі здалися. Бресхер — Брауер, за листуванням, 1978.

№ 79. 1. $Kg6+!$ fg (1. ... Кр : $g8$ 2. $\Phi : h7+!$) 2. $\Phi : h7+!$ Кр : $h7$ 3. $Th3+$ (2 очка). Чорні здалися. Кайшаурі — Шнапик, 1970.

№ 80. 1. $\Phi b7+!!$ К : $b7$ 2. $Kc6+$ Кра8 3. $ab+$ Кр : $b7$ 4. $T : a7 \times$ (2 очка). Голобарт — Бал'е, за листуванням, 1971.

№ 81. 1. $b4!$ $\Phi : b4$ 2. $\Phi d4!$ (6 очок) і від загроз 3. $C : f7+$ і 3. $\Phi : c5$ задовільного захисту немає. Чорні здалися. Т'емейр — Зевич, за листуванням, 1968—1971.

№ 82. 1. К : $e6?$ програє з огляду на 1. ... $Th1+!$ 2. Кр : $h1$ $\Phi : c6+$ 3. Кр : $h2$ $\Phi : e6$ 4. $\Phi : e6$ К : $e6$ (2 очка). Білі здалися. Єршов — Хінзе, 1970.

№ 83. 1. $\Phi g7!$ Кре2 2. $\Phi d4!$ Кр : $f3$ (2. ... Кр : $f1$ 3. $\Phi f2 \times$) 3. $\Phi e4 \times$ (6 очок). О. Вюрцбург, етюд, 1905.

№ 84. 1. $Td3+!$ Кр : $c8$ 2. $Tc3+!$ Кр : $b8$ 3. $\Phi c7+$ Кра8 4. $\Phi a5+$ Кр : $b7$ 5. $\Phi b4+$ Кра6 6. $\Phi a3+$ Кр : $b5$ 7. $\Phi b2+!$ Кра4 8. $Ta3 \times$ (3 очка). А. Мутерд, етюд, 1922.

№ 85. 1. $T : e5+!$, і білі виграють (1. ... К : $e5$ 2. $Kf6 \times$; 1. ... de 2. $Kf6+$ К : $f6$ 3. $Td8 \times$) — 2 очка. Шубаревич — Букич, 1976.

№ 86. 1. ... $T : c4!$ 2. $\Phi : c4$ $\Phi : b2+!!$ 3. $T : b2$ Ка3+ 4. Кр : $c1$ $C : b2+$ 5. Кр : $b2$ К : $c4+$ 6. Кр : $c3$ $T : e4$ 7. $Kd4$ К : $b6$ (5 очок). Білі здалися. Хонді — Барца, 1977.

№ 87. 1. $b4!$ $\Phi : b4$ 2. $Tdb1!$ $\Phi : c4$ 3. Се2. Чорні здалися (3. ... $\Phi c2$ 4. $Cd3$ $\Phi e3$ 5. $Tb8+$ $Tc8+$ 6. $\Phi : c3$ і білі виграють) — 4 очка. Букич — Романишин, 1977.

№ 88. 1... $b6+$ 2. $cb+$ $ab+$ 3. Кра6 $Tb4!$ (2 очка). Білі здалися. Форт — Георге, за листуванням, 1973.

№ 89. 1. $\Phi d : d4!!$ К : $d4$ 2. $Ch6$ Ке6 (2... $Kf5$ 3. $T : f5$ $\Phi b1+$ 4. $Tf1$, і білі виграють) 3. $\Phi : e6!$ (3 очка). Чорні здалися. Келлер — Ясер, за листуванням, 1977—1978.

№ 90. 1. $Tg8+$ Кра7 2. $Ta8+!$ (2 очка). Чорні здалися (2. ... Кр : $a8$ 3. $\Phi : a6+$; 2. ... $C : a8$ 3. $\Phi c7+$). Хемсот — Вебер, за листуванням, 1973—1976.

№ 91. 1. ... $\Phi d4+$ 2. $Cd3$ (2. Кр : $c1$ $Cc3+$) $Cc3+$ 3. Кр : $e2$ $\Phi e3+!$ 4. К : $e3$ $Kd4 \times$ (3 очка). Забрикін — Усачов, 1974.

- № 92. 1. Th8+!! Kp:h8 (1. ... C:h8 2. Ф:g6+ Cg7 3. Ф:f7+ Kph7 4. Th1+) 2. C:f7 (3 очка). Чорні здалися (2. ... Kh5 3. Ф:g6). Реман — Беккер, 1975.
- № 93. 1. ... Kh3+! (1 очко). Білі здалися (2. gh Tg7+ 3. Kph1 Tf1×). Валлінгер — Герц, за листуванням, 1978.
- № 94. 1. ... Tf2 2. Фg1 Tb2! 3. Фf1 Ф:g2+! (2 очка). Білі здалися (4. Ф:g2 T:b1+ 5. Kph2 Ce5+). Уйтелкі — Ліберт, 1976.
- № 95. 1. ... Kh3+ 2. Kpf1 Cg2+! 3. Kp:g2 (3. Кре2? Ф:e5+, і чорні виграють) Та2+ 4. Kph1 (4. Kp:h3? Фс8+; або 4. Kpf3? Kg5+) Kf2+ 5. Kpg1 Kh3+ (4 очка). Нічия. Будович — Косиков, 1979.
- № 96. 1. gh+ Kp:h7 2. Фg6+! K:g6 3. hg+ Kpg8 4. Th8× (2 очка). Фреберг — Дахлін, 1976.
- № 97. 1. ... Фh2+ 2. Kpf1 Ке3+! 3. Ф:e3 Ch3 (3 очка). Лінд — Брингсе, за листуванням, 1974.
- № 98. 1. T:e6! Чорні здалися (1. ... Ф:b4 2. Tf6× (1 очко). Вейгель — Хачернгерм, за листуванням, 1978.
- № 99. 1. K:d6! Ф:d6 2. Кс4 Фd8 3. d6+ Кре6 4. Фd3! і від 5. Фd5+! K:d5 6. ed мат, захисту немає (3 очка). Чорні здалися. Шюсслер — Пахль, 1975.
- № 100. 1. Фа7+ Крс7 2. Ф:b7+! Kp:b7 3. Tda3! (2 очка). Чорні здалися. Бейзер — Шребер, за листуванням, 1978.
- № 101. 1. ... T:h2! 2. K:h2 Kg3+! 3. Ф:g3 (3. Kpg1 Ф:h2+! 4. Kp:h2 Th4+ 5. Kpg1 Th1×) T:g3 (2 очка) і чорні виграють. У партії Туменок — Косиков (1977) після 4. Kpg1 Фg6 5. C:f4 T:g2+ 6. Kpf1 (6. Kph1 Tf2 7. Tg1 Фе4+) Tg1+ 7. Kpf2 Фg2+ білі здалися (8. Кре3 Ке7!).
- № 102. 1. Th7 Cf6 2. Th8+! (2 очка). Чорні здалися. Натхе — Скріба, за листуванням, 1977.
- № 103. 1. ... Ф:c3? програє (треба було робити нічию — 1. ... Фf2+ 2. Kph1 Фf1+) 2. T:f6+! Ф:f6 3. K:f6 а3 4. Ке8! (3 очка). Чорні здалися. Понатер — Діель, за листуванням, 1972—1975.
- № 104. 1. ... Фс7+! 2. Ф:c7 (2. Kpg2 Ф:c4 3. T:e8+ Kph7 4. а8Ф Фс2+ і чорні виграють) T:e2+ 3. Kpg3 Td3+ 4. Kpf4 g5+ (3 очка). Білі здалися. Вейд — Дюкштейн, 1971.
- № 105. 1. ... C:c4? погано через 2. C:c4 T:c4 3. T:f6! C:e5 4. Tff2 і білі виграють (4 очка). Герц — Баумгарт, за листуванням, 1972—1975.
- № 106. 1. Tg7+! (2 очка). Чорні здалися (1. ... C:g7 2. f7+ Kph8 3. Те8+ або 2. ... Kpf8 3. C:d6+). Долгих — Гілесетдінов, за листуванням, 1978.

№ 107. 1. Kf6+!! (2 очка). Чорні здалися. 1. ... gf2. Ф : e6+ fe 3. Ch5X або 1. ... К : f6 2. Td8X. Богда — Ферейра, 1976.

№ 108. 1. С : e5+! Ф : e5 2. Ф : h8+! Кр : h8 3. К : f7+ (1 очко) і білі виграють. В. Журавльов — Войткевич, 1980.

№ 109. 1. ... Tg2+! 2. Кр : g2 Ch3+! 3. Кр : h3 (3. Kph2 Cf4+) Фf1+ 4. Kph2 Cf4X (3 очка). Кафеллі — Віллєтс, 1977.

№ 110. 1. ... Фg1+! 2. Кр : g1 Cc5+ (1 очко). Білі здалися. Яхр — Верк, 1979.

№ 111. 1. ... Фc3! 2. Т : c3 (2. Td1 a5! цугцванг) bc 3. Ф : c3 d2+ 4. Kpb2 d 1K+! (4 очка). Унглауб — Матерн, 1980.

№ 112. 1. cb? помилково з огляду на 1. ... Kb3+! 2. ab (2. Kpb1 Т : a2! 3. Кр : a2 Ф : c2 3. c3 Т : b2+!) Фc3!! (4 очка). Білі здалися. Ставенхаген — Херек, за листуванням, 1979.

№ 113. 1. b4! приводить до матеріальної переваги білих: 1. ... С : b4 2. ab Т : c2 3. ba Т : e2 4. Kd4! Td2 5. Ce7! Tc8 6. Cb4 Т : d4 (6. ... Td3 7. Kb2) 7. ed (5 очок). Малих — Медіна, 1971.

№ 114. 1. Kc8! (2 очка). Чорні здалися. Косиков — Шер, 1976.

№ 115. 1. ... Tc1! 2. Кр : a2 Tc8! 3. Cb6 (3. Ca5 Ta8) Ta8+ 4. Kpb3 Tb8 (3 очка). Медіна — Ульянов, 1979.

№ 116. Хід 1. ... d4? програє (після 1. ... Tf2+ 2. Kpg4 Tc2 3. Kpf3 або 1. ... e2 2. Tc6+ Kpf5 3. Tf7+ Кре5 4. Т : c5! e1K+ 5. Kpg4 Т : c5 6. Te7+ Kpf6 7. Т : e1 партія повинна була завершитися внічию) 2. Кре4! e2 3. Tc6+ Kpg5 4. Tg7+ Kph5 5. Kpf5! (2 очка). Чорні здалися. Косиков — Фокін, 1980.

№ 117. 1. Kpf6! (до нічної вело 1. Kpf7 d3) d3 2. e6 d2 3. Tg7+ Kph8 4. Tg8+ Kph7 5. e7 d1Ф 6. Th8+!. Чорні здалися (6. ... Кр : h8 7. e8Ф+ Kph7 8. Фg6+ Kph8 9. Фg7X) — 3 очка. Інков — Дончев, 1979.

№ 118. 1. С : h7+! Кр : h7 2. Т : d6 С : d6 3. Th4+ Kpg8 4. Th8+!. Чорні здалися (4. ... Кр : h8 5. Фh6+ Kpg8 6. Ф : g7X) — 3 очка. Захаров — Черепков, 1979.

№ 119. 1. К : d7 С : d7 2. Т : d7! (2 очка), і білі виграють. Косиков — Швиденко, 1977.

№ 120. 1. Ф : d7+!. Чорні здалися (1. ... Кр : d7 2. Cf5+ Кре8 3. Tc8+ Кре7 4. Tc7+ Kpd8 5. Td7+ Кре8 6. gfX або 4. ... Кре8 5. gf+ Kpd8 6. Td7+ Крс8 7. Tc1+ Kpb8 8. Ca7+ Кра8 9. Tc8X) --- 3 очка. Перен'ї — Барцаї, 1979.

№ 121. 1. Ке7+ Kph8 2. Т : h6+! (2 очка). Чорні здалися (2. ... gh 3. Фf6+ Kph7 4. Ф : f7+ Kph8 5. Kg6×). Хартман — Клінг, за листуванням, 1973.

№ 122. 1. b3? погано, тому що буде 1. ... Ке4! 2. К : e4 (2. Сb2 К : c3 3. С : c3 К : f3+ 4. С : f3 С : c3 з виграшем фігури) К : f3+ 3. С : f3 С : a1 і чорні виграли якість (1 очко). Некрасов — Косиков, 1979.

№ 123. 1. Фе7+ Cf7 (1. ... Ф : e7 2. Т : e7+ Kpg8 3. d7, і білі виграють) 2. Ф : f6+!! (2 очка). Чорні здалися. Стін — Спаський, 1979.

№ 124. 1. Т : d7!! К : f4 2. Kg5! (2 очка). Чорні здалися. Ламберт — Барні, 1979.

№ 125. 1. Та7? програє через 1... Т : a7 2. С : a7 c2 3. Се3 Ch6! (3 очка). Білі здалися (4. С : h6 g5). Флюм — Флатач, за листуванням, 1967.

№ 126. 1. Фf7! (1 очко). Чорні здалися. Шмідт — Керске, за листуванням, 1966.

№ 127. 1. Т : d5! Ф : d5 (програє і 1... С : f6 2. ef і 3. Фh6+) 2. Ф : b4+ Фc5 3. Тc1! (2 очка). Чорні здалися. Глігорич — Любоевич, 1976.

№ 128. Правильно 1. Т : g4!, наприклад, 1. ... Ф : g4 2. Ф : a6! Ф : e4! 3. Фа5! Фd5 (не рятує і 3... b6 4. Фg5+) 4. Те8+! (5 очок), і білі виграють. Гавліковські — Олеярчук, 1963.

№ 129. 1. Kpg2! (до нічиєї вело 1. Tf1? Kh7 2. Tf5 Kg5 3. Т : e5 Kpg4 4. Те8 Kpf4 5. e5 Kpf5 і Ке6) Kpg4 2. Td6! Kh7 3. Kpf2 Kpf4 4. Th6! Kg5 5. Th4× (6 очок). А. Гурвич, етюд, 1958.

№ 130. 1. Kf6+ Kph8 2. Ке8!! Т : e8 (2. ... К : e8 3. Ф : f8×) 3. Фf6+ Kpg8 4. Фg7× (4 очка). Зільберштейн — Демент'єв, 1968.

№ 131. 1... К : d5? програє фігуру: 2. cd С : c3 3. Фd2!! (3 очка). Чорні здалися. Робач — Янса, 1974.

№ 132. 1. Се5!. Чорні здалися (1... Фd8 2. Ф : a8!) — 1 очко. Бріла — Бенфалві — Маркусі, за листуванням, 1966.

№ 133. 1. ... Фа4! Білі здалися (2. Т : a4 d1К+! 3. Кре2 К : e3 4. Т : c4 К : c4) — 4 очка. Виметал — Мостерт, за листуванням, 1966.

№ 134. 1. Те8! Фc7 2. Ф : g5+!! fg 3. Kh5× (3 очка). Ван ден Енден — Пращак, 1974.

№ 135. 1. Kg4+! hg 2. Се5+!! Кр : e5 3. Фd4× (4 очка). Мікена — Лебедев, 1941.

№ 136. 1. Th7+ Kpg8 2. Tcg7+ Kpf8. 3. Т : a7 Kpg8 4. Thg7+ Kph8 (4. ... Kpf8 5. Tgf7+! Т : f7 6. Фh8×) 5. Tgf7 (5 очок). Чорні здалися. Сабо — Дюкштейн, 1957.

№ 137. 1... С : d5? веде лише до нічиєї. 2. Cd3! Ф : d3 3. Фg7+! Кр : g7, пат (2 очка). Вагалінський — Падевський, 1979.

№ 138. 1. Kb6+ Крb8 2. Тс3! b1Ф 3. Kd7+ Кра7 4. Та3+ Крb7 5. Tb3+! Ф : b3 6. Кс5+ (6 очок), і білі виграють. Е. Сомов — Насімович, етюд, 1927.

№ 139. 1. С : e6+ С : e6 2. Т : e6! Кр : e6 3. Ф : h6!! (4 очка). Чорні здалися (3. ... Т : h6 4. Kg5×; 3. ... Крf7 4. e6+). І. Зайцев — Бонч-Осмоловський, 1970.

№ 140. 1. Ca3! b6 2. Kg5! (2 очка). Чорні здалися. Свешніков — Горчаков, 1973.

№ 141. 1. Ca5! Т6b7 2. Cd2! С : d2 3. Т : a6 Фd8 4. Ф : d2 Т : b3 5. Т : b3 Т : b3 6. h3 (6 очок). Хоча проведена операція не дала білим матеріальної переваги, позиційна перевага стала вирішальною. В партії Косиков — Бутурін (1979) після 6. ... Tb7 7. d6 Кpg7 8. Фd5 Фd7 9. Ф : c5 Tb1+ 10. Kph2 Kph6 11. Та7 Фf5 12. Фе3+ чорні здалися.

№ 142. 1. ... Т : d2! 2. Т : d2 Та8 3. Tb2 Та1+ 4. Крf2 Cd4+ 5. Кpg2 Tg1× (3 очка). Сахаров — Шияновський, 1963.

№ 143. 1... a5! 2. ba (2. Та1 a4! 3. b5 Т : b5 з наступним h2+!, і чорні виграють) h2+ (4 очка). Білі здалися (3. Кр : h2 Tb8 і від Th8 і Th1× захисту немає). Летел'єр — Смыслов, 1967.

№ 144. 1. Td8+ Кpg7 2. h6+ Крf6 3. Td6+! Ф : d6 4. Cg5+ Кре5 5. Cf4+ Крf6! 6. e5+ ! (5... С : d6?? — пат) Ф : e5 7. Cg5× (5 очок). В. Каландадзе, етюд, 1966.

№ 145. 1. ... Т : c6! 2. b7 Тc1+ 3. Кре2 Ce4!! 4. Tb2 (4. b8Ф Te1×) С : b7 (6 очок). В партії Кузьмин — Хеннінгс (1971) після 5. Т : b7 fe 6. f5 Ch4 білі здалися.

№ 146. 1. Ф : e7+! Ф : e7 (1. ... Кр : e7 2. Cg5×) 2. Сb6+ (2 очка). Чорні здалися. Хехт — Мартінсон, 1971.

№ 147. 1. ... Ch6! 2. Ф : h6 Фf2+ 3. Kg2 Kel 4. b4 Kf3+ 5. Kph1 Фg1× (2 очка). Вінкель — Косиков, 1972.

№ 148. 1. Ке5! Tf8 2. Ф : g6! (3 очка). Чорні здалися (2. ... С : f6 3. Ф : h6+ Кpg8 4. Ф : f6 і білі виграють). Пургін — Рибкін, 1974.

№ 149. 1. Кс6! Фс7 2. Ф : e6+!! (1 очко). Чорні здалися (2. ... fe 3. Cg6×). Перені — Еперт, 1974.

№ 150. 1. Kf5+ Крс6 2. Td1! Ф : d1 3. Сb4!! Крд5 (3. ... Фс2 4. Ке7×; 3. ... Фе2 4. Kd4+) 4. Ке3+, і білі виграють (6 очок). Д. Петров, етюд, 1948.

№ 151. 1. dc!! Т : d1 2. cb+ Крb8 3. Т : d1 c6 4. С : c6 Крс7 5. Td7+! Кр : c6 6. b8K×! (5 очок). Рунан — Шмідт, 1973.

№ 152. 1. ... Сс4+ 2. Крf2 Се2!! (цугцванг) 3. Кр : е2 Крг2 (2 очка) і чорні виграють. Романов — Чукаєв, 1974.

№ 153. 1. Фа8+ Крг7 2. Сd4+ е5 (2. ... Крh6 3. Фf8+ Крh5 4. g4×) 3. К : е5! с5 (3. ... К : е5 4. С : е5+ Ф : е5 5. Фf8×) 4. К : f7+!. Чорні здалися (4. ... cd 5. Фh8×) — 3 очка. Косиков — Шабанов, 1977.

№ 154. 1. Фd6!! (2 очка). Чорні здалися. Адамс — Ендре, за листуванням, 1969.

№ 155. 1. Кг5! Сс5 (програє 1. ... fg 2. Т : d5! ed 3. Фе6+ Тf7 4. С : d5) 2. Т : d5! ed 3. С : d5+! (3 очка). Чорні здалися. Гофштейн — Косиков, 1975.

№ 156. 1. С : d6? погано: 1. ... Кf4 2. К : f4 С : f4 3. Тad1 С : d6 4. Ф : d6 Т : g2+! 5. Кр : g2 Фg4+ (3 очка). Білі здалися. Кіцлінк — Громада, за листуванням, 1974.

№ 157. 1. С : g7! Т : g7 2. Ф : е6+ Крh8 3. Ф : d7!! (4 очка). Чорні здалися. Суснієга — Акведа, 1976.

№ 158. 1. Ф : d6!! Ф : d6 2. Сс4+ Тf7 3. С : f7+ Крf8 4. Сс5 і білі виграють (3 очка). Адор'ян — Фюллер, 1975.

№ 159. 1. Кг5+!. Чорні здалися (1. ... hg 2. Фg8+ Крh6 3. Т : е7 Ф : е7 4. Фh8+ Фh7 5. Фf6 і Th8 (3 очка). Местель — Балл, 1975.

№ 160. 1. Се4! (2 очка). Чорні здалися 1. ... С : f1 2. Th5+ Крг8 3. Т h4 Фd7 4. Ch7+ Крh8 5. Cf5+. Май — Кірвалд, за листуванням, 1976.

ЗМІСТ

<i>Замість передмови</i>	3
I. Самовчитель розв'язання комбінацій	13
<i>Загальні комбінаційні мотиви. Матова сітка</i>	13
Заняття 1. Активність і пасивність фігур. Критичний пункт	13
Заняття 2. Матова сітка. Заманювання короля в центр дошки. «Підриваючі жертви»	17
Заняття 3. Матова сітка (продовження). Мат на краю дошки	21
Заняття 4. Матова сітка (продовження). «Здавлений мат». «Еполетний мат»	25
Заняття 5. Матова сітка (закінчення). Матові конструкції з участю легких фігур	28
<i>Незахищеність фігури. Перевантаження</i>	32
Заняття 6. Незахищена фігура	32
Заняття 7. Перевантаження фігури	36
Заняття 8. Перевантаження лінії, діагоналі, поля	38
<i>Геометричні мотиви. Прохідний пішак</i>	41
Заняття 9. Положення фігур на одній лінії	42
Заняття 10. Конева «вилка»	44
Заняття 11. Далеко просунутий пішак	47
<i>«Рентгенівська» дія фігур</i>	52
Заняття 12. «Рентген»	53
Заняття 13. Зв'язування	56
Заняття 14. Розв'язування	58
<i>Комбінаційні мотиви в ендшпілі</i>	61
Заняття 15. Матова сітка	62
Заняття 16. Прохідний пішак	64
Заняття 17. Патові мотиви	66
Заняття 18. «Побудова фортеці»	70
<i>Інші види комбінаційних мотивів</i>	72
Заняття 19. Положення фігур під взаємним нападом	72
Заняття 20. Обмежена рухливість фігури	74
<i>Розв'язання завдань</i>	77
II. Шаховий задачник	80
Завдання	82
Відповіді	108

Косиков О. І.

К71 Комбінації в шахах.— К. : Здоров'я, 1983.— 120 с., іл., 2,68 арк. іл.

У книжці проаналізовано роль комбінація на всіх стадіях шахової партії, дано пояснення щодо знаходження і розрахунку комбінацій.

К $\frac{4202000000-132}{M209(04)-83}$ 156.83

75.581

40 к.

