

ЭНДШПИЛЬ

«Конец – делу венец», – гласит пословица. А распространяя её смысл на игру в шахматы, можно сказать, что добиться сколько-нибудь значительных успехов в игре невозможно, если не научиться хорошо разыгрывать эндшпиль.

О НЕКОТОРЫХ ВАЖНЫХ ЕНДШПИЛЬНЫХ ЗАКОНОМЕРНОСТЯХ

1) Пешки – душа шахмат

В 1749 году Филидор – родоначальник теории шахмат выпускает книгу под названием «Анализ шахматной игры».

«Моё главное намерение, – писал Филидор в предисловии, – предложить новшество, а именно – игру пешек. *Пешки – душа шахмат; только они создают атаку и защиту, от их хорошего или плохого расположения целиком зависит победа или поражение*».

Особенно возрастает роль пешек в эндшпиле. Если в миттельшпиле стремятся к достижению материального перевеса и атаке на короля, то в эндшпиле главной задачей становится провести одну из пешек в ферзи.

Пешечные окончания только на первый взгляд кажутся простыми. На самом деле игра пешками содержит многочисленные тонкости. В позиции на диаграмме 1 у белых лучше: фигуры расположены активнее, пешечный перевес на ферзевом фланге. Последнее обстоятельство выглядит настолько привлекательным, что Смыслов решает перевести игру в пешечный эндшпиль, рассчитывая образовать отдалённую проходную. В распоряжении белых был и другой заманчивый путь, связанный с маршрутом короля на ферзевый фланг (Kf3-e4-d3-c4-b5) для атаки слабой пешки b6.

№1. Смыслов – Аверкин, 1979



Ход белых

1.L:e7 K:e7 2.Sd5+ Kd6 3.S:c7 T:c7
4.T:c7+ K:c7 5.Ke4 Kd6 6.a4. *Создавать проходную надо пешкой-кандидатом.* После 6.b4? чёрные фиксировали пешку a3 ходом 6...b5. 6...f5+ 7.Kd3 Kc5 8.Kc3 g5! Активный план защиты: при случае чёрные могут организовать прорыв на королевском фланге. 9.b4+ Kd5 10.Kd3 g4 11.Kc3 Kd6!

Дальнейшее движение пешек создавало бреши для вторжения белого короля. Например, 11...f4 12.a5 b:a5 13.b:a5 e4 14.g:f4 e3 15.Kd3! (15.f:e5?? h4!). 12.Kc4 Kc6 13.a5 b5+!. Продолжение активного плана обороны. Чёрный король будет находиться в квадрате пешки a5 и в то же время поддерживать свою пешку e5. 14.Kd3 Kd6 15.Ke2 Kc6 16.Kf1 Kd6 17.Kg2 Kc6 18.f3 Kd6 19.f:g4 h:g4 20.h4 g:h3 21.K:h3 Kd5 22.g4 f:g4 23.K:g4 Kc6 24.Kf3 Kd5 25.Ke3 Kc6 26.Ke4 Kd6. Согласились на ничью, т.к. после 27.Kf5 Kd5 пешка «e» получает зелёный свет. Чёткой защитой чёрным удалось спасти позицию, выглядевшую довольно опасной.

Итак, в игре пешками очень много нюансов. Поэтому следует хорошо усвоить основные принципы пешечного эндшпиля.

Grundsätze der Bauern-Endspiele

(основные принципы пешечного эндшпиля)

I. Opposition (оппозиция)



Gewinn – выигрыш
1.Ke6 Ke8, 2.d6 Kd8, 3.d7

II. Quadrat (квадрат)



Remis – ничья
1.Ke5 (квадрат a5-a1-e1-e5)

III. Enternter Durchgangsbauer (отдалённая проходная)



Gewinn – выигрыш
1.a4 Kd5, 2.b5 a:b5, 3.a:b5 Kc5, 4.K:e4 K:b5, 5.Kf5; 2... a5, 3.b6 Kc6, 4.K:e4 K:b6, 5.Kd5

IV. Geschützter Durchgangsbauer (защищённая проходная)



Gewinn – выигрыш
1.a4 Ke5, 2.a:b5 c:b5, 3.c4 b:c4, 4.K:c4

V. Durchbruch (прорыв)



Gewinn – выигрыш
1.b6 a:b6, 2.c6; 1... c:b6, 2.a6

VI. Patt (пат)



Remis – ничья
1.a5 b5, 2.a6 Kd5, 3.Kb4 Kc6, 4.Ka5 Kc5

VII. Hindernis (преграда)

Gewinn – выигрыш

1.f:g6 Kc6, 2.Kc4 und schwarzer König geht Quadrat aus – и чёрный король выходит из квадрата т.к. поле e7 занято

VIII. Zugzwang (цугцванг)

Gewinn – выигрыш

1.Kg1! Ka7, 2.b8D+ K:b8, 3.a6! f3, 4.Kf2 h3, 5.Kg3

IX. Rundbauer (крайняя пешка)

Remis – ничья

1.h5 Kf6, 2.Kh7 Kf7, 3.h6 Kf8, 4.Kg6 Kg8, 5.Kf6 Kh7, 6.Ke5 K:h6, 7.Kd5 Kg6, 8.Kc5 Kf6, 9.Kb5 Ke6, 10.K:a5 Kd7 und Schwarzen zur Zeit kommen am c8 (и чёрные успевают на c8)

X. Verdrängung (оттеснение)

Gewinn – выигрыш

1.Ke6 Kc3, 2.Kd5! Kb4, 3.Kc6 Kc4, 4.Kb7 Kc5, 5.K:a7 Kc6, 6.Kb8; aber 2.Kd6? Kd4, 3.Kc6 Ke5, 4.Kb7 Kd6, 5.K:a7 Kc7 Remis

XI. Dreieck (треугольник)

Gewinn – выигрыш

1.Kd4! Kd8, 2.Kc4! Kc8, 3.Kd5 (передача хода чёрным) 3...Kd8, 4.Kd6 Kc8, 5.c7

XII. Raum (пространство)

Gewinn – выигрыш

1.Kg6! Ka8, 2.Kf5 h5, 3.Ke6 h4, 4.Kd7 Kb7, 5.a8D+ K:a8, 6.Kc7

XIII. Sperre (фиксация)

Gewinn – выигрыш

1.g4! Weißen einnähen übrige Schwarzbauern, weil Schwarzen zum Bauer a5 beschmieden, – т.к. чёрный король прикован к пешке a5, белые забирают остальные пешки.

XIV. Umweg (обход)

Remis – ничья

1.Kb7 a5, 2.Kc6 a4, 3.Kd5 a3 (3... Kb2, 4.Kc4 K:a2, 5.Kc3) 4.Ke4 Kb2, 5.Kd3 K:a2, 6.Kc2

XV. Doppeldravage (двойная угроза)

Remis – ничья

1.Kg7 h4, 2.Kf6 h3, 3.Ke7 Kb6, 4.Kd7.
2 ... Kb6, 3.Ke5 K:c6, 4.Kf4.
1 ... Kb6, 2.Kf6 h4, 3.Ke5 h3, 4.Kd6 h2, 5.c7

XVI. Ueberreissung (подрыв)

Gewinn – выигрыш

1.h5! (с выигрышем пешек f5 и e4)

XVII. Beweglichkeit für der Bauers (подвижность пешек)

Gewinn – выигрыш

1.h4 Kf5, 2.Ka5 Kg6, 3.f4! (иначе 3...Kh5) 3...Kh5, 4.f5! Kh6, 5.K:a6 Kg7, 6.h5! Kf6, 7.h6! Kf7, 8.Kb6 Kf6 9.Kc6 Kf7, 10.Kd7 Kf6, 11.h7 Kg7, 12.Ke7

XVIII. Ersatztempo (запасной темп)

Gewinn – выигрыш

1.Kd2 Kd8, 2.Ke3 Ke7, 3.Ke4 Ke6. Чёрные заняли оппозицию, но у белых есть запасной ход пешкой 4.e3! Kd6, 5.Kf5. При пешке на e3 в исходной позиции – ничья.

Для облегчения рекомендую запомнить несколько несложных правил.

а) Король с пешкой против короля

1. Ладейная пешка не выигрывает, если неприятельский король успевае
попасть в угол перед ней или *может запереть короля сильнейшей стороны*
в углу.

2. Прочие пешки выигрывают с помощью короля,
– *если собственный король занимает с оппозицией поле перед пешкой*
(при пешке на 5-й горизонтали к выигрышу ведёт, если даже король становится
перед пешкой без оппозиции);

– *если собственный король находится впереди пешки на 2 (или более)*
поля;

– *если пешка, поддерживаемая королём, становится на предпоследнюю*
горизонталь без шаха, и не проходит, если становится с шахом.

3. Наилучший способ защиты – *занимать королём оппозицию по*
отношению к королю сильнейшей стороны. Если этого нельзя сделать сразу,
то надо маневрировать таким образом, чтобы при случае иметь возможность
занять оппозицию.

б) Король и две пешки против короля

1. Сдвоенные пешки, защищённые королём, выигрывают (за исключением
ладейной пешки, когда король противника попадает в угол или держит взаперти
короля противника).

Совет – не следует никогда спешить с движением задней пешки.

2. Связанные пешки взаимно защищают друг друга, пока король не
приблизится, после чего одна из пешек проходит в ферзи.

3. Разъединённые пешки обычно ещё сильнее, чем связанные, т.к. иногда
могут выиграть даже без помощи короля;

– *разъединённые пешки взаимно защищены, если находятся на одной*
горизонтали. В тот момент, когда король нападает на одну из пешек, другая
продвигается вперёд (диаграмма XVII);

– *отрыв одной пешки может иногда явиться причиной проигрыша*
пешки;

– *чем больше пешки отдалены одна от другой, тем они сильнее.*

– «Закон Шерона» (правило семи): *«Две разъединённые пешки могут*
пройти в ферзи без помощи короля, если сумма числа клеток,
разъединяющих пешки, и цифра ряда (считая от своего короля), на котором
они стоят, равна и более семи».

Теперь остановимся подробнее на применении некоторых принципов
пешечных окончаний.

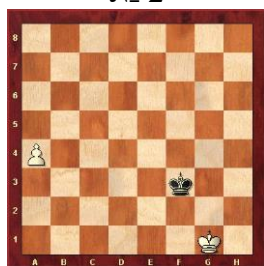
Как провести пешку в ферзи.

Основной метод оказания помощи проходной пешке – это оттеснение своим
королём короля противника от вертикали, по которой пешка движется в ферзи, и,
главным образом, от поля превращения. Но нередки позиции, в которых король
удалён от своей пешки. Здесь часто приходится решать вопрос – может ли король
слабейшей стороны задержать её.

Квадрат.

Как быстро ответить на этот вопрос в позиции на диагр. 2? Чтобы облегчить себе расчёт пользуются «правилом квадрата». Мысленно строится квадрат, который «привязывается» к проходной пешке. Для этого нужно сосчитать, сколько полей осталось пройти пешке до поля превращения. Например, для белой пешки a4 таких полей четыре (a5, a6, a7, a8). Затем столько же полей надо отсчитать по горизонтали от пешки в направлении короля слабейшей стороны и запомнить последнее отсчитанное поле (e4). Искомый квадрат пешки a4 ограничен рядами полей a4-a8, a8-e8, e8-e4, e4-a4 включительно. Надо иметь ввиду, что величина квадрата всё время уменьшается по мере продвижения пешки «в ферзи».

№ 2



№ 3



Суть «правила квадрата»: *если король слабейшей стороны находится в квадрате пешки или при своём ходе может войти в квадрат пешки, то король сможет задержать эту пешку.*

Поэтому в позиции 2 чёрные, играя 1...Ке4 обеспечивают себе ничью. При ходе белых чёрные терпят поражение.

Для пешки, стоящей в первоначальной позиции, квадрат строится несколько иначе потому, что она может продвинуться сразу на два поля вперёд. Мысленно пешка передвигается на одно поле вперёд, и уже после этого строится её квадрат; в противном случае можно ошибиться в расчётах. Следовательно, в позиции 3 квадратом пешки a2 будет квадрат a3-a8-f8-f3. После хода 1.a4 ничья здесь достигается чёрными только ходом 1...e4.

«Правило квадрата» полезно учитывать в окончаниях и с другим соотношением фигур.

Если на кратчайшем маршруте короля слабейшей стороны к проходной пешке или к полю её превращения есть препятствие (или поле занято своей пешкой, или поле атаковано фигурой противника), то применять «правило квадрата» надо с учетом этого препятствия (диагр. 4).

№ 4.



Если белые не будут медлить с продвижением пешки h, то чёрный король не догоняет пешку h3, хотя входит в её квадрат ходом 1...Кс4 или ходом 1...Кс3. Это происходит потому, что поля d5 и e5 для чёрного короля недоступны.

Иногда полезно применить «правило квадрата», чтобы оценить последствия преобразования той или иной позиции в пешечный эндшпиль (диагр.5).

№ 5



Если белые сыграют **1.D:e6!**, то смогут добиться выигрыша, т.к. после **1...f:e6 2.Td1! T:d1 3.K:d1**, белый король окажется в квадрате любой пешки чёрных, а чёрный король не догонит пешку a3.

Иногда сильнейшая сторона может вынудить короля слабой стороны выйти из квадрата пешки (диагр. 6).

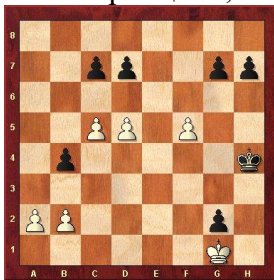
№ 6.



Если чёрные сыграют **1.Se3!**, то смогут добиться выигрыша, т.к. конь e3 будет держать под ударом поле g2 и после продвижения пешки **1...h2** белый король не сможет её догнать. Если белый король возьмёт коня, то окажется вне квадрата пешки h3 и не сможет помешать её превращению.

Следующий этюд (диагр.7) хорошо иллюстрирует борьбу за квадрат отдалённой проходной пешки.

№ 7. А. Троицкий, 1913



Выигрыш

Если белые сразу ринутся в ферзи – **1.a4?**, то они проигрывают: **1...Kg3 2.a5 h5 3.a6 h4 4.a7 h3 5.a8D h2#**.

Отсюда напрашивается предварительное **1.K:g2**, но такое прямолинейное решение ведёт лишь к ничьей. **1...Kg5! 2.a4 b:a3 3.b:a3 Kf6! 4.a4**. Или **4.d6 (4.Kg3 Ke5) 4...c:d6 5.a4 Ke7 6.a5 Kd8 7.e:d6 Kc8 8.Kg3 Kb7 9.Kf4 Ka6**, и белые проигрывают.

4...Ke7!! 5.Kg3. И **5.a5** ведёт к ничьей после **5...Kd8 6.Kg3 Kc8 7.Kf4 d6 8.c:d6! c:d6 9.Kg5 Kb7 10.f6 g:f6 11.K:f6 h5 12.Kg5 Ka6 13.K:h5 K:a5** и т.д., как в главном варианте.

5...Kd8 6.Kf4 d6 7.c:d6!. Плохо **7.c6? Kc8 8.Kg5 Kb8 9.f6 g:f6+ 10.K:f6 Ka7!! 11.Kf5 (или 11.Ke6 h5 12.Kd7 Kb8! 13.a5 h4 —) 11...h5! 12.Kg5 Kb6 13.a5+ (если 13.K:h5, то 13...Kc5 и 14...K:d5) 13...K:a5 14.K:h5 Kb5 15.Kg5 Kc5 16.Kf5 K:d5**, и чёрные выигрывают.

7...c:d6 8.Kg5 Kc7 9.a5 Kb7 10.f6 g:f6+ 11.K:f6 h5 12.Kg5 Ka6 13.K:h5 K:a5 14.Kg5 Kb5 15.Kf5 Kc4!. В случае **15...Kc5?** Чёрные проигрывают – **16.Ke6!** и **17.K:d6**.

16.Ke4!. В свою очередь белые проигрывают после **16.Ke6? Kc5** и **17.K:d5**.

16...Kc5 17.Ke3! K:d5 18.Kd3! (оппозиция!) **18...Kc5 19.Kc3! d5 20.Kd3**, и возникло ничейное окончание.

Правильное решение связано с созданием препятствий на пути чёрного короля.

1.f6! g:f6 2.K:g2! Kg5 3.a4 b:a3 4.b:a3 Kf5. Пешка f6 – первый барьер на пути чёрного короля, исключая маршрут g5-f6-e7-d8.

5.a4!. Преждевременно было бы **5.d6? c:d6 6.a4 Ke6! 7.c6 (7.a5 Kd5) 7...d:c6 8.a5 Kd7**, и чёрные выигрывают.

5...Ke5 6.d6!!. Как раз вовремя! На пути преследователя вырастает новый барьер. Не годится перестановка ходов: **6.c6? d6!**, и чёрные задерживают пешку «а», уничтожая по пути пешки d5 и c6.

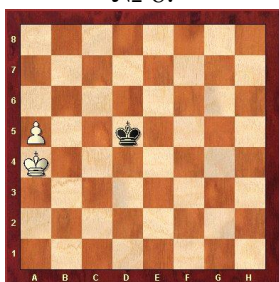
6...c:d6 7.c6!!. Только это заключительное пожертвование оправдывает все предыдущие жертвы.

7...d:c6 8.a5 Kd5 9.a6, и борьба за квадрат пешки «а» выиграна белыми. В дальнейшем ферзь и король белых легко расправляются с немногочисленной армией противника.

Подробный разбор этого замечательного этюда должен принести огромную пользу. Решение и анализ подобных примеров помогут вам выработать необходимые шахматисту навыки.

Теперь рассмотрим случаи, когда без помощи короля пешка пройти в ферзи не может. Разберём примеры.

№ 8.



В позиции **8** король чёрных находится в квадрате пешки, и поэтому ей самостоятельно не удастся добраться до поля превращения. Но помочь ей в этом может собственный король.

1.Kb5!. Не пуская чёрного короля к пешке. Такое противостояние королей в шахматной теории называется **оппозицией**. Это понятие следует хорошо усвоить, т.к. мы им будем часто пользоваться.

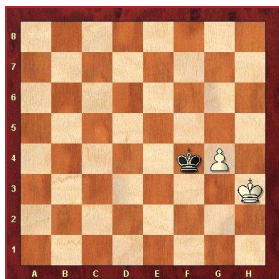
1...Kd6. приходится идти в обход к полю превращения.

2.Kb6!. вновь белый король становится в оппозицию и тем самым создаёт максимальные помехи на пути чёрного короля. **2.a6** вело к ничьей после **2...Kc7! 3.a7 Kb7**, и пешка гибнет, или **3.Kc5 Kb8 4.Kb6 Ka8**, и чёрный король успевает загородить дорогу пешке (см. пример **10**).

2...Kd7 3.a6 (или **3.Kb7**). Теперь уже пешку не удержать.

3...Kc8 4.a7 (чёрный король не получает доступа в квадрат пешки!) и **5.a8D**, с выигрышем.

№ 9.



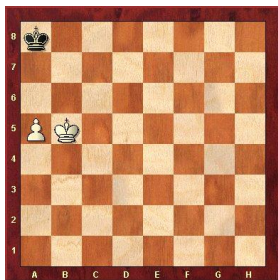
В этой позиции белые пешка и король совместными усилиями обеспечивают проход пешки в ферзи.

1.Kh4 Ke5. Чёрный король спешит к полю превращения.

2.Kg5! Ke6 3.Kg6. Прокладка пути! **3...Ke7 4.g5 Kf8 5.Kh7**, и «зелёный свет» пешке обеспечен: она в три хода достигает заветного поля g8.

Теперь поговорим подробнее о ладейных (крайних) пешках. Если король слабой стороны успел занять угол перед пешкой (см. пример **10**), то никакими усилиями не удастся провести ладейную пешку в ферзи, и партия должна закончиться ничейным исходом.

№ 10.



Например: 1) **1.a6 Ka7 2.Ка5 Ka8 3.Kb6 Kb8 4.a7+ Ka8 5.Ка6**, и чёрным пат;

2) **1.Ка6 Kb8 2.Kb6 Ka8 3.Kc7 Ka7 4.Kc6 Ка6** (или 4...Ka8, снова возвращаясь в угол), и пешка гибнет.

Пример **11** демонстрирует другой возможный способ борьбы с ладейной пешкой. Белому королю удалось самому прорваться в угол, но чёрный коллега с помощью оппозиции прижал его к краю доски и старается не выпустить.

№ 11.

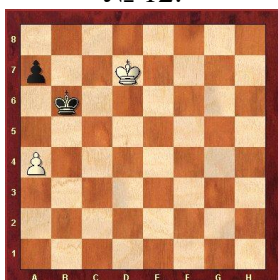


Это обстоятельство мешает королю сильнейшей стороны освободить дорогу своей пешке, не уступив угла противнику.

Например: **1.h5 Kf8** (можно и 1...Kf6 2.h6 Kf7, или 2.Kh6 Kf7, или 2.Kg8 Kg5) **2.h6** (2.Kg6 Kg8 3.h6 Kh8 4.h7, пат) **2...Kf7 3.Kh8 Kg6 4.h7 Kf7**, и белым пат.

Помня этот способ защиты, нередко можно спасти, казалось бы, безнадёжное положение.

№ 12.



Так, в примере **12** благодаря тому, что белому королю удаётся вовремя «припечатать к борту» чёрного коллегу, партия завершается вничью:

1). **1...Ka5 2.Kc6 K:a4 3.Kc5 a5** (3...Ka3 4.Kb5) **4.Kc4! Ka3 5.Kc3 a4 6.Kc2 Ka2 7.Kc1** и далее, как в примере **4**. Но чёрные могут избрать более хитрое продолжение: 2). **1...Kc5!**, и если белые ответят неосторожно **7.Kc7?**, то они проигрывают после **2...a5!**

3.Kd7 Kb4 4.Kc6 K:a4 5.Kc5 Kb3, и пешка оказывается вне сферы действия неприятельского короля.

К ничьей ведут лишь ходы **2.Ke6!** или **2.a5!**, после которых белому королю удаётся-таки занять боковую оппозицию и добиться ничьей (проверьте сами!).

Курьёзно закончилась партия между мастерами (диагр.**13**).

№ 13. Анцигин – Н.Журавлёв,
Лиепая, 1952



В цейтноте, желая упростить себе задачу, чёрные сыграли **1...Df3+??**, и противник... сдался. Оба противника не обратили внимания на то, что после **2.D:f3 g:f3** не обязательно играть **3.K:f3**.

Следует сыграть **3.Kf2!**, и чёрные не могут выиграть, т.к. их король не в состоянии выбраться из угла, а наличие пешки «f» не имеет значения.

Подобным же образом удаётся спастись белым и в примере **14**.

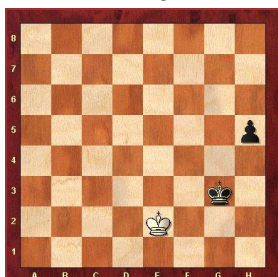
№ 14.



1.Kb3! a2 2.Kc2, и ничья; или
1...Kb1 2.K:a3 Kc2 3.Kb4, и белый король
 успеваеет уничтожить и вторую пешку.

Разберём положение на диаграмме **15** и отметим его характерные особенности, знание которых облегчает шахматисту производить оценку целого ряда подобных позиций.

№ 15.



Если ход чёрных, они играют **1...Kg2**, чем обеспечивают беспрепятственный проход пешки в ферзи. Этому содействует то обстоятельство, что сильнейшая сторона завладела очень важным пунктом – полем «g2», являющимся ключом всей позиции. Такие поля называются **ключевыми**, или **критическими**.

Владение этими полями определяет результат игры. У чёрных ладейных пешек – это поля **b2** и **g2**, у белых – **b7** и **g7**. В окончаниях «король с ладейной пешкой против короля» вся борьба и идёт вокруг этих главных пунктов.

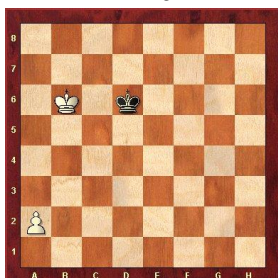
Слабейшая сторона, естественно, препятствует занятию противником ключевого поля.

Так, в примере **15** при ходе белых они играют **1.Kf1!** и добиваются ничьей: либо их король прорывается в угол, либо он прижимает неприятельского короля к краю доски, что, как мы уже знаем, так же гарантирует ничейный исход. Таким образом, для слабейшей стороны критическим пунктом является поле **f1** (**c1**, **c8**, **f8**). *Владеть данным пунктом – значит достигнуть ничьей.* У этого правила есть одно исключение: несмотря на владение этим полем слабейшая сторона проигрывает, если пешка успела пройти до предпоследнего ряда (см. пример **12**).

Познакомившись с понятием ключевого поля, нетрудно будет дать оценку почти любой позиции такого типа.

Если ход белых (диагр. **16**), то следует **1.a4 Kd7 2.Kb7!** (ключевое поле!) **2...Kd6 3.a5**, и пешка проходит в ферзи. Было бы преждевременно играть сразу **1.Kb7**, т.к. произошел бы отрыв передовых сил (король) от тылов (пешка), что, как и на войне, чревато неприятностями.

№ 16.



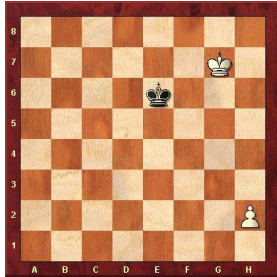
Противник вклинивается в образовавшуюся пустоту – **1...Kc5!** и ликвидирует отставший «тыловой обоз».

При ходе чёрных они пытаются прорваться к своему спасительному полю «c8» – **1...Kd7**, но тогда **2.Kb7 Kd6**, и белые успевают подтянуть «обоз» – **3.a4 Kc5 4.a5**, и пешка неуязвима.

Определите сами, не передвигая фигур, каков будет результат в примере **17** при ходе белых и при ходе чёрных.

На диаграмме **18** изображена одна из типичных позиций пешечного эндшпиля. На первый взгляд кажется, что дела белых довольно плачевны: пока они забирают отдалённую проходную пешку «g» противника, чёрный король устремляется к пешке a4 и, уничтожив её, обеспечивает проход в ферзи своей.

№ 17.



№ 18.



Ход белых

Возможно всё так и случилось бы, не зная мы, к какому полю должен стремиться король слабейшей стороны. Итак, **1.К:g5 Кс4 2.Кf4! Кb4 3.Ке3! К:a4 4.Кd2! Кb3 5.Кс1!**, и ключевое поле занято своевременно, а следовательно – ничья.

Представляет интерес и позиция, изображенная на диаграмме **19**.

№ 19.



При ходе белых следует **1.h5! Ка8 2.Кс6 Ка7 3.Кd6 К:a6 4.Ке6 Кb6 5.Кf6 Кс6 6.Кg6 Кd6 7.К:h6 Ке7 8.Кg7!**, и пешка через три хода становится ферзём.

Определите сами, каков будет результат при ходе чёрных. Изменится ли что-либо?

Все рассмотренные нами понятия и приёмы довольно просты. И, тем не менее, известны случаи, когда и сильные шахматисты пасовали перед создавшейся несложной ситуацией. Следующие примеры весьма поучительны.

№ 20. Шлаге – Ауэс,
Берлин, 1921



Ход белых

Партия закончилась банальной ничьей: **1.Ке6 Кс3 2.Кd6 Кd4 3.Кс6 Ке5 4.Кb7 Кd6 5.К:a7 Кс7** и т.д. Но если бы предводитель белых фигур вспомнил про геометрию шахматной доски (см. диагр. XIV), он бы избрал не столь прямолинейный маршрут для своего короля.

В простом варианте: **1.Ке6! Кс3 2.Кd5!**, и теперь чёрный король не успевает своевременно занять оппозицию на поле c7, т.к. белый коллега лишил его важного темпа. Парадоксы шахматной доски в действии!

Подобный же казус произошел в одной из партий чемпионата Москвы (диаграмма **21**)

№ 21.



Ход белых

Партия продолжалась **1.Кс7 Кd3 2.Кс6 Кс3 3.Кс5 а3 4.Кd5 Кb2 5.Кс4 К:a2 6.Кс3 Кb1**. Белые сдались, т.к. чёрная пешка проходит в ферзи.

В то же время, вспомнив о геометрии шахматной доски, белые могли сыграть точнее: **1.Кd7 Кd3 2.Ке6 Кс3 3.Кd5 Кb2 4.Кс4 а3 5.Кd3 К:a2 6.Кс2** и их король успевает занять ключевое поле. Ничья.

Таким образом, можно сделать вывод, что при проведении крайней пешки в ферзи ресурсы защищающейся стороны довольно значительны. А как будет обстоять дело, если пешка окажется не крайней? Сможет ли тогда сильнейшая сторона осуществить свой план? Пример 9 показал, что этого не трудно добиться в случае, когда защищающийся король не в состоянии преградить путь движущейся пешке. А что произойдёт, если он успеет встать на её вертикаль? С помощью следующих примеров постараемся дать ответ на этот вопрос.

Оппозиция.

Прежде всего обратимся к диаграмме 22. Перед нами основная (типичная) позиция эндшпиля «король с пешкой против короля». К подобной основной позиции рано или поздно приходят все окончания с некрайней пешкой.

№ 22.



Всего два хода осталось сделать пешке, чтобы стать ферзём. Главное же внимание обратим на положение королей: они противостоят друг другу, т.е. находятся **в оппозиции**. С этим термином мы уже встречались, но сегодня познакомимся с ним шире. При простой оппозиции короли отнимают друг у друга три промежуточных поля. И

король, вынужденный сделать ход, уступает противнику, как минимум, одно из этих полей. В такой момент говорят, что король **уступил оппозицию**, а другой король за ход до этой уступки **захватил оппозицию**.

Рассмотрим позицию 22 при ходе чёрных и при ходе белых.

В первом случае чёрным приходится играть **1...Kb8** (если **1...Kd8**, то **2.b7** и **3.b8D**), тогда **2.b7 Ka7 3.Kc7**, и чёрные король не может помешать появлению неприятельского ферзя.

Другая картина получается при ходе белых: **1.b7+ Kb8 2.Kb6** (иначе гибнет пешка), и пат! Попробуем схитрить: **1.Kc5 Kb7 2.Kb5 Kb8!** (единственный ход, дающий ничью) **3.Ka6 Ka8!** (чёрный король занимает оппозицию, проигрывает **3...Kc8?? 4.Ka7** и т.д.) **4.b7+ Kb8 5.Kb6**, пат; или **3.Kc6 Kc8** (в виде исключения здесь годится и **3...Ka8** – удостоверьтесь сами и дайте объяснение этому), и перед нами вновь позиция, изображённая на диаграмме 22, при ходе белых. Таким образом, и выжидательная тактика при внимательной защите со стороны слабой стороны даёт только ничью.

Теперь проверим, действительно ли **2...Kb8** – единственный ход, ведущий к ничьей. Допустим чёрные ответят **2...Kc8**, тогда белые сами занимают оппозицию – **3.Kc6** и выигрывают: **3...Kb8 4.b7 Ka7 5.Kc7** и **6.b8D**. Или **2...Ka8 3.Ka6** (белые владеют оппозицией) **Kb8 4.b7 Kc7 5.Ka7** и т.д.

В разобранных примерах очередь хода для обеих сторон оказалась невыгодной. Другими словами, кто владеет оппозицией, тот и достигает цели.

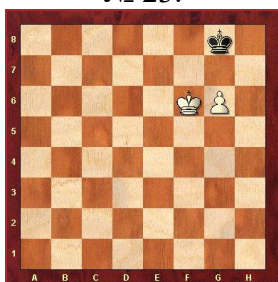
Сохранение оппозиции, а следовательно, сохранение инициативы и преимущества в некоторых случаях может быть достигнуто за счёт **выжидательного хода** пешкой. Тек, если бы на диаграмме 22 пешка стояла на **b5**, то белые при своём ходе, чтобы не упустить оппозицию избрали бы, естественно, ход **1.b6!**.

Для облегчения ориентировки в подобных окончаниях можно рекомендовать запомнить следующее несложное правило: **пешка проходит в ферзи, если она становится на предпоследнюю горизонталь без шаха, и не проходит, – если становится с шахом.**

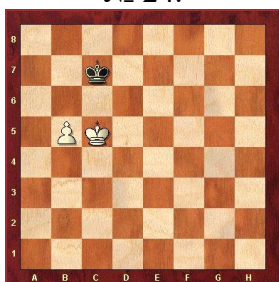
Пользуясь данными признаками, определите, как закончится борьба в позиции на диаграмме **23** при ходе белых и при ходе чёрных. Подтвердите анализом.

Сдвинем позицию диаграммы **22** на горизонталь ниже (см. диагр.**24**) и посмотрим, отразится ли на результате поединка такое изменение. Прежде всего отметим, что чёрный король здесь меньше стеснён в манёврах, и это обстоятельство накладывает свой отпечаток на дальнейшие события: оказывается, что в подобных позициях слабая сторона добивается ничьей независимо от того, чей ход.

№ 23.



№ 24.

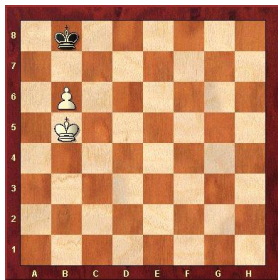


При ходе чёрных следует **1...Kb7!**. Всё остальное проигрывает: 1...Kd7 (8) 2.Kb6! Kc8 3.Ka7 и b5-b6-b7-b8D; 1...Kc8 2.Kc6 (оппозиция!) Kb8 3.Kb6! Ka8 4.Kc7 Ka7 5.b6+ и т.д. (см. предыдущий вариант). **2.b6 Kb8!**. Плохо 2...Kc8?? из-за 3.Kc6!, и белые выигрывают.

3.Kb4. Белые выжидают, может быть противник ошибётся. После 3.Kc6 Kc8 возникает уже знакомая позиция диаграммы **22** при ходе белых, а это значит – ничья.

3...Kb7 4.Kb5 Kb8! (см. диаграмму **25**).

№ 25.

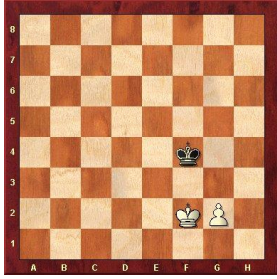


Только этот ход позволяет чёрному королю на следующем ходу занять оппозицию по необходимости по одну или по другую сторону от пешки. При других ответах оппозицию занимает белый король. **5.Ka6 Ka8!** или **5.Kc6 Kc8!**, с ничьей в обоих случаях. Также и после **2.Kb4** (вместо 2.b6) **2...Kb6 3.Ka4 Kb7 4.Ka5 Ka7** обход белого короля не приводит к успеху сильнейшей стороны.

При ходе белых: **1.b6+ Kb7 2.Kb5 Kb8! 3.Ka6 Ka8** или **3.Kc6 Kc8**, и перед нами знакомые ничейные ситуации. Также ничего не даёт и танец королей после 1.Kb4 Kb6 и т.д. А других путей к усилению позиции белых не существует.

Поставим пешку в начальное положение (см. диаграмму **26**). И в этом случае партия закончится вничью, если только слабая сторона будет стараться занимать королём одно из ближайших полей непосредственно перед пешкой или оппозицию, не позволяя при этом неприятельскому королю занять какое-либо поле впереди пешки.

№ 26.



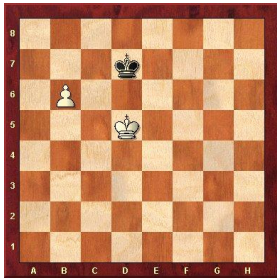
Например: **1.g3+** (при ходе чёрных к ничьей ведёт только **1...Kg4**) **1...Kg4 2.Kg2 Kg5**. Пока пешка не дошла до 6-й горизонтали, решающего значения не имеет, куда отступит чёрный король – на вертикаль «f», «g» или «h», однако уже вначале важно приучить себя к аккуратности даже в самых простых позициях; поэтому, чтобы в решающий момент нечаянно не напутать, лучше всего отступать по вертикали

пешки. **3.Kf3 Kf5 4.g4+ Kg5 5.Kg3 Kg6 6.Kh4 Kh6 7.g5+ Kg6 8.Kg4 Kg7 9.Kf5 Kf7 10.g6+ Kg7 11.Kg5 Kg8!** И белые, и чёрные стремятся получить в конце концов позицию, подобную изображенной на диаграмме **22**, но с ходом, естественно, противника. **12.Kh6 Kh8! 13.g7+ Kg8 14.Kg6**, пат.

Следуя этому правилу, слабейшая сторона всегда без труда добьётся ничьей. Таким образом, если король сильнейшей стороны расположен рядом с пешкой или сзади пешки, то обычно игра сводится к ничьей.

А сейчас разберём ещё один любопытный пример. В позиции на диаграмме **27** оба короля находятся в стороне от пешки. Чёрный король не успел ещё занять «ничейную зону» перед пешкой. Здесь белые выигрывают независимо от того, чей ход. Всё решает чудодейственная оппозиция.

№ 27.



Итак, при ходе белых: **1.Kc5 Kd8 2.Kd6!** (только к ничьей ведёт **2.Kc6? Kc8**) **2...Kc8 3.Kc6 Kb8 4.b7** (без шаха!), и далее по знакомым образцам.

Ничего не меняется и при ходе чёрных: **1...Kd8 2.Kd6!, 1...Kc8 2.Kc6, 1...Ke7 (8) 2.b7** и т.д.

Ключевые поля.

Рассматривая позицию диаграммы **15**, мы познакомились с понятием ключевого (критического) поля крайней проходной пешки, владение которым влияет на конечный результат шахматного сражения. Ключевые поля имеются и у некрайних проходных пешек. Только в отличие от крайних, каждая *некрайняя пешка имеет* не одно, а *три ключевых поля*. Так для пешки b2 – это поля a4, b4 и c4. Двигается пешка вперёд – движутся и её ключевые поля. Так, у пешки b4 ключевыми являются поля ab, b6 и c6. После перехода пешки через *серединную линию* доски у пешки становится *шесть ключевых полей*. Так, у пешки b5 ключевыми являются поля ab, b6, c6, a7, b7 и c7.

Для чего нужно знать шахматисту о наличии ключевых полей? Во-первых, потому, что идеей почти всех подобных пешечных окончаний является овладение такими очень важными полями; во-вторых, информация о ключевых полях значительно облегчает шахматисту производить оценку позиций в пешечных окончаниях и в большой мере облегчает расчет вариантов. Так, одно из главных правил пешечного эндшпиля гласит: **если король сильнейшей стороны овладел ключевым полем проходной пешки, то такая пешка проходит в ферзи даже при самой лучшей защите слабейшей стороны.**

Разберём пример, изображённый на диаграмме **28**. Если ход белых, то согласно правилу белому королю достаточно встать на одно из ключевых (читайте – волшебных!) полей, и пешке обеспечен проход в ферзи. Проверим.

№ 28.



1) **1.Kb6!** (оппозиция и здесь наш верный союзник!)
1...Ka8 (или **1...Kc8** **2.Ka7**, и пешке обеспечен проход до b8) **2.Kc7 Ka7 3.b6+ Ka6 4.b7** и **5.b8D**.

Сложнее, но также ведёт к выигрышу, второй путь.

2) **1.Kc6**. Только ничью даёт **1.b6? Kb7!**, и мы имеем случай из примера **25**.

1...Ka7!. Хитрый ход. Если **1...Ka8**, то **2.Kc7 Ka7 3.b6+** и

т.д. Или **1...Kc8 2.b6 Kb8 3.b7** (пешка вступает на седьмую горизонталь без шаха!) **3...Ka7 4.Kc7** и **5.b8D**.

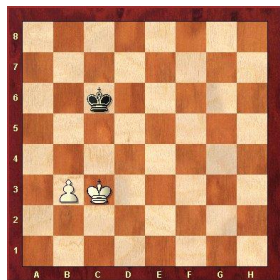
2.Kc7!. Бдительность необходима даже в теоретически выигранном положении: ошибочно **2.b6? Ka8!**, и как **3.Kc7**, так и **3.b7+** ведёт к пату.

2...Ka8 3.Kb6 Kb8 4.Ka6 Ka8(c8) 5.b6 Kb8 6.b7 (без шаха!) **Kc7 7.Ka7** и т.д.

Если в позиции на диаграмме **28** ход чёрных, тогда они с помощью хода **1...Kc7!** (либо **Kb7**) не позволяют неприятельскому королю занять ни одного из ключевых пунктов, и борьба, как мы знаем, заканчивается ничейным исходом (см. диагр. **15**).

В позиции на диаграмме **29** у пешки b3 ключевые поля a5,b5,c5. Белый король при своём ходе не может занять ни одного из этих важных полей, но он может начать борьбу с помощью оппозиции за овладение одним из ключевых полей. Во всяком случае, в этом заключается его ближайшая цель.

№ 29.



Итак, **1.Kc4!**. Если **1.Kb4?**, то чёрные сами овладевают оппозицией (**1...Kb6!**), и попытки белых пройти королём вперёд и провести за собой пешку напрасны: **2.Ka4 Ka6 3.b4**, и ничья.

1...Kb6 2.Kb4 Kc6 3.Ka5!. Ключевое поле занято!
3...Kb7 4.Kb5!. Прежде чем двигать пешку b3, необходимо завоевать для будущей пешки b4 новое ключевое поле.

Поторопись белые сразу с ходом **4.b4?**, и чёрные добиваются ничьей: **4...Ka7! 5.Kb5 Kb6 6.Kc5 Kc7** и т.д. **4...Kc7 5.Ka6!**. Занято ключевое поле как пешки b4, так и пешки b5!. **5...Kb8 6.b4 Ka8 7.b5 Kb8 8.Kb6!**. **8.b6??** давало лишь ничью. **8...Ka8 9.Kc7 Ka7 10.b6+** и т.д.

Познакомившись с правилом о ключевых полях и разобрав примеры **28** и **29**, вам будет легко найти верное продолжение и в позиции **30**.

№ 30.



А им будет только **1.Kc4!**, чтобы на **1...Kb6** занять оппозицию – **2.Kb4**, а затем и ключевое поле: **2...Ka6 3.Kc5** или **2...Kc6 3.Ka5**, или **2...Kb7 3.Kb5!**.

Для шахматистов, посвящённых в «тайны» ключевых полей и оппозиции, совершенно невероятной кажется следующая эндшпильная трагикомедия, случившаяся в открытом первенстве школьников Вюрцбурга (диагр.31).

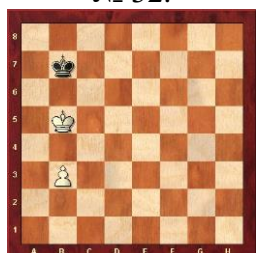
№ 31.



В этой позиции последовало: **1.g4?? Kh7 2.g5 Kg7 3.g6 Kh8?? 4.Kg5?? Kg7 5.Kf5 Kf8?? 6.Kf6** (наконец-то!) **6...Kg8 7.g7 Kh7**, и белые выиграли. Ясно, что хотя эти ребята вполне сносно играли, они, похоже, до того не слышали о таких «мудрённых» вещах, как оппозиция и ключевые поля. Предлагаем вам самим установить, как следовало играть в местах, отмеченных знаком вопроса (?).

Поучительна позиция, изображенная на диаграмме 32. белые при своём ходе не могут лишь силами короля заставить противника открыть им фронт. На помощь приходит знакомый уже нам приём – выигрыш темпа пешкой.

№ 32.



Последовало **1.b4** (темпоход!) **1...Kc7 2.Ka6** (фронт прорван!) **2...Kb8 3.Kb6**, и белые выигрывают.

Всё решил **резервный (запасной) ход пешкой**. Отсюда мораль: торопиться с её продвижением не следует.

Это доказывает и пример 33.

№ 33.



При своём ходе белые, не теряя времени, спешат к заветным полям f4, g4, h4.

1.Kf2 Kg7 2.Kg3 Kg6 3.Kg4, и ключ от победы в руках белого короля. Сыграй белые по дороге пешкой, например, **2.g3??**, и они лишат себя выигрыша: ключевые поля передвигаются «за горизонт» и становятся недостижимой мечтой белых.

Очень полезно запомнить метод выигрыша, применённый в примере 34. Король чёрных в квадрате пешки, так что её самостоятельное продвижение бессмысленно. Ключевые поля находятся на почтительном расстоянии от белого короля, и его прямолинейная попытка захватить одно из них не имеет успеха. Например, **1.Kd2 Kf7 2.Kd3 Ke7 3.Kd4 Kd6!**, и чёрный король блокирует белого коллегу. Решает своеобразный приём, нередко употребляемый в окончаниях – обход (обходной манёвр) белого короля, который устремляется к наиболее далёкому для неприятеля ключевому полю.

№ 34.



При этом следует обратить внимание на важный момент: маршрут белого короля не удлиняется (геометрия шахматной доски!).

Итак, **1.Kd2 Kf7 2.Kc3! Ke7 3.Kb4! Kd7 4.Kb5! Kc7 5.Kc5!**. Оппозиция завоёвана, и чёрным не избежать дальнейшего вторжения белого короля.

Для тех, кто хорошо усвоил предыдущие примеры, предлагаем разобрать более сложные случаи.

№ 35.

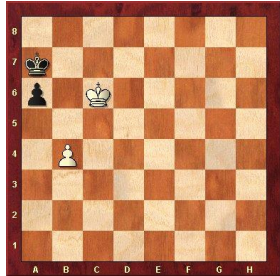


При решении примера **35** даже сильные шахматисты не всегда сразу указывают правильный путь, делая первый бросающийся в глаза ход $1...Kf3?$. В этом случае чёрные удерживают равновесие: $1...Kf5!$ $2.Ke3 Ke5$ $3.Kd3$ (не помогает выжидательный ход пешкой $3.c3 Kd5$ $4.Kd3 Kc5!$) $3...Kd5$ $4.Kc3 Kc5$ $5.Kb3 Kb5$ и т.д.

Не имеет смысла и движение пешки – $1.c4$, т.к. она легко задерживается чёрным королём. Правильным вступлением является только **$1.Kg3!$** , прежде всего завоёвывая оппозицию, а в дальнейшем обеспечивая себе и ключевой пункт: $1...Kf5$ $2.Kf3 Ke5$ $3.Ke3 Kd5$ $4.Kd3 Kc5$ $5.Kc3 Kb5$ $6.Kd4!$, и пешке обеспечен зелёный свет.

Следует запомнить приём, применённый чёрными для спасения казалось бы в безнадёжной для них позиции на диаграмме **36**.

№ 36. К. Сальвиоли, 1887



После **$1.Kc7 Ka8$** (ошибочно $1...a5?$ из-за $2.b5!$, и белая пешка в три хода становится ферзём: например, $2...a4$ $3.b6+ Ka6$ $4.b7 Kb5$ $5.b8D+ Kc4$ $6.Db2$ и т.д. или $4...a3$ $5.b8D a2$ $6.Db6\#$) **$2.Kb6$** , а теперь следует **$2...a5!$** . Ибо в случае $3.b:a5$ возникает ничейная позиция с ладьейной пешкой, у которой ключевое поле $b7$ недостижимо для белого короля. Если же $3.K:a5$, тогда

$3...Ka7!$ и белые не в состоянии отвоевать для своего короля ни одного ключевого поля. Наконец, парируется чёрными и третья попытка противника: **$3.b5!?$ $Kb8!$** ($3...a4?$ $4.Kc7$, и белые выигрывают) **$4.K:a5$** (иначе белые проигрывают!) **$4...Ka7$** ($b7$), с ничьей.

Подобную же идею защищающаяся сторона использует и в следующем примере (диагр. **37**).

№ 37. И. Рабинович



Чёрные грозят после $1...Kf5$ уничтожить белую пешку и одновременно завоевать ключевой пункт. В то же время белый король, находясь в глубоком тылу, не имеет возможности помочь гибнущему пехотинцу. Спасает белых от поражения героический поступок «солдата»: **$1.g6!! f:g6$** (после $1...f6$ или $1...f5$ белый король успевает организовать блокаду подходов путей

к ключевым полям чёрной пешки «f»). **$2.Ke2!$** (захватывая отдалённую оппозицию) **$2...Kf6$ $3.Kf2! Kg5$ $4.Kg3$** , и чёрному королю прорваться не удаётся. Обратите особое внимание на то, как отдалённая оппозиция переходит в обычную.

Какой вывод можно сделать из этого примера? После самопожертвования пешки произошло **перемещение ключевых полей** – поля $e5$, $f5$, $g6$ поменялись на поля $f4$, $g4$, $h4$. Защитить первую тройку белые не были в состоянии, а вот за вторую они смогли дать успешный бой. Очень поучительный приём.

Блестящим примером сочетания различных идей в пешечном эндшпиле является следующий этюд (диагр. **38**).

№ 38. И. Моравец, 1952



Ход белых

Вступительным ходом **1.Kf2!** белые грозят приблизиться к чёрной пешке и уничтожить её, обеспечивая одновременно проход своей в ферзи (не достигает цели $1.g3?$ Kd7 2.Kg2 Ke6 3.Kh3 Kf5 4.Kh4 Kg6) **1...h4!** **2.Kg1!!** (В обход! В случае $2.Kf3$ h3!! происходит либо перемещение ключевых полей, либо чёрный король успевает организовать оборону против пешки «g» – проверьте сами).

2...h3 3.g3! (ясно, что $3.g:h3?$ ведёт к ничьей; плохо и $3.g4?$, после чего чёрный король вовремя поспевает на поле g6) **3...Kd7 4.Kh2 Ke6 5.K:h3 Kf5 6.Kh4 Kg6 7.Kg4!**, и белый король проводит пешку за собой.

Любой из перечисленных приёмов пешечного эндшпиля можно встретить в практических окончаниях. Рассмотрим несколько примеров.

Если лишить белые пешки поддержки ладей, то они станут лёгкой добычей чёрного короля (диагр. 39).

№ 39. Барковский – Черепков, 1982



Ход чёрных

Чёрные принимают решение на переход в выигранный пешечный эндшпиль.

1...f1D+! **2.T:f1 T:f1 3.T:f1 h1D+!**
4.T:h1 T:h1 5.K:h1, и белые сдались, не дожидаясь хода $5...a5$.

Но переходить в пешечный эндшпиль следует осмотрительно. На диаграмме 40 пешечный эндшпиль выглядит ничейным...

№ 40. Свешников – Каспаров, 1979



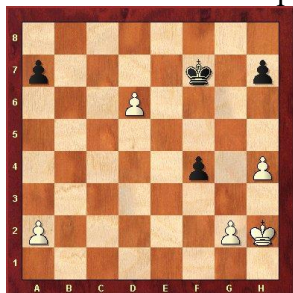
Ход белых

Белые сыграли **1.L:c5** (необходимо было защищаться в худшем слоновом эндшпилю), и после **1...K:c5 2.Kd3 Kb4!** **3.Kc2 Ka3 4.Kb1 a5 5.Ka1 a4 6.b:a4 K:a4!!** у чёрных оказался запасной темп, решивший исход партии. Последовало **7.Kb1 Ka3 8.Ka1 b4 9.Kb1 b3**. Белые сдались.

После $10.a:b3 K:b3$ $11.Kc1 Kc3$ $12.Kd1 Kd3$ $13.Ke1 Ke3$ $14.Kf1 Kf3$ они проигрывают все пешки. Необходимо отметить, что в случае $7.Kb2$ у чёрных был единственный ответ $7...b4!$, т.к. $7...Kb4$ $8.a3+ Ka4$ $9.Ka2 b4$ $10.a:b4 K:b4$ $11.Kb2$ оставляет за белыми 3-ю горизонталь, на которой находится пешка g3.

На диаграмме 41 позиция белых выиграна, но им надо обойти один подводный камень. Нельзя сразу $1.Kh3?$ из-за $1...h5!$, и чёрные блокируют крайнюю пешку. Например, $2.g4 f:g3$ $3.K:g3 Ke6$ $4.d7 K:d7$ $5.Kf4 Ke6$ $6.Kg5 Ke5$ $7.K:h5 Kf5$.

№ 41. Белявский – Фолсор, 1980



Ход белых

Белые сыграли точно. **1.h5! Ke6 2.Kh3 K:d6 3. Kg4 Ke5 4.Kg5 Ke4 5.Kf6 h6 (5...Ke3 6.Kf5 h6 7.Ke5!, но не 7.Kg6? из-за 7...Kf2 8.Kf5 Kg3 с ничьей). 6.a4 a5 7.Kg6.** Чёрные сдались.

2) Мат слоном и конём.

Мат слоном и конём по сути своей не сложен, но требует знания механизма взаимодействия короля, слона и коня.

В позиции на диаграмме **42** белые уже выполнили первую задачу – оттеснили короля из центра в угол. Так как мат слоном и конём возможен лишь в том случае, если король слабой стороны будет в углу цвета слона, то белые приступают ко второй задаче – силой приближают чёрного короля к полю a8.

№ 42



Ход белых

1.Sf7+ Kg8 2.Le4! Типичный приём выигрыша темпа. **2...Kf8 3.Lh7 Ke8 4.Se5!** Ещё один стандартный приём. Тем, кто не знает его, может показаться, что чёрный король убегает через поля d8, c7, b6. На самом деле ловушка захлопнется вовремя. **4...Kd8 (4...Kf8 5.Sd7+ Ke8 6.Ke6 Kd8 7.Kd6 Ke8 8.Lg6+ и т.д.).**

5.Ke6 Kc7 6.Sd7 Kc6 7.Ld3! Теперь чёрный король прочно заперт на ферзевом фланге. **7...Kc7 8.Le4 Kd8 9.Kd6 Ke8 10.Lg6+ Kd8 11.Lh5!** Снова выигрыш темпа. **11...Kc8 12.Sc5!** И опять знакомый манёвр коня. **12...Kd8 13.Sb7+ Kc8 14.Kc6 Kb8 15.Lg4 Ka7 16.Kc7 Ka6 17.Le2+ Ka7 18.Sd6!** А теперь белые приступают к решению третьей (основной) задачи – перегруппировке для нанесения заключительного удара. **18...Ka8 19.Lb5!** Темп! **19...Ka7 20.Sc8+ Ka8 21.Lc6#!**

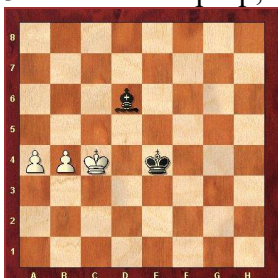
В реальном окончании рисунок матования может быть несколько другим; но основные моменты схемы: оттеснение короля в угол цвета слона, выигрыш темпа слоном, «треугольный» манёвр коня (Sg5-f7-e5-d7-c5-b7), перегруппировка перед заключительным ударом – остаются неизменными. Эту схему надо знать твёрдо.

3) Некоторые идеи легкофигурных окончаний.

– При единоборстве слона с пешками требуется знание основных теоретических позиций и типичных приёмов. Обычно слон легко останавливает одинокую пешку, осложняется задача, когда пешки сдвоенные.

Принцип распределения обязанностей

№ 43. М. Хеннебергер, 1916

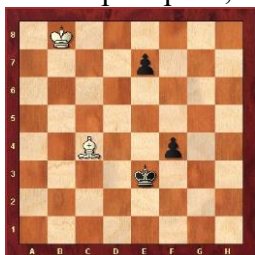


Ход чёрных.
Ничья

1...Lf4! 2.Kc5 Le3+ 3.Kc6 Kd4! 4.b5 Kc4 5.a5 (5.b6 Kb4 6.b7 La7) 5...Kb4 6.a6 Ka5. Белые могут играть по-другому, но это не повлияет на результат: 2.a5 Le3 3.b5 Ke5 4.b6 Kd6 5.Kb5 Kd7 6.Ka6 (6.a6 Kc8 7.Kc6 L:b6!) 6...Kc6 7.Ka7 Lf2.

В этюде Н. Григорьева (диагр.44) ничья также достигается в соответствии с принципом распределения обязанностей.

№ 44. Н. Григорьев, 1927



Ничья

8.Lg4+! K:g4 9.K:e2 Kg3 10.Kf1 Kf3, пат.

Сначала надо лишить пешки подвижности.

1.Le6! Проигрывает 1.Kc7 e5 2.Kd6 Kd4! (2...e4? 3.Ke5 f3 4.Lf1 f2 5.Lg2). 3.Le6 (если 3.La6, то e4 4.Ke6 f3 5.Kf5 e3). 3...e4 4.Lg4 f3 5.Ke6 f2 6.Lh3 e3 7.Lf1 Kc3! 8.Ke5 Kd2. **1...f3 2.Kc7 f2 3.Lh3 Kf3** (3...e5 4.Kd6 Kd4 5.Ke6 e4 6.Kf5 e3 7.Lf1 Kc3 8.Kf4 Kd2 9.Kf3 и далее e4-e3) **4.Kc6! e5 5.Kd5 e4 6.Kd4 e3 7.Kd3 e2**

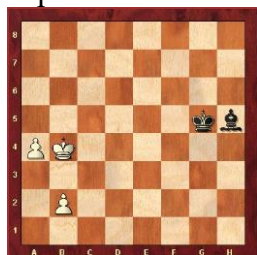
№ 45. А Селезнёв, 1917



Ничья

Знание типичных приёмов поможет разобраться в следующих окончаниях из турнирных партий.

№ 46. Гавриков – Чиковани, 1979



Ход белых

И здесь принцип распределения обязанностей помогает белым удержать равновесие. **1.Kd6! Kd4 2.Kc6! Kc3 3.Kd5!** Белые отвлекли короля и теперь направляются к пешке «h». **3...b3 4.Ke4 b2 5.La2**, ничья. Проигрывало 1.Kf6 Kf4 2.Kg6 Kg3 3.Kf5 h3 4.Ke4 h2, т.к. собственный король мешает слону занять диагональ h1-a8.

Если белые пойдут 1.Kc5, то чёрные легко делают ничью: 1...Kf6 2.Kd6 Ld1 3.a5 Le2! Например, 4.b4 Kf7 5.Kc6 Ke8 6.b5 Kd8 7.b6 Kc8 8.b7+ Kb8 9.Kb6 Lf3 10.a6 L:b7 11.a:b7, пат. Поэтому в партии последовало **1.Ka5 Kf6 2.b4 Ke5!** Король идёт к отсталой пешке, плохо 2...Ke7 из-за 3.b5 Kd8 4.Ka6! Kc7 5.Ka7!

3.b5 Kd4! 4.Kb6 Lf3 5.a5 Kc4 6.a6 Kb4 7.a7 La8! Согласились на ничью ввиду продолжения 8.Ка6 Кс5 9.b6 Кс6.

Окончание на диаграмме **47** очень похоже на предыдущее, правильное распределение функций между королём и слоном позволило белым сделать ничью.

№ 47.

Платонов – Дорошкевич, 1978



Ход белых

1.Lb7+ Ke3 2.h:g4 f:g4 3.Kb4 Kf2 4.Kc4 K:g3 5.Kd4 h5 6.Ke5. Здесь возможно было и 6.Ke3 h4 7.Lc8! h3 8.Ld7 h2 9.Lc6 Kh3 10.Kf2 или 8.L:g4 K:g4 9.Kf2. В этом варианте проигрывало 7.Kh2, и от марша пешек (h3,g3,g2) нет защиты.

6...h4 7.Kf5 h3 8.Kg5 h2 9.Lh1. Ничья.

Первое впечатление, глядя на диаграмму **48**, что шансы чёрных лучше, но белые тонкой игрой добиваются ничьей.

№ 48. Авни – Радашкович, 1978



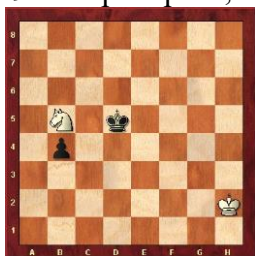
Ход белых

1.g4 La2! 2.f4+ Kd5 3.f5! Ошибочно 3.Kd3 Lb1+ 4.Ke3 Kc4 5.f5 Kb3 6.Kf4 K:a3 7.g5 Kb2. **3...Kc4!** При 3...Ke5 у белых лёгкая ничья: 4.Kd3 Kf4 5.Kd4 K:g4 6.Kc5 Lc4 7.f4. **4.g5 K:c3 5.g6 Lb1 6.Kf4 Kd4!** Назойливые пешки не дают сыграть 6...Kb2, ибо последует 7.Kg5 и далее f6, f7, f8. **7.Kg5 Ke6 8.f6 Ke6 9.f7 Ke7**

10.Kh6 Kf8 11.Kh7 Ld3 12.Kh8! Последняя тонкость – в случае 12.Kh6? чёрные выигрывали пешечный эндшпиль после 12...Lc4 и 13...L:f7. Теперь же на 12...Lg6 будет пат. Согласились на ничью.

– В окончании **конь против пешки** следует ориентироваться на основные ничейные позиции и типичные приёмы. На диаграмме **49** окончание этюда. Здесь встречаются наиболее распространённые идеи этого эндшпиля.

№ 49. Н. Григорьев, 1938



Ничья

1.Sc7+! Задача белых – достигнуть ничейной позиции: при пешке на b2 конь должен находиться на полях a2, c3 или d2 (*полю соответствия*). **1...Kc4.** Нельзя 1...Kc5 из-за 2.Sa6+. Чёрные должны обходить опасные поля. Подобные барьеры ограничивают выбор маршрутов для чёрного короля. **2.Se8!!**

Игра белых основана на выигрыше темпа с помощью шаха. Конь будет маневрировать по линии c7-b5-a3 или f6-e4-d2. **2...Kc5.** Чёрным придётся двинуть пешку «b», но пока они пытаются отнять важные поля у коня. Если 2...b3, то 3.Sd6+ Kb4 (3...Kd3 4.Sb5 и Sa3) 4.Se4 и 5.Sd2. **3.Sf6 Kd4.** На 3...b3 следует 4.Se4+ и 5.Sd2. **4.Se8! Ke5.** Последняя попытка стеснить коня. **5.Sc7+ Kd6 6.Ke8+!** Спасительный шах, проигрывало 6.Sb5+ Kc5 7.Sc7 b3 8.Se6+ Kc4! **6...Kc5 7.Sf6 Kd4 8.Se8 b3.** Манёвры королём ни к чему не привели.

9.Sd6 Kc3 10.Se4+! Нельзя Sb5+ из-за 10...Kb4!, и у коня нет хороших полей.
10...Kc2 11.Sd6! b2 12.Sc4! Белые достигли ничейной позиции. Теперь на 12...b1D последует 13.Sa3+ и 14.S:b1, на 12...Kb3 – 13.Sd2+ Kc3 14.Sb1+ Kc2 15.Sa3+ и т.д. *От шахов коня чёрные избавиться не могут.*

– **Коню трудно бороться с ладейной пешкой**, т.к. край доски ограничивает его манёвренные возможности. Например, конь проигрывает ладейной пешке, достигшей 7-й горизонтали; но если на помощь коню приходит король, то в целом ряде случаев возможен ничейный исход.

№ 50. Н. Григорьев, 1932



Ничья

4...Kd1 5.Kd6 Ke1 6.Ke5 Kf2 7.Kf4, ничья.

В этюде белый король попадает в ничейную зону. **1.Sf7! h3 2.Sg5 h2 3.Se4+ Kc2.** Чёрные вынуждены обходить барьеры (поля d3 и d4). Например: 3...Kd3 4.Sg3!, и нельзя 4...Ke3 из-за 4...Sf1+. **4.Sg3!** Ошибочно 4...Sf2, т.к. белые лишаются нескольких барьеров: 4...Kd2 5.Kd6 Ke2 6.Sh1 Kf3 с выигрышем.

– **Конь против связанных пешек** может успешно бороться лишь в том случае, если пешки не достигли 6-й горизонтали. В таких позициях решающую роль будет играть расположение короля.

В этюде на диаграмме **51 план спасения** белых заключается в том, чтобы *путём нападения на пешки вынудить их продвижение на поле, доступное для коневой вилки.*

№ 51. В. Чеховер, 1955



Ничья

1.Se6! g4 2.Sg7! f4. Если 2...g3, то 3.S:f5 g2 4.Se3+. **3.Sh5! f3 4.Sf6! g3.** Если 4...f2, то 5.S:g4 f1D 6.Se3+. **5.Se4! g2 6.Sd2+** и **7.S:f3**, получая основную ничейную позицию в эндшпиле конь против пешки.

– **Конь против разрозненных пешек** без короля справиться не может.

В этюде Н. Григорьева (диаграмма **52**) *всё решает согласованность в действиях белых фигур.*

№ 52. Н. Григорьев, 1934



Ничья

1.Kd3 Kf7 2.Kc4 Kg6! Если 2...Kg7, то просто 3.K:b4 K:h7 4.Kc4, и король успевает к пешке. Теперь же на 3.K:b4 следует не 3...K:h7?, а 3...h5! **4.Sf8+ Kf5**, и конь не сможет задержать пешку. **3.Sf8+ Kf5 4.Sd7 h5 5.Sc5!!** Белые попадают на узловую пункт, с которого конь стремится на f1. В случае 5.Sb6? h4 **6.Sd5 Ke4!** Пешка «h» проходит

в ферзи.

5...h4 6.Sb3!! Плохо **6.Sd3?** h3 7.Sf2 h2 8.K:b4 Kf4 9.Kc4 Kf3. **6...h3 7.Sd2 h2.** Помочь пешке король не может: 7...Kf4 8.Sf1 Kf3 9.Sh2+ Kg3 10.Sf1+ Kg2 11.Se3+ Kf2 12.Sg4+ Kg3 13.Se3 и т.д. Конь справляется с ладейной пешкой на 6-й горизонтали. **8.Sf1! h1D 9.Sg3+.** Ничья.

Знание этюдных идей и типичных приёмов в эндшпиле конь против пешек оказывает большую помощь в практических партиях.

В позиции диаграммы **53** чёрные согласились на ничью ввиду варианта **1...S:h5 2.a6 K:a6 3.Kd3.** Однако *технический приём выигрыша темпа конём* позволял чёрным перевести партию в выгодное ферзевое окончание.

№ 53.

Полихрониады – Козловская, 1979



Ход чёрных

1...K:a5! 2.h6 Kb5 3.h7 Sg6 4.Kd3 Kc5 5.Ke4 Sh8! Вот он выигрыш темпа! Белый король увлекается на h8. В случае прямолинейного **5...Kc4 6.Kf5 Sh8 7.Kf6 d3 8.Kg7 d2 9.K:h8** у белых ничья.

6.Kf5. Удержать оппозицию белые не могут: **6.Kd3 Kd5 7.Kd2 Ke4 8.Ke2 d3+ 9.Kd2 Kd4 10.Kd1 Ke3 11.Ke1 d2+ 12.Kd1 Sg6**

6...d3 7.Kf6 d2 8.Kg7 d1D 9.K:h8 Kd6! 10.Kg7 Ke7! 11.h8D Dg4+ 12.Kh6 Dh4+ 13.Kg7 Dg5+ 14.Kh7 Kf7, и мат следующим ходом.

Ход следующей партии показывает, что одной неточности в эндшпиле бывает достаточно, чтобы исказить результат.

№ 54. Бадалян – Каспаров, 1976



Сделают ли белые ничью?

После правильного **1.Sa4+ Kc4!** (1...Kb5 2.Sb2 a5 3.Kd5 a4 4.Kd4) **2.Ke5** (2.Kd6? a5!) чёрные поспешили сыграть **2...b3?** Последовало **3.Sb2+!**, и белым удалось наладить взаимодействие коня с королём. **3...Kb4** (3...Kc3 4.Sa4+ Kc2 5.Kd5) **4.Kd4! a5 5.Sd3+!**, и чёрным пришлось согласиться на ничью.

Нельзя было занимать поле b3 пешкой, после правильного **2...a5! 3.Sb6+** (проигрывает **3.Sb2+ Kb3 4.Sd3 Kc3** или **3.Ke4 b3 4.Sb2+ Kc3 5.Sa4+ Kc2 3...Kb5! 4.Sd5 Kc5! 5.Ke4 a4 6.Se3 a3 7.Kd3 a2 8.Sc2 b3** пешки не удержать).

Самые сложные – это простые позиции. Даже гроссмейстер Портиш не сумел безошибочно довести свой перевес до победы (диаграмма **55**). Особенность этого эндшпиля в том, что в некоторых вариантах игра переходит в ферзевое окончание, у которого свои законы.

№ 55. Портиш – Велимирович, 1979



Ход белых

Партия завершилась так: **1.Se3 a5 2.f4 g:f4 3.g4 Kc3 4.g5 Kd4? 5.Sg4 Kd5 6.Kg3 Ke6 7.Se3,** и чёрные сдались.

Позднее было доказано, что неточность белых (1.Se3?) давала чёрным дополнительный темп, который они могли использовать на 4-м ходу:

4...Kd3! (диагональ a1-h8 должна быть свободной!). Теперь возможен вариант – 5.Sd5 a4 6.g6 a3 7.Kg3 (7.g7 f2 8.Kg2 a2!) 7...Kc4! 8.Sc3 K:c3 9.g7 a2 10.g8D f2!! 11.Dg7+ Kb2, ничья.

– **Про лишнюю пешку в слоновом эндшпиле**

Реализация лишней пешки в окончаниях типа слон и пешка против слона опирается на знание типичных приёмов. Сначала слово практике. Чёрные (диагр. 56) легко добиваются нужного построения:

№ 56. Карибышев – Липириди, 1982



Ход чёрных

1...Lf3 2.a7 Kc5 3.Kf1 Kb6 4.a8D L:a8
5.Ke2 Kc5 6.K:e3 Kb4 7.Kd4 Kb3 8.Kd3
Lb7 9.Kd2 La6 10.Lf5 (10.Ke1 Kc3 11.Kd1
Lc4 12.Ke1 Ld3 13.La2 Kc2) 10...Ka2
11.Kc3 Lc8 12.Lc4 Le6 13.Lg6 Ka1 14.Kb4
La2 15.Ka3 Lb1 16.Lf7 Le4 17.La2 Lf5.
Белые сдались.

Метод выигрыша, использованный Липириди, хорошо известен квалифицированным шахматистам.

А теперь коснёмся теории. Существует три основных типа ничейных позиций в окончаниях слон и пешка против слона.

– *Ничья достигается в позициях, в которых король слабейшей стороны занимает поле перед пешкой, недоступное слону (диагр.57).*

№ 57.



Ничья при ходе белых и чёрных

При ходе чёрных король сразу же попадает на d8 (1...Ke8 и 2...Kd8), при ходе белых после 1.Lh5 Lh3 2.Lg6 Ld7! 3.Lf5 Ke8 возникает ничейный пешечный эндшпиль. Ход 2...Ld7 был единственным: на 2...Lg4? следовало 3.Lf5 L:f5 4.K:f5 Kf7 5.Ke5, выигрывая оппозицию.

В начальной позиции белые могут совершить обходный манёвр королём на ферзевый фланг и при пассивной защите чёрных (играет только слон) получить такую позицию: Kc7, Lh5, Br.d6 – Kf8, Lb5. Здесь белые выигрывают – 1.Lf3 La4 2.Lc6, перекрывая диагональ. Следовательно, чёрные должны защищаться активно. Для этого им надо подвести своего короля на c5 в тот момент, когда белый король попадает на c7. Тогда белые будут не в состоянии вытеснить слона с обеих диагоналей: 1.Lg4 La4 2.Ld7 Ld1 3.Lc6 Lg4, ничья.

– *Ничья достигается в позициях, в которых король слабейшей стороны может помешать вытеснению или перекрыть диагональ слона.*

В следующей позиции (диагр.58) взаимодействие белых фигур нарушено, потому что для манёвра слона h2 диагональ a7-b8 слишком мала. Если белый слон попадает на a7, то после 1.Lb8 Lg1 2.Lg3 La7 3.Lf2, белые выигрывают.

№ 58. Чентурини, 1847



Выигрыш при ходе белых и чёрных

– *Ничья достигается в позициях, в которых вытеснение или перекрытие диагонали слона приводит к ничейному пешечному эндшпилю.*

Это правило иллюстрирует позиция 59.

№ 59. Ю. Авербах, 1954



Ничья при ходе белых и чёрных

А теперь посмотрите позицию (диагр. 60), в которой произошел курьёзный случай. В этой позиции чёрные сдались.

50 лет спустя автор фундаментального исследования по эндшпилю гроссмейстер Ю. Авербах доказал, что Д. Яновский сдался в ничейной позиции. Манёвром короля (парадоксальным для непосвящённых, но типичным для знатоков) чёрные могли помешать вытеснению слона с диагонали a5-d8.

№ 60. Капабланка – Яновский, 1916



Ход чёрных

Поэтому чёрные стремятся не пустить его.

1.Lh4 Kb5 2.Lf2 Ka6.

Здесь выигрывает только 3.Lc5! Lf4 4.Le7 Kb5 5.Ld8 Kc6 6.Lg5! Lh2 7.Le3, и белый слон проникает на a7.

После 1.Ld2 Kf8! 2.Lg5 Kg8! 3.Lf6 Lf2 4.Le5 Lh4 5.Lf4 Le7 6.Lg5 L:g5 7.K:g5 Kf7 и ничья очевидна.

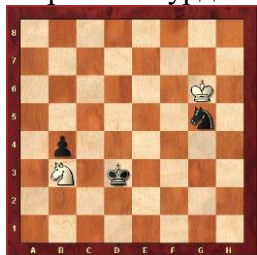
Вот анализ Авербаха: 1...Kf4!! 2.Ld4 (2.Le5 Ke3 3.b5 Kd3 4.Kc6 Kc4) 2...Kf3!! 3.b5 (3.Lc5 Ke2!! 4.Kc6 Kd3! 5.Kd7 Lg5 6.b5 Kc4) 3...Ke2!! 4.Kc6 Kd3 5.Lb6 Lg5 6.Kb7! (6.Lc7 Le3 7.Ld6 Kc4) 6...Kc4 7.Ka6 Kb3! 8.Lf2 Ld8 9.Le1 Ka4! и король чёрных успевает взять под контроль поле a5.

– Про лишнюю пешку в коневом эндшпиле.

Как и в других окончаниях, в эндшпиле конь с пешкой против коня есть целый ряд типичных приёмов. *Главный из них – отвлечение коня.*

Вот как он выглядит в практической партии.

№ 61. Эйнгорн – Чибурданидзе, 1982



Ход чёрных

1...Se6! 2.Kf6 Kc3 3.Sa5 Sd8! 4.Kf5 (4.Ke5?? Sc6+!) 4...Sc6 5.Sb7 Kd4! 6.Sd6 b3 7.Sb5+ Kd3 8.Sa3 b2 9.Ke6 Sd4+.

Белые сдались, т.к. на 10.Kd5 последует 10...Sb5.

А теперь посмотрим несколько теоретических позиций.

– В позиции на диаграмме 62 белая пешка на 7-й горизонтали. В этом случае *слабейшая сторона редко делает ничью*. Если бы белый конь стоял на a1, то у чёрных находился вечный шах: 1...Sf8+ 2.Kd8 Se6+.

№ 62. Ю. Авербах, 1980



Ход чёрных. Белые выигрывают.

– Если предыдущую позицию опустить на одну горизонталь, то возрастает манёвренность коня. *В этом случае ничья возможна*.

№ 63. Учебная позиция



Ход чёрных. Ничья.

– *Чем ближе пешка к краю доски, тем сложнее защищаться.*

№ 64. по А. Шерону, 1952



Выигрыш

Если бы в начальной позиции чёрный конь стоял на h6, то он мог не только тормозить пешку, но и создавать угрозу вечного шаха:

№ 65. Учебная позиция



Ничья

Ладейные пешки для коня наиболее опасны.

– Контроль над полем e6 позволяет белым выиграть *типичным отвлекающим манёвром*: 1...Sf6+ 2.Kd8 Se8. На ход королём следует 3.Sd7. 3.Se6! Sd6. Или 3...Sf6 4.Sg5+ 5.Se4! 4.Kd7 Se8 5.Sg5+!

1...Sg8. Или 1...Sf5+ 2.Kd7 Se7 3.Se5 Sf5 4.Sg+ Kg7 5.Se3 S:e3 6.e7 Sd5! 2.Kd7 Kg7 3.Se3 Kf8 4.Sd5 Kg7 5.Ke8 Sh6!

Ничья, т.к. 6.e7 ведёт к потере пешки.

В этой теоретической позиции белые выигрывают даже при ходе чёрных: 1...Kh7 2.Kf8 Kh6 3.Kg8 Kg5 4.Kg7 Kf5 5.Sd7 Sg6 6.f7 Kg5 7.Se5 Sf4 8.Kg8 Se6 9.Sf3+ и 10.Sd4.

1.Ke8 (1.Sg4 Sf7 2.Ke8 Sd6+ и т.д.) 1...Kh7 2.Kd7 (2.Sg4 Kg6 3.Ke7 Sg8+) 2...Kh8 3.Kd8 Kh7 4.Ke8 Kg8 5.Ke7 Sf5+ 6.Ke8 Sg7+. Вечный шах.

№ 66. Ю. Авербах, 1980



Ход белых – выигрыш
Ход чёрных – ничья

Рассмотрим позицию Ю. Авербаха

№ 67. Учебная позиция



Выигрыш

Следующие позиции возникли из окончаний турнирных партий.

Кажется, что шансы сторон равны (диагр.68), однако белые быстрее успевают распределить функции: король поддерживает свою пешку, а конь блокирует пешку соперника.

№ 68. Вилела – Августин, 1980



Ход белых

5.a8D f1D 6.De8+ Kf5 7.Df8+ Sf6. 4...f2 5.Sd2 S f6 6.Kc6! Иначе 6...Se4+ 6...Se4 7.Sf1. Чёрные сдались.

По окончанию на диаграмме 69 можно изучать технику реализации материального преимущества в подобных эндшпилях.

№ 69. Вуллин – Падевский, 1979



Ход белых

Окончание партии на диаграмме 70 комментирует Ю. Авербах: «Король чёрных сильно удалён от пешки, и задача белых состоит в том, чтобы отбросить коня противника. Проще всего белые достигали цели тонким ходом Sd4!»

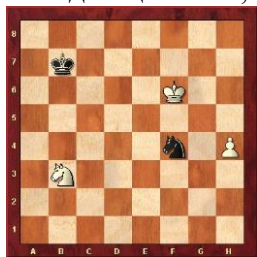
В этой теоретической позиции чёрные грозят вечным шахом после 1...Kd7+. Поэтому белые начинают с отражения угрозы. **1.Sf6 Sa8!** Если 1...Kc5, то 2.Kb7 Kb5 3.Sd5. **2.Sd5!** Но не 2.K:a8? Kc7! с ничьей. **2...Kd7 3.Kb7 Kd8 4.Sb6 Sc7 5.Kc6.** Если начальную позицию опустить вниз на один ряд, то выигрыш упрощается.

1.Sf5 Kb4 2.Kb6 Kc4 3.Sd4! Sd6 4.Kc7 Se8+ 5.Kc6. Авербах приводит и другой способ выигрыша – 3.Se3+ Kb4 4.Sd5+ Kc4 5.Sc7! Sd6 6.Kc6 Sc8 7.Kb7 Sd6+ 8.Kb8.

1.Kc5! Упускает выигрыш 1.a5, т.к. после 1...Kd6 2.a6 Se5 чёрные получают под контроль пункт с6! **1...f5.** Теперь уже конь опаздывает: 1...Se5 2.a5 Sd7+ 3.Kc6! **2.a5 f4 3.a6 f3 4.Sc4!** В ферзевый эндшпиль белые идти не могут, т. к. у чёрных находится перекрытие в варианте 4.a7 f2

Sd5+ Ke5 2.Sb4 Ke4 3.Sc6 Kd5 4.Sd8 Ke5 5.Sf7+ Ke6 6.Sh6 Se7 7.g7 Ke5 8.Sg4+ Kf5 9.Se3+ Ke6 10.Sg2! Kf7 (10...Kf5 11.Sh4+ Kf6 12.Sg6) 11.Sf4. Чёрные сдались.

№ 70. Подгаец – Таль, 1969



Ход белых

события: **1.Sc5+ Kc6 2.Sd3 Sh5+!** Брать коня не обязательно. Теперь выясняется, что конь на d3 расположен неудачно и ему придётся изменить диспозицию, чтобы продолжить борьбу с конём противника. **3.Kg6 Sg3 4.Sf2 Kd6 5.Sh1 Se2! 6.Kf6 Sf4 7.Sg3 Kd7.** Неточность, усложняющая задачу чёрных. Правильно было **7...Sd5+**, например: **8.Kf7 Sf4**, т.к. на **9.Se2** возможно **9...S:e2 10.h5 Sf4 11.h6 Se6** с ничьей. А на **8.Kg5** в игру вступал король – **8...Ke7 9.h5 Kf7**, ничья. **8.Kf7.** Всё же следовало попробовать **8.Se2.** Чёрным пришлось бы продолжать **8...Sd5+ 9.Kf7 Se3 10.h5 Sg4.** И далее возможно **11.Sg3 Se5+ 12.Kf6 Sg4+ 13.Kg5 Se5 14.Kf5 Sf7 15.Kf6 16.Kg6 Sg4**, и белые ничего не достигли. Или **15...Ke8 16.Kg7 Ke7 17.Sc6+ Ke8** с ничьей. В партии последовало **8...Kd6! 9.Se2 S:e2.** Согласились на ничью».

– **Что сильнее в эндшпиле: конь или слон?**

Рассмотрим некоторые позиций, в которых лёгкие фигуры борются друг с другом.

Позиция на диаграмме **71** возникла в одной из партий А. Белявского (1980). Белые не сразу нашли план выигрыша. *Задача белых заключалась в оттеснении коня с активных позиций (принцип ограничения).*

№ 71



Ход белых

Это достигается после **1.L:f5 K:a4 2.Ke4 Sg2** (**2...Sf1? 3.Lg6 Sg3 4.Ke3 Sf1 5.Ke2 Sh2 6.Lh5**, и конь гибнет). **3.Ld7+ Kb4 4.f5 Sh4 5.f6 Sg6 6.Lf5 Sh8 7.Kd5 Kb5 8.Ke6 Kc5 9.Lh7 Kd4 10.Lb1 Kc5 11.Ke7 Kd5 12.Kf8 Ke5 13.Kg7 Ke6 14.Ld3 Ke5 15.La6 Kf5 16.Lc8+** и затем **17.Lh3** – у чёрных цугцванг.

Чёрные проигрывают коня, а вместе с ним и партию

Если проходную блокирует конь, то сильнейшая сторона получает бóльшую свободу действий. В позиции на диаграмме **72** чёрные угрожают сыграть **1...h4**, сразу решая две задачи: пешка уходит с белого поля, и создаётся блокада против возможного прорыва короля на правый фланг.

№ 72. Абраков



Ход белых

Поэтому ответ белых ясен: **1.h4.** теперь пассивная игра для чёрных невозможна – **1...Sc4 2.Ke2 Sb6 3.Le8; 2...Kf5 3.Ld7+ Kg6 4.Le8+ Kh6 5.Lc6 Sd6 6.b6.** Остаётся только рейд к пешке h4, но в этом случае белые отгоняют коня от поля b6. **1...Kf5 2.Kd2 Kg4 3.Kc3 K:h4 4.Kd4 Kg4!** (**4...Kg3 5.Ke4 h4**

6.Kf5) **5.L:e4!** Важная тонкость, после 5.K:e4? h4 6.Ke5 h3 чёрные делают ничью. **5...h4 6.Kc5 Sa4+ 7.Kc6 Kg3 8.Ld5** (8.b6? S:b6 9.K:b6 Kf2) **8...Kf2 9.e4 Sc3**. Другого выхода нет, но и возникающий ферзевый эндшпиль проигран для чёрных. **10.b6 h3 11.b7 h2 12.b8D h1D 13.Df4+ Ke2 14.Lc4+ Kd1 15.Dd6+**. Чёрные сдались.

План реализации лишней пешки в позиции 73 заключается в следующем: чёрные слон и король приковываются к полю d8, тем временем белый король прорывается на f5.

№ 73. Палевич – Лузьяк, 1981



Ход белых

1.Sg1! Lc5 2.Sf3 L:f2 3.Sd4 Kg6. Пешечный эндшпиль для чёрных проигран, но после 3...h5! 4.g:h5 g4 отвлекающая пешка «g» делает шансы на выигрыш проблематичными. Например, 5.d6 g3 6.d7 Ke7 7.h6 g2 8.Sf3 Lh4 9.Kf5 Lf2 10.h7 Lh4 (проигрывает 10...g1D? из-за 11.d8D+ K:d8

12.h8D+ и 13.S:g1). 11.S:d4 (последний шанс) 11...g1D 12.d8D+ K:d8 13.h:g8D+ Kd7 14.Dh7+ Kc8! (обходя ловушку: 14...Kd6 15.Dh6+ Kc5 16.Dc6+ Kb4 17.Db6+ Kc4 18.Db5+, и чёрный ферзь гибнет), и у белых ничего нет.

4.d6 Lg3 5.d7 Lc7 6.Se6 La5 7.Ke5 Kf7. В случае 7...h5 белые побеждали после 8.Kd6 h:g4 9.Sc7 Lb4+ 10.Ke6.

8.Kd6 Lb4+ 9.Sc5 La5 10.Sb7! Lb4+. Если 10...Lb6, то 11.Kc6 Ke7 12.Sd6 с последующим 13.Sf5.

11.Ke5 Le7 12.Kf5. Чёрные сдались. За пешку «d» им придётся отдать слона, а поменять пешку «h» на пешку «g» им не удастся.

В позиции на диаграмме 74 интересно проследить, как один вид преимущества переходит в другой.

№ 74. Шахович – Дордевич, 1976



Ход белых

Ахиллесова пята в позиции чёрных – пешка h6. **1.Se5 Kf6 2.Sg4+ Kg7 3.Kf3.** *План белых в проникновении королём на g6.* **3...Lf8 4.Ke4 Ld6 5.d5! e:d5 6.K:d5 Lb4 7.Ke6 Le1 8.Se3!** Конь переходит на идеальную позицию. **8...L:f2 9.Sf5+ Kh7 10.g4.** Теперь преимущество коня над слоном становится очевидным.

10...Le1 11.Kf7 Lc3 12.Se7 Lb2 13.Sg8 Kh8 14.Sf6! После 14.S:h6 Kh7 15.Sg8 Lc3 16.Sf6+ Kh6 до пешки «g5» добраться трудно. **14...Ld4 15.Kg6 Le5 16.Se4 Lg7 17.Sg3 Le5 18.Sf5 Lb2 19.S:h6 Lc3 20.Sf7+ Kg8 21.h6 Lg7 22.h7+ Kf8 23.S:g5 Lh8 24.Sf7.** Чёрные сдались.

До сих пор рассматривались позиции с материальным преимуществом (лишняя пешка со слоном против коня или лишняя пешка с конём против слона). А теперь разговор пойдёт о реализации позиционного преимущества.

На первый взгляд в позиции 75 трудно говорить о чьём-либо позиционном перевесе. Но в открытых положениях слон сильнее коня. План чёрных

заключается в создании и фиксации пешечных слабостей, ограничении подвижности коня, образовании полей вторжения в лагерь соперника.

№ 75. Медуна – Родригес, 1980



Ход чёрных

1...e4! 2.b3 Le5 3.h3 Kf7 4.Se2 Kf6 5.f3.

Если эту пешку оставить в покое, то чёрные пойдут f5-f4 и далее Kf6-f5, e4-e3, Kf5-e4.

5...e:f3 6.g:f3 Ld6 7.Kf2 Lc5+ 8.Kf1 Ke5 9.Ke1 Lb4+ 10.Kf1. Если 10.Kd1, то чёрные прорываются к пешке h3 по маршруту e5-f6-g5-h4. **10...Ld2!** Сильный ход, резко

ограничивающий подвижность коня. **11.Sg3.** На ход королём последовало бы 11...f4, и у коня совсем нет полей. **11...Kf4 12.Kg2 Le1 13.Sh5+ Ke5 14.Kf1.** Пешечный эндшпиль для белых проигран: 14.Sg3 L:g3 15.K:g3 h5! Теперь прямая игра на образование проходной не получается – 16.Kh4 Kf4 17.K:h5 K:f3 18.Kg5 f4 19.h4 Ke4! 20.h5 f3 21.h6 f2 22.h7 f1D 23.h8D Df4+ 24.Kg6 Df5+ 25. Kh6 Dh3+ 26.Kg7 D:h8+ 27.K:h8 Kd3, и чёрные выигрывают. После же 16.Kf2 Kf4 чёрные побеждают за счёт запасных темпов. **14...Lh4 15.Ke2 f4 16.Kd3.** Здесь белые могли сделать попытку вырваться на свободу – 16.Sg7 Le7 17.Se8 Kd4 18.Sc7. **16...Le7.** Теперь уже грозит 17...Lf8. **17.Sg7 Ld6 18.Kc4.** *Пассивная тактика губительна:* **18...a6.** Сразу 18...Lb8 не годится из-за 19.Kc5 Kf6 20.Se8+ и 21.Sd6. **19.a4 b6 20.Se8 Lb8 21.a5.** Иначе коня поймают. **21...b:a5 22.Kc5 h6!** *Белые в цугцванге.* Они не могут одновременно и коня спасти, и не пропустить короля к пешке f3. **23.Kb6.** На 23.Sg7 последовало бы 23.Kf6 и далее Kg5-h4. **23...Kd4 24.Sg7 Ke3 25.Sf5+ K:f3 26.S:h6 Le5 27.K:a5 Kg3 28.Sf7 Lf6!** Чёрные не попадают в ловушку: на 28...f3 последовало бы 29.K:e5? f2!, а 29.Sg5! f2 30.Se4+ и 31.S:f2. **29.Sd6 f3 30.Se4+ Kf4 31.Sf2 Lh4!** Точность до конца, после небрежного 31.Ld4 Sh1 выиграть нельзя: 32.Kg5 Sg3 33.Kh4 Se4 34.K:h3 K:a6 35.Kg4 Kb5 36.Kf4 Sd2 37.f2 Kc4 38.Lb6 Kd3. **32.Sh1 Ke3 33.Kb4 Ke2 34.Kc4 Kf1 35.Kd3 Kg2 36.Ke4 Lg5!** Белые сдались.

Позиция 76 носит закрытый характер. Слон ограничен собственными пешками, поэтому конь становится хозяином положения. План чёрных типичен: надо *создать пешечные слабости, разменять ферзей, а затем, используя малоподвижность слона, добиться материального перевеса.*

№ 76. Любоевич – Карпов, 1981



Ход чёрных

1...g6! 2.h:g6 f:g6 3.a3 a5 4.b3 h5 5.De4 Sf5 6.Lf2 Dd7 7.a4 Kc7 8.Kc2. Ошибочно вторжение ферзя на a8, т.к., когда шахи кончатся, белые несут потери: 8.Da8 Dd3! 9.Da7+ Kc8 10.Da8+ Kd7 11.Db7+ Se7, и нет защиты от шаха на f1 или взятия на b3. **8...Dd8 9.Kc1 g5! 10.f:g5.**

Этот размен так или иначе неизбежен. **10...D:g5+ 11.Kc2 Se7 12.Dh7 Kd7 13.De4 Df5!** Образовав белым слабую пешку на e5, чёрные меняют ферзей. **14.Dd3+ Kc6 15.D:f5 e:f5!** Именно пешкой, чтобы обеспечить дорогу королю к полю e6. **16.Le3 Sg6 17.e6.** Пешка всё равно бы погибла. **17...Kd6 18.Lg5 K:e6 19.Kd3 f4!** Красивым приёмом чёрные заставляют белого короля идти на

вертикаль «h», в то время как решающие события произойдут на ферзевом фланге.

20.g:f4 h4 21.Ke3 h3 22.Kf3 Kf5 23.Kg3 S:f4! 24.Ld8 Se2+ 25.K:h3 Sd4 26.L:b6 S:b3 27.Ld8 Ke4 28.Kg4 Kd4 29.Kf4 K:c4 30.Ke4 Kc3 31.Lf6+ Kc2 32.Le5 c4 33.Ke3 c3 34.Lf6 Sc5 35.Ke2 Kb3. Белые сдались.

4) Некоторые приёмы борьбы в ладейных окончаниях.

Этот вид окончаний встречается чаще других. Поэтому ладейным окончаниям, наряду с пешечными, следует уделить особое внимание. Кто будет в них хорошо ориентироваться, тот станет уверенно играть в эндшпиль.

– Сначала о борьбе ладьи с пешками.

Ладья редко проигрывает пешке, но на диаграмме 77 король преграждает путь ладье на 6-ю горизонталь.

№ 77. по А. Троицкому, 1895



Выигрыш

1.d7 Tg6+ 2.Ke5! Ошибочно 2.Ke7? Tg1 3.d8D Te1+ и 4...Td1+. 2...Tg5+ 3.Ke4 Tg4+ 4.Ke3 Tg3+ 5.Kd2 Tg2+ 6.Kc3, и король идёт к полю c7, недоступному для шахов.

Для подобных позиций (диагр.78) экс-чемпион мира Макс Эйве рекомендовал пользоваться **правилом квадрата**. *Причём сторона квадрата увеличивается на то количество полей, которое требуется чёрному королю, чтобы достичь пункта, контролирующего поле превращения пешки.* В данном случае к квадрату пешки f5 добавляются ещё два поля и белый король попадает в увеличенный квадрат. Однако прямолинейное 1.Kg7? не приведёт белых к победе, т.к. чёрные выигрывают темп, нападая на ладью (при ладье на a1 выигрыш прост: 1.Kg7 f4 2.Kf6 f3 3.Kg5 f2 4.Kg4 Ke3 5.Kg3 Ke2 6.Kg2). *Правильным методом будет перевод ладьи на поле превращения пешки – тогда её поддержит собственный король.*

№ 78. Учебная позиция



Выигрыш

1.Te1+! Kd3. Не меняет дела и 1...Kf3 2.Tf1+ Kg4 3.Kg7 f4 4.Kf6 f3 5.Ke5 Kg3 6.Ke4, и белые подходят к пешке. Следует обратить внимание на маршрут белого короля – он должен идти к пешке так, чтобы король соперника не мешал ему. 2.Tf1 Ke4. Белые выиграли важный темп, теперь король

может вступить в увеличенный квадрат. 3.Kg7 f4 4.Kf6 f3 5.Kg5 Ke3 6.Kg4 f2 7.Kg3 Ke2 8.Kg2 (8.T:f2+).

Защита при далеко продвинутых пешках заключается в переводе ладьи в тыл головной пешки и атаке королём отсталой пешки. И снова правило квадрата облегчает расчёты: ничья достигается, если король попадает в квадрат отсталой пешки (при этом ладья уже должна атаковать поле превращения головной пешки). Невнимательных подстерегает ловушка: соперник может поменять ролями головную и отсталую пешки!

№ 79. И. Майзелис, 1939



Ход чёрных. Ничья

5.Kh4 Tg1) 2...Th3 3.Kg2 Th5 4.Kg3 T:g5+ 5.Kh4 Tg1.

Задача белых в следующей позиции (диагр.80) в том, чтобы правильно распределить обязанности. Сумбурное 1.Кс4? h3 2.Kd3 h2 3.Тс1 g3 приводит к поражению. Ладья должна идти в тыл головной пешки.

№ 80. Пенроуз – Перкинс, 1972



Ход белых

Kh1 10.Tg7 h2 11.T:g2, пат. В случае 4...h3 получается позиция диаграммы 81.

№ 81. Керес – Элисказес, 1938



Ход белых

На диаграмме к ничьей ведут два способа.

Первый («распределение обязанностей»):

1...Td1 2.g5 (2.Kg2 Td6 3.g5 Tg6 и т.д.) 2...Th1 3.Kf3 Kb3 4.Kf4 Kc4 5.Kf5 Kd5 6.Kg6 (6.g6 Th5+) 6...Ke6 7.Kg7 Kf5 8.g6 Tg1 9.h7 T:g6+.

Второй («отрезание»):

1...Td3! 2.g5 (2.Kg2 Td6! 3.g5 Tg6 4.Kh3 T:g5

1.Тс8! Какую пешку сделать головной?

Если 1.h3, то 2.Th8 Kf5 3.Kc4 Kf4 4.Kd4 Kf3 (4...g3 5.Th4!) 5.Ke5, и белые завершают перестройку. Пешка «g» даёт чёрным больше шансов. 1...g3 2.Tg8 Kf5 3.Kc4 Kf4 4.Kd4! Kf3 5.Tf8+ Kg2 6.Ke3 h3 7.Th8 Kh2 (7...h2 8.Kf4) 8.Tg8 g2 9.Kf2

5.Tf8+ Kg4 6.Ke4! g2 7.Tg8+ Kh5 8.Kf5 Kh6 9.Kf6 Kh7 10.Tg3 h2 11.Th3+ Kg8 12.Tg3+ Kf8 13.Ta3 Ke8 14.Ke6 Kd8 15.Kd6 Kc8 16.Kc6 Kb8 17.Tb3+, и белые готовы всё повторить сначала. Ничья.

– А теперь несколько слов об окончаниях типа **ладья и пешка против ладьи**.

Каждый шахматист должен хорошо знать старинную позицию Филидора (диагр.82). Характерная особенность этой позиции в том, что король слабой стороны «не отрезан» от пешки (расположен перед пешкой на её вертикали или на соседней вертикали). **Чтобы добиться ничьей, нужно не пропускать короля противника вперёд** (чёрная ладья ходит по шестой горизонтали) **пока на эту горизонталь не продвинется пешка. Тогда чёрная ладья переводится в тыл противника.**

№ 82. А. Филидор, 1777



Ход чёрных

1...Ta6 2.e5 (Бесполезно 2.Th8+ ввиду 2...Ke7). **2...Tb6 3.e6** (К ничейному окончанию приводит и 3.Tg7 Ta6 4.Tg6 T:g6 5.K:g6 Ke7 и т.д.).

3...Tb1! 4.Kf6 Tf1+ 5.Ke5 Te1+ 6.Kd6 Td1+ или **4.e7 Te1 5.Kf6 Te6+** (Можно и 5...Tf1+) **6.К:e6** – пат.

Если интервал между пешкой и королём слабой стороны составляет одну вертикаль, то сильнейшая сторона добивается победы с большими трудностями. Здесь важно знать приём, с помощью которого белые выигрывают ещё одну старинную позицию – позицию А. Сальвио.

№ 83. А. Сальвио, 1634



Белые выигрывают

7.Kg5 Tg1+ 8.Tg4, и выигрывают. Если 6...Kd6, то 7.Td4+ Kc7 8.Td5, или 7...Kc6 8.Td8 Tf1+ 9.Ke5 Te1+ 10.Kf4). **7.Te5! Tf2+** (Или 7...Tg1 8.Tg5, и выигрывают). **8.Kg6 Tg2+ 9.Tg5**, и пешка проходит в ферзи.

Манёвр ладьёй с целью прикрытия своего короля по 4-й (5-й) горизонтали от шахов и обеспечения тем самым превращения пешки получил у шахматистов название «наведение моста» или просто – «мост». Его следует хорошо запомнить.

В позициях, где король слабой стороны отрезан от пешки, для защиты лучше всего держать ладью на поле превращения пешки.

При пешке на b5 (позиция с пешкой на b6 выигрывается легко) чёрные проигрывают даже при своём ходе (диагр.84).

№ 84. Н. Григорьев, 1936



Белые выигрывают

1...Ke7 (Совсем плохо 1...Te2 из-за 2.Th1! с последующим 3.Kh7, например 2...Tg2 3.Kh7 Kf7 4.g8D+ T:g8 5.Tf1+) белым надо играть **2.Te1+** (с целью оттеснения чёрного короля). **2...Kd7 3.Te4!** (Подготавливая 4.Kf7) **3...Th1 4.Kf7 Tf1+ 5.Kg6 Tg1+ 6.Kf6 Tg2** (Или 6...Tf1+

1...Kd7 (угроза перейти в ничейный пешечный эндшпиль после 2...Tc8) **2.Ka5! Ta8+ 3.Kb6 Tb8+ 4.Ka6Ta8+ 5.Kb7**, и белые проводят пешку с помощью приёма «МОСТ».

Если опустить королей и пешку на один ряд (диагр.85), то уже ничья – белые не в состоянии обеспечить продвижение пешки.

№ 85. Н. Григорьев, 1936



Ничья

1.Ka4 Ta8+ 2.Kb5 Tb8+ 3.Ka5 Ta8+ 4.Kb6 Tb8+ 5.Ka5 Ta8+ 6.Kb5 Tb8+ 7.Ka4 Ta8+ 8.Kb3 Tb8 или 1.Tc4 Kd6 2.Ka4 Kd5 3.Tc5+ Kd6 4.Ka5 Ta8+ 5.Kb5 Tb8+ 6.Kc4 Tb7 с угрозой на 7.b5 ответить 7...Tc7.

Не приводит к победе и оттеснение чёрного короля на вертикаль «е» (диагр.86).

№ 86. Н. Григорьев, 1936

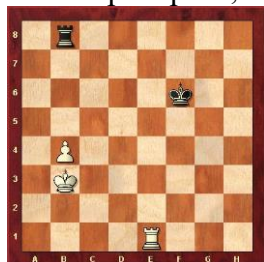


Ничья

Kd5 3.Ка4, и продвижение белой пешки обеспечено.

Гарантированным выигрыш становится в том случае, если чёрный король на диаграмме **87** оттеснён на любое поле вертикали «f».

№ 87. Н. Григорьев, 1936



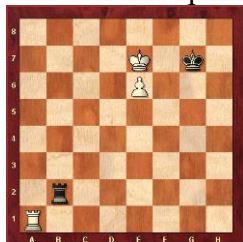
Выигрыш

Если коневая пешка находится на 3-й или 2-й горизонтали, то для выигрыша надо отрезать чёрного короля по вертикали «f» или «g».

При слоновых или центральных пешках в игре появляются новые возможности, связанные с атакой короля ладьёй с фланга или тыла.

– На диаграмме **88** теоретическая позиция. Чёрные фигуры правильно расположены для защиты: *король – на короткой, ладья – на длинной стороне от пешки*. Но ничья достигается лишь в том случае, если между пешкой и ладьёй будут три вертикали.

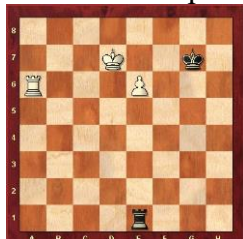
№ 88. Ю. Авербах



Ничья при ходе чёрных

– На диаграмме **89** ещё одна теоретическая позиция.

№ 89. Ю. Авербах



Ничья при ходе чёрных

Сочетание метода атаки с тыла и фланга очень эффективно. Этот метод применим и при пешке на 5-й горизонтали.

**1.Td4 Ke5 2.Kc3 (2.Td7 Ke6 3.Td4 Ke5)
2...Tc8+ 3.Tc4 Tb8 4.Tc6 Kd5 5.Ta6 Tc8+
6.Kb3 Tc6!**

При положении чёрного короля на e4 (или e7) возможно горизонтальное отрезание – 1.Td6 (при чёрном короле на e4) 1...Ke5 2.Ta6

Белые выигрывают двумя способами:

**1.Te4 Kf5 2.Te7 Kf6 3.Ta7 Ke6 4.Kc4
Tc8+ 5.Kb5 Tb8+ 6.Kc5 Tc8+ 7.Kb6 Tb8+
8.Tb7**

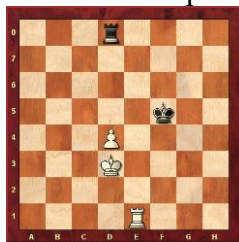
или 1.Kc4 Tc8+ 2.Kd5 Tb8 3.Kc5 Tc8+
4.Kd6 Tb8 5.Tb1 Kf7 6.b5 Ke8 7.b6 и т.д.

В данном случае чёрным удаётся перестроиться: **1...Tb7+ 2.Kd6 Tb6+ 3.Kd7 Tb7+ 4.Kd8 Tb8+ 5.Kc7 Tb2 6.Tf1 Ta2! 7.e7 Ta7+**, и белые не могут спастись от фланговых шахов.

В этом случае *чёрные защищаются с помощью перехода от угрозы тыловых шахов ладьёй к фланговым*:

1...Kf6 2.Tc6 Te2! 3.Td6 Te1 4.Td2 Ta1!! 5.Tf2+ Kg7 6.e7 Ta7+.

№ 90. Ю. Авербах



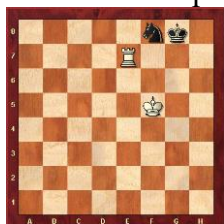
Ничья

Важная тонкость – чёрный король должен находиться на f5 или f6, чтобы не давать возможности белой ладье защитить пешку с поля e4.

– **Ладья против коня.**

С ладьёй против коня выиграть нельзя, но защита требует точности.

№ 91. Учебный пример

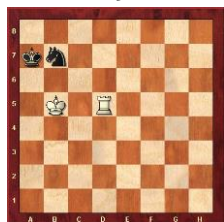


Ход белых

После **1.Kf6** у чёрных единственный ответ **1...Sh7+**, т.к. проигрывает **1...Kh8 2.Kf7 Sh7 3.Te8+**. **2.Kg6 Sf8+ 3.Kh6 Kh8 4.Tf7 Kg8!** Точный ход. Проигрывало **Se6** из-за **5.Tf6. 5.Tg7+ Kh8 6.Tg1.** создаётся впечатление, что белые многого добились, однако и у чёрных хватает ресурсов, чтобы спасти партию. **6...Sd7!** Снова единственный ход. После **6...Sh7 7.Kg6 Kg8 8.Tg2 Sf8+ 9.Kf6+ Kh8 10.Kf7** белые добивались победы. Теперь же **7.Tg6** не ведёт к цели, чёрные спасаются путём **7...Kg8! 8.Tg2 Kf8.**

Таким образом, в этом окончании отеснение короля на край доски не опасно. Однако есть позиции (диагр.92), где неудачное положение короля или коня ведёт к поражению.

№ 92.



Ход белых

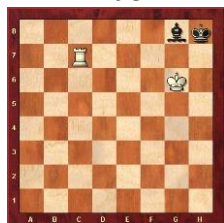
Эта позиция была известна ещё в IX веке. После **1.Td7 Kb8 2.Kb6 Ka8 3.Th7 Sd8 4.Th8** чёрные получают мат.

Запомните! Расположение коня в углу неудачно.

– **Ладья против слона.**

С ладьёй против слона также, как правило, выиграть не удаётся. **Отступая под ударами ладьи, королю следует стремиться попасть в угол, недоступный слону.**

№ 93.



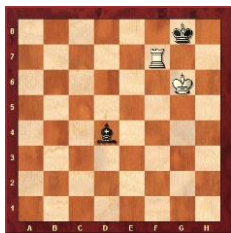
Вот важная критическая позиция.

Король чёрных в безопасном углу. Вы сами можете убедиться, что все попытки вызволить его оттуда ведут только к пату.

А вот пример неудачной защиты: диаграмма **94.**

Здесь белым удастся добиться победы.

№ 94.



Ход чёрных

1...Lg1 Слона надо прятать, т.к. грозит **1.Td7 Lb6 2.Tb7 Lc5 3.Tb8+ Lf8 4.Ta6** и мат следующим ходом.

2.Tf1 Lh2 3.Th1 Lg3 4.Tg1 Lh2 5Tg2! Таким путём удаётся выгнать слона из убежища. Остальное просто:

5...Le5 6.Te2 Ld6 7.Te8+ с матом в 2 хода

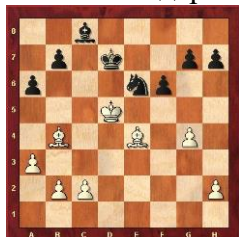
КОМБИНАЦИОННЫЕ МОТИВЫ В ЭНДШПИЛЕ.

В этом разделе будут рассмотрены комбинационные мотивы, характерные только для эндшпиля, или комбинационные мотивы, выступающие в эндшпиле на первый план.

1) Матовая сеть.

Роль короля в конце шахматной партии значительно изменяется. Если на начальных стадиях поединка задача игроков – как можно надёжнее спрятать короля от ударов фигур противника, то в эндшпиле король сам стремится в центр, откуда он быстрее всего может добраться до любого участка шахматного сражения. Однако и здесь ни в коем случае нельзя забывать о его безопасности.

№ 95. Олсен – Андерсен, 1970

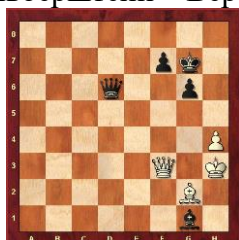


Ход чёрных

В этой позиции централизованный белый король при сильной поддержке слонов должен, кажется, гарантировать белым успех. Всё так и было бы, если бы не...**1...b5!!**, и матовая сеть вокруг белого короля сомкнулась: от **2...Lb7#** защиты нет. Белые сдались.

В позиции на диаграмме **96** белый король «под конвоем» отправляется в губительное путешествие.

№ 96. Зильберштейн – Вересов, 1969



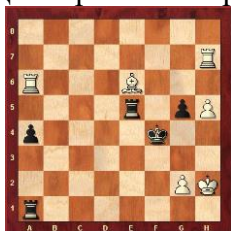
Ход чёрных

1...Dh2+ 2.Kg4 f5+ 3.Kg5 D:g2+! 4.D:g2 Le3#.

В приведенных примерах король получал мат в центре доски. Но это вовсе не означает, что на краю доски он может чувствовать себя в полной безопасности.

В позиции на диаграмме **97** положение белых выигранное, необходимы лишь выдержка и аккуратность.

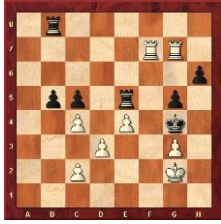
№ 97. Доннер – Спаньярд, 1961

**1.Tha7?**

Желая поскорее добиться победы, белые сыграли **1.Tha7??** и после **1...Th1+!!** сдались, потому что после **2.K:h1 Kg3** от мата **3...Te1** защиты нет.

В позиции на диаграмме 98 чёрные не почувствовали опасности, грозящей их королю.

№ 98. Дурас – Катози, 1957



1...b:c4?

1...b:c4? 2.Tf4+ Kh5 3.Th4+!! g:h4
4.g4#.

Даже в пешечных окончаниях не следует забывать про безопасность короля.

№ 99. К. Фабрициус – Лауритцен
этюд, 1909



Ход белых

В этой позиции белые успешно использовали неудачное положение чёрного короля:

1.f5 e:f5. После 1...K:g5 2.f:e6 белая пешка проходит в ферзи.

2.g6! h:g6 3.Kf4 g5+ 4.K:f5 g4 5.Kf4 g3
6.h:g3#.

Примерно в 1590 году появилась рукописная работа Джулио Чезаре Полерио. В ней он впервые приводит метод выигрыша, известный сегодня под названием «лестница» (диагр.100).

№ 100. Полерио, 1590



Чёрные начинают, белые выигрывают

1...h5 2.a4 h4 3.a5 h3 4.a6 h2 5.a7 h1D
6.a8D+ Kg1 7.Da1+ Kg2 8.Dg7+ Kh3
9.Dh6+ Kg2 10.Dg5+ Kh3 11.Dh5+ Kg2
12.Dg4+ Kh2 13.Kf2, и чёрным не избежать мата.

2) Проходная пешка.

В эндшпиле, когда количество «боевых единиц» на доске невелико, значение каждой пешки возрастает. При этом особенно возрастает роль проходных пешек, сдерживать которые становится всё труднее ввиду ограниченного количества фигур.

№ 101. Ивков – Ломбард, 1972



Ход белых

В позиции на диаграмме неудачное положение чёрных фигур даёт возможность белым пешкам прорваться в ферзи. 1.e6!! Чёрные сдались, потому что после 1...Т:b3+ 2.Kg4 K:d6 3.e:f7 белые пешки неустойчивы.

В большинстве окончаний решающим в достижении победы является фактор времени. Здесь превращение пешки в ферзя хотя бы на один-два хода

раньше, чем это успеет сделать пешка соперника, в большинстве случаев обеспечивает выигрыш. Для продвижения же проходной пешки часто её нужно ещё создать.

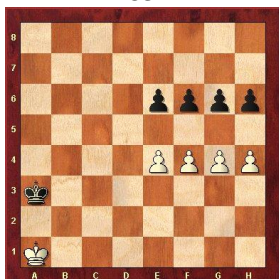
№ 102. Л. Прокеш, этюд



Ход белых

Если пешек три или больше, то осуществить прорыв они могут своими силами. В позиции на диаграмме **103** осуществить прорыв белым не сложно, их несколько, вопрос в том, какой из них выбрать.

№ 103. И. Клинг и Б. Горвиц, этюд, 1851



Ход белых

В этой позиции **прорыв** белых пешек становится возможным благодаря активной позиции их короля. **1.Кс6 Ка7 2.b4 b5 3.Кс7! a5! 4.a4!! Ка6 5.Кс6 b:a4**. Ничего не меняет **5...a:b4 6. a:b5+**, и белая пешка раньше проходит в ферзи. **6.b5+ Ка7 7.Кс7** и белые выигрывают.

1.h5! Только так! *Пройти в ферзи белая пешка должна обязательно с шахом, иначе белый король получит мат.* Например, **1.g5? f:g5 2.h5 g:f4 3.h:g5 f5 4.g7 f2 5.g8D f1D#**, или **1.f5? e:f5 2.h5 f:e4!**, или **1.e5? f:e5 2.h5 e:f4. 1...g:h5**. Не помогает **1...g5 2.e5!! f:e5 3.f5 e4 4.f6! 2.e5!! f:e5 3.f5 h:g4 4.f6! g3 5.f7 g2 6.f8D+**, и белые выигрывают.

При наличии пешечных цепей осуществить прорыв бывает не так просто, хотя и в этом случае, как это видно из диаграммы **104**, дело не безнадежное.

№ 104. Помар – Куадрас, 1974



Ход чёрных

1...f4!! 2.Kd5. После **2.e:f4 h4! 3.g:h4 g3! 4.f:g3 e3** чёрная пешка неудержима. **2...h4!! 3.К:e4**. Не спасает **3.g:h4 g3!. 3...f3!! 4.g:f3 h3**. Белые сдались.

Прорыв можно осуществлять не только в пешечных окончаниях.

№ 105. Лунд – Нимцович, 1921



Ход чёрных

В позиции на диаграмме чёрным удастся путём ряда жертв разрушить «крепость», построенную белыми. **1...b4! 2.a:b4**. Иначе **2...c3. 2...Т:h4! 3.g:h4 g3 4.f:g3 c3+ 5.b:c3 a3** – и одна из белых пешек прорывается в ферзи.

3) Патовые мотивы.

Ситуация критическая, у соперника значительное материальное преимущество, все ресурсы защиты (почти все) исчерпаны. И всё же слабейшая сторона продолжает борьбу, на что-то надеясь. На что же? Ответ никого не удивит. На пат. Это последняя возможность, соломинка для утопающего, но благодаря ей иногда удаётся спасти положение. Помните про патовые возможности в конце партии необходимо, особенно когда на доске мало материала, а оставшиеся фигуры малоподвижны.

Патовые позиции, как правило, возникают во время игры не случайно. Для спасения слабейшей стороне важно уловить нужный момент и создать патовое положение.

№ 106. Гоголев – Варшавский, 1967



Ход чёрных

В позиции на диаграмме чёрным для достижения ничьей мало избавиться от ферзя и ладьи, необходимо избавиться также от движения пешки g5. **1...Td1+ 2.Kh2 Dg1+ 3.Kg3 Td3+! 4.D:d3 De3+! 5.D:e3.** Пат.

В следующей позиции (диаграмма 107) положение белых выглядит безнадежным: мало того, что у них не хватает двух пешек, да ещё и белый король через ход-два получит мат.

№ 107. Лацдинь – Цымитис, 1936



Ход белых

Тем ни мене именно такая позиция короля помогает белым спастись.

1.Df8+ Kf6 2.Dh8+ Kf5 3.g4+! h:g4 4.Td5+! e:d5 5.Dc8+! D:c8. Пат.

«Вечный» шах совместно с патовыми мотивами даёт возможность спастись белым в следующем примере (диаграмма 108).

№ 108. А. Селезнёв, этюд, 1923



Ход белых

1.Te8+! L:e8 2.Se7+ Kf8 3.Sg6+ Kg8 4.Se7+. Ничья.

Кстати заметим, что «вечный» шах в конце партии может выступать и как самостоятельный тактический приём для достижения «ничейной гавани».

№ 109. Маршал – Капабланка, 1924



Ход белых

Возвращаясь к разговору про патовые мотивы, заметим, что появляются они иногда не без «помощи» соперника, который небрежно реализует достигнутое преимущество.

№ 110. Павей – Горовиц, 1951



1...D:f3?

Применяется в окончаниях и приём так называемого **самопатования**, когда слабейшая сторона для спасения создаёт вокруг своего короля искусственное «положение вне игры».

№ 111. Д. Хьюм, этюд, 1947



Ход белых

Применяется приём «самопатования» и в практической игре.

№ 112. Николаевский – Тайманов,
1967



Ход чёрных

Подобным же образом могли избежать поражения белые в следующей позиции (диагр. 113)

В этой позиции белые спаслись, продолжая **1.Sd8+ Kd6 2.Tf7!**. Партия закончилась вничью. В случае **2...b5 3.Sb7+ Kc6 4.Sd8+** ничья вечным шахом неминуема, потому что продолжение **4...Kb6? 5.Tb7+ Ka6 6.c:b5+ Ka5 T:a7+** ведёт к проигрышу.

В этой позиции чёрные решили выиграть «кратчайшим» путём. **1...D:f3+? 2.D:f3 Ta3**. Но после **3.Kh4! T:f3** пат их ожидало горькое разочарование.

Здесь белые добиваются ничьей, продолжая

1.Sg1 a4 2.Kh3 a3 3.Kh4 a2 4.h3 a1D,
пат.

Именно так спаслись чёрные в позиции на диаграмме 112.

1...Kc6 2.Ke6 Kb6 3.Kd6 Ka5!. Ничья.

№ 113. Чигорин – Тарраш, 1905



Ход белых

Удалось сделать ничью белым и в следующей позиции (диаграмма 114).

№ 114. Лисицын – Холмов, 1954



Ход белых

1.Kg4 Ke5 2.g6! h6 (после 2...h:g6 борьба также сводится к ничьей) **3.Kh5!** и т.д.

1.Te8+ Dd8 2.Tg8!! a5 3.T:d8+ K:d8 4.Kb5 и пешечный эндшпиль ничейный.

Для распатования позиции короля соперника сильнейшей стороне часто приходится проявлять исключительную находчивость и ловкость. В позиции на диаграмме 115 у чёрных четыре лишних пешки, но ихнему королю нелегко избавиться от настойчивого преследования «бешеной» ладьи белых. Подумаем, как это сделать. Чтобы распатовать белого короля, чёрные должны королём стать на 2-ю горизонталь, отрезав тем самым ладью b2 от пешки h2. Но этого мало. Белая ладья попытается атаковать короля соперника по 3-й (или 4-й) горизонтали. Белую ладью нужно заставить стать на 4-ю горизонталь, где её смогут забрать чёрные пешки. Чёрным при первой же возможности следует отвести ладью со 2-й горизонтали.

№ 115. Михайлов – Григорьев,



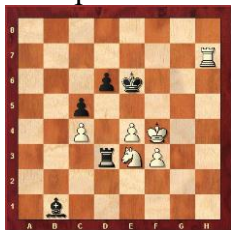
Ход чёрных

Таким образом, начинаем «большие манёвры». **1...Kb4! 2.Tc4+ Ka3 3.Ta4+.** Нельзя играть **3.Tc3+ Tb3**, и белый король распатован. **3...Kb3 4.Ta3+.** Сразу проигрывает **4.Tb4+ Tc4+ b:c4. 4...Kb4! 5.Ta4+ Kc3 6.Tc4+.** Не спасает **6.Ta3+ Tb3. 6...Kd2 7.Td4+ Ke2**, и чёрные выигрывают.

Вы обратили внимание, какой необычный маршрут прошел чёрный король: Kc5-b4-a3-b3-b4-c3-d2-e2?

В позиции на диаграмме 116 чёрный король находится в матовой сети.

№116. Ласкер – Яновский, 1911



Ход белых

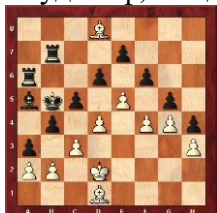
Поспешным было бы **1.Sd5? T:f3+! 2.K:f3 L:e4! 3. K:e4**, и чёрные спасаются благодаря пату. К выигрышу ведёт **1.Tb7! La2 2.Sd5**, и в связи с угрозой мата материальных потерь чёрным не избежать.

4) «Возведение крепости» – не только тактический, но и стратегический приём игры в окончаниях. Он состоит в сооружении обороняющейся стороной

неприступных «бастионов», преодолеть которые активной стороне, которая владеет материальным и позиционным преимуществом, не удаётся. И хотя встречается этот приём чаще в шахматной композиции, чем в практической игре, каждый шахматист с ним, без сомнения, должен быть знаком.

Ярче всего иллюстрирует приём «возведения крепости» позиция на диаграмме 117.

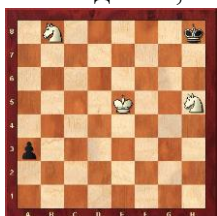
№ 117. Рудольф, этюд, 1912



Ничья

В позиции на диаграмме 118 задержать чёрную пешку белые не удаётся. Зато они успевают «запереть» чёрного короля.

№ 118. Ю. Мендгейм, этюд, 1932



Ничья

Встречаются случаи «возведения крепости» и в практической партии. В позиции на диаграмме 119 в связи с «плохим» слоном и слабостью пешки а5 чёрные вынуждены искать пути спасения.

№ 119. А. Петросян – Хазач, 1970

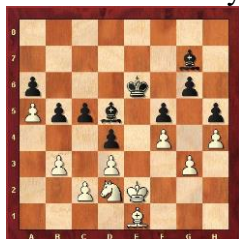


Ход чёрных

Ничья, т.к. «пробить» позицию чёрных белые не в состоянии.

В следующей позиции (диаграмма 120) преимущество двух слонов, слабость белой пешки а5 и возможность прорыва с5-с4 (после перевода слона на d8) определяют перевес чёрных.

№ 120. Косиков – Каплун, 1974



Ход белых

1.La4+! К:a4 2.b3+ Kb5 3.c4+ Kc6 4.d5+ Kd7 5.e6+ K:d8 6.f5.

Несмотря на огромное материальное преимущество, преодолеть неприступные «стены», возведённые белыми пешками, чёрные не в состоянии.

1.Sd7 a2 2.Sdf6 a1D+ 3.Ke6.

Белые легко делают ничью, маневрируя королём вокруг коней, потому что один ферзь поставить мат королю белых не может. А чёрному королю не вырваться из «крепости».

В партии последовало **1...Db6! 2.S:b6+?.** Идя навстречу чёрным. Следовало отклонить жертву ходом **2.Dd2!** и дальше **Kb3, Sc3, Ka4, Sc3-a2-c1-b3** – белые, таким образом, сохраняли шансы на победу. **2...c:b6 3.h4.** Иначе чёрные сами сыграют **3...h4. 3...g:h4 4.Dd2 h3! 5.g:h3 h4.**

Неожиданно последовало **1.Sc4!! b:c4.** Не трудно убедиться, что иного пути игры на выигрыш нет. **2.b:c4 Lc6 3.Kd1 Lf6 4.Kc1 Ld8 5.Kb2 La4.** На попытку прорыва позиции на королевском фланге белые не реагируют: **5...g5 6.Kb1! Lc7 7.Ld2! Ld8 8.Le1!. 6.Kb1 Lc7 7.Ld2.** Ничья.

В позиции **121** белые провели комбинационный удар с целью отвлечения.
 № 121. Когинов – Цейтлин, 1965



Ход белых

Последовало **1.Se4!!**, и чёрные не могут взять коня. На **1...K:e4** решает **2.d6**, а **1...L:e4** проигрывает из-за **2.e7**.

1...Lh5 2.Sd6+ Kf6 3.e7! K:e7 4.Sf5+ Kd8 5.S:e3 a5 6.d6 и белые вскоре выиграли.

Следующее оригинальное и поучительное окончание (диагр.**122**) показывает, что и в самых безобидных позициях надо искать и можно найти пути к победе.

№ 122.



Ход чёрных

Казалось бы, что единственная возможность **1...Sh5+** не проходит из-за **2.Kh4 S:f4 3.K:g5**, но первое впечатление обманчиво. Ещё один ход – **3...Sg2!!** и от мата **4...f6#** нет защиты.

В заключение приведём партию с трагикомическим окончанием, где один непродуманный ход, казалось бы, в совершенно безопасной позиции привёл к неожиданной катастрофе.

№ 123. Борисенко – Симагин, 1955



Ход белых

Белым нужно перевести короля на ферзевый фланг, и они, спасаясь от шаха неосторожно сыграли **1.Kg4**, но после остроумного и неожиданного **1...f5+!!** Вынуждены были сдаться, т.к. на **2.g:f6** последует **2...Df5+** и **3...Dh5#**.