

О комбинации.

Тактика и стратегия, комбинационная и позиционная игра. С этими едва ли не самыми распространенными шахматными понятиями мы встречаемся в описании каждой партии, в каждом комментарии. Увлечённые игрой, мы мало задумываемся над происхождением и изначальным смыслом слов, составляющих специальную шахматную терминологию.

Многие наши термины заимствованы из военного дела – ведь шахматная игра представляет собой идеальную модель войны, в которой стороны (в отличие от настоящих войн) придерживаются обязательных правил. **Стратегия** (от греческого слов «войско» и «веду») – важнейшая часть военного искусства, относящаяся к подготовке и ведению военных действий, планированию операций. **Тактика** (от греческого «строю войско») – искусство построения войска, искусство ведения боя. Поскольку отдельный бой есть часть общей (стратегической) операции, тактика определяется стратегией, выполняет её задачи.

В этом смысле шахматная стратегия должна охватывать область планирования, указывать цель, к которой в данном положении следует стремиться. Тактика же имеет в виду конкретные действия, отвечая на вопрос, как конкретно надо поступать, чтобы добиться поставленной стратегической цели (по М. Эйве – «что делать» и «как делать»).

Словом, если следовать терминам, тактика подчиняется стратегии и от неё зависит. Между тем заимствованные из военного дела понятия в шахматах приобрели несколько иной смысл.

Под тактикой подразумеваются не всякие конкретные операции (скажем, размен), а лишь действия резкого, комбинационного характера, направленные на то, чтобы кардинально изменить картину шахматного сражения. При этом не имеет значения, является ли тактическая операция логическим развитием событий (то есть вытекает из стратегического плана), или же она не связана с общим направлением игры и сама возможность комбинации открывается внезапно (в результате, например, ошибки противника в лучшей для него позиции).

Иными словами, в шахматах тактика не всегда подчинена стратегии – она может быть и самоцелью. Отдельные же манёвры, являющиеся составной частью стратегического плана, тактикой считать не принято. В общем, выражения «тактика» и «комбинационная игра» и соответственно «стратегия» и «позиционная игра» в шахматной литературе употребляются почти как синонимы.

А теперь перейдём непосредственно к альфе и омеге шахмат – комбинации. Именно комбинация сделала шахматы игрой, с которой не может сравниться ни одна из игр, когда-либо придуманных человечеством.

Рассматривая позицию на диаграмме 1, видим, что ради атаки белые пошли на материальные жертвы.* Они как бы взяли на себя обязательство непременно заматовать противника.

***Жертва** – это добровольное (постоянное или временное) предоставление противнику материального преимущества.

№ 1. Керес – Фельдсепп, 1933



Ход белых

следовал мат: 2.D:g7+ Kd8 3.D:f8+ Kd7 4.D:f5+ Kd8 5.Df8+ Kd7 6.Lg4+ и L:e6#. После хода в партии начинающий шахматист может решить, что чёрный король благополучно скрылся от шахов. На самом деле это не так: 2.Dh7+! K:h7 3.Lf7#.

Мы видели, что все ответы чёрных были вынуждены – ничего другого им не оставалось делать. Уходя от шахов, (на e7 или g8), чёрный король во всех случаях получал мат.

Ходы или серии ходов, объединённые общей идеей и логически между собой связанные, называются **вариантом**. Когда одна из сторон заставляет другую делать строго определённые вынужденные ходы – это **форсированный вариант**. Следование такому форсированному варианту обеспечивалось принудительными средствами – в данном случае шахами. Ходом 2.Dh7+ белые пожертвовали ферзя, что позволило объявить затем смертельный вскрытый (открытый) шах – 3.Lf7#. Итак, белые выиграли, осуществив **форсированный вариант с жертвой**.

Это и есть комбинация.

№ 2. Поллок – консультанты, 1893



Ход белых

Последовало 1.Dd7+! (жертва ферзя ради вскрытого двойного шаха) 1...L:d7 2.Sd6++ Kd8.

Разумеется, белые могут теперь отыграть ферзя. Но не для этого они начинали комбинацию!

3.Sf7+ Kc8 4.Te8+! L:e8 5.Td8#.

Как и в первом примере, каждым ходом комбинации объявлялся шах. Это заставило чёрных на протяжении всей операции лишь принимать жертвы и отступить королём.

Сложнее обстоит дело, когда у защищающейся стороны есть выбор между несколькими и притом неочевидными ответами.

Если комбинация осуществляется не шахами (или не только шахами), а с помощью взятий или сильных угроз (мата, выигрыша материала), то приходится считаться с так называемыми **промежуточными ходами** противника.

№ 3. Симагин – Бейлин, 1946



Ход белых

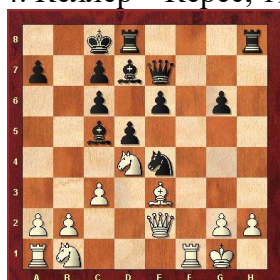
Заманчиво выглядит 1.Sg6, с тем чтобы на 1...f:g6 сыграть 2.T:e6 Df7 (вынуждено, т.к. на другие отступления следует вскрытый шах с выигрышем ферзя) 3.K:b7.

Может показаться, что белые выиграли пешку, т.к. на взятие коня – 3...D:b7 последует 4.T:f6+ (не 4.Te7+? или 4.Tb6+? ввиду 4...Dd5). Однако непримечательный на вид промежуточный ход

3...Sd5! Разрушает и опровергает комбинацию. Слабость первой горизонтали (угрожает 4...D:f2+ и 5...Df1+ с матом) позволяет чёрным перекрыть «диагональ жизни» и остаться с лишней фигурой: **4.Te2** (ладье приходится отступить так, чтобы был защищён пункт f2) **4...D:b7 5.Tc5 Tad8 6.Te5 Df7**, и чёрные выиграли. После того как белые вновь вынуждены потратить время на защиту пешки f2, конь сможет отступить – связка ликвидирована.

А теперь – пример успешной комбинации, в которой промежуточные ходы защищающейся стороны были точно учтены.

№ 4. Келлер – Керес, 1961



Ход чёрных

5...T:f8! Только ладьёй! Последней надеждой белых в их отчаянном положении было 5...L:f8? (внешне выглядит логичным – чёрные сохраняют угрозу мата на h1). Тогда 6.S:c6+! (вот для чего давался шах на a6) 6...L:c6 7.L:a7+ и мат получают не белые, а чёрные! (7...Ka8 8.Lb6+ Kb8 9.Da7+ и 10.D:c7#).

6.Sd2. Угрожало 6...De1+ и 7...Th8+, поэтому взять на c6 у белых нет времени

6...Sg3. Белые сдались.

Жертвуя ладью, чёрным необходимо было предусмотреть два промежуточных хода противника (один из них весьма неочевидный), представлявших собой попытку контратаки.

Жертва, которую считают необходимым признаком комбинации, может быть осуществлена не только вступительным ходом.

№ 5. Кубичек – Привара, 1976



Ход белых

Чтобы атаковать позицию рокировки, белые перевели ладью на h3. Защищаясь от угрозы Dd1 – h5, чёрные сыграли g7 – g6. Как продолжать наступление?

1.L:e4. Размен, обеспечивающий ладье поле g3. Для чего оно понадобится, будет видно из дальнейшего.

1...d:e4 2.S:d7 (второй вступительный к жертве ход, освобождающий диагональ слону) **2...D:d7.**

Предыдущие ходы открыли белым возможность решающей жертвы. Последовал только один ход – **3.Dh5!**, и чёрные сдали партию. На 3...g:h5 заканчивает игру 4.Tg3+, а иначе не защитить пункт h7.

КОМБИНАЦИЯ

Комбинация есть вариант с жертвой, на протяжении которого обе стороны делают вынужденные (форсированные) ходы и который заканчивается выгодой для активной стороны.

Каковы же признаки комбинации?

1. Координированные действия фигур активной стороны. Когда все принимающие участие в комбинации фигуры сливают свои силы воедино, гармонично проводя в жизнь комбинационную идею.

2. Форсированность продолжений. Когда в ходе тактической борьбы соперники поочерёдно создают фигурам друг друга различные угрозы. Тон в этой игре задаёт та сторона, которая владеет инициативой, то есть та, фигуры которой расположены активнее. Активная сторона при этом часто вынуждает сторону, которая защищается, делать единственные ходы, которые нередко являются бесцельными. В этом случае говорят про потерю темпа. Серия единственных ходов, которые представляют собой чередование угроз и защит от них, называется форсированным вариантом. В ходе партии приходится рассчитывать ряд форсированных вариантов, которые объединяются понятием форсированной игры. Форсированная игра создаётся с помощью ходов, которые содержат угрозы.

Угрозы бывают простые и сложные.

Простые угрозы – это нападения трёх видов: угрозы фигурами (в частности и пешками), угрозы полям и угрозы проведения пешек. Простые угрозы, как правило, легко отразить.

Гораздо большую опасность представляют сложные угрозы, то есть две и более простых угроз, которые действуют одновременно. Наиболее распространённые виды сложных угроз – двойной удар и скрытое нападение.

3. Наличие жертвы. Разновидностью угрозы является жертва, т.е. добровольная отдача материала с целью улучшения позиции. Жертвы бывают трёх видов.

Жертвы, которые приносят ради захвата инициативы. Предвидеть последствия такой жертвы бывает очень трудно, рассчитать варианты до конца невозможно, поэтому шахматисту, приносящему такую жертву, приходится надеяться в основном на свой опыт и шахматную интуицию. Потому и жертвы такого типа называют интуитивными.

Другой вид жертвы – жертвы позиционные. Обычно позиционные жертвы лишены комбинационного содержания, не требуют быстрой реализации, но их осуществление даёт активной стороне длительное преимущество.

Однако большинство жертв, осуществляемых в шахматной комбинации, имеют временный характер.

Поэтому и называются они временными жертвами. Приносят такие жертвы для того, чтобы в ходе комбинации осуществить смену соотношения и размещения фигур на определённом участке шахматной доски в свою пользу.

4. Позитивная цель операции.

Целью любой комбинации является достижение объективной выгоды. Иначе это уже не комбинация. Конкретной целью комбинации может быть:

- а) мат королю соперника;
- б) завоевание материального перевеса;
- в) выгодное изменение позиции (выгодное упрощение позиции, переход в перспективное окончание, усиление атаки, улучшение взаимодействия фигур и

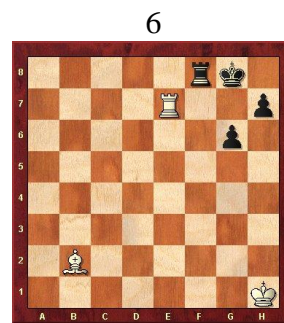
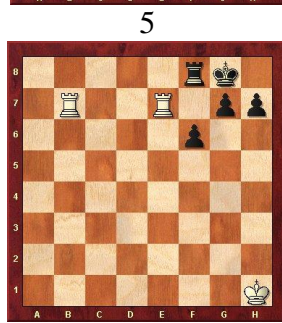
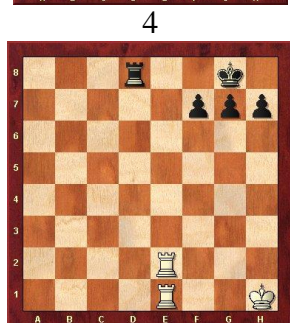
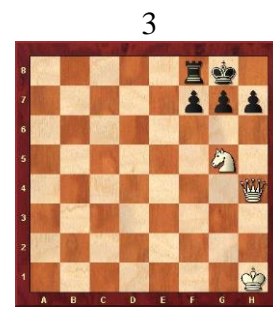
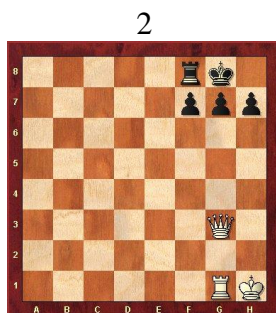
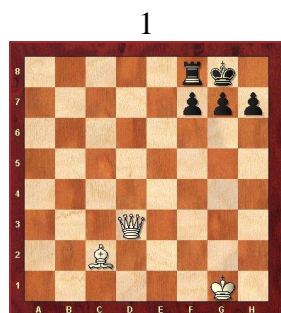
т.п.); в тяжелой позиции – спасение партии (путём вечного шаха, пата, восстановление материального равновесия, достижение теоретически ничейного эндшпиля, построение «крепости»).

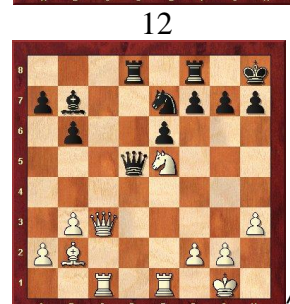
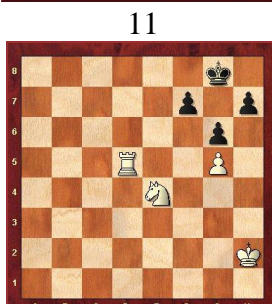
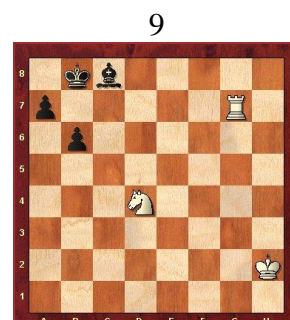
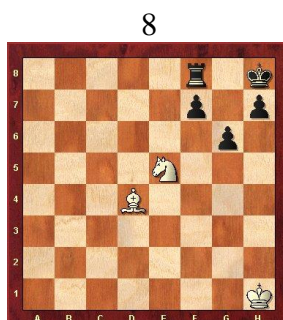
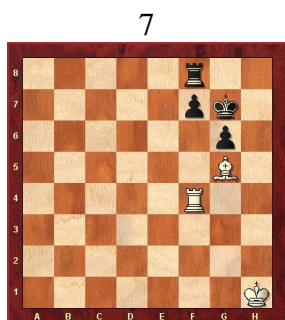
Естественно, одного желания провести комбинацию недостаточно для её осуществления. Чтобы жертвовать и получать взамен конкретную выгоду, необходимо наличие позиции, которая допускала бы такую возможность, то есть, чтобы имелись так называемые комбинационные мотивы. Таким образом, **комбинационные мотивы – причины возникновения комбинации**, особенности позиции, которые дают возможность провести жертву и добиться намеченной цели. Комбинационные мотивы – это исходные ориентиры для поиска комбинации.

«Недостаточно знать, – писал Эм. Ласкер, – что комбинация состоит из ряда форсированных ходов, необходимо уметь указать причину, основываясь на которой мы можем сделать вывод, что в той или иной позиции кроется возможность комбинации».

Именно комбинационные мотивы помогают сильному шахматисту правильно ориентироваться в ходе тактической борьбы, наталкивают его мысль на возможность проведения комбинации в данной позиции. Понятно, наличие в позиции одного или ряда комбинационных мотивов ещё не гарантирует возникновения комбинации. Но не может быть комбинации без причины, которая обуславливает её возникновение, т.е. без комбинационных мотивов. Поэтому каждый шахматист должен быть ознакомлен с типовыми комбинационными мотивами (в том числе с типовыми матовыми финалами).

Типовые матовые финалы





Перед вами двенадцать матовых финалов, которые полезно запомнить. Вы не раз ещё встретитесь с ними в своих партиях, а также разбирая партии, напечатанные в газетах и журналах. Если твёрдо помнить эти финалы, они будут надёжными ориентирами во время ваших самостоятельных плаваний по шахматному океану. И пусть на доске много фигур. В том и заключается искусство, чтобы среди статистов выявить основные фигуры, которые и должны сыграть решающую роль.

В качестве примера рассмотрим позицию 12.

Чёрный ферзь и слон уже нацелены на пункт g2, грозит мат, однако ход белых. У них тоже «взведён» матовый механизм (Dc3, Lb2), но мешает свой же конь на e5. Возникает мысль: а нельзя ли так отскочить конём, чтобы у чёрных не хватило времени защититься от мата? Такой ход есть **1.Se5-g6+!** От шаха нужно защищаться. Белого коня можно взять тремя способами, но ни один из них не помогает, т.к. неизбежно следует **2.Dc3:g7#**.

Комбинационные мотивы могут быть позитивными и негативными. К позитивным – принадлежат преимущества активной стороны, к негативным – недостатки в позиции соперника.

Понятно, причин для возникновения комбинаций может быть множество. Поэтому в дальнейшем мы обратим внимание на наиболее типичные из них, среди которых выделим такие:

- а) активное положение фигур атакующей стороны;
- б) пассивное положение части или всех фигур стороны, которая обороняется;
- в) необеспеченное положение короля (матовая сеть);
- г) незащищённость фигуры (возможность образования незащищённой фигуры);
- д) перегрузка (фигуры, линии, диагонали, поля);
- е) далеко продвинутая проходная пешка;
- ж) геометрические мотивы;
- з) положение фигур перед взаимным нападением;
- и) ограниченная подвижность фигур.

Комбинации можно осуществлять лишь при определённых сочетаниях комбинационных мотивов. Такое сочетание может привести к возникновению лишь одного момента (один ход), поэтому они называются моментальными комбинационными мотивами. Моментальность комбинационных мотивов заключается в том, что их зачастую бывает трудно распознать, поэтому от шахматиста требуется особое «чутьё» (комбинационное зрение) для определения момента их возникновения. По ходу комбинации моментальные комбинационные мотивы могут изменяться, переходить от одного сочетания к другим.

Однако для осуществления комбинации распознавания комбинационных мотивов ещё недостаточно. Начиная комбинацию, рассчитывая все её разветвления, шахматист должен мысленно уже видеть конечную позицию. Эту позицию называют темой комбинации.

Наконец, получить заключительную позицию из исходной можно лишь при помощи особых ходов, которые осуществляют нужное изменение. **Серия таких форсированных ходов называется средствами комбинации.** К средствам комбинации относятся тактические удары, т.е. эффектные неожиданные ходы, которые резко меняют характер борьбы. Каждым тактическим ударом осуществляется какая-нибудь целиком определённая идея. Идей, возникающих во время партии, великое множество, простые идеи переплетаются со сложными, принимая порой неожиданные очертания.

С какого момента начинается комбинация? Чисто теоретически с момента жертвы. Однако если ходы, которые предшествуют жертве, в значительной мере форсированны и составляют как бы единое целое с ней, то они, безусловно, могут быть включены в саму комбинацию.

ОБЩИЕ КОМБИНАЦИОННЫЕ МОТИВЫ.

1. Активность и пассивность фигур. Критический пункт.

Причин для возникновения комбинации может быть бесконечно много. Однако есть комбинационные мотивы, без которых не может быть осуществлена ни одна комбинация. Это активность фигур атакующей стороны и пассивность либо бездеятельность на критическом участке доски всех или части фигур стороны, которая защищается.

На диаграмме 6 учебный пример М. Юдовича младшего.

№ 6. М. Юдович, учебная позиция.



Ход белых

После **1.Sd2!** ни одна чёрная фигура, за исключением пешки f6, ходить не может из-за мата Sc4 или Sb1. Таким образом, стоит белым побить эту пешку королём и – победа! Но сделать это нужно так, чтобы «клубок» чёрных фигур не успел бы развязаться, поэтому **1...f5 2.Kh4! f4 3.Kg4! f3 4.Kg3! f2 5.Kg2! f1D+ 6.K:f1 Sb5 7.Sb1#.**

В позиции на диаграмме 7 обращает на себя внимание опасное положение белого короля. Позиция, возможно, была бы защитима, если бы фигуры белых не были в этот момент смещены на противоположный участок доски. Всё решает подключение к атаке «свежих сил» – чёрного ферзя.

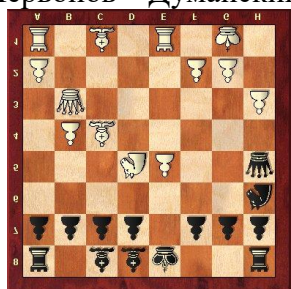
№ 7. Брюнtrup – Доравa, 1964



Ход чёрных

Даже взгляда неопытного шахматиста на позицию (диаграмма 8) достаточно, чтобы заметить разницу в активности белых и чёрных фигур. К тому же король чёрных застрял в центре, чем немедленно воспользовались белые:

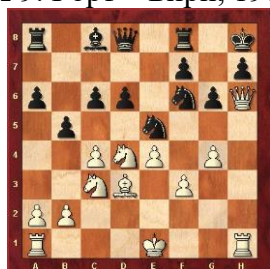
№ 8. Червонов – Думанский, 1980



Ход белых

В шахматной партии недостаточно бывает просто внешне активно расположить фигуры, важно при этом, безусловно, позаботиться об их взаимодействии. Но ещё важнее отыскать в позиции соперника наиболее уязвимое место, так называемый **критический пункт**, и постараться нанести удар именно по нему. Таким образом, «*критический пункт*» – это такой пункт в лагере противника, овладение которым должно обеспечить активной стороне быструю победу. Рассмотрим примеры.

№ 9. Горт – Бирн, 1962



Ход белых

1...Dg5! 2.Dd3. Понятно, братъ ферзя нельзя: **2.L:g5 T:g1+ 3.K:g1 Tf1#.** Вместе с тем, чёрные угрожают использовать связку слона e3 ходом **2...T:g1+ 2...T:g1+ 3.L:g1 Dc1 4.Se3 (4.Ta7 D:g1+!). 4...Tf2 5.T:c7 Df1! 6.S:f1 Lg2#**

1.Sf6+! g:f6 2.e:f6+ Kf8 3.Te8+!

В таких позициях решает, все ли фигуры принимают участие в атаке. Ради темпа, при помощи которого удаётся ввести в бой ферзя, не жаль и ладьи! **3...K:e8 4.De3+ Kf8 5.D:h6+ D:h6 6.L:h6+ Ke8 7.Te1+ Le7 8.T:e7+ Kd8 9.L:f7.** От угрозы Lg7 и L:h8 защиты нет. Чёрные сдались.

На диаграмме 9 единственным защитником пункта h7 (критический пункт) является конь f6. Прямолинейно устранить его **1.g5 Sh5** не удаётся. Тогда отвлекаем его **1.S:c6! S:d3+.** Ничего не меняет **1...S:c6 2.Sd5 Tg8 3.S:f6 Tg7 4.D:h7+!** с матом.

2.Kd2. Чёрные сдались. Угроза Sd5 неотвратима.

Оценивая позицию на диаграмме 10, можно легко определить уязвимость пункта g7, который находится под скрытым нападением ферзя (критический пункт).

№ 10. А. Петросян – Григорян, 1980



Ход белых

В партии диагональ была «расчищена» неожиданно быстро. **1.T:d5! S:d5** На 1...c:d5 решает 2.Sc6 3.D:f6. **2.L:d5 Kh7**. После 2...D:d5 выигрывает как 3.Sg4, так и 3.Dd7. **3.Sc4**.

Бывает, что под нарастающими ударами фигур соперника король слабой стороны стремится спасти свою жизнь бегством на противоположный участок доски. Тогда атакующей стороне важно закрыть выходы из «королевской крепости».

Белые уже достигли большого успеха в атаке по вертикали h (диагр. 11). Критическим в данной позиции является поле f7, захват и удержание контроля над которым на протяжении всего лишь одного хода приведёт к мату.

№ 11. Алёхин – Миндено, 1933

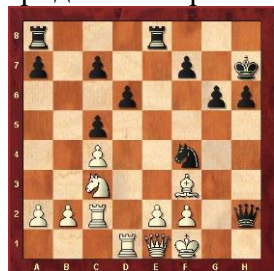


Ход белых

Защитником этого пункта является ферзь, мешающий ходу g5-g6. Вот его-то и нужно отвлечь. Но как? Ничего не даёт 1.g6? D:g6 2.Dc4+ d5 3.Se5? D:h5 или 1.Dc4 d5 2.Se5 D:e5! 3.g6 Df4+ 4.Kb1 Dh6!. В партии дальше последовало **1.Se5!! d:e5 2.g6!**. 2.Dc4? Tfe8 3.g6 Kf8!. **2...D:g6 3.Dc4+ Tf7 4.Th8#**.

Для того, чтобы не выпустить короля соперника из опасной зоны, совсем не обязательно устанавливать контроль над критическим полем.

№ 12. Фридман – Торгблум, 1974



Ход чёрных

Для успешного проведения атаки достаточно бывает задерживать на этом поле некоторое время фигуру соперника. Белый король (диаграмма 12) приготовился спасаться бегством после хода пешкой на e3. однако после блокирующего **1...Te3! 2.f:e3 Sh3** стало ясно, что бегство «его величества» и на этот раз не состоялось.

2. Необеспеченное положение короля. Завлечение короля в центр доски.

Законы шахматной стратегии провозглашают (в достаточно общей форме), что в начале партии следует стремиться захватить центр, быстрее развить фигуры и рокировать короля. Фигуры следует расположить как можно активнее и так, чтобы они не мешали бы друг другу. Нарушение законов стратегии может привести к возникновению тактической операции.

Позиция (диаграмма 13) возникла после ходов 1.e4 d6 2.Sf3 g6 3.Lc4 Sd7?? – серьёзная ошибка, решающая судьбу партии.

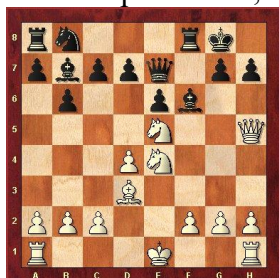
№ 13. Лузгин – Иоффе, 1968



Ход белых

В этом примере чёрный король, не успевший рокировать, был растерзан соперником при полном попустительстве своих фигур. Однако и рокировка не гарантирует королю полной безопасности. Большое значение тут имеет активность фигур и то, как они защищают короля. При пассивном положении фигур соперника активной стороне зачастую удаётся разрушить пешечное прикрытие короля, заманить его в центр доски, где в окружении атакующих фигур, не получая поддержки, он должен погибнуть. Следует заметить, что комбинации такого типа проходят с большим количеством жертв и потому требуют особенно тщательного расчёта.

№ 14. Ласкер – Томас, 1913



Ход белых

Далее последовало. **4.L:f7+ K:f7 5.Sg5+.** Чёрные сдались. В связи с угрозой **6.Se6** чёрный король должен покинуть своё убежище, а один он против всего белого войска, которое направило не него свои удары, конечно же не выстоит: **5...Kf6 6.Df3+ Ke5 (6...K:g5 7.d4+ Kh4 8.Dh3#).** **7.d4+! K:d4 8.Dc3#.**

Классическим образцом такого заманивания может послужить окончание партии Ласкер – Томас (диаграмма 14). **1.D:h7+!! K:h7 2.S:f6+ Kh6. 2.Kh8 Sg6#.** **3.Seg4+ Kg5 4.h4+ Kf4 5.g3+ Kf3 6.Le2+ Kg2 7.Th2+ Kg1 8.Kd2#.**

3. Матовая сеть. Мат на краю доски.

Позиция на диаграмме 15, на первый взгляд, уже близка к эндшпилю, и тогда лишняя пешка... Но уж очень неуютно всё ещё чувствует себя чёрный король.

№ 15.

Каспарян – Манвелян, 1936



Ход белых

1.T:c6! L:c6 2.Dc4+ Kb7 3.D:c6! K:c6 (король в матовой сети!) **4.Se5++ Kc5 5.Sd3+ Kd4 6.Kd2!!**

Выясняется, что даже после жертвы ферзя продолжать атаку с помощью шахов королю не обязательно. Тихий ход королём заканчивает борьбу. Настолько неудачно стоят чёрные фигуры, что они не могут помешать единственной угрозе **7.c3#.** Чёрные сдались.

И в позиции на диаграмме 16 белый король находится в матовой сети. Поэтому лишняя фигура – очень слабое утешение для чёрных.

№ 16. Рэдэли – Барати, 1962



Ход чёрных

Примеры мата на последней горизонтали известны очень давно. Однако их количество из года в год растёт. В позиции на диаграмме **17** обращает на себя внимание опасная позиция короля – восьмая горизонталь (критический пункт f8) защищена минимально. Но как это использовать?

№ 17. Рети – Боголюбов, 1924



Ход белых

В позиции на диаграмме **18** последний ход белых был **26.Td1:d5?**. «Ну что ж, расчёт верный, ферзя брать нельзя из-за мата по восьмой горизонтали» – решил венгерский гроссмейстер (чёрные) и сыграл **26...Db6-a6?**, после чего партия вскоре закончилась вничью.

№ 18. Тешнер – Портиш, 1969



Позиция после 1.Td1:d5?

1...Ta1+!! 2.L:a1 Da4 3.Dg8+ Kb7 4.Db3. Кажется белый ферзь успел? Нет, поздно!
4...D:a1+ 5.Db1 T:c2+! 6.K:c2 Dc3#. Фигуры белых с двух сторон от короля подобны эполетам на плечах главнокомандующего. Поэтому такой матовый финал называют «эполетный мат».

Можно, конечно, объявить шах. **1.Lf7+ Kh8.** А что дальше? **2.Le8!!** Оказывается, достаточно прервать связь между ладьёй и слоном, чтобы восьмая горизонталь стала беззащитной. Чёрные сдались. Пункт f8 – не защитим.

Однако же после хода в партии первая горизонталь и у белых оказалась ослабленной, чем чёрные могли немедленно воспользоваться. **26...Df2!!** Угрозы ладье e2 и мата на поле f1 вынуждают единственный ответ белых **27.Sg3 De1+! 28.T:e1 T:e1+ 29.Sf1 T:f1#**

4. Незащищённость фигуры.

Фигуры в шахматной партии по степени их защищённости можно разделить на три вида.

Фигуры, защищённые пешкой. Для таких фигур пешка служит надёжной опорой в борьбе с соперником, поэтому и называть такие фигуры следует опорными. В шахматах опорные фигуры – самые неудобные с точки зрения проведения против них тактических операций по их уничтожению.

Незащищённые фигуры – один из самых распространённых видов комбинационных мотивов. Типовой приём использования этого мотива – двойной удар (одновременное нападение на незащищённую фигуру и создание ещё одной сильной угрозы).

Защищённые фигуры. Такими следует считать фигуры, защищённые другими фигурами (но не пешками). Защищённые фигуры представляют меньшую опасность, чем незащищённые с точки зрения комбинационных

мотивов. В случае потери защищённой фигуры та фигура, которая её защищала, может нанести ответный удар. Впрочем, защищённость фигуры всё же не исключает возможность возникновения комбинации. Дело в том, что защищающая фигура ограничена в своих действиях защитными функциями, поэтому возникает возможность использовать её **перегруженность**, т.е. такое положение, при котором фигура выполняет одновременно две и больше защитных функций.

Наличие на доске незащищённой фигуры уже само по себе является комбинационным мотивом, использование которого может привести к выигрышу данной фигуры, а значит и обеспечить выигрыш партии. Обычный приём выигрыша в таких случаях – двойной удар.

Рассмотрим положение на диаграмме **19**. У белых лишняя пешка, но их позиция не вызывает доверия. Заметна слабость первой горизонтали (матовая сеть), нет взаимодействия между белой ладьёй и ферзём, более того, ладья g5 не защищена. Чёрные умело пользуются этим.

№ 19. Ловцкий – Тартаков, 1937



Ход чёрных

1...Dc5+ 2.Kh1 Dc4 3.Kg1 Dd4+ 4.Kh1 De4!, чёрные используют слабость первой горизонтали. **5.Dc1**. Проигрывают и другие ответы – 5.Dd1 Df4 или 5.Dg1 De2. **5...Dd3!** Обратите внимание на чёрного ферзя, который, используя слабость первой горизонтали, постепенно проникает в лагерь белых.

6.Kg1 Dd4+ 7.Kh1 Dd2. Двойной удар! Белые сдались.

Следует помнить, что в момент начала комбинации на доске может и не быть незащищённых фигур. Они могут появиться по ходу игры по мере того, как фигуры защищающейся стороны начнут терять взаимодействие.

№ 20. Васюков – Холмов, 1964



Ход белых

В позиции на диаграмме **20** белые добиваются образования незащищённой фигуры у соперника в начале комбинации путём размена.

1.S:c5 D:c5 2.L:g7! L:g7 3.Dh5 h6 4.Lh7+! K:h7 5.D:c5, и белые выиграли.

Один из наиболее распространённых приёмов – завлечение незащищённой фигуры противника на поле, где её удобнее уничтожить.

№ 21. Силади – Ван Стейнис, 1949



Ход белых

1.Lb4! D:b4 2.S:e6+

Чёрные сложили оружие.

5. Перегруженность фигуры.

Выполнение фигурой важной защитной функции является предпосылкой её перегруженности. Для использования этого атакующей стороне необходимо «навязать» такой фигуре выполнение ещё какой-нибудь операции. В позиции на диаграмме 22 чёрный ферзь связан защитой критического пункта f7, потеря которого немедленно приведёт к мату.

№ 22. Сута – Сутей, 1953



Ход белых

Этим обстоятельством удачно воспользовались белые.

1.Tg5! D:f6 2.Dd4!! Но не **2.De5??**
D:e5+!

2...Tg6 3.T:g6! D:d4 4.S:f7#

Типичным тактическим приёмом использования перегруженности фигуры является её отвлечение от выполняемой ранее функции.

№ 23. Ней – Зейналли, 1948



Ход белых

В позиции на диаграмме 23 всё держится на ладье d8, защищающей ладью h8, а следовательно и короля. Поэтому всё решает **1.S:e6+! f:e6 2.Td7+! T:d7 3.D:h8+ K:g6 4.Df6#**

Иногда перегруженность фигуры соперника используется для быстрой переброски какой-нибудь фигуры атакующей стороны на нужный участок доски.

№ 24. Харитонов – Иванов, 1980



Ход чёрных

В позиции на диаграмме 24 после **1...Ta1 2.Df4 Da4!** Перегруженным оказался белый ферзь. Атакуя его, чёрные без потери времени перебрасывают своего ферзя в ослабленный лагерь белого короля. **3.Dd2 Dd4! 4.De1 De4.** Белые сдались.

Обратите внимание на тактический приём, применённый белыми в позиции на диаграмме 25. Наряду с отвлечением уничтожение защиты – один из путей использования перегруженности фигуры.

№ 25. Рельштаб – Ахурс, 1930



Ход белых

В позиции на диаграмме белые доминируют. **1.Ld4! Tf8.** Единственный ход. Продолжение **1...T:e4 2.L:f6+** ведёт к потере ладьи. **2...De8!!** ферзь белых неприкасаем – ладья чёрных связана защитой слона. **2...Dg7 3.D:f8+!** Уничтожение защиты! **3...D:f8 4.Te8!.** Чёрные сложили оружие.

6. Перегруженность линии, диагонали, поля

Защита критического пункта защищающейся стороны может осуществляться как фигурой, находящейся в непосредственной близости от ключевого поля, так и дальнобойной фигурой, находящейся на определённом расстоянии. Во втором случае защита осуществляется по линии или по диагонали. Потеря контроля над такой линией или диагональю хотя бы на один ход может привести к поражению. Поэтому значение такой магистрали возрастает. Если действие фигур на этой магистрали удаётся нарушить, то говорят про перегруженность линии или диагонали.

№ 26. Хорват – Еперлеш, 1971



Ход белых

Белые фигуры грозно нацелены на чёрного короля, фигуры же чёрных разрознены в своих действиях и расположены весьма неудачно.

Практически вся оборона чёрных пока ещё держится благодаря сильной позиции их ферзя, защищающего критический пункт f7. Поэтому **1.Td7!! L:d7 2.D:g7+! T:g7 3.T:g7+ S:g7 4.Sf6+ Kh8 5.S:f7#**

В следующей позиции (диаграмма 27) у чёрных большой материальный перевес. Но ход белых. **1.D:f6**. На первый взгляд, атаку белых можно отбить лишь ценой больших материальных потерь. Ведь нельзя **1...g:f6 2.Tg3+ Kh8 3.L:f6#**. И всё же в этой атаке есть два слабых места, дающих возможность её отбить. Во-первых, и у белых есть критический пункт g2, за которым они должны внимательно следить.

№ 27. Ахеус – NN, 1954



Ход белых

Во-вторых – успех атаки зависит от линии g – в случае её перекрытия белая ладья будет нейтрализована.

Отсюда **1...Dg4!! 2.Tg3**. В случае **2.h:g4** уже можно **2...g:f6. 2...D:g3!** Атака отбита, материальный перевес сохранён.

Таким образом, как мы видели, *основной тактический приём в случае перегруженности линии или диагонали – перекрытие*. Применяется перекрытие для нарушения действия фигур соперника по какой-либо магистрали.

Бывают позиции, в которых обороняющаяся сторона должна защищать не одно, а несколько критических пунктов, причём защита по линиям и диагоналям дальнобойными фигурами осуществляется издалека. Линии действия этих фигур могут пересекаться на каком-то поле. Какая бы из этих фигур ни стала бы теперь на данное поле, тем самым перерезается линия действия другой фигуры, а значит, теряется контроль над другим критическим полем. Такое поле называется «перегруженным».

№ 28. Тарраш – Консультанты, 1918



Ход белых

В этой позиции перевес белых очевиден – уж очень беспомощен чёрный король. Критические пункты чёрных, правда, пока защищены: b7 – ферзём и c5 – ладьёй. Последовало **1.Lc7!! D:c7**. Продолжение 1...Т:c7 ведёт к мату – 2.Db7+! Т:b7 3.Т:c5# или 2...К:a5 3.Та1#. **2.Т:c5+! D:c5 3.Db7+ К:a5 4.Та1#**

Труднее определить «перегруженное» поле в позиции на диаграмме 29. Здесь прежде всего обращает на себя внимание перегруженность чёрных фигур. Ферзь прикован к полю e6 связкой по диагонали a2-g8 и необходимостью защиты критического поля c8 (если 1.Db8+). Ладья защищает ферзя и поле c8.

№ 29. Хеллинг – NN, 1933



Ход белых

Выходит, каждая из этих фигур может стоять лишь на том поле, на котором стоит, сохраняя при этом «контакт» между собой. Заметно также опасное положение чёрного короля (матовая сеть) в случае захвата белыми восьмой горизонтали. Отсюда правильное решение – **1.Ld6!!**. Чёрные сдались

7. Геометрические мотивы.

Как известно, шахматная доска имеет свою геометрию, следовательно, и положение фигур в каждой позиции геометрически взаимосвязано.

Выделим пять основных видов геометрических мотивов:

- положение фигур на одной горизонтали;
- положение фигур на одной вертикали;
- положение фигур на одной диагонали;
- положение фигур под ударом коня (коневая «вилка»);
- положение фигур под ударом пешки (пешечная «вилка»).

Уже одно только такое положение фигур на доске может привести к возникновению комбинации, а поэтому геометрические мотивы можно вполне обосновано отнести к наиболее распространённым типовым комбинационным мотивам.

Особое внимание следует уделить такому геометрическому мотиву, как положение фигур под коневой «вилкой». Конь – необычная шахматная фигура. В отличие от других «прямолинейных» фигур конь совершает зигзагообразные движения, и поэтому намерения его действий предусмотреть бывает не просто. Не всегда правильно, точно и своевременно удаётся предварительно определить положение фигур под коневой «вилкой» или создать такое положение. Вряд ли найдётся шахматист, который никогда не был «жертвой» коневой «вилки».

И уж совсем удивительной фигурой в шахматах является пешка. Из «гадкого утёнка», на которого в начале никто не обращает внимания, она по мере своего продвижения становится героем, перед которым «дрожат» даже короли. Ведь пешка, дошедшая до последней горизонтали, превращается в ферзя (или другую

фигуру), т.е. резко повышает свою стоимость. Потому-то такое «уважительное» отношение к далеко продвинутой проходной пешке, потому-то и является такая пешка важным комбинационным мотивом. Каждое движение пешки связано с геометрией доски, с непосредственным положением на ней фигур. Поэтому геометричные и комбинационные мотивы проходной пешки взаимосвязаны.

7-1. Положение фигур на одной линии

Геометрические мотивы могут уже быть в позиции в момент начала комбинации или возникать в ходе форсированного варианта. При этом они могут изменяться, переходя из одного вида в другой.

В позиции на диаграмме 30 фигуры чёрных пассивны и расположены неудачно. Высокая же активность белых фигур и опасная пешка на d6 дают возможность белым добиться успеха.

№ 30. Кикович – Форинтош, 1952

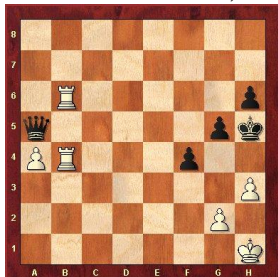


Ход белых

1.Т:c8+! Т:c8 2.d7! Пешечная «вилка».
2...К:d7 3.Lg4+. Положение фигур на одной диагонали. **3...Kd8 4.L:c8 К:c8 5.Т:e8+.** Положение фигур на одной горизонтали. Чёрные сложили оружие.

В следующем примере (диаграмма 31) обращает на себя внимание не только положение чёрных фигур на одной горизонтали, но и скованное положение чёрного короля (матовая сеть).

№ 31. Мизес – NN, 1935



Ход белых

1.g4+! f:g3. Вынуждено. В случае **1...Kh4 2.Kh2** мат неминуем. **2.Th4+! g:h4.** Если **К:h4**, то **3.Т:h6# 3.Tb5+! D:b5 4.a:b5**, и белая пешка проходит во ферзи.

Одним из наиболее распространённых тактических приёмов для образования геометрических мотивов является завлечение.

№ 32. Гольдшмидт – Бэм, 1973



Ход черных

В следующем примере (диаграмма 32) чёрные выигрывают, завлекая ферзя белых на одну диагональ с королём.

1...S:g5! 2.f:g5 Т:e3.

Белые сдались.

7-2. Коневая «вилка»

Положение фигур под коневой «вилкой» или возможность создания таких ситуаций в практической игре наиболее затруднено. Можно без преувеличения

сказать, что умение легко и быстро заметить коневую «вилку» в шахматной партии свидетельствует о развитом комбинационном зрении. Но даже выявив геометрическое положение фигур соперника под коневой «вилкой», непросто бывает это использовать.

В позиции на диаграмме **33** в таком положении находятся король и ферзь чёрных.

№ 33. Мишта – Новаровский, 1968



Ход белых

Иногда возникает ситуация, когда поле, с которого конь может сделать «вилку», занято своей же фигурой. *Тактический приём* в этом случае – *освобождение поля* – должен осуществляться *отходом фигуры без потери времени*, т.е. с темпом.

№ 34. Хьюбнер – Пэнроуз, 1971



Ход белых

В практической партии «вилки» конечно «не лежат на пороге», их нужно создавать. До определённого времени в таких комбинациях конь как будто прячется в тени, терпеливо ожидая, пока другие фигуры заставят фигуры соперника стать на нужные поля, но завершающий удар всегда принадлежит ему.

№ 35. Матанович – Соколов, 1953



Ход белых

Задача белых заключается в овладении ключевым полем е6. Тактические приёмы для этого – отвлечение и уничтожение защиты.

1.Т:a4 L:a4 2.Т:f7! Kh8. (2...Т:f7 3.Се6+)
3.Т:h7+! К:h7 4.g6+ К:g6 5.Ле4+ Kg7
6.Се6+, и белые выиграли.

В позиции на диаграмме **34** такой фигурой является белая ладья с6. Поэтому **1.Т:g6!**. Чёрные сдались, т.к. в случае **1...h:g6 2.Sc6+** эндшпиль безнадёжный для них, а после **1...Т:e5 2.f:e5 h:g6 3.e6** пешку белых не догнать.

Обычный *тактический приём для создания коневой «вилки»* – *завлечение* (диаграмма 35).

1.D:f7+! К:f7 2.Т:d7+! D:d7 3.S:e5+ Ке6
4.S:d7 К:d7 5.L:f4 с выигрышем.

7-3. Далеко продвинутая пешка

Каждая пешка требует уважительного к себе отношения. В первую очередь это относится к далеко продвинутой проходной пешке. И не удивительно. Проведение пешки в ферзи может сразу изменить материальное соотношение сил на доске и, таким образом, решить результат встречи. Даже слабые на первый взгляд пешки по мере продвижения могут заметно изменяться. Классический пример на диаграмме **36**. Кто, глядя на эту позицию, мог бы предвидеть, что всё решат сдвоенные изолированные пешки с5 и с4.

№ 36. Ортуэтта – Санц, 1934



Ход чёрных

Удивительная позиция, в которой две изолированные пешки оказываются сильнее ладьи и слона белых. В партии после **6.Sa4 a:b4** белые сдались.

Далеко продвинутая пешка всегда вызывает повышенное внимание со стороны противника. Поэтому наиболее распространённым тактическим приёмом для проведения такой пешки в ферзи является отвлечение.

№ 37. Лодэвейк – Хельшер, 1971



Ход чёрных

Тактический приём отвлечение может применяться совместно с другими приёмами, например перекрытием (диаграмма 38).

№ 38. Коссель – Кординг, 1964



Ход чёрных

Наряду с отвлечением при проведении пешки в ферзи часто встречается тактический приём уничтожения защиты.

В позиции на диаграмме 39 отвлечению мешает чёрный слон.

№ 39. Пейшенс – Тилсон, 1964



Ход белых

1...Td2 2.Sa4 T:b2! 3.S:b2 c3 4.T:b6. Вынужденно. После **4.Sd3 c4+ 5.T:b6 c:d3** ладье без помощи короля не справиться с чёрными пешками, достигшими третьей горизонтали. **4...c4!!.** Важно отобрать у белого коня поле d3, с которого он контролирует поле превращения пешки. **5.Tb4! a5!!.**

В следующей позиции (диаграмма 37) продвижению чёрной пешки в ферзи мешают три фигуры белых.

1...Ld3! 2.D:d3 Df2+! 3.T:f2 e:f2+ 4.Kf1 Sh2+. Белые сдались.

1...h3+ 2.Kf2 D:f3+ 3.K:f3 Se3!, и чёрную пешку не остановить.

Поэтому **1.D:d4+! c:d4 2.Lg7+ K:g7 3.T:e7+ T:e7.** После **3...Kf6 4.T:e8** как в случае **4...Dg6+ 5.Kf2 Dd2+ 6.Te2,** так и при **4...Dc2+ 5.Kg3** белый король прячется от шахов. **4.h8D+ Kf7 5.Th7+ Ke6 6.Dc8+ Kf6 7.Df8+,** и чёрные выигрывают.

8. «Рентгеновское» (сквозное) воздействие фигур

Часто в партиях встречается такой тактический элемент, как «рентген». «Рентген» - это действие дальнобойной фигуры (ферзя, ладьи или слона),

состоящее в скрытом нападении на фигуры соперника. Подчеркнём, что при «рентгене» атакованная фигура находится не под непосредственным боем атакующей фигуры – их может разделять одна или несколько фигур. Тем не менее такое положение, безусловно, является комбинационным мотивом и требует к себе постоянного и бдительного внимания. Отдельными случаями «рентгена» являются вскрытый шах, вскрытое нападение и связка. При вскрытом шахе атакованная фигура – король. Многократное повторение вскрытого шаха парой атакующих фигур называется «мельницей».

Открытым нападением называется технический приём, при котором в результате отхода какой-нибудь фигуры или пешки открывается линия действия другой дальнбойной фигуры того же лагеря и фигура, которая открывается, создаёт угрозу какому-нибудь объекту противника.

Связка – это нападение ферзя, ладьи или слона на пешку или фигуру, прикрывающую другую, более ценную фигуру. Связанная пешка или фигура, прикрывающая короля, лишена подвижности (кроме движения по линии нападения), поэтому такая связка называется полной. в других случаях подвижность фигуры резко уменьшается и такое положение называется неполной (частичной) связкой.

Всё же не следует преувеличивать значение связки, даже полной потому, что ограниченная в своих действиях связанная фигура всё же принимает участие в игре, а в ряде случаев она может освободиться от связки и неожиданно нанести сокрушительный удар.

8-1. «Рентген»

Хотя при «рентгене» фигура подвергается лишь косвенной атаке, а не прямому нападению, такое положение может таить для неё смертельную угрозу.

№ 40. Меддлетон – Рубинштейн, 1908



1...Tfd8?

В этой позиции ничто, кажется, чёрным не угрожает, и они спокойно усилили атаку пешки d6. **1...Tfd8?**. Но после **2.S:e6! K:e6 3.f4!!** чёрные остались без фигуры, потому что на отход коня или **3...e:f3** («рентген») следует **4.Lc4 мат**.

Смертельным может оказаться «рентгеновское» воздействие фигуры не только на короля, но и на другие фигуры.

№ 41. Учебный пример.



Ход белых

В позиции на диаграмме **41** чёрные проигрывают из-за противостояния на одной горизонтали белого и чёрного ферзей.

1.e6+ L:e6 2.D:a5 и у белых решающий материальный перевес.

Иногда в шахматной партии решающим может оказаться «рентгеновское» воздействие фигур на критический пункт соперника.

№ 42. Гуфельд – Фойгель, 1980



1.Sc7?

В позиции на диаграмме 42 белые необдуманно сыграли **1.Sc7??** и после **1...Sc3!** («рентген» слона a8 на пункт g2) Вынуждены были сдаться.

8-2. «Мельница»

Одним из случаев опасного положения короля под «рентгеном» является «мельница». Обратите внимание на взаимодействие пары фигур (ладья и слон), раскрутивших «жернова мельницы» в позиции на диаграмме 43.

№ 43. Антунац – Хюбнер, 1867



Ход белых

1.Tc7!! D:h5 2.Te7+ Kf8 3.T:b7+ Ke8 4.Te7+ Kf8 5.T:h7+. После **5.T:a7+? Ke8 6.Te7+ Kf8 7.Ta7+** больше ничьей у белых нет, потому что **7.T:h7+?? T:a3 8.T:h5 T:a2** приводит к выигрышу чёрных. **5...Ke8 6.T:h5**, и белые выигрывают.

Иногда «мельница» раскручивается, чтобы фигура с темпом, без потери времени была доставлена на нужное поле (диаграмма 44).

№ 44. Учебная позиция



Ход белых

1.Lh7+ Kh8 2.Lc2+! Kg8 3.Tg2+!. Отвлечение слона от защиты критического пункта f7. **3...L:g2 4.Lh7+ Kh8 5.Lg6+ Kg8 6.Dh7+ Kf8 7.D:f7#**.

Как и во всех «рентгеновских» операциях, в «мельнице» должны принимать участие дальнобойные фигуры. Но содействовать им может и конь.

№ 45. Ньенэр – Вайсингер, 1944



Ход чёрных

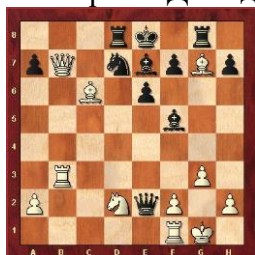
В этом примере «мельницу» раскручивают конь и слон. **1...D:e3! 2.f:e3 Sg3+ 3.Kh2 S:f1++ 4.Kh1 Sg3+ 5.Kh2 Se4+ 6.g3 Tf2+ 7.Kh1 S:g3#**.

8-3. Связка

Связка – могучее стратегическое и тактическое средство борьбы в шахматной партии. *Ограничение подвижности фигур соперника – один из базовых законов стратегии в шахматах.* Связка фигур соперника может дать активной стороне длительную инициативу, и в конечном счёте принести победу

в партии. Однако в ряде случаев связка фигуры может стать тем комбинационным мотивом, наличие которого ведёт к быстрой победе.

№ 46. Пономарёв – Демидов, 1976



Ход белых

В позиции на диаграмме чёрным так и не удалось «размотать» клубок своих связанных фигур.

1.D:d7+! T:d7 2.Tb8+ Ld8 3.Lf6. От мата T:d8 защиты нет.

Причиной поражения может стать связка не только фигуры, но и пешки.

№ 47. Уайтс – Гельд, 1928



Ход чёрных

В позиции на диаграмме **47** чёрные удачно использовали связку пешки g2.

1.Dh7+! 2.Th3 Td1+ 3.Kh2 Th1+! 4.K:h1 D:h3+ 5.Kg1 D:g2#

Какие конкретные пути использования связки можно рекомендовать?

Прежде всего, атака менее ценной фигурой с целью уничтожения более ценной связанной фигуры.

№ 48. Трифунович – Голомбек, 1954



Ход белых

В позиции на диаграмме **48** решающим оказалось продвижение белых пешек королевского фланга.

1.g4! g5 2.h4! Kg6 3.Le4+! S:e4 4.h5+ Kh7 5.T:f7+ Kg8 6.Dg7#

Во вторых – перегруженность фигуры.

№ 49. Розенблатт – Вовк, 1977



Ход белых

Именно перегруженность чёрной ладьи была использована в позиции на диагр. **49**.

1.Tb8!

Чёрные сдались, т.к. остаются без слона
1...T:b8 2.L:e5+ Kg8 3.L:b8.

В третьих – двойная связка атакованной фигуры.

В позиции на диаграмме **50** активность белых фигур и отсталость чёрных в развитии полностью компенсируют белым отсутствие пешки.

№ 50. Косиков – Каплун, 1978



Ход чёрных

В партии дальше было **1...a6 2.L:c6+ D:c6 3.T:b7! Ld6?**. Сразу проигрывает. Необходимо было **3...D:a4 4.T:a4**, хотя и в этом случае чёрных ожидал тяжёлый эндшпиль. Теперь же после **4.Tc4!!** решает двойная связка ферзя. Чёрные сдались.

8-4. Развязывание

Используя связку, необходимо помнить, что связанная фигура постоянно стремится к освобождению и при случае может значительно повлиять на результат шахматного поединка. Преувеличение значения связки может привести к образованию так называемой ложной связки, в результате чего жертвой тактической операции может стать сторона, которая слишком понадеялась на имеющуюся связку.

№ 51. Мишта – Клоза, 1955

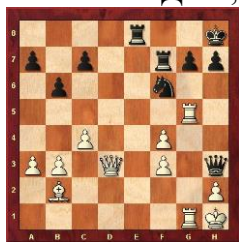


1...Lc5?

В позиции на диаграмме **51** после **1...Lc5?** чёрные преждевременно исключили белого слона, по причине его полной связки, из числа атакующих фигур. Далее последовало **2.Dh7+!! K:h7 3.T:g7+ Kh8 4.Tg8++ Kh7 5.T1g7+ Kh6 6.Tg6+ Kh7 7.T8g7+Kh8 8.Th6#**.

Не трудно убедиться, что белый слон, пусть даже скованный в своих действиях, всё-таки принимает непосредственное участие в матовании короля черных.

№ 52. Ульман – Дели, 1962



1.T:g7?

В позиции на диаграмме белые задумали комбинацию: **1.T:g7 T:g7 2.L:f6 Tg8 3.L:g7+ T:g7 4.Dd8+** с матом. Партия действительно закончилась матом, но только белому королю. **1.T:g7? T:g7 2.L:f6 Dg2+ 3.T:g2 Te1+ 4.Tg1 Te:g1#**.

И тут полностью связана неподвижная чёрная ладья g7 – главная «виновница» гибели белого короля.

Кратчайшим путём достижения победы в ряде позиций может стать развязывание связанной фигуры. Один из наиболее типичных приёмов для этого – уничтожение связывающей фигуры. В позиции на диаграмме **53** кажется, что от многочисленных угроз чёрным не спастись.

№ 53. Вейжан – Ходжа, 1954



Ход чёрных

Наряду с уничтожением связывающей фигуры для развязывания может применяться и такой тактический приём, как перекрытие линии действия связывающей фигуры.

В позиции на диаграмме 54 положение белых выглядит критическим, несмотря на материальное преимущество.

№ 54. Онешис – Гама, 1956



Ход белых

Часто избавиться от связки фигуры можно, используя недостатки в позиции соперника..

№ 55. Тук – Асёнова, 1969



1.L:c7?

Но если внимательно присмотреться к позиции, то можно заметить, что атака белых построена, главным образом, на связке пешки h7, и уничтожение ладьи h3 лишит их всяких надежд. Поэтому **1...De1+ 2.T:e1 Sf2+ 3.Kg1 S:h3+ 4.g:h3 h:g6**, и выигрывают чёрные.

Путь к спасению один – развязать пешку g3, для чего необходимо нейтрализовать воздействие чёрной ладьи g8.

1.S:f3! e:f3 2.Dg7+!!. Теперь после **2...T:g7 3.Te8+ Tg8 4.T:g8+ K:g8 5.g:h4** выиграть могут только белые. В партии после **2...K:g7 3.g:h4** соперники согласились на ничью.

Слабость первой горизонтали была использована для развязывания фигуры в следующем примере

1.L:c7? T:c7 2.T:b4 Tac8! Белые сдались.

Обратите внимание на характерную деталь – развязывание осуществляется путём образования сильной угрозы (Tc1+).

9. Положение фигур под взаимным нападением.

Нередко возникают ситуации, когда фигуры обеих сторон находятся под ударом, как будто они вступили в «ближний бой». Перевес в таких случаях, как правило, имеет сторона, которой принадлежит право «первого удара». Действовать здесь следует быстро и решительно. Когда начинается взаимное «опустошение», активная сторона должна собрать не меньший «урожай», чем соперник. Когда же это не выгодно, она может с честью выйти из кризисной ситуации. Наиболее распространенным приёмом использования такой ситуации является отход пребывающей под ударом фигуры с одновременным созданием ею сильной угрозы.

№ 56. Ласкер – Эйве, 1936



Ход белых

В позиции на диаграмме **57** под ударом находятся ферзи.
№ 57. Монтель – Серано, 1962



Ход чёрных

Особое значение для активной стороны имеет право первого хода.
№ 58. Сампоуз – Силалаги, 1971



Ход белых

Благодаря своему ходу выигрывают чёрные и в следующем примере (диаграмма **59**).

№ 59. Летунов – Убилала, 1973



Ход чёрных

Теперь рассмотрим позицию на диаграмме **60**.
№ 60. Шандалик – Рибль, 1937



Ход белых

В позиции на диаграмме размен коней приведёт белых к бесперспективному окончанию. Можно, понятно, отойти конём e1 из-под боя, но сделать это лучше с темпом.

1.b4! L:b4 2.Sc2!, и белые выигрывают.

Чёрным удаётся отвести своего ферзя, используя недостаточную защищённость первой горизонтали белых:

1...Dh6!. Белые сдались, потому что в случае отступления ферзя они теряют фигуру, а после **2.L:h6 T:e1+** получают мат.

В позиции на диаграмме именно это обстоятельство дало возможность белым добиться быстрой победы.

1.D:e8! D:h5 Se7+!

Чёрные сдались, потому что после **2...S:e7 3.D:f8+!** они получают мат.

1...Tg3+! 2.Kh2.

После **2.f:g3 De4+** белые теряют ферзя.

2...S:d2.

Белые сдались ввиду варианта:

3.L:e5 S:f1+ 4.Kh1 Ta3 5. Lf4 T:a2.

Здесь белые не могут брать ферзя из-за мата по первой горизонтали. *Белые выигрывают, нейтрализуя эту угрозу.*

1.T:g7+! K:g7.

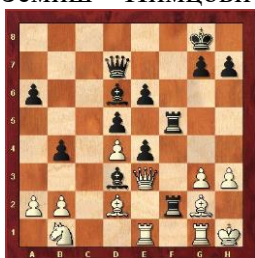
Не помогает **1...Kh8 2.Tg8+! T:g8 3.Dc3+**

2.Dg3+. Белые сдались, т.к. теряют ферзя.

10. Ограничение подвижности фигуры.

Один из основных законов стратегии – ограничение подвижности фигур соперника, что приводит иногда к частичной или полной потере фигурой способности к передвижению и, как логический итог, её гибели. При этом фигуры чаще всего теряют координацию и в критический момент не могут прийти на помощь одна другой. Отличной иллюстрацией подобной ситуации служит заключительная позиция (диагр.61) «бессмертной партии цугцванга» – так назвали эту партию соучастники.

№ 61. Земиш – Нимцович, 1922



Ход чёрных

У белых лишняя фигура, и серьёзных угроз чёрные как будто не создали. Но в партии был сделан всего один ход **1...h6!**, и белые сдались. Почему? Потому что исключительно неудачное положение фигур привело к их полной бездеятельности и ограниченности. В конечной позиции белые попали в положение

цугцванга уже в миттельшпиле. Ходы пешками рано или поздно закончатся, а любой ход фигурой ведёт к большим материальным потерям. Предлагаем читателю убедиться в этом самостоятельно.

Нарушение законов стратегии может быть выражено и в неудачном положении какой-нибудь отдельной фигуры, ограниченной в своих действиях. В случае потери контакта с другими фигурами она попадает в «капкан» и гибнет. В первую очередь следует помнить, разумеется, о «судьбе» ферзя, потеря которого чаще всего определяет исход сражения.

№ 62. Белов – Лейпсон, 1972

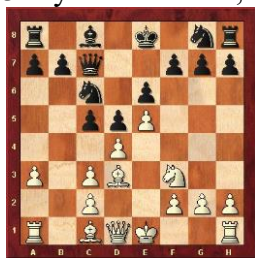


Ход чёрных

В позиции на диаграмме атака белых выглядит внешне грозной. Но последовало **1...D:f5+!! 2.Lc2.** Иначе **2...Dg6** с разменом ферзей. **2...Dg6!! 3.L:g6 f:g6 4.Te1 Sg4,** и чёрные выигрывают. В партии после **5.T:e7 S:h6 6.g:h6 Tc8 7.Tg7+ Kh8 8.T:b7 h4 9.Tf7 Tg8** белые сдались.

В «капкан» ферзь часто попадает по собственной инициативе в поисках «поживы».

№ 63. Бут – Фазекаш, 1940



Ход чёрных

В позиции на диаграмме чёрные провели «комбинацию» **1...c:d4 2.c:d4 S:d4?.** Но после **3.S:d4 Dc3+ 4.Dd2! D:a1 5.c3** ферзь пойман, т.к. от угрозы **Sb3** защиты нет.

Незавидная судьба у белого ферзя и в следующей позиции (диагр.64).

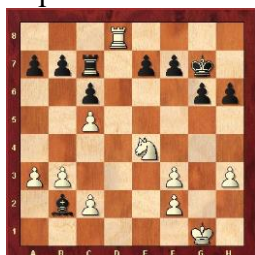
№ 64. Каракаш – Семёнова, 1980



Ход чёрных

Жертвами «капкана» могут стать и другие фигуры.

№ 65. Пересыпки – Чехов, 1976



Ход белых

В этюде Либуркина (диаграмма 66) чёрный слон «арестован» королём белых. Но поймать его можно только с помощью коня.

№ 66. М. Либуркин, этюд, 1947



Выигрыш

Неудачную «комбинацию» провели чёрные в следующей позиции.

№ 67. Маршалл – Швидерский, 1906



1...D:g2+?

1...Sf5 2.Dh3 Se3 3.Dh6 Sg4 4.Dh3 S:f2
5.Dh6 Sg4 6.Dh3 Db6+.

Белые сдались.

В позиции на диаграмме чёрная ладья полностью лишена подвижности, осталось только на неё напасть.

1.Sd6!. Чёрные сдались, т.к. грозит Se8+, а на e:d6 решает c:d6

1.Sc6+ Kb7. Проще выигрывают белые после 1...Ka8 2.b:a7 Kb7 3.Sd8+ K:a7 4.Sf7. 2.b:a7 Ka8 3.Kf7! Kb7 4.a8D+! K:a8 5.Kg6 Kb7 6.Sd8+ Kb6 7.Sf7, и белые выигрывают.

1...D:g2+? 2.K:g2 Se3+ 3.Kf3 S:d1 4.c4!
Конь пойман и после Ke2 гибнет.

КОМБИНАЦИОННАЯ ЗОРКОСТЬ – КЛЮЧ К ПОБЕДЕ.

Комбинационное зрение – способность шахматиста видеть возможность комбинации. Это ценнейшее качество, без которого трудно рассчитывать на успех в шахматных сражениях. Однако научиться находить комбинации гораздо труднее, чем выучить многие теоретические варианты и овладеть основами эндшпиля. Как же развить свои комбинационные способности? Прежде всего надо систематически изучать образцы комбинационного творчества, стараясь познать идеи комбинационной борьбы. Только после тщательного и детального

изучения разнообразных комбинационных ситуаций развивается способность чувствовать, когда на доске могут появиться предпосылки для них. Постепенно разовьётся комбинационное зрение – «изюминка» шахматной игры.

Комбинационная зоркость нужна шахматисту не только для проведения своих комбинаций. Не менее важно вовремя заметить и комбинацию, которую готовит противник.

Приступая к изучению комбинаций, надо помнить, что комбинаций огромное множество и запомнить можно лишь их незначительную часть. Другое дело – изучение идей комбинации. Это вполне доступная и важная для роста шахматиста задача.

ИДЕИ КОМБИНАЦИЙ

Во многих случаях в одной комбинации сочетается несколько идей. Для примера приведём фрагмент из партий.

№ 68

Айзенштадт – Марголис, 1933



Ход белых

1.Тa8! – отвлечение. Если чёрные возьмут ладью **1...Т:a8** **2.Dd5**, – двойной удар. После **1...D:e4** **2.Df8+** – «рентген» (сквозное действие фигур); **1...h6** **2.De6+** – связка; **1...Df7** **2.Dd8** – разрушение.

Теперь приведём более простые случаи, в которых комбинации содержат по одной идее.

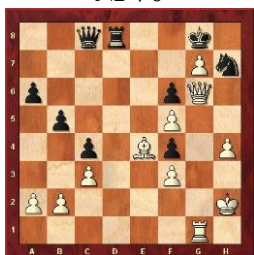
№ 69



Ход чёрных

1. Завлечение
Исход игры решает комбинация: **1...Тg4+!** – завлечение; **2.К:g4 Dg2+** **3.Kh4 g5+** **4.f:g5 D:g5#**

№ 70



Ход белых

2. Отвлечение
Фишер в партии с Бенко (1965 г.) нашёл простую комбинацию, идея которой – жертва ферзя в целях отвлечения ладьи **1.De8+**. Чёрные сдались, т.к. на **1...Т:e8** последует **2.Ld5+**, и белые выигрывают.

3. Блокировка

В позиции на диаграмме чёрные жертвуют ферзя с целью завлечения ладьи на «плохое» поле, где она блокирует короля белых, ограничивая его подвижность: **1...Dg2+! 2.T:g2 Sh3#**.

№ 71



Ход чёрных

Идея блокировки и в механизме «спёртого» мата, нередкого гостя в практической игре.

№ 72



Ход белых

1.Sh6++ Kh8 2.Dg8+! Жертва с целью блокировки единственного свободного поля у чёрного короля: **2...T:g8 3.Sf7#!**

Нетрудно убедиться, что «спёртый» мат ждёт черных и после взятия ферзя конём **2...S:g8 3.Sf7#**.

№ 73



Ход белых

4. Освобождение поля

Зная идею освобождения поля, найти победный ход в этой позиции несложно: **1.Th8+**, освобождая поле h7 для матующего хода ферзём **2.Dh7#**.

№ 74



Ход белых

5. Освобождение линии.

В партии Алёхина с Тартаковым (1927 г.) комбинация белых дважды содержит идею освобождения линии. **1.Sh6+** (первая жертва с целью освобождения диагонали для слона) **1...g:h6 2.L:h7+** (вторая жертва с целью освобождения вертикали для ладьи) и белые выигрывают.

№ 75



Ход белых

6. Перекрытие

В партии Рети – Боголюбов (1927 г.) борьбу решает **1.Ld5** с идеей перекрытия ладьи, которая лишается возможности прийти на помощь слону f8. Таким образом, идеи перекрытия и освобождения линий преследуют противоположные цели.

7. Уничтожение защиты

№ 76



Ход белых

1.Т:c6+ b:c6 2.Д:e7

№ 77
Ход белых
1.Д:g6+ f:g6 2.Се7+ Kh8 3.С:c8.



Ход белых

Идея простая. Путём жертвы уничтожается фигура, защищающая другую фигуру или держащая под контролем важное для противника поле, с которого можно нанести ему решающий удар.

Вот примеры первого и второго.

Приведём и более сложный пример идеи уничтожения защиты.

№ 78. Фишер – Бисгайер, 1967



Ход чёрных

Фишер, жертвуя ладью за коня, защищающего пешку g3, ходом **1...Т:h1+!!** заставляет Бисгайера сдаться ввиду неизбежного мата.

2.К:h1 Тc1+ 3.Кh2 h:g3+ 4.Кh3 Th1#!

№ 79



Ход белых

8. Захват пункта

Смысл комбинации, имеющей идею захвата пункта, следующий:

Путём жертвы захватывается важный пункт, с которого занявшая его фигура приносит выгоду, оправдывающую жертву.

В этом положении занятие белыми пункта h6 – **1.Dh6** с лихвой компенсирует их жертвы.

9. Разрушение

Название идеи – разрушение – ясно говорит о её цели. Активная сторона путём жертвы разрушает укрепление противника, чтобы иметь возможность угрожать его королю или добиться материальных завоеваний.

Эта идея довольно часто встречается в практике комбинаций. Продемонстрируем её несколькими примерами.

Первый из них рекомендуем рассмотреть особенно внимательно.

Жертвой слона пробивается брешь в позиции короля. Чёрные практически вынуждены принимать жертву, т.к. после отхода короля на поле h8 атака белых развивалась бы не менее стремительно.

№ 80



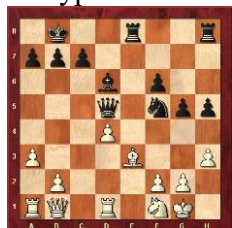
Ход белых

1.L:h7+ К:h7 2.Sg5+ Kg8 (если 2...Kg6, то 3.Dd3+ f5 4.e:f6+ K:f6 5.Т:e6#) **3.Dh5 Te8 4.D:f7+ Kh8 5.Dh5+ Kg8 6.Dh7+ Kf8 7.Dh8+ Ke7 8.D:g7#.**

Это одна из самых популярных шахматных комбинационных атак, получившая название «классическая жертва слона».

Теперь более сложная комбинация, имеющая идею разрушения.

№ 81. Альбурт – Васюков, 1967



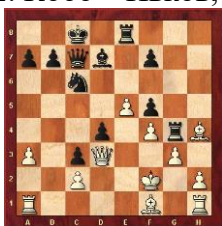
Ход чёрных

Интересно проследить, как гроссмейстер Васюков разгромил королевский фланг мастера Альбурта. Последовало:

23...Sh4 24.f3 S:g2! 25.K:g2 g4 26.h4 D:f3+ 27.Kg1 T:e3 28.S:e3 D:e3+ 29.Kf1 Df3+ 30.Kg1 Lh2+ 31.K:h2 Df2+, и белые сдались.

Идея разрушения хорошо выражена в следующей партии.

№ 82. Кобо – Ивков, 1967



Ход чёрных

Югославский гроссмейстер с большой энергией разбил пешечную цепь белых и вскрыл линии для атаки на короля.

19...Т:e5! 20.f:e5 S:e5 21.Dd1 T:h4 22.g:h4 Sg4+ 23.Ke1 Df4 24.De2 Lb5! Белые сдались.

Применив идею разрушения, чёрные добились большого перевеса.

№ 83. Караклаич – Рей, 1968



Ход чёрных

Чёрные могли выиграть пешку путём **27...Ld4+ 28.L:d4 (28.Kh1 L:c5 29.b:c5 D:c5) 28...D:d4+ 29.Df2 T:c2.**

Рей находит более энергичное решение:

27...Тcc5! 28.b:c5 T:d3 29.D:d3 D:c5+ 30.Kh1 D:a7. Цель достигнута.

Последовало: **31.f5 e5 32.c4 Dc5 33.Tc1 Lc6**

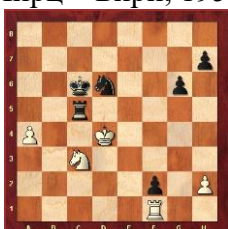
34.Df1 b4 35.Tb1 e4 36.Df4 Le5 37.Dg4 e3 38.f6 L:f6 39.Tf1 Kh7 40.Tf5 Ld7. Белые сдались.

10. Двойной удар

Идея двойного удара нередко включается в комбинации, правда, чаще она используется в сочетании с другими идеями (отвлечения и др.).

№ 84

Пирц – Бирн, 1952

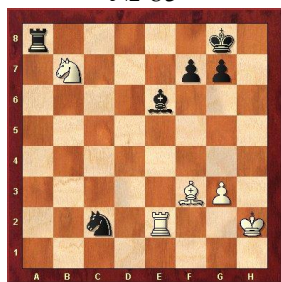


Ход чёрных

Чёрные осуществляют комбинацию с идеей двойного удара: **1...Sf5+ 2.Kd3 T:c3+! 3.K:c3 Se3! 4.T:f2** (форсированный манёвр с жертвой с целью завлечения привёл к возможности двойного удара) **4...Sd1+ 5.Kd4 S:f2.** Чёрные добились выигрышного окончания. Если **6.h4** то **6...Sg4 7.Ke4 Sh6 8.Kf4 Sf7 9.h5 g5** и т.д.

Следующая позиция интересна тем, что в ней были нанесены два двойных удара подряд.

№ 85



Ход чёрных

1...Sd4! Коневая вилка, на которую у белых находится защита. **2.Tf2.** Однако главная неприятность для белых впереди. **2...S:f3+** (завлечение) **3.T:f3 Ld5!** А вот и двойной удар слона, ведущий к выигрышу фигуры: ладья может убежать из-под удара, но она не в силах защитить одновременно коня, т.к. на **4.Tb3** последует **4...L:b3**. Поэтому белые сдались.

11. «Рентген»

(сквозное действие фигур)

Идея заключается в способности дальнобойных фигур (ферзя, ладьи и слона) в определённых позициях воздействовать через свои и чужие фигуры на поля и фигуры противника. Часто в комбинациях она сочетается с другими идеями. Вот два примера.

№ 86



Ход белых

1.Ta8+ (белые использовали сквозное воздействие ферзя через чужую фигуру – слона b7) **1...L:a8 2.D:a8+ Df8 3.Lh7+** (отвлечение) **3...K:h7 4.D:f8.**

№ 87

Мюллер – Виссель,
1955



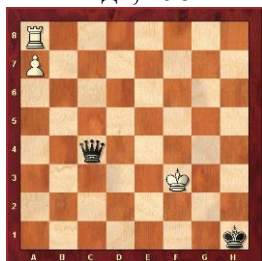
Ход чёрных

1...D:g2! (завлечение) **2.K:g2 Tg6+**, а теперь использование «рентгена» слона b7 через свою фигуру – коня e4: **3.Kh1 S:f2#!**

12. Вскрытый (открытый) шах

Отдельными случаями «рентгена» являются открытый шах и открытое нападение. При открытом шахе атакованной фигурой становится король.

№ 88. И. Канторович, окончание этюда, 1952



Ход белых

1.Th8+ Kg1 2.Th1+! – завлечение **2...K:h1 3.a8D** – «рентген» ферзя **3...Dd3+ 4.Kf2+** – вскрытый шах и мат следующим ходом **5.Dg2#.**

Многочисленное повторение открытого шаха парой атакующих фигур называется «мельницей». Одна из первых таких комбинаций была проведена в партии Торре – Ласкер (диаграмма 89). Важную роль при этом сыграла незащищённость чёрного ферзя, который находится под «рентгеном» ферзя белых.

№ 89. Торре – Ласкер, 1925



Ход белых

1.Lf6 D:h5 2.T:g7+ Kh8 3.T:f7+ («мельница» в действии) 3...Kg8 4.Tg7+ Kh8 5.T:b7+ Kg8 6.Tg7+ Kh8 7.Tg5+ Kh7 8.T:h5 Kg6 9.Th3 K:f6 10.T:h6 и белые выигрывают.

13. Вскрытое (открытое) нападение

Вскрытым нападением называется тактический приём, при котором в результате отхода какой-либо фигуры или пешки открывается линия действия другой дальнобойной фигуры той же стороны и фигура, которая открывается, создаёт угрозу какому-нибудь объекту противника.

№ 90. Нильсен – Галенчей, 1969



Ход белых

В этой позиции чёрные проиграли из-за противостояния на одной вертикали чёрного ферзя и белой ладьи. **1.S:d5!** Чёрные сдались, потому, что после **1...S:d5 2.D:c4+ Sc7 3.Lf4** (вскрытое нападение) **3...Sb6 4.T:e7 S:c4 5.T:c7+** чёрные несут большие потери.

14. Связка

Связка это нападение дальнобойной фигуры (ферзя, ладьи или слона) на пешку или фигуру, которая прикрывает более ценную фигуру противника. Связанная фигура или пешка, прикрывающая короля, лишена подвижности (кроме движения по линии нападения), поэтому такая связка называется полной. В других случаях подвижность фигуры резко ограничивается и такое положение называется полусвязкой.

№ 91. Белавенец – Панов, 1939



Ход чёрных

Остроумно использовал связку ладьи e5 мастер В. Панов:

1...De4! 2.Te1 T:e5! 3.D:e4. Ещё хуже **3.S:e5** из-за **3...L:e5+ 4.Kg1 D:e3+ 5.T:e3 Ld4!** (связка!). **6.Kf2 f4. 3...T:e4+ 4.Kg1 T:e1 5.S:e1 b:c4 6.b:c4 g5** с выигрышем.

В комбинациях идея связки часто сочетается с другими идеями.

№ 92



Ход белых

Жертвой слона **1.Lf8!** белые (отвлечение) делают связанность короля и ферзя чёрных по диагонали a3 – f8 более опасной.

1...D:f8 2.Da3+!! (завлечение). Отход королём невозможен, а принятие жертвы ведёт к мату: **2...K:a3 3.Sc2#.**

В особенно тяжелое положение попадает фигура в случае двойной связки, когда её действия связаны в двух направлениях. В таких ситуациях фигура полностью теряет подвижность, что часто становится причиной её гибели.

№ 93. Гендель – Шушкевич, 1956



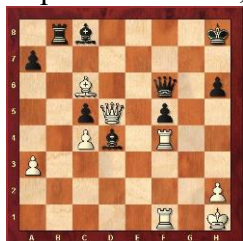
Ход чёрных

Двойная связка белой ладьи определила исход поединка. **1...Т:g3+! 2.Т:g3 Тg8!!.**

Белые сдались.

Однако, превышение значения связки может привести к образованию так называемой псевдосвязки, когда жертвой тактической операции становится сама связывающая сторона.

№ 94. Орев – Микенас, 1962



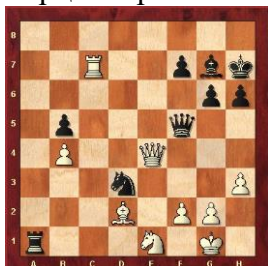
1.Те4?

Белые, полностью полагаясь на связку пешки f5, неосторожно сыграли **1.Те4?**, но после **1...f:e4! 2.Т:f6 Тb1+ 3.Кg2** получили мат **3...Тg1#.**

В приведенном примере белые забыли про необеспеченное положение своего короля, благодаря чему связанная пешка нанесла неожиданный удар.

15. Промежуточный ход

№ 95. Барца – Бронштейн, 1949



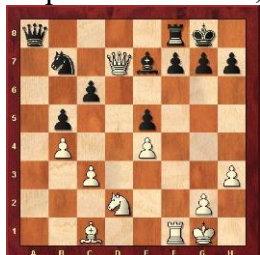
Ход белых

Не подозревая опасности, белые решили разменять ферзей **32.D:f5**, на что Бронштейн ответил неожиданным промежуточным ходом **32...S:e1! 33.Kf1 (D:f7 Sf3#!) 33...Sc2+ 34.Lc1 Т:c1+ 35.Ke2 Sd4+ 36.Kd2 Sb3+** и заставил венгерского гроссмейстера сложить оружие.

16. «Капкан» (ловля фигуры)

Комбинации довольно часто содержат идею ловли фигуры – «капкан».

№ 96. Караклаич – Боли, 1957



Ход чёрных

Здесь венгерский мастер Боли остроумным ходом **1...Dc8!** предлагает «данайский дар» – слона e7, но на его взятие **2.D:e7** он заготовил **2...f6!**, и «капкан» захлопнулся – от **3...Tf7!** защиты нет.

Нередко на практике встречается следующий способ «ловли» фигуры.

№ 97. Наполитано – Батик, 1958



Ход чёрных

Чёрные выиграли коня ходом **1...e4!** **2.Le2** (если **2.L:e4 S:e4 3.D:e4 g5!** И нельзя **4.Sf3** из-за **Lf5!**, «капкан» для ферзя) **2...g5!** – «капкан» для коня

В следующих примерах белые построили «капканы», используя неудачное положение чёрных.

№ 98. Сахаров – Скоморохов, 1959



Ход белых

24.Lf5! g:f5 25.Tf4 («капкан» для ферзя). Не спасало и **24...Sc5 25.Dc3 L:c4 26.b:c4 Sa4 27.T:e5!**

№ 99. Шейдель – Гмейнер, 1966



Ход белых

Как отнять у ферзя поле **b2?** Последовало: **14.Sc3! S:c3 15.Ta1!** и ферзь в «капкане».

17. Превращения проходных пешек

По меткому определению А. Филидора, пешка – душа шахматной партии. Несмотря на малую манёвренность, пешки играют далеко не последнюю роль в осуществлении комбинаций. Комбинационная сила пешек возрастает по мере их приближения к восьмой (первой) горизонтали.

№ 100



Ход белых

Здесь подготовительная жертва: **1.T:a7!** (отвлечение) **1...Т:a7** делает пешку «с» во сто крат сильнее. **2.c7!**, и пешка неудержимо проходит в ферзи, т.к. она в связи с атакой коня получает два поля для превращения «b8» и «c8». Запомните этот приём.

Вот ещё два примера из практических партий:

№ 101. Юдович – Ботвинник, 1931



Ход чёрных

Здесь снова пешка чёрных получает два поля для превращения: **1...e3! 2.T:f3 e2!!** – триумф пешки! Белые сдались.

№ 102. Решевский – Бирн, 1967



Ход белых

34.La6! b:a6 35.c6 Kg7 36.c7 Kf7 37.Tc6 Tc8 38.T:f6+. Чёрные сдались, т.к. на **38...K:f6** следует **39.d8D+ Tf:d8 40.c:d8D+ T:d8 41.T:d8**, с лишней ладьёй.