



БИБЛИОТЕЧКА
ШАХМАТИСТА



Михаил ЮДОВИЧ

ПЛАН В ШАХМАТНОЙ ПАРТИИ



Russian Chess House / Русский Шахматный Дом

www.chessm.ru

МОСКВА

2019

УДК 794
ББК 75.581
Ю16

12+

Юдович М. М.

Ю16 План в шахматной партии. — М.: «RUSSIAN CHESS HOUSE / Русский Шахматный Дом», 2019. — 96 с. (Библиотечка шахматиста).

ISBN 978-5-94693-828-0

Михаил Михайлович Юдович — заслуженный тренер РСФСР, гроссмейстер и чемпион СССР по переписке, выдающийся шахматный педагог и литератор. В своей книге он рассказывает о значении последовательной игры, о том, как шахматисты создают и проводят в жизнь обоснованные планы. Автор поднимает такие вопросы, как порядок действий для достижения цели, реальные предпосылки плана, как создается план и др.

Книга иллюстрируется тщательно отобранными примерами.
Для широкого круга любителей шахмат.

Уважаемые читатели! Если Вы обнаружите опечатки в книгах нашего издательства — просим сообщить нам на e-mail chessm.com@gmail.com с темой «опечатки».

Самые активные получают в подарок наши книги.

Учебное издание

**Михаил Михайлович ЮДОВИЧ
ПЛАН В ШАХМАТНОЙ ПАРТИИ**

Редактор *Сергей Судаков*

Художник *Наталья Кустова*

Компьютерная верстка *Алексей Белов*

Подписано в печать 15.03.2019. Формат 60 × 90/16.

Гарнитура «Ньютон». Усл. п. л. 6.

Издательство «RUSSIAN CHESS HOUSE»
(директор Мурад Аманназаров)

Тел.: +7 (495) 963-8017 (пн-пт с 11.00 до 18.00)
email: chessm.ru@ya.ru или andy-el@mail.ru
<http://www.chessm.ru> — Интернет-магазин

ISBN 978-5-94693-828-0

© Юдович М. М., наследники, 2019

© Издательство «RUSSIAN CHESS HOUSE», 2019

ОБДУМАННОЕ ПРЕДПОЛОЖЕНИЕ

План — это последовательность и сроки проведения в жизнь каких-либо дел. План обычно базируется на результатах изучения объекта планирования, он строится на учете ближних и дальних перспектив. Хорошо раскрывает смысл этого понятия «Толковый словарь» В. И. Даля. План здесь определен как «обдуманное предположение, порядок действия для достижения чего-либо».

А как в шахматах осуществлять «обдуманные предположения», вести борьбу по плану? И вообще, нужна ли такая — плановая игра? Оказывается, не только нужна, но и совершенно необходима для каждого шахматиста, желающего совершенствоваться. Ведь одна из характерных и самых привлекательных черт шахмат в том, что они учат искать и предвидеть.

«Надо вести все операции, заранее имея в виду определенную цель, объект атаки. Плавать без цели — это стратегический конфуз», — справедливо отмечал выдающийся гроссмейстер А. Нимцович.

*О том поразмыслим,
что ждет впереди;
Цель выбрав благую,
к ней прямо иди.*

Так писал почти тысячу лет назад великий таджикский и персидский поэт Абулькасим Фирдоуси.

Шахматным планам, умению их создавать и осуществлять на практике и посвящена эта книга.

РАЗВЕ ЭТО ПЛАН?

Пожалуй, не будет большой натяжкой сказать, что нет такого шахматиста, который, ведя игру, не ставит перед собой определенной цели. «У меня всегда есть план, — говорит иной любитель, — хочу дать мат королю противника».

Намерение похвальное, но, конечно, это не план, а скорее цель игры. Совершенно очевидно, что заматовать короля сразу не удастся. Быстрому осуществлению такого «плана» могут способствовать только грубые ошибки противника. А если он их не сделает?

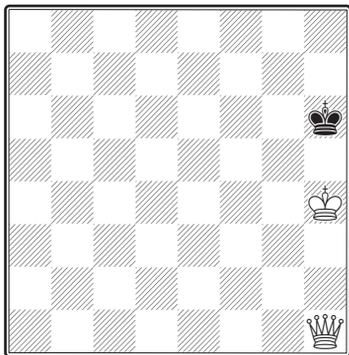
Создавать планы в расчете на то, что противник не разберется в ситуации, допустит промах, примерно то же, что строить карточный домик: дунешь на такое сооружение — оно и рассыплется...

Характерно, что чем слабее шахматист, тем более «широкие» (но, увы, далекие от реальности) планы он строит. С опытом постепенно приходит понимание того, что победы можно добиться, лишь создав определенные условия для решающего наступления, наметив и осуществив цельный стратегический план.

ПЕРВЫЕ ОПЫТЫ ПЛАНИРОВАНИЯ

С основами шахматного планирования лучше всего знакомит раздел элементарных окончаний — матование одинокого короля.

О. Деллер, 1923



Мат в 4 хода

Конечно, выиграть в этой позиции можно по-всякому. Ведь одинокому королю мат по правилам надо поставить за 50 ходов. А как показали исследования, в окончании король с ферзем против короля мат при любом положении фигур достигается всего в 9 ходов. Но представьте себе, что играющий белыми непрерывными беспотолковыми шагами гонял черного короля по всей доске и потратил на это занятие 46 ходов. В вашем распоряжении осталось только 4 хода, не заматуете — партия будет признана ничьей. Теперь особенно нужен точный план. Два фактора являются его основой:

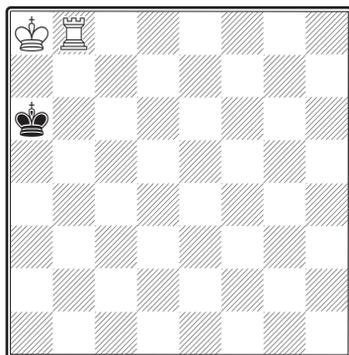
а) необходимо ограничить подвижность черного короля, отеснив его на край доски;

б) поскольку мат может быть достигнут только совместными усилиями короля и ферзя, надо наладить их четкое взаимодействие.

1. ♔g2! ♚h7 2. ♚h5 ♔h8 3. ♔g6!
♚g8 4. ♔a8#

Белые успели как раз вовремя!

О. Вюрцбург, 1911

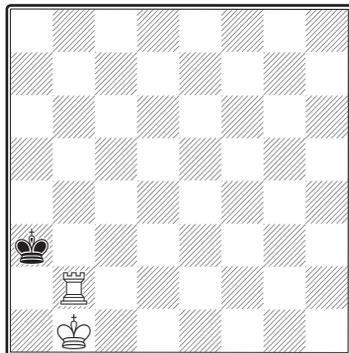


Мат в 8 ходов

План действий нам уже знаком:

1. ♖b7 ♚a5 2. ♚a7 ♔a4 3. ♚a6 ♔a3
4. ♚a5 ♔a2 5. ♚a4 ♔a1 6. ♔b3! ♔b1
7. ♖c7 ♔a1 8. ♖c1#

Л. Юнг, 1912



Мат в 7 ходов

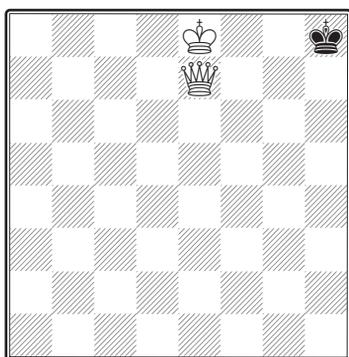
Основное направление игры ясно: теперь все дело в том, чтобы точно рассчитать свои действия.

1. ♔c2! ♕a4 2. ♔c3 ♕a5 (на 2... ♕a3 белые ответили бы 3. ♖b4. Во сколько ходов достигается мат в этом случае?) 3. ♔c4 ♕a6 4. ♔c5 ♕a7 5. ♔c6 ♕a8 6. ♔c7 ♕a7 7. ♖a2#

Осуществление намеченных планов было здесь делом нехитрым, ведь противник, по существу, не мог им ничего противопоставить, поскольку белые располагали подавляющим материальным перевесом.

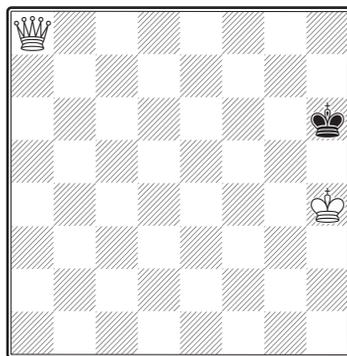
А теперь попробуйте сами наметить (и осуществить!) планы боевых операций в следующих учебных примерах. Решения свои вы сможете сверить с ответами, приведенными в конце книги. Только не торопитесь заглядывать!*

1



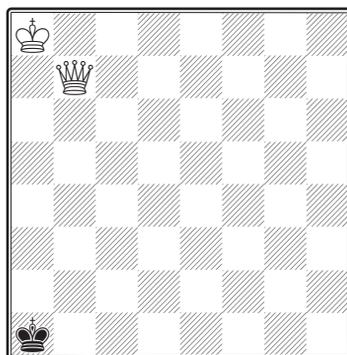
Мат в 2 хода

2



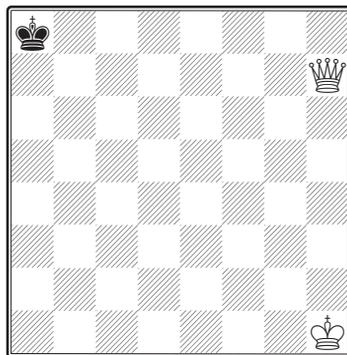
Мат в 4 хода

3



Мат в 6 ходов

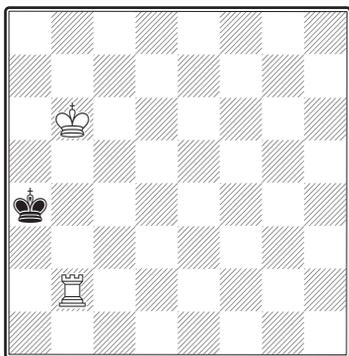
4



Мат в 6 ходов

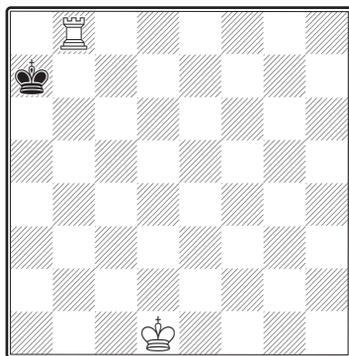
* Если задание относится к конкретной диаграмме, то номер задания ставится над диаграммой. В ином случае номер находится в самом тексте. Нумерация заданий сквозная.

5



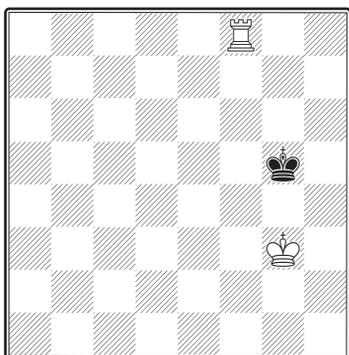
Мат в 6 ходов

8



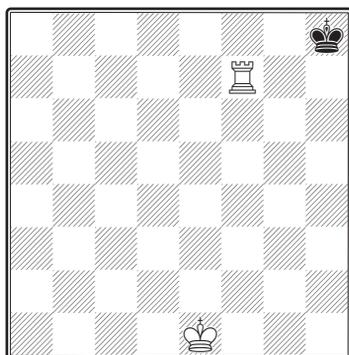
Мат в 8 ходов

6



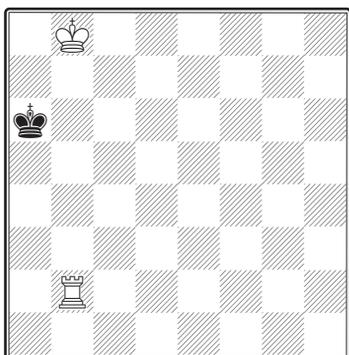
Мат в 7 ходов

9



Мат в 9 ходов

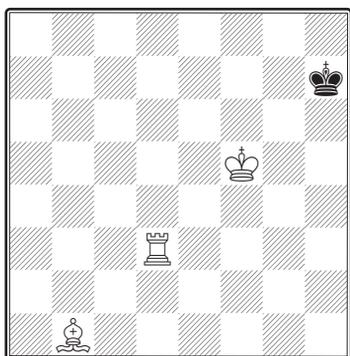
7



Мат в 8 ходов

Особое внимание обратите на взаимодействие всех своих фигур и пешек. Взаимодействие — одно из основных требований шахматной стратегии, оно предусматривает максимальное использование силы каждой фигуры, причем все фигуры должны действовать согласованно, в интересах общего плана.

Вот простейший пример.

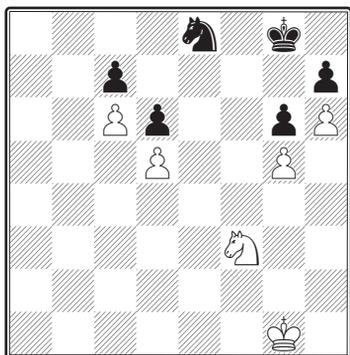


К мату в 2 хода ведет продолжение **1. ♔f6**. Играя так, белые одновременно отнимают поле g7 у вражеского короля, препятствуют ходу **1... ♖h6** ввиду мата на h3 и создают решающее взаимодействие короля, ладьи и слона.

РАСЧЕТЫ И ПРОСЧЕТЫ

Мы уже отмечали, что реальный план строится с учетом ближних и дальних перспектив и обязательно на основе оценки конкретной обстановки, сложившейся на доске.

Начнем наш разговор с рассмотрения поучительного учебного примера.



На доске материальное равенство, но преимущество белых бесспорно. Конь черных не имеет ни одного хода, король также скован в своих действиях. Каким должен быть план реализации перевеса?

Прежде всего, ясно, что один конь не в состоянии создать решающие угрозы. Ведь пешки черных пока надежно защищены. Значит, надо активизировать короля, наметить для него удобные поля вторжения. Куда он должен направиться?

В центре и на королевском фланге возможностей для прорыва нет. А вот рейд на поле b7 очень заманчив. Тем более что, если перевести коня на e6, черный король не сможет попасть на ферзевый фланг, и, таким образом, на пешку c7 белые направят два удара, в то время как защищать ее будет только конь.

Таковы составные звенья плана. Теперь попробуем его осуществить.

1. ♞d4 ♔f7 2. ♞e6

Черный король уже отрезан от обреченной на гибель пешки c7, и его белый коллега отправляется в далекий, но вполне безопасный рейд по маршруту f2-e3-d4-c4-b5-a6-b7.

А теперь рассмотрим такую позицию (см. диагр.).

Все знакомо, но вместо коня у белых на f3 находится слон. Изменит ли это план игры?