

Задание: Как бы вы сыграли?

разменять чернополюсных слонов, а затем навалиться на изолированную пешку черных.

Борис: Твой ответ вскрывает твою основную проблему: ты не любишь и стараешься избегать расчета вариантов. В то же время интуиция подсказала тебе верный ход — 15. ♖f5. Тогда после 15...g6 белые играют 16. ♖g5 (единственный разумный ход) и создают в позиции черных еще одну слабость — коня f6. Ты отверг сильнейшее продолжение, потому что оно требовало расчета вариантов.

Джозл: Как искоренить этот недостаток?

Борис: Это привычка. Ты должен избавляться от нее трудом и тренировкой. Практикуйся в расчете и **заставляй** себя считать варианты.

Джозл: Думаю, все дело в том, что я слишком много играю блиц онлайн.

Борис: Да, блиц заставляет принимать импульсивные решения

в ущерб рассудительности. Вот почему Ботвинник рекомендовал ученикам воздержаться от блица, так как он приучает к поверхностной игре.

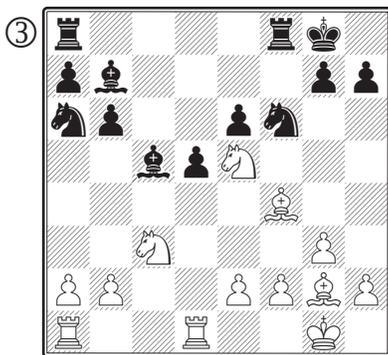
15. ♖f5!

Предложенный тобой ход 15. ♖d3 не позволяет ферзю войти в игру, и после 15...h6 16. ♖a1 ♖fd8 преимущество белых уменьшается.

15... ♗e6

Стандартная реакция, черные стремятся избавиться от слабости на d5, но создают себе новую на e6. Это имеет принципиальное значение, потому что оценка позиции после размена определяет ценность хода 15. ♖f5. Обрати внимание, что нехорошо и активное 15...d4, так как в случае 16. ♗×b7 ♖×b7 17. ♞b5 ♖d5 (просто плохо 17...♖fd8 18. ♗g5) 18. e3 пешка d4 обречена.

16. ♖×e6 f×e6



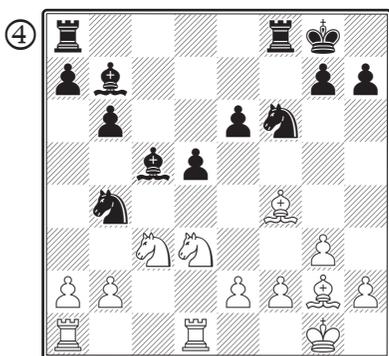
Задание: Как теперь играть белым?

Джозл: Думаю, лучше всего напасть на пешку — 17. ♗h3. Я рассматривал и 17. ♞d3 из-за

важности неприятельского слона, защищающего черные поля, но не видел, как играть после 17...♙e7. В то время как 17.♙h3 создает конкретную угрозу: 17...♖ae8 18.♘b5, и белые выигрывают пешку a7, а в случае 17...♗fe8 ладья остается пассивной.

Борис: На мой взгляд, ты переоцениваешь вариант 17...♖ae8 18.♘b5, так как 18...♘e4 дает черным хорошую контригру. Гораздо сильнее ход 17.♘d3!, который ты отверг. Теперь после 17...♙e7 белые играют 18.♙h3, и черные не в состоянии эффективно защитить пешку e6, например, 18...♙c8 19.♖ac1 с большим преимуществом.

17.♘d3! ♘b4



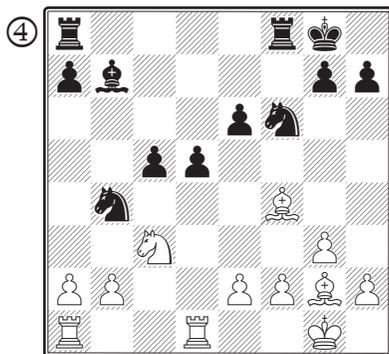
Задание: Как бы вы сыграли?

Джозл: Думаю, я побил бы коня, а затем сыграл ♘b5, угрожая вторжением на c7 или d6. Брать слона с5 невыгодно, так как это лишь укрепит центр черных.

Борис: Да, взятие слона укрепит центр, но ослабит черные поля, что гораздо важнее. За-

дание трудно решить именно потому, что своим ходом белые усиливают позиции соперника в центре. В предложенном тобой варианте 18.♘b5 ♙×b4 19.♘b5 черные жертвуют качество путем 19...♙c5! 20.♘c7 ♘g4! и начинают атаку на пункт f2. В этом случае позиция усложняется, и черные будут иметь свои контршансы.

18.♘×c5! ♖×c5



Задание: Как теперь играть белым?

Джозл: Очень тяжело удержаться от 19.♙d6.

Борис: И как отвечать на 19...♗fc8?

Джозл: 20.♙h3.

Борис: Тогда черные сыграют 20...♙f7.

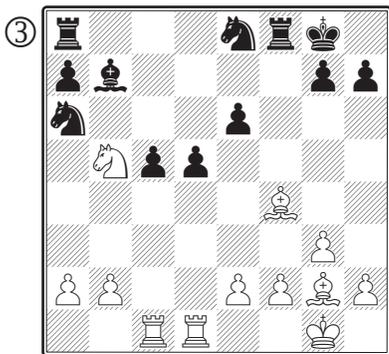
Джозл: В этом случае есть ход 21.♘b5.

Борис: А что на 21...♘e8? Проблема в том, что твой чернопольный слон находится там, где должен быть конь. Правильно здесь 19.♘b5!. Конь c3 является единственной легкой фигурой, которая не участвует в активных действиях, и важно как можно скорее это

исправить. Ходом 19. ♘b5 белые атакуют все слабые пункты в неприятельском лагере: a7, c7, d6, e6 и c5.

19. ♘b5! ♞e8 20. ♖ac1 ♘a6

При попытке оттеснить коня путем 20...a6, белые отвечают 21. ♖×c5! a×b5 22. ♖×b5 с выигрышем, хотя неплохо и 21. ♞d6.

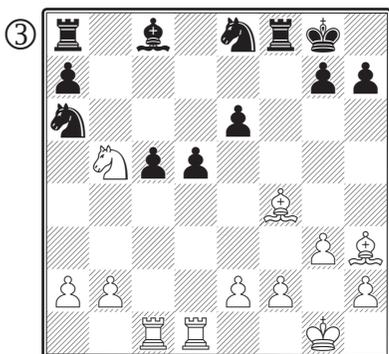


Задание: Как белым продолжить наступление?

Джозл: И вновь я остановлюсь на 21. ♞h3.

Борис: Правильно. Этот ход растягивает оборону черных.

21. ♞h3! ♞c8



Задание: Как играть дальше?

Джозл: Все фигуры расположены оптимально, но я не вижу эффективного пешечного прорыва. 22. e4 d4 кажется выгодным для черных.

Борис: Как белым ответить на 22...d4?

Джозл: Я не рассчитывал варианты, позиция выглядит приемлемой для черных.

Борис: И вновь проявляется твой главный недостаток. Рассчитай последствия 22...d4.

Джозл: Ну, может быть белые могут пожертвовать на d4 путем 23. ♞×d4 c×d4 24. ♖×c8 ♖×c8 25. ♞×e6+ и потом ♞×c8.

Борис: Очень хорошо. А что делать, если черные сыграют 23...e5?

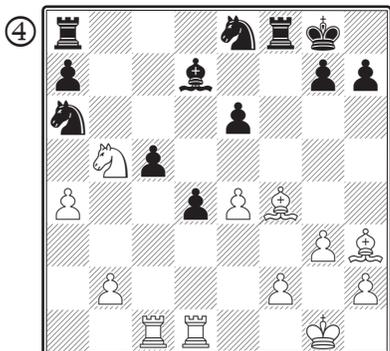
Джозл: Тогда 24. ♞×c8 ♖×c8 (иначе висит конь на a6) 25. ♞×e5, и черные не могут побить коня d4, так как пешка с связана.

Борис: Прекрасно. После 21. ♞h3 черные оказались перед трудным выбором. Помимо хода 21...♞c8 у них были и другие продолжения, но в случае 21...♞f7 22. ♞d6 черные проигрывали пешку, а на 21...♖f6 последовало бы 22. ♞e5 ♖h6 23. ♞g4, и проблему запертой на h6 ладьи решить не удастся.

22. e4! ♞d7 23. a4! d4 (см. диагр.)

Джозл: Я вижу только 24. b4, но после 24...c×b4 25. ♖×d4 черные могут пойти 25...e5.

Борис: Если бы ты рассчитал чуть дальше, то увидел бы, что белые отвечают 26. ♖×d7 e×f4 27. e5!, и конь e8 оказывается бесполезен.



Задание: Как бы вы сыграли?

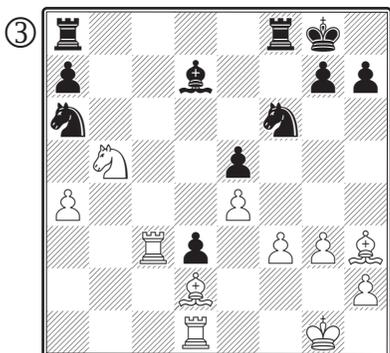
24. b4! ♖×b4

Ничего лучше нет.

25. ♖×c5 d3 26. ♕d2 ♞a6 27. ♖c3

Теперь белые выигрывают пешку в лучшей позиции. Единственная проблема была в том, что, решив трудные стратегические задачи, я оказался в цейтноте, впрочем, мой оппонент тоже.

27... ♞f6 28. f3 e5



Задание: Надо ли белым разменивать слонов?

Джозл: Думаю, да. Если отказаться от размена и сыграть, например, 29. ♕f1, то у черных есть 29... ♞b4 с последующим 30... a5,

и белым для выигрыша пешки придется отдавать слона за коня.

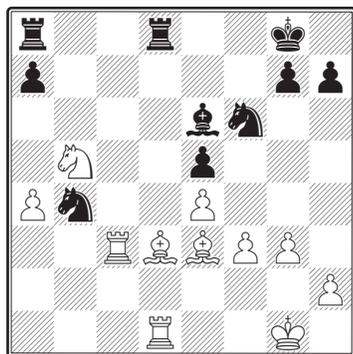
Борис: Правильно здесь именно 29. ♕f1!. Эта позиция иллюстрирует относительность правила, которое сформулировал Ройбен Файн: **сторона, имеющая материальное преимущество, должна стремиться разменивать фигуры, а слабейшая сторона — к размену пешек и сохранению фигур на доске. Размены хороши лишь тогда, когда они не ослабляют позицию.**

Здесь белым не следует менять фигуры, так как после 29. ♕×d7 ♞×d7 30. ♖×d3 ♞dc5 31. ♖a3 ♖fd8 черные активизируются, а силы белых оказываются скованы. Не надо помогать сопернику налаживать взаимодействие фигур.

29. ♕f1! ♖fd8

На предложенное тобой 29... ♞b4 белые отвечают 30. ♖c4, и у черных нет хороших ходов.

30. ♕×d3 ♕e6 31. ♕e3 ♞b4



32. ♕e2

Белые могли взять вторую пешку — 32. ♞×a7, и после 32... ♕d7 33. ♞c6 ♖c8 сыграть 34. ♞e7+

♖×e7 35. ♖×c8+ ♘×c8 36. ♘c5 ♗×d3
37. ♘×e7 ♘a6 38. ♘×f6 g×f6 39. ♖b1
с выигрышем, но в цейтноте не-
разумно считать такие длинные
варианты.

32... ♖×d1+ 33. ♘×d1 ♖d8 34. ♘e2
a5 35. ♖c5

Столь же хорошо 35. ♖f2 с иде-
ей ♖e1, и черные лишены контр-
игры.

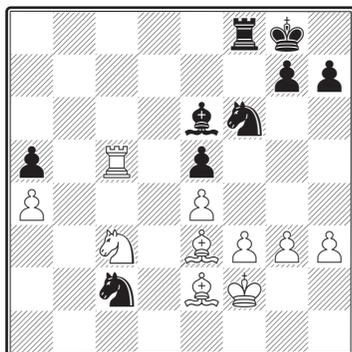
35... ♘b3 36. ♗c3 ♗c2 37. ♖f2
♖f8 38. h3 ♗d7 39. ♖c7

В цейтноте всегда инстинктив-
но делаешь активные ходы. Мож-
но было выиграть вторую пешку
ходом 39. ♖×a5.

39... ♗f6 40. ♖c5 ♘e6 (см. диагр.)

Если бы черные вернулись ко-
нем на d7, я взял бы пешку a4. Те-
перь контроль пройден, и задача
белых проста.

41. ♘f1 h5



Конечно, упрощение позиции
при помощи 41... ♗×e3 42. ♖×e3
♖c8 43. ♖×c8+ ♘×c8 не давало
шансов на спасение ввиду 44. f4.

42. ♖×e5 ♖c8 43. ♖c5 ♖b8
44. ♗b5 ♗b4 45. ♗d4 ♘×h3
46. ♖×a5 ♘×f1 47. ♖×f1 ♖c8 48. ♖b5
♗c2 49. ♗×c2 ♖×c2 50. a5 ♖a2
51. ♘d4 ♗h7 52. ♖b7 ♗f6 53. ♘×f6
g×f6 54. ♖b5 h4 55. g×h4 ♖g7 56. h5
♗h6 57. ♖f5 ♖g7 58. ♖e1 1-0

Указатель дебютов

Числа обозначают номера партий, жирным шрифтом выделены те, в которых Б. Гулько играл черными

- Английское начало — 2, 9, 20
- Дебют ферзевых пешек — **7, 8**
- Дебют Рети — **10**
- Защита Бенони — 18
- Защита Грюнфельда — 5, 19
- Защита Каро-Канн — **17**
- Защита Нимцовича — 12
- Защита Тарраша — 21
- Индийская защита — **13**
- Каталонское начало — 28, 29, 30
- Новоиндийская защита — **22**
- Сицилианская защита — 1, **23, 24, 25, 26, 27**
- Славянская защита — 3
- Староиндийская защита — 11, 14
- Ферзевый гамбит — 6
- Французская защита — **4, 15, 16**

Указатель партнеров

Числа обозначают номера партий, жирным шрифтом выделены те, в которых Б. Гулько играл черными

Бенджамин — 4	Макарычев — 29
Браун — 20, 21	Пеев — 7
Васюков — 2, 15	Роджерс — 18
Вера Гонсалес — 8	Романишин — 27
Геллер — 14	Соколов А. — 12
Гуревич И. — 19	Суэтин — 23
Дорфман — 22	Тимощенко — 24
Ермолинский — 17	Ууси — 26
Иванов И. — 13	Холмов — 10
Кампора — 16 , 28	Хюбнер — 9
Кременецкий — 1	Цешковский — 5
Лпутян — 6	Чандлер — 25 , 30
Майнка — 11	Шабалов — 3