



БИБЛИОТЕЧКА
ШАХМАТИСТА



Зигберт ТАРРАШ

**Что должен
каждый знать
о миттельшпиле**





Стратегия и тактика миттельшпиля.

Если провести грань между отдельными стадиями шахматной партии, а эта грань во многих случаях может оказаться весьма спорной, то характерным признаком для дебюта является методическое развитие фигур, в то время как эндшпиль резко отличается и от дебюта, и от миттельшпиля значительным сокращением боевого материала и возрастающей активностью роли короля. В миттельшпиле в борьбе принимает участие большое количество фигур; в зависимости от того, где находятся короли противников, строятся планы и направляются удары фигур. В миттельшпиле разрешаются задачи, поставленные дебютом, реализуются преимущества, используются слабости, полученные в результате неудачно разыгранного дебюта или допущенных ошибок.

Если мы сравним все три стадии партии со стороны стратегии (план) и тактики (комбинация), то увидим, что все дебютные системы построены на основе общих стратегических принципов, и что роль тактики в начальной стадии партии крайне незначительна. Миттельшпиль, напротив, как раз характеризуется крайним насыщением его тактическим содержанием; здесь надо на каждом ходу быть начеку, чтобы не попасться на подстроенную противником комбинацию; стратегия, правда, и здесь играет немаловажную роль, но только для того, кто в достаточной степени уже разбирается в комбинационных возможностях и может понимать замыслы противника. Самое трудное в шахматной партии — это видеть, как говорил Рихард Рети, однократовые комбинации!

Миттельшпиль является самой трудной, но вместе с тем и самой интересной частью шахматной партии. Здесь даже перед неискушенным любителем открывается широкий простор для полета фантазии, для создания самых разнообразных, причудливых, неожиданных комбинаций. В хорошо поставленной партии они вытекают сами собой из общего хода событий, являясь результатом использования ошибок противника или постепенного накопления достигнутых преимуществ.

Эти комбинации в значительной своей части допускают классификацию по определенным признакам и вполне реальную возможность их изучения. Они повторяются сплошь и рядом и потому могут быть названы "типичными". Начинающий шахматист должен внимательно изучить приведенные в этой книжке примеры, т.к. это в значительной мере обогатит его опыт, облегчит ему нахождение комбинаций, приучит его самостоятельно распознавать опасности. Только тогда, когда он овладеет тактикой миттельшпиля, он сможет заняться изучением стратегий, требующей серьезной подготовки, знаний и опыта.

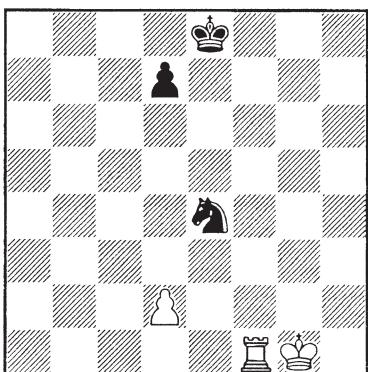
Связка

Одна из наиболее часто встречающихся форм атаки заключается в связке.

Линейная фигура (ферзь, ладья, слон) нападает на пешку или фигуру, которая не может уйти из-под удара, т.к. при этом откроется нападение на прикрываемую ею более ценную фигуру (например, ладью, ферзя или короля). Связанная фигура вынуждена поэтому оставаться на месте и подвергается в дальнейшем атаке фигур и пешек. Простейший тип такой комбинации иллюстрируется следующим положением.

Диагр. 1. Черный король и конь находятся на одной вертикали. Отсюда возможность атаки посредством 1. $\mathbb{Q}e1$, связывая коня, который не может уйти. Приходится защищать коня посредством 1...d5, на что следует 2. d3, и конь погибает.

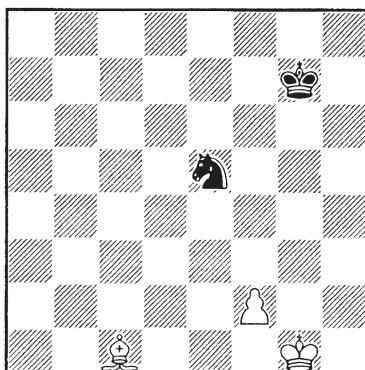
1



Совершенно аналогична диагональная связка.

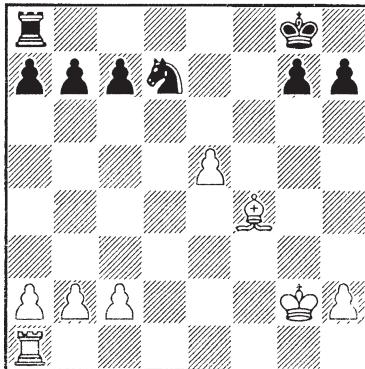
Диагр. 2. Белые посредством 1. $\mathbb{Q}b2$ нападают на коня и связывают его. У черных нет другого хода, кроме 1... $\mathbb{Q}f6$. Но тогда белые посредством 2. f4 нападают на коня и выигрывают его.

2



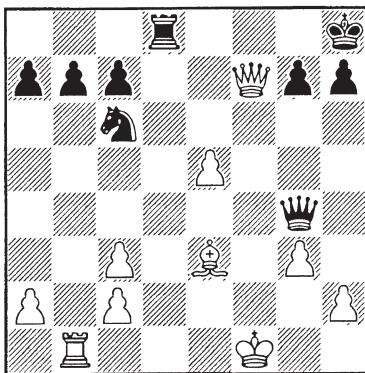
Диагр. 3. В этом положении последовало 1... $\mathbb{Q}e8$ 2. $\mathbb{Q}d1$, и черные не могут бить конем пешку e5, потому что после 3. $\mathbb{Q}e1$ они теряют фигуру. В подобных

3



положениях связанный фигура спасается, если конь может дать шах (например, на f3, если бы белый король стоял на g1) или если ладья имеет в своем распоряжении промежуточный шах; если бы, например, черная ладья в положении после хода 3. $\mathbb{E}e1$ стояла не на e8, а на e6, черные могли бы спасти посредством хода 3... $\mathbb{E}g6+$. Но они могли бы сыграть еще красивее 3... $\mathbb{E}g6$, т.к. на 4. $\mathbb{E}:e6$ последовало бы 4... $\mathbb{E}:f4$, выигрывая в конечном итоге фигуру.

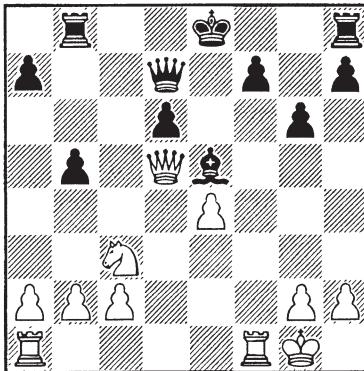
Диагр. 4. Атака со связкой. После 1... $\mathbb{E}:e5$ 2. $\mathbb{W}:c7$ (лучше 2. $\mathbb{W}f4$) $\mathbb{W}f3+$ белый слон вынужден идти под связку, 3. $\mathbb{A}f2$, после



чего 3... $\mathbb{E}f8$ 4. $\mathbb{W}c5$ $\mathbb{E}g4$ ведет к его завоеванию.

Диагр. 5. Белые играют 1. $\mathbb{E}ad1$, фактически ничем не угрожая, т.к. у черных все защищено. Но могут ли черные посредством рокировки закончить свое развитие? Оказывается, что нет, т.к. в этом случае они после 2. $\mathbb{W}:e5$ de 3. $\mathbb{E}:d7$ теряют фигуру. Ладья

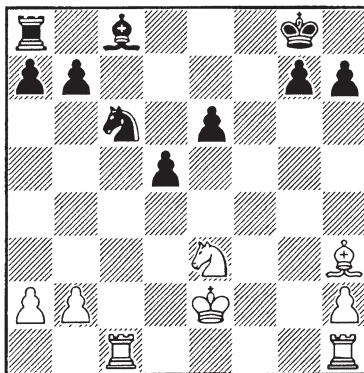
5



связала пешку d6! Когда на линии ферзя сосредоточены вражеские фигуры, всегда надо иметь в виду возможность связки. Поэтому в приведенном положении лучше всего сразу уйти ферзем, например, на b7.

Диагр. 6. Черным ничто не угрожает. Однако, если они, стремясь закончить развитие, сыграют 1... $\mathbb{A}d7$, то последует 2. $\mathbb{E}:d5$ ed 3. $\mathbb{E}:d7$.

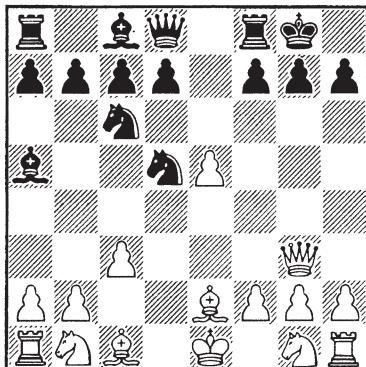
6



Ходом слона на незащищенное поле d7, они связывают пешку e6.

Диагр. 7. Очень часто встречающаяся комбинация на связывание. Белые играют 1. $\mathbb{A}h6$,

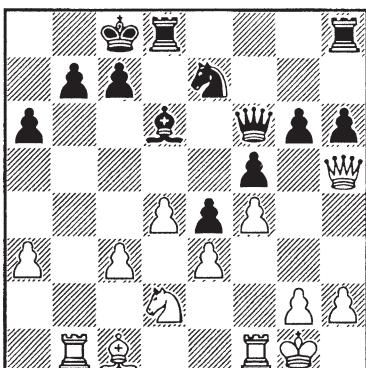
7



угрожая матом на g7. Черные должны защищаться посредством g7-g6, после чего они теряют качество.

Диагр. 8. Белые отступают атакованным ферзем на h3, откуда косвенно он угрожает вражескому королю. Угроза состоит в ходе ♜:e4, т.е. другими словами, ход ферзем на h3 связывает пешку f5.

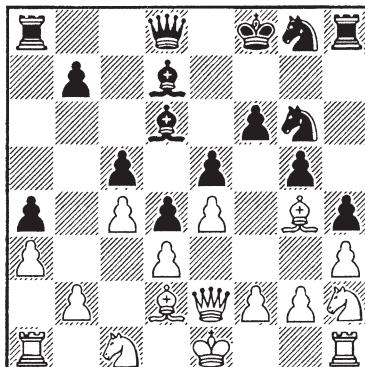
8



Такие примитивные угрозы нужно видеть. После каждого хода следует задавать себе вопрос: “что грозит?”. В данной позиции черные проще всего защищаются путем увода короля с атакованной ферзем диагонали.

Диагр. 9. Черные уже сильно стеснили противника. Белые продолжают 1. ♜f3. Когда ферзь становится на одну вертикаль с неприятельским королем, всегда возможны скрытые удары, даже если между ферзем и королем стоят несколько фигур! В данном случае их разделяет только пешка

9

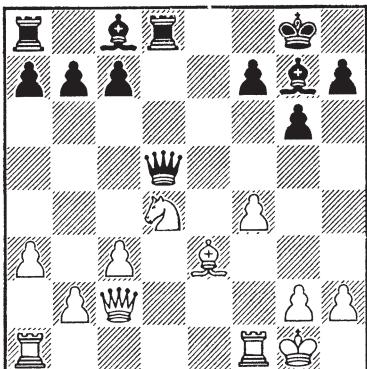


f6, которая связывается ходом ферзя, вследствие чего пешка g5 остается без защиты и может быть взята слоном d2. Лучшая защита здесь 1... ♜g7. Подобные типичные положения часто повторяются в практической игре. Начинающий должен научиться находить их сразу.

Сходный характер имеет и следующая позиция.

Диагр. 10. Последовало 1... ♜c4. Ферзь на одной линии с неприятельским ферзем — это может означать опасность! И действительно, пешка c3 связана, а конь d4, будучи защищен лишь одной фигурой, атакован теперь уже третья. Как было показано выше, лучше всего уйти ферзем от связки.

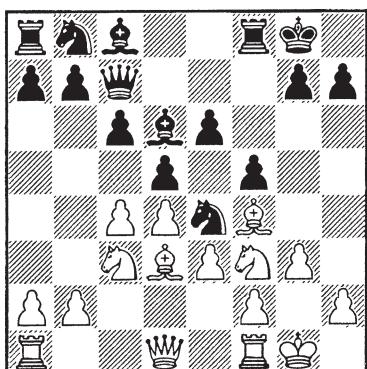
10



Но куда? На d2, линию вражеской ладьи, нельзя, т.к. c7-c5 выигрывает коня; плохо на b3 или e2, ибо после $\mathbb{Q}d8:d4$ теряется фигура; остается поле f2, где ферзь стоит хорошо, а все фигуры и защищены, и имеют поля для отступления.

Диагр. 11. Белые сыграли 1. $\mathbb{W}b3$. Ферзь на диагонали короля; это обстоятельство требует внимания. Белые намереваются сыграть c4:d5. Черным на это лучше бить королевской пешкой, чтобы освободить ферзевого слона. Кроме того, на c6:d5 последует $\mathbb{Q}c3-b5$, и белые имеют двух слонов, преимущество, которое в открытых

11

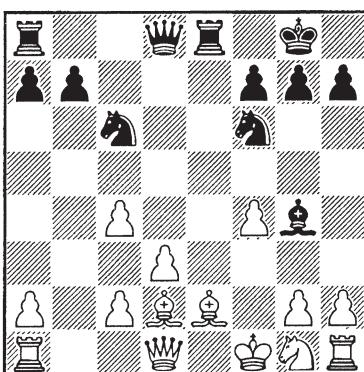


позициях дает себя чувствовать. После c4:d5 e6:d5? пешка d5 оказывается связанной, и белые выигрывают, после размена на e4, пешку. Лучшее противоядие — увод короля с опасной диагонали.

Решающей партию связки можно добиться посредством жертвы.

Диагр. 12. 1... $\mathbb{Q}:e2!$ 2. $\mathbb{Q}:e2$ $\mathbb{Q}d4$, и конь погиб, т.к. его нельзя ни увести, ни защитить. Черные получают преимущество двух фи- гур за ладью.

12



Диагр. 13. Здесь после 1... $\mathbb{Q}a6$ 2. $\mathbb{Q}f3?$ $\mathbb{Q}:e4!$ 3. $\mathbb{Q}:e4$ $\mathbb{Q}c6$ 4. $\mathbb{Q}e1$ f5 черные отыгрывают фигуру и остаются с лишней пешкой.

13

