

и в случае 22... $\mathbb{Q}:c7$ 23. $\mathbb{W}b4$ (угрожая 24. $\mathbb{W}b8$) $\mathbb{Q}c8$ 24. $\mathbb{W}b7$ $\mathbb{Q}c7$ 25. $\mathbb{W}b8$ $\mathbb{Q}c8$ 26. $\mathbb{W}:c8$ $\mathbb{Q}:c8$ 27. $\mathbb{Q}b7$ белые получали решающее преимущество, хотя черные при

этом могли бы продержаться несколько дольше, чем в партии. 23. $\mathbb{Q}b7$ $\mathbb{W}c1+$ 24. $\mathbb{Q}h2$ $\mathbb{W}d2$ 25. $\mathbb{W}d7$ $\mathbb{Q}f8$ 26. $\mathbb{W}:f7!$ $\mathbb{Q}:f7$ 27. $\mathbb{Q}b8+$ Черные сдались.

Пешка b6 (b3) как объект атаки

Подобно тому у как пешка на c 6 (c3) является объектом для атаки пешкой b, на f6 (f3) пешкой g и на h6 (h3) — также пешкой g, пешка b6 (b3) подрывается пешкой a. Последняя продвигается, если ничто этому не препятствует, до a5 (a4). Если теперь пешка b ее берет, то пешка a защищающейся стороны, находясь на открытой линии, оказывается изолированной и слабой. Если же защищающийся не разменивает пешку на a5, то посредством a5:b6 (a4:b3) его противник открывает себе линию, причем, однако, он должен сделать это лишь в тот момент, когда он заранее обеспечит себе полное обладание этой скрытой линией. Для этого ему необходимо, если противник собирается противопоставить ладью (или уже имеет ее) на a8, — заранее сдвоить свои ладьи на подлежащей вскрытию линии, а в некоторых случаях даже строить на ней свои тяжелые фигуры до совершения размена. Подобное сдвоение (или строение) тяжелых фигур обычно вынуждает к отступлению ладью противника, которая косвенно оказывается дважды или трижды атакованной. Дальше игра развертывается по схеме, рассмотренной нами в главе об открытых линиях. Ладья вторгается на 7-ю (2-ю) горизонталь. Если в этом прорыве участвует еще вторая ладья или ферзь, то производится обход с тылу, который крайне опасен, т.к. даже в том случае, если все защищено, нападающий получает благоприятный объект для атаки в лице пешки b6 (b3). Защищаться против такого прорыва можно лишь контратакой либо на другом фланге, либо в центре. Приводимый ниже пример весьма поучителен в смысле изучения методов проведения подобного плана.

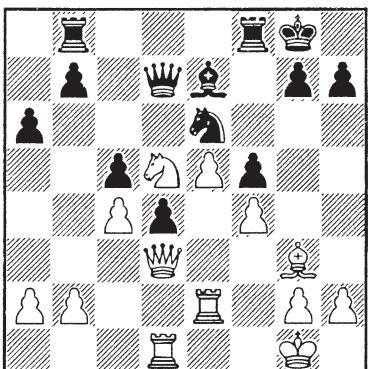
Диагр. 227. 1...b5 2. b3? Весьма естественный с виду ход, который оказывается, однако, решающей ошибкой, т.к. теперь становится возможной атака пешки a. Белые не должны были двигать пешку b; им лучше всего было защитить пешку с4 ходом 1. $\mathbb{Q}c1$ и, когда после размена на с4 конь d5 оказался бы незащищенным, разменять его с шахом на слона e7.

2... $\mathbb{Q}b7$. Здесь и в дальнейшем черные проявляют некоторую нерешительность. Сильнее было сразу b4 с последующим надвиганием пешки a. 3. h3 $\mathbb{Q}h8$ 4. $\mathbb{Q}h2$ $\mathbb{Q}d8$ 5. g4. Белые, видя, что на ферзовом фланге им грозят неприятности, ищут спасения в атаке на короля. Защита черных теперь должна быть вполне точной. Плохо было бы 5...fg, т.к. после 6. hg все пешки

белых начинают с темпами двигаться вперед. По аналогичным соображениям белые воздержались на 2-ом ходе от размена с b. Слабо было бы также 5...g6, этим черные сделали бы ту же самую ошибку, за которую сейчас приходится расплачиваться белым. Последовало бы 6. g5, и затем, после перегруппировки тяжелых фигур, пешка h продвинулась бы до h5, что на этом фланге было бы еще опаснее, т.к. под атаку белых попадал

была бы точно так же обречена на неудачу, как сейчас атака белых на королевском фланге, для успеха которой не достает хода g7-g6. Если пешка h4 дойдет до h6, то черные ответят g6, не допуская вскрытия линии для тяжелых фигур) 10. $\mathbb{E}g2$ (ясно, что после ba пешка a2 становится очень слабой. Теперь же белые должны погибнуть из-за слабости пункта b3) ab (с этим разменом можно было подождать и сначала сдвоить ладьи на линии a) 11. ab $\mathbb{E}a3$ 12. $\mathbb{A}f2 \mathbb{W}a7$ 13. $\mathbb{E}d3 \mathbb{E}a1+$ 14. $\mathbb{Q}h2 \mathbb{E}b1$. Теперь еще и ферзь грозит вторгнуться в тыл противника. Заметим способ, каким через образовавшуюся брешь проводится обходное движение тяжелых фигур черных. 15. $\mathbb{E}d1 \mathbb{E}b2$ 16. $\mathbb{A}e1$ (стремясь несколько ослабить натиск неприятельских фигур разменом) $\mathbb{W}a2$ 17. $\mathbb{E}:b2 \mathbb{W}:b2+$ 18. $\mathbb{Q}g3 \mathbb{E}f7$ (для обхода подтягиваются последние резервы) 19. $\mathbb{W}d3$. Белые очень искусно защищались и вынуждают противника, чтобы освободить ладью, несколько ослабить позицию короля. 19...g6 (теперь этот ход уже не опасен, т.к. белые связаны защитой пункта b3) 20. $\mathbb{E}d2 \mathbb{W}a1$ 21. $\mathbb{E}d1 \mathbb{W}a8$ 22. $\mathbb{A}f2 \mathbb{E}a7$ 23. $\mathbb{W}f3 \mathbb{E}a2$ 24. $\mathbb{E}d3 \mathbb{E}b2$ 25. $\mathbb{A}g1 \mathbb{W}a1$ 26. $\mathbb{A}f2 \mathbb{W}c1$ (плохо было бы 26... $\mathbb{E}b1$. Не тяжеловесная ладья должна вести атаку, а подвижный ферзь, и не на 1-й горизонтали должны произойти решающие события, а на 2-й). При этом черным следует все время

227



король. 5... $\mathbb{W}f7$! Правильная защита! Черные удерживают пункт f5 и не создают себе никаких слабостей. Необходимо помнить, что пешечный ход создает в позиции новые слабости! 6. $\mathbb{W}f3 \mathbb{E}a7$ 7. g5. Белые не могут прорваться на королевском фланге и поэтому его запирают. Но им лучше было сохранить пешечное напряжение (возможность gf), т.к. это связывало бы противника и препятствовало переброске его сил на ферзевой фланг. 7...b4. Наконец! 8. $\mathbb{A}g3$ a5 9. h4 a4 (без хода 2. b3 атака черных на ферзевом фланге

давить на главную слабость белых — пешку b3) 27. ♜d1 (белым не хватает ходов) ♜c2 28. ♜d3.

Обход закончен. Почти все фигуры белых связаны, однако в то же время и все слабые пункты ими защищены. Подобные позиции обычно допускают матовые атаки. Здесь черные проще всего выигрывают, нападая на пешку b3 в третий раз — конем с a5. Для этого они должны сначала подвести короля для торможения проходной пешки e5. Но, чтобы не подвергать короля опасностям, целесообразно предварительно разменять ферзей. Черные поэтому

играют 28... ♜e2 и разменивают ферзей, если белые сами этого не делают. В последнем случае ладья возвращается на b2, чтобы связать белую ладью защитой пешки b3. Затем король черных идет на f7, а конь через f8-d7-b8-c6 на a5. Против этого плана нет противоядия. Если белый конь идет на f6, то черные берут его. Получающиеся у белых (после g5:f6) проходные пешки ничего не могут поделать ввиду позиции короля на f7, а тем временем пешка b3, а затем и c4, забираются, и белые должны проиграть. Все это — последствия хода b2-b3!

Несколько советов

Шахматная партия представляет собою борьбу двух армий. Дебют соответствует мобилизации и первым стычкам. Миттельшпиль — это уже бой, решающее столкновение с неприятельскими силами. Для того, чтобы вскрыть как тактические, так и стратегические законы миттельшпилля, мы рассмотрели в вышеприведенных примерах наиболее типичные комбинации и атаки. Тот, кто детально изучит и усвоит этот богатый материал, сможет постепенно научиться разбираться в любом положении. Самое важное в миттельшпиле — тактика. В этой стадии партии особенно необходимо видеть каждую более или менее скрытую возможность, понимать замыслы противника, угадывать его намерения. Там, где представляется возможность комбинации, необходимо ее использовать! Все время следует присматриваться, не имеем ли мы перед собой случая мнимой защиты, не оставил ли противник незащищенной одну из своих фигур, нельзя ли организовать связку или двойное нападение. Все подобные моменты встречаются очень часто; но еще чаще удается их в нужный момент вынудить, и нужно уметь это делать.

Стратегия миттельшпилля вытекает уже из дебюта. Обычно один из противников получает в дебюте небольшое преимущество. Задача миттельшпилля в том и состоит, чтобы использовать его, увеличить слабости противника, сделать их еще более ощутимыми. Часто пешечная конфигурация уже предопределяет направление атаки.

Если, например, в дебюте мы добились пешечного преимущества на королевском фланге, это уже дает возможность пешечной атаки на этом фланге. Пешки, постепенно продвинутые до e5 и f5, приводят к созданию проходной на e6, к ослаблению позиции королевской рокировки или к “клину” на f6. Наоборот, если пешечное преимущество обозначилось на ферзевом фланге, следует надвигать пешки и добиваться образования проходной именно на этом фланге. Конечно, атака на королевском фланге более агрессивна, т.к. может при благоприятных обстоятельствах привести к мату; между тем как операции на ферзевом фланге в лучшем случае могут дать проходную пешку, которую можно будет провести в ферзи. Само собой разумеется, что нельзя атаковать в любом положении. Если играть правильно, то вообще нельзя делать то, что хочется, а необходимо сообразоваться с положением.

Игра, определяемая характером позиции, “позиционная игра”, является единственно правильной. При ней комбинации уже сами вытекают из положения. Надо атаковать там, где противник слаб, а сам силен; надо сильные пункты в своем лагере и слабые во вражеском занимать своими фигурами, в то же время препятствуя занятию их противником. Каждое положение надо рассматривать как задачу, в которой необходимо найти правильный ход, вытекающий из положения, и почти всегда единственный. Побочных решений в шахматной партии почти не бывает, за исключением начальных ходов, которые допускают некоторый выбор. Часто, особенно когда один из противников получил преимущество, может казаться, что он имеет в своем распоряжении несколько одинаково сильных ходов. Однако, при детальном анализе следует признать наличие только одного самого сильного хода, и что только он является правильным. Если же преимущество не особенно значительно, то может оказаться, что не только имеется лишь один сильнейший ход, но что все остальные, казавшиеся очень сильными, на самом деле невыгодны. Самое трудное в шахматной борьбе — выбрать из нескольких ходов, кажущихся одинаково сильными, самый сильный. Неопытному шахматисту можно рекомендовать в таких случаях обязательно руководствоваться какими-нибудь определенными соображениями. Лучше сделать ошибочный ход, чем сделать ход только потому, что за тобой очередь хода.

Если в миттельшпиле удалось добиться преимущества, то нужно стремиться сохранить его до конца. Часто бывает полезно путем ряда разменов упростить положение и перевести игру в эндшпиль, ибо в нем материальное преимущество оказывается значительнее резче. Non-редко, с другой стороны, достигнутое преимущество дает возможность возобновления и усиления атаки. В этих случаях правильно, конечно,

искать решения партии в миттельшпиле и не упрощать положения. Фактом достижения материального преимущества партия (при прочих равных условиях) уже решена, и поэтому не имеет смысла подвергать ее исход риску.

Если, как это часто бывает, дебют оказался невыгодным, и ты вышел из него с плохим положением, то нужно приложить все усилия к тому, чтобы выправить положение. Если, например, черные вынуждены были отдать центр и остались с пешкой d6 против белой на e4 или с пешкой e6 против белой на d4, то следует постараться обезвредить центральную пешку противника посредством d6-d5 или e6-e5, либо же посредством f7-f5 или c7-c5. Отсталую пешку надо пытаться продвинуть вперед, а главное, стараться как можно скорее вывести неразвитые еще фигуры. Следует также зорко следить за расположением своих фигур и по возможности переводить их на лучшие позиции. Если конь стоит на краю доски, то надо, как только противник даст для этого время, перевести его на лучшую позицию.

В том случае, если дебют привел к полному равенству позиций, необходимо помнить, что выиграть равное положение очень трудно и что, упорствуя, его очень легко проиграть. Поэтому в подобных случаях рекомендуется играть особенно осторожно и не создавать в своей позиции слабостей, особенно же избегать необдуманных ходов пешками, которые очень часто оказываются гибельными. Тем не менее, в миттельшпиле, особенно когда игра приближается к эндшпилю, полезно после рокировки дать выход королю. Выбор освобожденного поля при этом определяется расположением атакующих неприятельских фигур, особенно слонов. Если, например, противник, играющий черными, имеет слона на b7, то выход королю достигается ходом h2-h3; если же вместо слона на b7 черные имеют слона на d6, то предпочтения заслуживает (если, конечно, ничто этому не препятствует) ход g2-g3.

Равное положение, однако, далеко еще не означает неизбежность ничьей. Необходимо активно продолжать игру; очень часто более сильный противник даже в равном положении добивается преимущества. Для этого стоит только в какой-нибудь момент сделать слабый или, вообще говоря, не сильнейший ход. Если это даже не грубая ошибка, а просто небольшая неточность, для мастера этого может быть достаточно, чтобы нарушить равновесие в свою пользу.

Итак, смело в бой!

Оглавление

Стратегия и тактика миттельшпиля	3
Связка	4
Двойные нападения	17
Незащищенные фигуры.....	28
Устранение защиты.....	31
Мнимая защита	34
Атака посредством вскрытия	36
Запирание слона.....	39
Поимка ферзя после взятия на поле b2 (b7)	41
Обнажение позиции короля.....	42
Атака пешкой f	44
Атака по линии f	46
Атака на пункт f7 (f2)	48
Разбитая пешечная позиция рокировки	49
Атака по линии g (или b)	52
Пешка h3 (h6) как объект атаки	57
Атака по линии h (или a)	58
Два слона против позиции рокировки.....	66
Опасности длинной рокировки	66
Спертый мат	67
Мат на краю доски. Недостаточная защищенность базы.....	68
Вечный шах	72
Ладья на открытой линии и на 2-й (7-й) горизонтали	73
Сквозное действие линейных фигур через неприятельские фигуры	79
Проходная пешка	81
Продвинутые пешки	86
Пешка с6 (c3) как объект атаки.....	89
Пешка b6 (b3) как объект атаки	90
Несколько советов	92

УДК 794
ББК 75.581
T21

Тарраш Зигберт

- T21 Что должен каждый знать о миттельшпиле — М.: «RUSSIAN CHESS HOUSE/Русский Шахматный Дом», 2020. — 96 с. (Библиотечка шахматиста).

ISBN 978-5-94693-912-6

Книга выдающегося шахматиста, литератора и педагога Зигберта Тарраша посвящена наиболее увлекательной стадии партии — миттельшпилию.

Автор оперирует типовыми комбинациями, приемами атаки и защиты в середине партии, и на их примере объясняет тактические и стратегические тонкости игры.

Предназначена для широкого круга любителей шахмат — от начинающих до профессионалов, и окажет неоценимую помощь в вашем шахматном совершенствовании.

УДК 794
ББК 75.581

У ч е б н о е из д а н и е

Зигберт Тарраш

ЧТО ДОЛЖЕН КАЖДЫЙ ЗНАТЬ

О МИТТЕЛЬШПИЛЕ

Перевод *Самуил Вайнштейн*
Художник *Алексей Белов*

Подписано в печать 24.12.2019. Формат 60 × 90 / 16.
Гарнитура «Times ET». Усл. п. л. 6,00.

Издательство «RUSSIAN CHESS HOUSE»

(директор Мурад Аманназаров)

Тел./факс: +7 (495) 963-8017

email: murad@chess-m.com или andy-el@mail.ru

<http://www.chessm.ru> — Интернет-магазин

ISBN 978-5-94693-912-6

© Издательство «RUSSIAN CHESS HOUSE»,
оформление, 2020