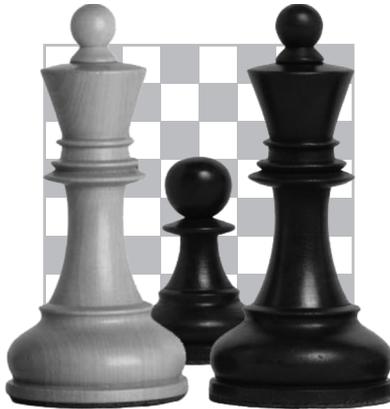




**ШАХМАТНЫЙ  
УНИВЕРСИТЕТ -154**

# **Ройбен ФАЙН**

## **СЕРЕДИНА ИГРЫ В ШАХМАТАХ**



Russian CHESS House / Русский Шахматный Дом  
[www.chessm.ru](http://www.chessm.ru)  
МОСКВА  
2021

УДК 794  
ББК 75.581  
Ф17

6+

**Ф17** **Ройбен Файн**  
Середина игры в шахматах. — М.: «Russian CHESS House/  
Русский шахматный дом», 2021. — 256 с. (Шахматный Уни-  
верситет)

ISBN 978-5-94693-955-3

Перед Вами легендарный учебник, вошедший в золотой фонд мировой шахматной литературы.

Он написан выдающимся гроссмейстером, блестящим литератором и посвящен последовательному изучению всех приемов и стадий игры в миттельшпиле — от комбинационных возможностей каждой фигуры до перехода в эндшпиль, включая типовые пешечные структуры.

Автор четко систематизирует весь материал и дает понятные определения игровых принципов, которые помогут правильно оценить позицию и найти нужное решение в практической игре.

Книга написана ярким языком, в ней разбирается множество партий выдающихся шахматистов.

Изучив эту книгу, вы бесспорно значительно усилите игру и расширите свой шахматный диапазон.

Для широкого круга любителей шахмат.

УДК 794

ББК 75.581

---

**Ройбен ФАЙН**

## **СЕРЕДИНА ИГРЫ В ШАХМАТАХ**

Перевод с английского *Аминат Дотдаева*

Верстка *Андрей Ельков*

Редактор *Сергей Судаков*

Издательство «Russian CHESS House»

(директор Мурад Аманназаров)

Тел./факс: (495) 963-80-17

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

*http://www.chessm.ru Интернет-магазин*

ISBN 978-5-94693-955-3

© Р.Файн, наследники, 2021

© Издательство «Русский шахматный дом», 2021

## СОДЕРЖАНИЕ

1. Некоторые идеи.....	5
2. Элементы комбинаций .....	7
2.1. Ферзь .....	8
2.2. Ладья .....	10
2.3. Слон .....	12
2.4. Конь .....	12
2.5. Пешка.....	13
2.6. Король.....	15
2.7. Сложные комбинации.....	15
А) Связка .....	16
В) Вскрытый шах.....	17
С) Любые вскрытые нападения .....	18
D) Точечные нападения.....	19
3. Матовые атаки .....	20
3.1. Король не рокирован.....	20
3.2. Король рокирован .....	28
4. Искусство комбинирования .....	68
5. Как анализировать позицию.....	98
5.1. Постоянный перевес .....	99
5.2. Временный перевес .....	102
6. Материальное преимущество .....	104
7. Компенсация за материал.....	111
8. Лучшая пешечная структура .....	118
8.1. Сдвоенные пешки.....	119
8.2. Отсталая пешка.....	128
8.3. Изолированная пешка.....	132
8.4. Изолированная ферзевая пешка (изолятор) .....	136
8.5. «Висячие» пешки .....	145
8.6. Блокированные пешки.....	147
8.7. Атака пешечного меньшинства.....	150
8.8. Пешечная цепь .....	153
8.9. Неравное пешечное соотношение .....	154
9. Владение пространством – большая активность фигур .....	156
9.1. Стесненная позиция.....	157
9.2. Другие виды позиционного преимущества .....	166
Открытая линия .....	166
Полуоткрытая линия.....	169

Владение большой диагональю .....	173
Два слона .....	176
Владение центром .....	178
Захват опорных пунктов .....	179
Слабые поля в неприятельском лагере.....	185
Превосходство в пешечной цепи.....	189
«Плохой» слон .....	192
10. Атака на короля .....	193
10.1. Король в центре .....	194
10.2. Атака на позицию рокировки.....	201
10.3. Ослабляющие ходы пешками.....	207
11. Искусство защиты .....	217
11.1. Контратака .....	218
11.2. Необходимая оборона.....	226
11.3. Бесполезная защита.....	230
12. Равные позиции.....	231
12.1. Сбалансированные позиции .....	231
12.2. Несбалансированные позиции .....	233
13. После дебюта .....	237
13.1. Пешка d4 против пешки e6.....	238
13.2. Пешка e4 против пешки d6.....	241
13.3. Пешка d4 против пешки d5 .....	242
13.4. Пешка e4 против пешки e5.....	244
13.5. У одной из сторон нет пешек в центре.....	244
14. Переход в эндшпиль .....	248
14.1. Материальный перевес.....	248
14.2. Лучшая пешечная структура.....	250
14.3. Разрушение атаки .....	251
14.4. Более активные фигуры в эндшпиле .....	253
Указатель игровых .....	254
Указатель дебютов и вариантов .....	256

## 1. НЕКОТОРЫЕ ИДЕИ

---

Как обычно изучают миттельшпиль? Путем анализа возникающих позиций. В отличие от дебюта, тут не помогут «теоретические варианты», и в отличие от эндшпиля, тщательно рассмотренные позиции не повторяются снова и снова. Самое главное, что нужно в миттельшпиле, это знать идеи, благодаря которым мы понимаем, что происходит на доске.

Три основных принципа шахматной игры: это соблюдение материального равновесия, подвижность, безопасность короля. Подвижность может быть пешечной структуры, а также фигур в целом. Добавим к этому тактические возможности, и будем считать, что у нас есть готовая схема для анализа любой позиции.

Однако не все эти составляющие одинаково важны. Прежде всего, конечно, надо обезопасить короля — когда король в опасности, все остальное уже не имеет ценности. Матовым атакам и их разновидностям мы посвятим отдельную главу.

Но даже в матовой атаке решающий фактор — это комбинация. Согласно анализу после партий, все они выигрываются с помощью тактики. Сильный шахматист лучше видит возможности для комбинаций, поэтому он всегда может дать фору более слабому игроку. Когда игроки равны по силе, побеждает тот, кто увидит последнюю ошибку соперника и использует ее. На любом уровне, включая уровень чемпиона мира, очевидно, что тактика — это 99 процентов шахматной игры, так что первая часть книги посвящена комбинационной игре.

Обычно комбинируют для того, чтобы получить лишний материал. Согласно теории, при прочих равных условиях хватит любого материального преимущества, чтобы выиграть. И мы можем понять, насколько силен шахматист, по тому количеству материала, которого ему хватит для победы. Мастеру обыкновенно хватает пешки. Среднему клубному игроку, по всей вероятности, потребуется конь.

Мы начинаем играть позиционно в том случае, когда нет материального перевеса или матовой атаки. Очевидно, что цель позиционной игры — или выиграть материал, или добиться решающего наступления. Принципы такой игры гораздо проще, чем можно подумать, читая учебники — все дело в оценке создавшегося положения и в том, что предпринять, когда ваше положение лучше, чем у соперника.

Можно сказать, что суть позиционной игры – это выиграть выигранную партию, или, если смотреть с другой стороны, свести вничью проигранную партию. Конечно, на практике не всегда ясно, выигрыш это или нет, поэтому мы говорим о лучших и худших позициях. Во второй части книги мы уделим этому время.

## 2. ЭЛЕМЕНТЫ КОМБИНАЦИЙ

---

Комбинация – это серия более или менее форсированных ходов. Зачастую сопровождается жертвой, что радикально меняет позицию. В свою очередь, это повлечет за собой ощутимый перевес в материале или позволит организовать атаку на вражеского короля.

Комбинация – главное отличие шахмат от других игр, благодаря чему они занимают свою отдельную нишу. Комбинации олицетворяют собой, как выразился Рети, «победу духа над материей». Комбинации неожиданны, начинаются каким-нибудь удивительным образом, часто похожи на серию бессмысленных ходов или даже ошибок. Буквально цепочка ходов, чтобы сформировать целое и достичь цели. Комбинации – это поэзия шахмат, и красота их нередко затмевает положительные стороны позиционной игры – ведь то проза!

На первый взгляд, ошеломительная комбинация появляется откуда ни возьмись. Любитель с трепетом смотрит на игру мастеров, изумляясь, как они смогли все это увидеть. Однако комбинационная игра базируется на двух простых принципах. Если целью не является дать мат королю, то мы имеем дело с двойным нападением. Если атакуем короля, то главная цель – угроза мата.

В этой главе мы рассмотрим простые комбинации без участия неприятельского короля и покажем, на что способна каждая из фигур. Очевидно, что любая фигура может произвести двойное нападение, но делает это по-своему. Тем не менее, есть пять основных методов двойного нападения, как показывает анализ:

1) «Вилка», т.е. нападение на две незащищенные или более ценные фигуры – и такой метод доступен всем;

2) Шах и взятие незащищенной или более ценной фигуры – такой метод недоступен только королю;

3) Связка незащищенной или более ценной фигуры – связывать могут слон, ладья и ферзь;

4) Взятие и угроза мата – обычно это делают ладья и ферзь, но в редких случаях можно задействовать и другую фигуру;

5) Взятие или продвижение – так может сделать только пешка.

Давайте подробнее изучим комбинационные возможности на примере отдельно взятых фигур.