

И.И. Куперман

ШКОЛА ИГРЫ

В СТОКЛЕТОЧНЫЕ

ШАШКИ



И. И. КУПЕРМАН



ШКОЛА ИГРЫ В СТОКЛЕТОЧНЫЕ ШАШКИ

2-е ПЕРЕРАБОТАННОЕ И ДОПОЛНЕННОЕ ИЗДАНИЕ

*Здоровья
Ирику
с Ирикову
наименованием
автора
И. Ку
17.11.71*

„ЗДОРОВ'Я“

Киев — 1970

Стоклеточные шашки — увлекательная игра. Комбинации на стоклеточной доске нередко доставляют подлинное эстетическое наслаждение.

Прочитав эту книгу пятикратного чемпиона мира И. И. Купермана, вы узнаете правила сложной игры, увлечетесь ее комбинационными идеями и позиционными принципами, сможете ознакомиться с лучшими партиями известных мастеров и гроссмейстеров.

Книга рассчитана на любителей и шашкистов III, II разрядов, желающих повысить свое мастерство.

ИЗ ИСТОРИИ БОРЬБЫ ЗА МИРОВОЕ ПЕРВЕНСТВО

В разных странах национальные шашки различны. Французы играют в шашки на белых полях доски, англичане не бьют простой шашкой назад, североамериканцы при ударе дамкой ставят ее на поле, где находилась сбитая шашка, итальянцы не бьют простой шашкой дамку, турки делают ходы по горизонталям и вертикалям, канадцы играют на доске, которая имеет 144 клетки, и т. д.

В начале восемнадцатого века во Франции появились шашки, которым впоследствии суждено было стать международными. Это стокеточные шашки. Увеличенные размеры доски и правила игры, несколько отличающиеся от правил русских шашек, создают неограниченные творческие и эстетические возможности.

Новая игра постепенно завоевала признание во многих странах. Возникла необходимость померяться силами на международных встречах, определить чемпиона мира. Впервые шашечную корону мира разыграли в 1894 г. Победителем стал Исидор Вейс (Франция). Это был мастер комбинационного стиля, глава романтического направления в шашках. Его партии и композиция даже сейчас, через много лет, вызывают восхищение любителей.

Вейс удерживал звание чемпиона мира до 1912 г., когда его сменил голландец Герман Гогланд. В 1925 г. чемпионом мира стал Станислав Бизо (Франция).

Через полгода Мариус Фабр (Франция) бросил перчатку чемпиону мира. Вызов был принят, и в 1926 г. состоялся их матч, завершившийся победой Фабра.

Фабр был достойным чемпионом мира. Ему удалось создать немало изумительных шедевров шашечного искусства. До 1928 г. пробыл Фабр на шашечном Олимпе.

Затем звание чемпиона завоевал голландец Бенедиктус Шпрингер. Его творчество являлось как бы мостом между старой комбинационной и новой позиционной школами. Шпрингер был виртуозом неожиданных ловушек и комбинаций, вытекающих из простых позиций.

Фабр вновь возвратил во Францию в 1931 г. шашечную корону.

Через два года соотечественник Фабра — 17-летний Морис Рейхенбах — выиграл у него матч и стал шестым в истории чемпионом мира.

На протяжении ряда лет Рейхенбаху приходилось защищать свое звание против многих выдающихся шашкистов разных стран. В этих сраже-

ниях он показал себя блестящим бойцом, равного которому не знала до него история шашек.

Война прервала организацию матчей на первенство мира.

Окупирав Францию, фашисты бросили Рейхенбаха в концентрационный лагерь за прогрессивную деятельность. Он был освобожден лишь после окончания войны. Почти сразу же Рейхенбаху пришлось защищать свое звание в матче против молодого французского гроссмейстера Пьера Гестема. Рейхенбах играл, естественно, не в полную силу, без достаточной подготовки и проиграл.

Рост популярности столеточных шашек (к тому времени их уже называли международными) во многих странах привел к созданию в 1947 г. Всемирной шашечной федерации (ФМЖД). Она объединила национальные федерации ряда государств. С организацией ФМЖД система первенств приобрела стройность и регулярность. Система эта отличается от шахматной тем, что от чемпиона мира по шашкам требуют, чтобы он проходил не только «сквозь огонь матчей», но и «сквозь воду турниров». Такие турниры называются Олимпийскими, проводят их в високосные годы. В них чемпионы стран совместно с чемпионом мира как бы заново разыгрывают звание лучшего шашкиста планеты. А в период между турнирами чемпиону приходится выдерживать «испытание на матч». С 1960 г. эта система была усовершенствована. Чемпиону мира, который утратил звание в Олимпийском турнире, дают право играть в следующем году матч-

реванш с новым владельцем шашечной короны.

В 1948 г. был проведен первый Олимпийский турнир. Звание чемпиона мира завоевал голландский гроссмейстер Пит Роозенбург — смелый новатор в шашках. Ряд новых схем и вариантов, впервые примененных Роозенбургом, принесли ему триумфальные успехи на международной арене.

Роозенбург удерживал звание чемпиона мира в течение восьми лет.

До сих пор в борьбе за шашечную корону доминировали французы и голландцы. Чемпион мира по шашкам Пит Роозенбург оказался также чемпионом по прогнозам. «В предстоящей борьбе за мировое первенство, — заявил он, — я боюсь всего опаснее канадцев, а также русских, которые в области шахмат уже показали, каких они могут достичь высот».

И действительно, в Олимпийском турнире 1956 г. первое место завоевал Марсель Делорье. Корона впервые ушла за океан, в Канаду.

Советские мастера вышли на международную арену в 1958 г. и «с ходу» выиграли первенство мира. В труднейшем поединке с канадцем мне удалось доказать, что место короны — в нашей стране.

Как известно, с тех пор она не пересекала границ, хотя владелец ее менялся. Трудно — в 1960 и 1964 годах — в Олимпийских турнирах побеждал молодой московский гроссмейстер Вячеслав Щеголев, но оба раза, согласно системе ФМЖД, следовал матч-реванш, и тут уже выйти вперед удавалось мне.

1967 год ознаменовался серией успехов молодого рижанина Андриса Андрейко. Он завоевал право играть со мной матч на первенство мира. Наш матч состоялся в январе 1968 г. в Тбилиси и закончился поражением Андрейко.

В этом же году в Олимпийском турнире Андрейко удалось опередить меня на пол-очка и стать чемпионом мира. В октябре 1969 г. в матче-реванше со мной за звание чемпиона мира рижанин победил, подтвердив звание сильнейшего шашкиста нашей планеты.

То, что советские шашкисты уже 12 лет непрерывно удерживают мировое первенство, является одним из следствий роста общей культуры советских людей. В нашей стране созданы лучшие в мире возможности для развития шашечного искусства. Отличительные особенности советского шашечного движения — массовость и народность. Ряды организованных бойцов составляют 12 гроссмейстеров (в том числе 3 международных), свыше четырехсот мастеров, тысячи разрядников. Шашечные секции коллективов физической культуры объединяют около 4 000 000 любителей.

На формировании советской ша-

шечной школы сказались общие черты, характерные для советского человека: новаторство, смелость в решении теоретических проблем, строгое, критическое отношение к себе. Неутомимый поиск нового и глубокое понимание сущности шашечного искусства определяют метод советской школы.

Наши шашкисты восприняли лучшие традиции выдающихся русских мастеров прошлого: А. И. и В. И. Шопиных, М. К. Голяева, П. Н. Бодянского, Н. Н. Панкратова и других. Многолетний опыт советских шашкистов обогатил все стадии партии, дал множество интересных и своеобразных анализов. Нет ни одного дебютного варианта, ни одной системы развития, которых не коснулся бы пытливый ум советских исследователей. В итоге стратегическое и тактическое мастерство наших гроссмейстеров и мастеров достигло весьма высокого уровня.

Нет сомнения в том, что будущее принесет еще большие достижения. Залогом этого является выдвижение новых молодых талантов и общий неуклонный рост социалистической культуры.

ДОСКА, ЗАПИСЬ И ОБЩИЕ ПРАВИЛА ИГРЫ

Шашечная доска. В шашки играют два партнера на специальной доске, которая состоит из ста клеток (полей) — пятидесяти темных и пятидесяти светлых. Игрют только на темных полях.

Доску необходимо располагать между противниками так, чтобы условные темные поля находились слева от них.

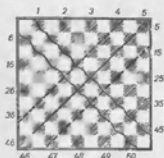


Диаграмма 1

Косой ряд полей от одного края доски до другого называют диагональю. Некоторые диагонали имеют особое название. Они указаны на диаграмме линиями:

большая дорога —————
 двойник ~~~~~
 тройник - - - - -

Левый и правый края доски называют бортами, а поля, расположенные на этих бортах, — бортовыми. Нижний и верхний края доски называют дамочными линиями, а поля на этих краях — дамочными.

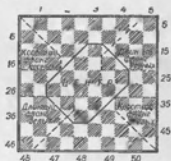


Диаграмма 2

Часть доски, обведенную на диаграмме 2 ломаной линией, называют центром, а площади, ограниченные пунктиром, — флангами. Слева от играющего находится его длинный, или левый фланг, справа — короткий, или правый фланг.

Фигуры. Начиная игру (партию) каждый из противников располагает 20 шашками. У одного из них белые шашки, у другого — черные.

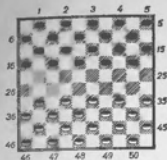


Диаграмма 3

В начальном положении все фигуры называются простыми. Во время игры каждая из них может передвигаться — ходить — по доске. Шапки ходят по диагонали только вперед на свободное соседнее поле.

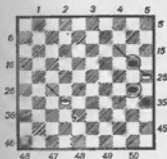


Диаграмма 4

Когда простая шапка попадает на дамочное поле противника, она превращается в дамку.

На диагр. 4 показаны ходы простых шапок. Слева шапка передвигается по диагонали на соседнее поле. Такой ход называется тихим. Справа показан ударный ход бе-

лых: шапка перескакивает через шапку противника на свободное за ней поле. «Битую» шапку противника снимают с доски. Тихий ход шапка может делать только вперед, ударный — вперед или назад.

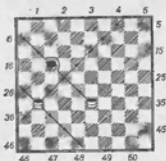


Диаграмма 5

Здесь показано, как ходят дамки; слева — иллюстрация тихого хода дамки — передвижение по диагонали на любое количество полей; справа — ударный ход: дамка перескакивает через шапку противника и становится за ней на любое поле по диагонали. «Битую» шапку противника снимают с доски. Как тихий, так и ударный ход дамка имеет право делать вперед или назад.

Для отличия дамки от простой ее обозначают двумя поставленными одна на другую шапками или одной перевернутой шапкой.

Шапечная нотация. Для записи партий, отдельных положений, для чтения напечатанных партий пользуются специальной системой обозначения полей — нотацией столеточных шапок.

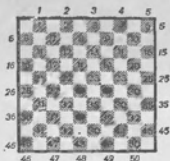


Диаграмма 6

Каждое поле имеет порядковый номер от 1 до 50. Нумерация доски начинается со стороны черных и заканчивается на дамочной линии белых.

Ход записывают так: сначала номер поля, на котором стояла шашка, — потом ставят тире и фиксируют поле, на которое ее поставили.

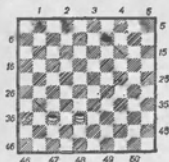


Диаграмма 7

Ходы, показанные на диагр. 7, следует записать так:

37—31 (ход простой 37);

9—14 (ход простой 9);

38—24 (ход дамки 38).

Так же записывают и ударный ход, только вместо тире ставят двоеточие.

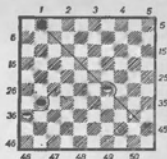


Диаграмма 8

Например: 36 : 27 (ударный ход простой 36) 1 : 40 (ударный ход дамки 1).

Если бой сложный, то применяется более подробная запись — 36 : 22 : с 33 : 20 : 3. Это означает, что дамка 36 побила через поля 22, 33 и 20 на поле 3.

Во время игры ходы записывают в столбец: с левой стороны ходы белых, с правой — черных. Вот пример записи:

Белые В. Щеголев	Черные А. Андрейко
1. 32—28	18—22
2. 37—32	12—18
3. 31—26	19—23
4. 28 : 19	14 : 23
5. 32—27	22 : 31
6. 26 : 37	10—14
7. 37—32	5—10
8. 41—37	7—12

Эта запись показывает порядок и число ходов белых и черных. Запись партии можно вести и в строку для экономии места. Вот как выглядит запись той же партии в строку.

Белые: В. Щеголев — Черные: А. Андрейко.

1. 32—28 18—22 2. 37—32 12—18
3. 31—26 19—23 4. 28 : 19 14 : 23.

Часто встречается такая запись: «7. ... 20—25». Три точки, которые стоят вместо хода белых, обозначают, что белые уже сделали седьмой ход. В записи «12. 31—26 ...» три точки вместо хода черных обозначают, что дальше ход черных, но они его еще не сделали.

С помощью нотации можно записать позицию шаек на доске.

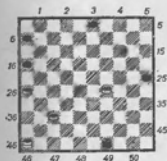


Диаграмма 9

Запись этой позиции будет выглядеть так:

белые: Д. 46, пр. 26, 29, 37 (4);

черные: Д. 49, пр. 3, 6, 16, 25

(5). Ход белых.

Напечатанные диаграммы всегда располагают так, чтобы поля 1, 2, 3, 4, 5 были сверху. Когда приводится диаграмма с позицией и не указано,

чей ход, то это значит, что очередь хода за белыми. Когда очередь хода за черными, то под диаграммой или в примечаниях пишут: «Ход черных».

В печати приняты следующие условные обозначения:

x — выигрыш;

~ — любой ход;

! — хороший или лучший ход;

!! — отличный, красивый, неожиданный ход;

? — слабый или проигрывающий ход;

?? — грубая ошибка.

Цель игры. Цель партии для каждой стороны — победа (выигрыш). Победителем считается тот, кому удастся лишить противника возможности сделать очередной ход. Для этого необходимо уничтожить все шахи противника или часть их, и оставшиеся лишить возможности ходить.

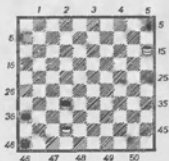


Диаграмма 10

Белые ходят 42—37! Черные должны быть 32 : 41 и после ответа 15—47 у них нет ни одного хода! Несмотря

ри на количественный перевес, черные проиграли.

Если ни та, ни другая сторона не могут добиться выигрыша (при условии правильной игры партнера), партия считается сыгранной ничью.

Что такое ход? Ходом считается определенное правилами игры передвижение шашки или дамки с одного поля на другое. Если при этом берут одну или несколько шашек противника, то такое передвижение также считают ходом.

Противники делают ходы по очереди. Сначала белые, потом черные, снова белые и т. д. Право начать игру, т. е. сделать первый ход, всегда предоставляется белым. Вопрос, кому играть белыми или кому черными, решается жребием.

Тихие ходы простой шашки. Простая шашка ходит только вперед на соседнее свободное по диагонали поле. Достигнув в ходе игры одного из дамочных полей, простая превращается в дамку и получает новые права передвижения. На правах дамки она может ходить только со следующего хода, т. е. после ответа противника.

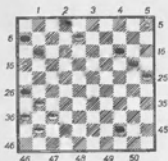


Диаграмма 11

На диагр. 11 белые имеют возможность превратить простую в дамку, если пойдут 8—2 или 8—3. Вместо этих ходов белые могут пойти 31—27 или 37—32. Шашки 25, 36 и 41 ходов не имеют, т. к. соседние с ними поля заняты.

Для тренировки укажите все возможные ходы черных.

Тихие ходы дамки. Дамка — фигура более подвижная, чем простая шашка. Она может ходить по диагонали вперед или назад на любое количество свободных полей. Разберем пример.

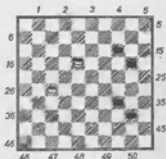


Диаграмма 12

Здесь белая дамка 18 имеет выбор между такими ходами: 18—23, 18—29 (далее в этом направлении ставить дамку нельзя — мешает черная простая 34), 18—22 (далее мешает своя же шашка), 18—12, 18—7, 18—1, 18—13, 18—9, 18—4.

Сделайте все возможные ходы черной дамкой.

Взятие простой шашкой. На диагр. 4 уже было показано взятие простой. Следует сказать, что в шашках

взятие обязательно, причем в один ход простая обязана бить столько шашек противника, сколько их стоит на пути ее взятия.

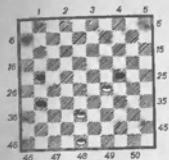


Диаграмма 13

Черные имеют возможность взять одним приемом две белые шашки 29 и 38 путем 24:42, и они обязаны это сделать, хотя им это невыгодно. После этого белые обязаны бить три шашки противника 42, 31 и 21 ходом 48:17.

Когда шашка имеет возможность взять в двух или более направленных или брать может не одна какая-нибудь шашка, а несколько, то применяются особые правила боя. Ими оговорены также случаи, когда простая шашка попадает на дамочное поле не таким ходом, а ходом со взятием. Эти правила объяснены ниже.

Взятие дамкой. На диагр. 5 уже было показано взятие дамкой. Дамка, как и простая, должна бить обязательно, если возникает такая возможность.

Дамка обязана снять с доски все шашки противника, стоящие на ее пути.

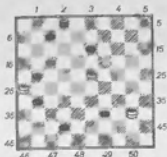


Диаграмма 14

Дамка 40 не может взять шашку 7, потому что на ее пути стоит белая шашка 23, а перескакивать через свою шашку нельзя. Дамка 26 не может взять шашку 21, т. к. вслед за ней нет свободного поля, но эта же дамка белых обязана бить сначала шашку 31 (26:37), потом, не останавливаясь, снять шашки 42 (37:48), 39 (48:30) и 13 (30:8).

Таким образом, белая дамка должна сделать ударный ход 26:37:48:30:8, или, как принято записывать, 26:8. Но после этого белые проигрывают, ведь черная дамка одним ударом 2:49 уничтожит обе белые дамки. Возникает вопрос: не лучше ли белой дамке 26 снять всего три шашки — 31, 42, 39 и остановиться на поле 25? Нет, так нельзя. Ведь дамка должна взять за один ход столько шашек противника, сколько возможно. В данном случае была возможность взять четыре шашки, и дамка обязана побить их все.

Особые правила боя

1. Если берут несколько шашек противника, то их можно снимать с доски только после окончания хода, а не в процессе взятия.

Приведем пример.

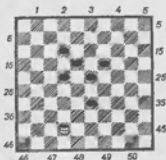


Диаграмма 15

Если мы будем снимать с доски черные шашки в процессе удара дамкой белых, то будет сбито пять черных шашек: 42:24 (снимаем с доски шашку 33), 24:8 (снимаем шашку 19), 8:17 (снимаем шашку 12), 17:28 (снимаем шашку 22), 28:5 (снимаем шашку 23). Но так бить нельзя. Шашки можно снять с доски только после завершения удара. В этом случае белые снимают с доски только четыре шашки противника — 42:24 (шашка 33 пока остается на доске), 24:8, 8:17, 17:28. Теперь видно, что шашку 23 брать нельзя — за ней нет свободного поля (там стоит побитая, но не снятая шашка 19). Поэтому удар завершен на поле 28. После этого черные уничтожают белую дамку 23:32 и выигрывают.

Может возникнуть вопрос: зачем белой дамке понадобилось завершать удар на роковом поле 28? Ведь можно было еще раз перескочить через черную шашку 33 и остановиться на безопасном поле 44. Оказывается нет. В шашечном кодексе это предусмотрено.

2. Шашка или дамка, совершающая взятие, не может дважды перескакивать через уже битую простую или дамку противника.

Ударный ход, при котором приходится считаться с ограничительными правилами 1 и 2, называется тупецким ударом.

3. Шашка или дамка, совершающая взятие, может несколько раз пересекать одно и то же свободное поле.

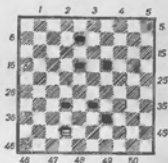


Диаграмма 16

Здесь белая дамка может (и должна) бить 42:24:13:27:43:30, или кратко — 42:30, снимая три шашки и две дамки противника. При этом она дважды пересекает поле 38. Дальше бить черную простую 8 на поле 2 белые не могут, т. к. второй раз перескакивать через уже битую дамку 19 нельзя.

Рассмотрим особые правила боя, отличающие столеточные шашки от русских.

4. Если есть возможность сделать несколько ударных ходов, то обязателен тот, при котором берется наибольшее количество шашек, независимо от их качества (простые или дамки).

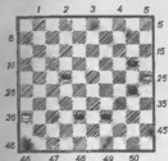


Диаграмма 17

У белых три возможности взятия. Они могут бить простой 26 одну шашку 25:14, этой же простой две шашки и дамку (три фигуры) 25:32 и дамкой две фигуры — 36:35. По правилу большинства бой 25:32 обязателен.

5. Если шашка в процессе боя достигает дамочного поля, но имеет возможность и дальше продолжать бой (как простая), то она обязана это сделать, оставаясь при этом простой.

На диагр. 18 белые обязаны брать 25:14:3:12:21, и хотя шашка 25, снятая простыми противника, прошла через дамочное поле, она в дамку не превращается.

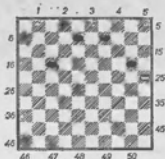


Диаграмма 18

6. Если простая, совершая сложный ударный ход, достигает дамочного поля и ей больше как простой брать нечего, то она останавливается и превращается в дамку. Такая новорожденная дамка получает дамочные права только после хода-ответа противника.

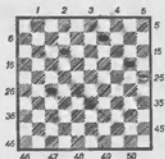


Диаграмма 19

Белые бьют 25:3. Простая 25 превратилась в дамку и остановилась на поле 3. Теперь ход черных. Лишь со следующего хода белая на поле три получит права дамки.

КОМБИНАЦИЯ — УКРАШЕНИЕ ШАШЕЧНОЙ ПАРТИИ

Красота шашечных комбинаций вызывает восхищение даже у опытных любителей. С помощью комбинации можно осуществлять на доске до невероятности смелые, фантастические замыслы.

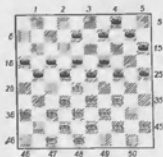


Диаграмма 20

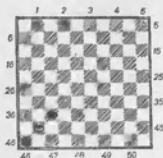


Диаграмма 21

Можно ли предположить, что позиция на диагр. 21 является финалом положения на диагр. 20? А вместе с тем это так.

1. 34—29! 23:34 2. 39:30 24:35
3. 28—23 19:50 4. 38—33 50:28
5. 32:5X.

Впечатление таково, что выигрыш белых близок. Но черные видели эту комбинацию и предусмотрели красивое и неожиданное опровержение. В ответ они жертвуют шесть шашек!

5. ... 35—40 6. 45:34 25—30
7. 34:25 22—28 8. 5:32 15—20
9. 25:14 4—9 10. 14:3 21—26 11. 3:
:21 16:49.

Кажется, что для белых все кончено. Пять белых шашек отрезаны по диагонали 16—49. Все они неминуемо погибнут «при попытке к бегству» через смертельную полосу. Но белые предусмотрели обе предыдущие комбинации. Они на них даже рассчитывали, так как это путь к триумфу гигантского комбинационного замысла. Теперь следует заранее продуманная третья, заключительная, комбинация, венчающая эту позицию.

12. 42—38! 49:46 13. 36—31 26:
:37 14. 47—41 37—42 15. 48:37X.

Финал достоин замысла!

Можно ли при самой смелой фантазии представить, что над мирной позицией на диаграмме 22 пронесется тайфун, который сметет с доски 20 (!) шажек обеих сторон. Пронесется и принесет победу белым благодаря оппозиции.

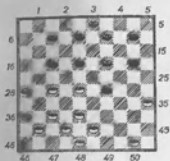


Диаграмма 22

1. 28—23! 19:28 2. 37—32 28:46 3. 42—37 46:16 4. 36—31 26:37 5. 48—42 37:39 6. 50—44! 16:40.

Нало бить большинство Белые ход за ходом отдали десять своих шажек из одиннадцати, но они все рассчитали заранее.

Теперь следует изумительный по красоте ответный удар — вознаграждение за фантазию, комбинационную дальновидность, тонкий расчет, щедрость.

7. 35:13!!!

Уничтожено десять шажек противника! Ему надо сдаваться.

В столеточных шашках исход многих партий решается комбинационным путем. Этому способствуют размеры доски и правило обязательного боя большинства. Исключительно важно научиться обнаруживать

и проводить в партиях комбинации, заранее предусматривать свою комбинацию и замысел противника. Необходимо выработать комбинационное зрение.

Комбинация — это серия согласованных между собою ходов, связанных с жертвами и форсированно приводящих к определенной цели. Целью комбинации может быть прорыв в дамки, получение материального или позиционного преимущества, достижение ничьей.

Невозможно изучить и запомнить все комбинации. Их бесчисленное множество. Да это и не нужно.

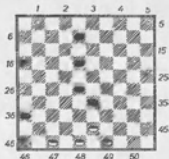


Диаграмма 23

Черные шашки 8, 18, 28 стоят через поле. Это — решето, очень опасное в комбинационном отношении расположение. Здесь все готово для проникновения в дамки на поле 3. Вот если бы на поле 38 находилась черная шашка! Тогда белые победили бы 43:3. Даже неуклюжий любитель найдет здесь способ вынудить противника стать своей шашкой на нужное поле.

1. 47—41! 36:47 2. 48—42 47:38 3. 43:3X.

Мечта стала реальностью. Вникнем последовательно в ход инициальных мыслей при осуществлении комбинации.

Вначале бросилось в глаза решение. Это явилось мотивом для поисков комбинации. Затем был найден решающий удар 43:3. Пока замысел созревал в уме — это идея комбинации. Чтобы идея осуществилась, понадобилось перебросить черную шашку на поле 38 при помощи жертв. Бывают случаи, когда приходится убирать мешающие шашки — свои или противника. Кроме жертв, часто прибегают к помощи разменов или угроз. Жертвы, размены или угрозы, которые используют для осуществления решающего удара, называются техническим приемом.

Следовательно, комбинационное мышление как бы состоит из трех этапов. Сначала замечают наличие мотива, который дает толчок к поиску идеи комбинации — решающего удара, я, наконец, находят соответствующий технический прием. При некотором навыке этот процесс осваивается без особого труда.

У опытных шашкистов, видевших много комбинаций, знающих идеи, вырабатывается даже автоматизм, невольная реакция на комбинационные мотивы.

Отсюда вывод — следует побольше смотреть, решать комбинаций, знать комбинационные идеи, или, как говорят, удары. К ознакомлению с рядом комбинационных ударов мы и переходим.

Удар новичка. После первых же ходов на каждом шагу игрока под-

стерегают неожиданности. Опасно впасть в несложную дебютную комбинацию. После этого могут уже не понадобиться знания основ позиционной игры, середины партии, эндшпиля. Важно с самого начала зорко наблюдать за комбинационными замыслами противника, знать элементарнейшие удары дебюта.

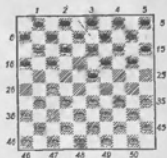


Диаграмма 24

Получившееся решетчатое положение шашек 31, 32 невольно вызывает желание поставить на поле 23 вместо черной белую шашку. Тогда последовал бы удар 19:26. Не требуется особого труда, чтобы найти возможность осуществить эту идею.

1. ... 23—29 2.35:24.

Белые стремятся отдалить неизбежное. После 2. 34:23 сразу следует бой — 19:26.

2. ... 20:29 3. 34:23 19:26X.

На диагр. 26 решетчатость маскируется белой шашкой на поле 28. Её придется убрать. Это усложняет предыдущую комбинацию всего на один ход.

1. ... 23—29 2. 33:24.

Бой 2. 34 : 23 только ускорил бы проигрыш.

ский прием для реализации задуманной идеи прост. Он осуществляется при помощи размена.

1. 32—28 23 : 32 2. 38 : 27 17 : 28
3. 34 : 32X.

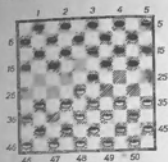


Диаграмма 25

Ход черных

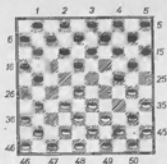


Диаграмма 27

Ход черных

2. ... 20 : 29 3. 34 : 23 17—22
4. 26 : 17 19 : 26X.

Нападение на вражеские шашки (особенно на несколько) иногда дает противнику возможность сделать несколько ходов подряд и построить нужную позицию для комбинации.

И здесь имело место неосмотрительное нападение. Оно опровергается так:

1. ... 21—26 2. 30 : 19 14 : 23!
3. 28 : 19 26 : 28 4. 33 : 22 18 : 27, и шашка 19 неминуемо гибнет. Белые должны проиграть.

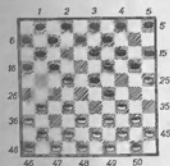


Диаграмма 26

Черные неосторожно напали на шашку 22. Если бы белым удалось убрать свою шашку с поля 32 и черную с поля 23, то после боя черных белые выиграли бы шашку. Техничес-

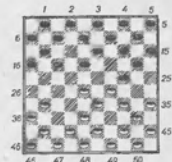


Диаграмма 28

У белых есть возможность использовать ударную колонну из ша-

шек 29, 34, 40 и перебросить черную шашку с поля 20 на 29. Для этой цели нужно сначала удалить шашку 24.

1. 35—30! 24:35 2. 29—24 20:29 3. 34:21 16:27 4. 31:22×.

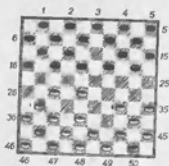


Диаграмма 29

Неплохо, если бы на ход 1. 27—21 черные вынуждены были побить 1. ... 16:27, но этому мешает шашка 17. Раз так — надо переместить ее на другое поле.

1. 28—22! 17:28 2. 27—21 16:27 3. 31:24 20:29 4. 34:32×.

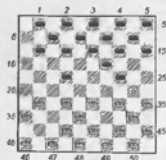


Диаграмма 30

Ход черных

Аналогичная ситуация. Черным мешает шашка 33. Без нее был бы возможен удар 24—29. Замысел можно реализовать после предварительной жертвы.

1. ... 22—28! 2. 33:22 24—29 3. 34:23 19:26×.

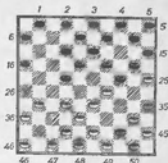


Диаграмма 31

Ход черных

Белые решились напасть на две вражеские шашки. Мало того, после первого боя им придется еще бить шашкой 29. Это дает черным опасную возможность сделать подряд два хода.

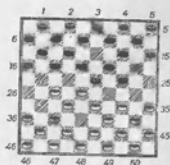


Диаграмма 32

1. ... 16—21! 2. 25:23 21—26!
29:20 26:19, а шапка 20 гибнет
в следующем ходу.

Если бы на диагр. 32 не было чер-
ной пешки 24, был возможен выиг-
рывающий ход 28—22. Имеет смысл
пойти на жертву ради осуществ-
ления этого удара.

1. 35—30! 24:35 2. 28—22 17:28
3. 33:24X.

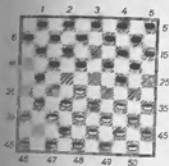


Диаграмма 33

Аналогичная идея осуществляют-
ся и на диаграмме 33, но сначала
следует сделать тихий ход с угрозой.

1. 31—27! 11—16.

Защитить пешку 21 надо. Уход
1. ... 21—26 не меняет печального
финала.

2. 35—30!

Знакомый механизм

2. ... 24:35 3. 28—22 17:28 4.
33:24 20:29 5. 34:23X.

Здесь (диагр. 34) комбинация бо-
лее сложная, т. к. у белых больше за-
дач. Необходимо, чтобы на поле 28
оказалась пешка черных и убрать их
пешки с полей 23 и 25.

1. 28—22 17:28 2. 34—30 25:34
3. 40:18 13:31.

Приходится бить большинство.
4. 32:25 11—17 5. 36:27 17—21
6. 26:17 12:41 7. 46:37.

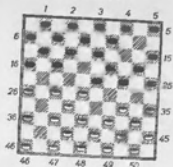


Диаграмма 34

В итоге у белых лишняя шапка.

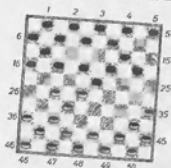


Диаграмма 35

На мысль о комбинации наводит
чередование пешек 18, 19, 20 с пу-
стыми полями. Эта решетчатость —
недостаток позиции черных.

1. 28—22! 17:28 2. 27—21 16:35
3. 42:15X.

Белые (диагр. 36) могут неожидан-
ным выпадом в лагерь противника
выиграть пешку:

1. 27—22 18:27 2. 31:22 25:34

3. 40:20 15:24 4. 22—17 11:22 5. 28:
:26X.

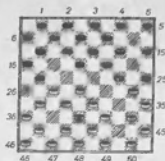


Диаграмма 36

Шашка теряется и в том случае, если вначале побить простой 25:1. ...25:34 2. 40:20 15:24 3. 22—17X.

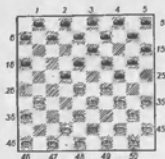


Диаграмма 37

Ход черных

Чтобы использовать решето простых 33 и 34, черным необходимо поставить свою шашку на 25 и убрать белую с поля 28. Технический прием для реализации этого замысла следующий:

1. ... 20—25! 2. 29:20.

Если 2. 28:17, то 2. ... 24—30X.
2. ... 15:24 3. 28:17 24—30 4.
35:24 19:28X.

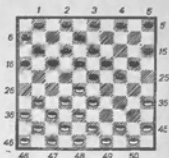


Диаграмма 38

Есть возможность произвести выгодный размен и образовать у противника слабую изолированную шашку.

1. 35—30 24:35 2. 33—29 23:34
3. 28—22 18:27 4. 31:22 17:28 5.
32:25.

Черная шашка 34 обречена.

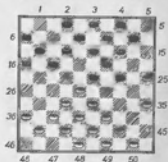


Диаграмма 39

Комбинация здесь аналогична предыдущей, но цель иная — проникновение в дамки на «открытое» по-

ле 5. Силы черных расположены компактно, но решетчатость все же создать можно. Необходимо убрать ланки с полей 14 и 23. Выполнить это при наличии ланки на поле 24 невозможно. Поэтому надо начинать с нее.

1. 35—30! 24:35 2. 25—20 14:25 3. 33—29 23:34 4. 39:30 35:24.

Задача выполнена, теперь уже возврат черных на поле 24 не спасает.

5. 28—22 17:28 6. 32:5X.

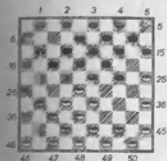


Диаграмма 40

Зная предыдущую комбинацию, легче найти и более сложную с аналогичной идеей.

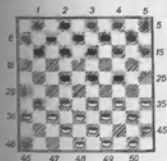


Диаграмма 41

1. 35—30! 24:35 2. 33—29 23:34 3. 25—20 15:24 4. 44—40 35:44 5. 49:20 14:25.

Подготовка завершена. Теперь следует знакомый удар.

6. 28—22 18:27 7. 31:22 17:28 8. 32:5X.

На дыгр, 4! нет сложной комбинации. Дело ограничивается одним ходом с неотразимыми угрозами.

1. 50—44.

Хотя у черных много ответов, легко убедиться, что удовлетворительной защиты от угроз противника 33—28 или 33—29 у них нет. Черные неминуемо терпят шашку.

Ловушечные ходы рассчитаны на легковерность партнера. Важно выработать у себя привычку не сразу делать напрашивающийся ход, а тщательно взвесить его последствия. Пренебрежение этим правилом может стоить партии.

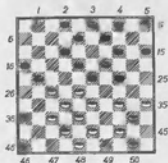


Диаграмма 42

Белые сыграли 1. 28—22. Кажется, что это грубый зевок. Сразу хочется ответить 1. ... 23—28. Черные так и сыграли, но к чему привела эта поспешность?

2. 22:13 28:30 3. 38—33! 9:18
4. 33—29 24:33 5. 35:22, и черные
теряют шашку 33.

В практических партиях удар
попичка встречается очень часто. Начи-
нающему, обдумывая ход, необходи-
мо предвидеть возможно большее ко-
личество ударов со своей стороны и
со стороны противника. Это сведет
к минимуму опасность проиграть из-
за простейшей комбинации.

Удар Филиппа. Во французском
городе Марселе проживал известный
шашкист Филипп. Он очень увлекался
комбинациями. Без них игра теряла
для него всю прелесть. Особенно по-
любилась Филиппу одна комбина-
ционная идея, которую он часто пы-
тался осуществить в своих партиях.
В честь энтузиаста французы назва-
ли рассматриваемый класс комбина-
ций его именем.

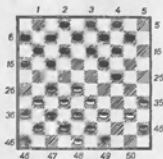


Диаграмма 43

Ход черных

Позиция кажется равной. Если
бы черным удалось занять важное
поле 26, тогда их преимущество бы-
ло бы неоспоримым. Но попытка за-
нять этот пункт ходом 1. ... 17—21

отражается нападением 2. 31—26.
Черные мысленно расстались с надеж-
дой получить преимущество, стало
жалко затраченного на обдумывание
времени, но вдруг блеснула счастли-
вая идея. Ведь после нападения белых
имеется красивое комбинационное
опровержение 2. ... 24—29!! 3. 26:17.
Если бить по-иному: 3. 33:24 19:30
4. 35:24, то после 4. ... 14—19
5. 26:17 11:35 белые теряют три
шашки.

3. ... 11:31 4. 35:24. В конце
концов бить придется.

4. ... 19:30 5. 35:24 7—11
6. 36:27. Не спасает и 6. 37:26 из-за
6. ... 16—21 7. 26:17 11:35X. Это
и есть удар Филиппа!

6. ... 16—21! Снова удар Фи-
липпа!

7. 27:18 13:35, и шашка 24 гиб-
нет.

Белые вовремя заметили угрозу
удара Филиппа и отказались от хода
2. 31—26. Им пришлось пропустить
противника на поле 26, что явилось
причиной их проигрыша в дальней-
шем. Так угроза удара Филиппа по-
могла черным осуществить стратеги-
ческий план в ответственной партии,
приведенной в заключительной гла-
ве книги. Этот удар белые осу-
ществляют с поля 38 или 40 через
поля 29, 18, 7 или 9, а черные с
поля 13 или 11 через поля 22, 23, 44
или 42.

Удар Филиппа здесь (диагр. 44)
возможен, если убрать черные шашки
с полей 18 и 16.

1. 27—22! 18:27 2. 32:21 16:27
3. 33—29 24:33 4. 38:16X.

Комбинация Филиппа (диагр. 45)

ожжена на один ход. Это стоит белым двух шажек, но здесь цель правдына средства.

1. 33—29 24:44 2. 27—22 18:27
3. 32:21 16:27 4. 43—39 44:33
5. 38:16, и черная шапка 27 обречена

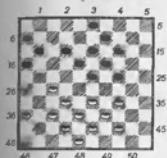


Диаграмма 41

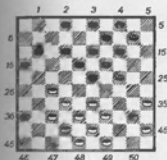


Диаграмма 43

У черных (диагр. 46) мощный центр. Последним ударом они надеются вынудить размен. Неожиданно последовало.

1. 34—29! 23:25 2. 33—28! 22:44
3. 27—22 18:27 4. 43—39 44:33
5. 38:7X.

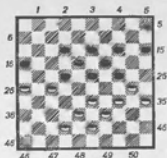


Диаграмма 46

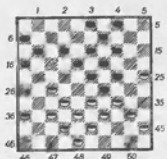


Диаграмма 47

Характерная позиция, важная для практической игры. При помощи удара Филиппа белым удастся выиграть.

1. 27—22! 18:27 2. 32:21 16:27
3. 34—30 24:44 4. 33:24 19:30 5. 25:
:34 44:33 6. 38:16X.

На диагр. 48 решетчатое положение черных шаек 13, 14, 23, 24 сразу наводит на мысль о возможности проведения комбинации. Технический прием следующий:

1. 35—30! 24:35 2. 44—40 35:44
3. 28—22 17:28 4. 33:22 44:33
5. 38:20 с лишней шапкой у белых.

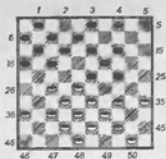


Диаграмма 48

КУПЕРМАН — БАРСУК

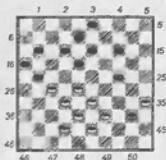


Диаграмма 49

Белым удалось найти тщательно замаскированную комбинацию и выиграть.

1. 28—23! 18 : 29 2. 32—28! 21 : 23 3. 35—30 24 : 44 4. 33 : 24 44 : 33 5. 38 : 20. Несмотря на лишнюю шашку, черным пришлось капитулировать: белые проходят в дамки.

На диагр. 50 сначала приходится прибегнуть к тихому ходу 1. 35—30! Грозит неприятный удар на поле 24. Единственной защитой является от-

вет 1. ... 20—24. Теперь начинается сама комбинация.

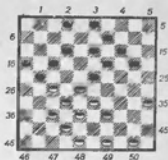


Диаграмма 50

2. 49—44! 24 : 35 3. 44—40 35 : 44 4. 28—22 17 : 28 5. 33 : 22 44 : 33 6. 38 : 7 2 : 11.

Нанесен удар Филиппа, но с его помощью белые не добились перевеса. Они предвидели еще один удар.

7. 22—18! 13 : 31 8. 37 : 6X.

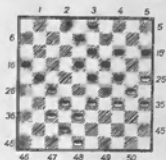


Диаграмма 51

1. 27—22! 18 : 27 2. 33 : 29 24 : 33 3. 38 : 20 27 : 47 4. 20—14! 19 : 10 5. 30—24 47 : 20 6. 25 : 5X.

Для достижения победы в данном случае белым пришлось осуществить две комбинации. Сначала удар

Филиппа, затем попадание на дамочное поле 5.

В рассмотренных позициях удар наносился с поля 38. Встречается также немало партий, в которых удар Филиппа осуществляется с поля 40. В таких случаях условием комбинации обычно бывает особая бортовая шапка противника.

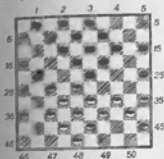


Диаграмма 52

1. 27—22 18:27 2. 34—30 25:34 3. 40:7 1:12.

Удар свою роль сыграл. Теперь выигрывается шапка.

4. 28—23 19:28 5. 33:31×.

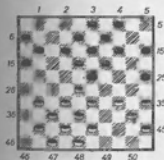


Диаграмма 53

1. 28—22 18:36 2. 37—31!

Чтобы удар был опустошительнее, нужно выбить черную шапку с поля 16.

2. ... 36:27 3. 32:21 16:27 4. 34—30 25:34 5. 40:16, и шапка 27 гибнет.

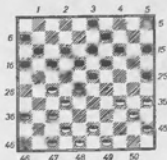


Диаграмма 54

Здесь механизм комбинации выигрывается несколько иной.

1. 28—22! 17:28 2. 27—21 16:38 3. 42:22 18:27 4. 34—30 25:34 5. 40:16×.

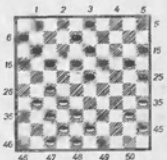


Диаграмма 55

Удар Филиппа тут — лишь подготовка.

1. 27—22! 18:36 2. 35—30 25:34
3. 40:9 3:14.

Теперь создана возможность про-
никнуть в дамки.

4. 37—31 36:27 5. 32:3X.

Иногда бывает наоборот — фор-
сированная операция начинается с
другого удара, а завершается ударом
Филиппа.

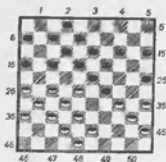


Диаграмма 56

1. 27—22! 18:27 2. 31:11 6:17
3. 26—22 17:28 4. 37—31 28:37 5. 38—
32 37:28 6. 34—30! 25:34 7. 26—21
16:27 8. 31:24 19:30 9. 40:20 15:
:24 10. 43—39, затем 11. 45—40 и
12. 40—34 с выигрышем шашки 30.

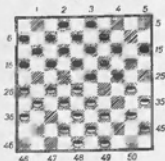


Диаграмма 57

Ход черных

Имеет ли смысл черным осуще-
ствлять здесь удар Филиппа?

1. ... 24—29 2. 33:24 17—21
3. 26:17 11:44.

Ход дальнейших событий показы-
вает, что эта комбинация нецелесооб-
разна из-за контркомбинации 4. 30—
25! 19:30 5. 35:24! 44:35 6. 24—19!
13:24 7. 27—21 16:27 8. 31:4X.

ТАССИ — ДРВШЕЛЬ

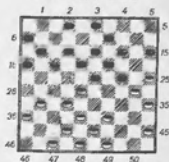


Диаграмма 58

Ход черных

Черные разменялись 1. ... 14—20
2. 25:14 9:20, считая, что против-
ник не может нападать 3. 30—25 из-

ЦЕНТЕР — КУПЕРМАН

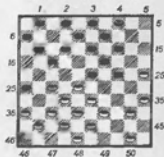


Диаграмма 59

за ответа 3. ... 18—22, но они ошиблись. Безыше на это рассчитывали. Дальше было 4. 25:14 22:44 5. 49:40 19:10 6. 35—30! 24:44 7. 43—39! 44:33 8. 38:7X.

На диагр. 59 казалось бы, все ясно — белые проводят знакомый удар.

1. 35—30 24:44 2. 28—22 17:28 3. 33:22 44:33 4. 38:16.

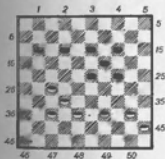
Но не так все просто. В ответ последовало:

4. ... 14—20! 5. 25:23 26—31 6. 37:26 13—18 7. 23:12 8:46, и белые сдались.

Королевский удар. Знание этого удара помогает провести немало эффективных и неожиданных комбинаций. История его наименования неизвестна. Возможно, дело в особой изысканности и красоте. Здесь, как и в комбинациях Филиппа, удар осуществляется шашкой 40, но траектория — извилистая — 40:29:20:9:18:7:1. Иногда путь этой шашки короче.

Наиболее простой пример королевского удара.

1. 32—28! 23:34 2. 40:16X.



— Диаграмма 60

У белых добавилась шашка на поле 28, а у черных — на 16, но это не меняет дела (диагр. 61).

1. 27—21! 16:27 2. 32:21 23:34 3. 40:16X.

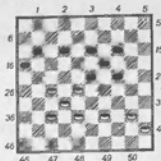


Диаграмма 61

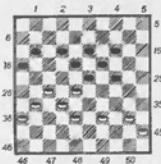


Диаграмма 62

Увеличение материала усложняет комбинацию еще на один ход.

1. 27—21 16:27 2. 31:22 18:27 3. 32:21 23:34 4. 40:16X.

Здесь (диагр. 63) прием иной:

1. 27—22 18:27 2. 32:21 16:27 3. 33—28 23:32 4. 43—39 32:34 5. 40:7X.

В позиции на диагр. 64 комбинация аналогична предыдущей.

1. ... 25—30! 2. 34:25 24—29 3. 33:24 18—23 4. 28:19 8—12 5. 19:17 11:44X.

Для королевского удара характерно наличие упора из белых шашек

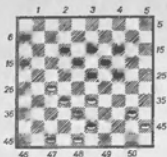


Диаграмма 63

45, 40 или черных на полях 6, 11. Но это условие не обязательно.



Диаграмма 64

Ход черных

Черные (диагр. 65) выиграли так:
1. ... 24—29 2. 33:24 19:30. 3. 28:17
7—11 4. 34:25 11:35X.

Поле 34 (диагр. 66) занято. Непо-
нятно, как осуществить королевский
удар?

1. 27—22! 18:27 2. 32:21 23:43
3. 42—37! 16:27 4. 37—32! 27:29
5. 34:23.

Лишь теперь вырисовываются
«королевские» контуры.

5. ... 19:28 6. 48—42 43:34
7. 40:16X.

ЗДОРОВЯК — АНДРЕЙКО

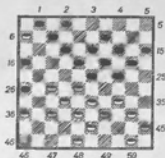


Диаграмма 65

Ход черных

ДАММЕ

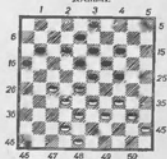


Диаграмма 66

БАБА СИ — ГОЛСТВОГД

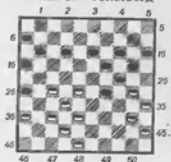


Диаграмма 67

Замечательный мастер комбинаций — африканец Баба Си нашел в этом положении форсированный выигрыш: 1. 48—43! 20—25. Ничего другого у черных нет: попытка занять поле 17 или 18 привела бы к материальным потерям.

2. 37—31!! 26:39 3. 36—31 25:34 4. 38—33 29:38 5. 40:7 11:2 6. 32:34, и с пешкой белые выиграли.

ЗВИБУЛИС — КОНОНОВ

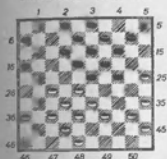


Диаграмма 68

1. 27—22! 18:27 2. 32:21 23:34 3. 40:20 16:27 4. 20—15. Хотя у черных материальный перевес, их позиция безнадежна.

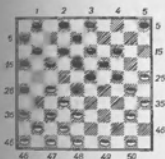


Диаграмма 69

Ход черных

Если бы черные в этой позиции сделали естественный ход 1. ... 5—10, их ожидал бы разгром.

2. 27—22! 18:27 3. 32:21 23:43 4. 48:39! 16:27 5. 37—31 26:48 6. 50—45 48:34 7. 40:16X.

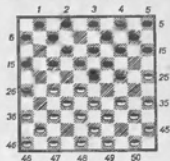


Диаграмма 70

Королевский удар станет возможным, если черные избавятся от своей пешки 17. Это достигается так:

1. ... 16—21! 2. 27:16 17—21 3. 16:27 24—29 4. 33:24 19:30 5. 28:17 7—11 6. 35:24 11:35X.

ГЕРМАН ДЕ НОНГ

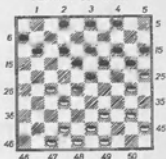


Диаграмма 71

В этой позиции белые добиваются фантастического успеха. Они вынуждают противника стать на поле

34 и создают возможность королевского удара.

1. 30—24! 20:29 2. 27—22 18:38
3. 42:24 23:32 4. 24—20! 15:24
5. 43—38! 32:34 6. 40:16×

ГЕРМАН

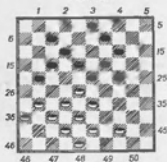


Диаграмма 72

Не верится, что белые могут осуществить королевский удар. Во-первых, у них нет упора 40, 45, во-вторых, рисунок черных шашек на доске, казалось бы, не располагает даже к поискам королевского удара. И все же — удар возможен. Вначале при помощи четырех ходов с угрозами белые создают предварительные условия комбинации.

1. 31—27! 21:26 2. 43—39 9:13
3. 37—31 26:37 4. 42:31 7—11.

Все, что требовалось, сделано. Теперь следует решающий удар.

5. 27—22! 18:27 6. 32:21! 23:34
7. 44—40! 17:37 8. 40:16×

И здесь (диагр. 73) требуется подготовка: 1. 28—22 9:13. Если 1. ... 19—24 2. 22:13 9:18, то следует удар Филиппа — 3. 27—22! 18:27 4. 44—39 35:33 5. 38:7×

2. 32—28! 23:43.

Другое взятие не меняет комбинации.

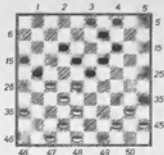


Диаграмма 73

3. 48:39 21:32 4. 39—34 18:27
5. 34—30 35:24 6. 42—38 32:43
7. 44—39 43:34 8. 40:7×

Нередко удается выиграть сочетанием двух ударов: королевского и еще какого-нибудь. Приведем ряд примеров.

КЕЛЛЕР

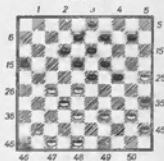


Диаграмма 74

1. 27—22 18:27 2. 32:21 23:34
3. 40:20 16:27 4. 20—14! 9:20
5. 25:5×

На диагр. 75 белые попадают на поле 1. 1. 27—22 18:27 2. 32:21 23:34 3. 40:18 16:27 4. 49—43 12:23.

Королевский удар свою роль сыграл. Вслед за ним сразу наносится другой:

5. 37—31 26:37 6. 41:1×

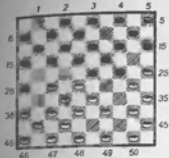


Диаграмма 75

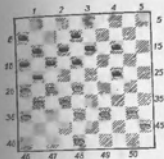


Диаграмма 76

Здесь королевский удар завершает комбинацию:

1. 28—23! 18:29 2. 32—28 21:34
3. 28—22 17:28 4. 26—21 16:27
5. 31:33 29:38 6. 40:16X.

На диагр. 77 белым удастся пропихнуть на поле 2.

1. 35—30 24:35 2. 34—30 35:24
3. 28—22 17:37 4. 42:31 21:34
5. 40:9 13:4 6. 26—21 16:27 7. 31:
:2X.

Белые (диагр. 78) могли бы легко попасть в дамки, если бы не было пашки на поле 24. Чтобы устроить ее, применяют королевский удар.

1. 27—22! 18:27 2. 32:21 23:34
3. 40:9 3:14 4. 45—40! 17:26 5. 37—
31 26:37 6. 48—42 37:48 7. 40—34
48:30 8. 35:2X.

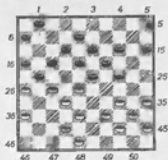


Диаграмма 77

КУПЕРМАН — РАБИНОВИЧ

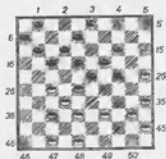


Диаграмма 78

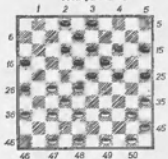


Диаграмма 79

1. 27—22! 18:27 2. 32:21 23:34
3. 40:7 2:11 4. 37—32! 16:38 5. 49—
43 38:49 6. 36—31 26:37 7. 48—42
37:48 8. 50—44 49:40 9. 45:34 48:
30 10. 35:2×.

Вторая часть этой комбинации известна под названием «лестница»: траектория боя напоминает ступени. Вот еще два примера красных двойных ударов.

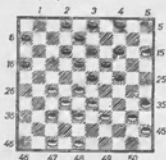


Диаграмма 59

1. 27—22! 18:27 2. 32:21 23:34
3. 40:7 2:11 4. 35—30! 16:27 5. 37—
31 27:36 6. 47—41 36:47 7. 30—24!
47:20 8. 15:2×.

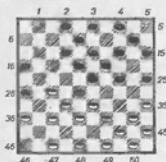


Диаграмма 60

1. 27—22 18:27 2. 32:21 23:34
3. 40:7 2:11 4. 37—32! 16:29 5. 35—

30! 25:34 6. 36—31 26:37 7. 48—42
37:48 8. 49—43 48:39 9. 44:2×.

В заключение — любопытная практическая позиция.

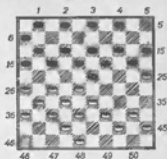


Диаграмма 61

Ход черных

Кажется, что ход 1. ... 20—24 немедленно приводит к комбинационному разгрому черных. Но более глубокое проникновение в позицию указывает, что этот ход является тонкой ловушкой. После него у белых имеются две возможности осуществить королевский удар, но обе красиво опровергаются.

Если 2. 27—21? 16:27 3. 31:22 18:27 4. 32:21 23:34 5. 40:16, то 5. ... 15—20!! 6. 25:23 2—7 7. 21:12 7:47 и выигрывают черные. Более очевидна контркомбинация в варианте.

2. 27—22 18:27 3. 32:21? 23:34 4. 40:7 16:27 5. 7:16 6—1!! 6. 16:37 2:11 7. 31:22 17:50×.

Удар «мостик» (идея Вейса). В 1906 году в Амстердаме состоялся матч за звание чемпиона мира между Исидором Вейсом (Франция) и Де Гаазом (Голландия). Вейс ухитрился во всех партиях создавать построения, характерные для удара

Поэтому комбинация этого удара иногда называют «ударом Вейса». На диагр. 83 возле открытого проходного поля 4 находится шашка 9. У белых есть возможность перебросить черные шашки на поля 18 и 28 и как бы навести мостик, по которому можно попасть к шашке 9 и далее на поле 4. Это осуществится так:

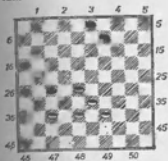


Диаграмма 83

1. 28—22! 27:18 2. 37—31 26:37
3. 38—32 37:28 4. 33:4X.

ДЕ ГЛАЗ — ВЕЙС

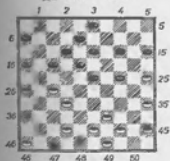


Диаграмма 84

Ход черных

Эта позиция возникла в упомянутом матче Вейс — Де Глаз. Черные

добились победы, перебросив белые шашки с полей 25 и 35 на 23 и 33

1. ... 14—20 2. 25:14 24—30
3. 35:24 23—29 4. 24:33 13—19
5. 14:23 18:47X.

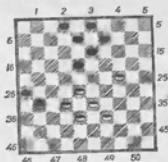


Диаграмма 85

Здесь поле 13 занято, но идея все же торжествует.

1. 32—27 26:37 2. 27—22 18:27 3.
28—22 27:18 4. 24—19! 13:24 5. 38—
32 37:28 6. 33:4X.

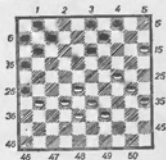


Диаграмма 86

Новое препятствие. У черных закрыто не только поле 13, но и 4. Ударная колония белых на их коротком фланге призвана разрушить этот заслон. Вначале — привычный порядок ходов.

1. 32—27 26:37 2. 27—21 16:27
3. 28—22 27:18.

Теперь устраняются шахи 4 и 13.

4. 15—10! 4:15 5. 24—20! 15:24
6. 30:8 3:12.

«Переправа» наведена, препятствия ликвидированы, дорога в дамки открыта.

7. 38—32 37:28 34:4X.

На диагр. 87 достижение выигрыша не так уж сложно, хотя комбинация немного отличается от предыдущей.

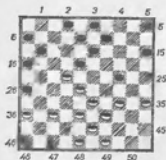


Диаграмма 87

1. 34—30! 18:27 2. 30:19 13:24
3. 28—22 27:18 4. 37—31 26:37 5.
38—32 37:28 6. 33:4X.

Иногда (диагр. 88) приходится давать противнику выбор из двух или более возможностей боя.

1. 34—30! 25:34.

Если бить 1. ... 18:27, то 2. 30:19 13:24 3. 28—22 27:18 4. 37—31 26:37 5. 38—32 37:28 6. 33:4X.

2. 39:19 18:27 3. 43—39! 13:24
4. 28—22 27:18 5. 37—31 26:37
6. 38—32 37:28 7. 33:4X.

Особенно трудно бывает найти

комбинацию с первоначальным или промежуточным тихим ходом

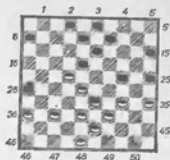


Диаграмма 88

ЕПИФАНОВ — ТУРИП

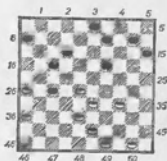


Диаграмма 89

1. 43—39! 19—24.

Вынужденный ход. Ведь грозило 2. 28—23 с выигрышем шашки. Теперь нужное построение завершено. Следует знакомый удар.

2. 28—22! 27:18 3. 26—21 17:26
4. 36—31 26:37 5. 38—32 37:28
6. 33:4X.

Если предлагают найти комбинационный выигрыш в какой-то позиции и притом даже идея известна, то задача намного облегчается. Но увы,

противник никогда не скажет о наличии комбинации. Он часто сам ее не видит, а если видит, то тщательно ее скрывает. Поэтому важно вырабатывать чутье на те или иные комбинации, предчувствовать их возможность в зависимости от рисунка позиции. Этому способствует ознакомление с большим количеством идей, решение комбинаций. Интересный случай произошел в партии двух знаменитых гроссмейстеров.

РЕЙХЕНБАХ — ГЕСТЭМ

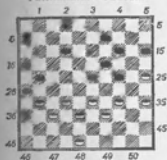


Диаграмма 90
Ход черных

Игравший черными гроссмейстер Гестэм решил провести простую комбинацию. Если бы ему только намекнули, что в позиции осуществима идея Вейса, то нет никакого сомнения, что замысел белых был бы разгадан. В партии же черные соблазнились возможностью разрушить оборону длинного фланга белых и осуществить прорыв

1. ... 21—27 2. 31:22 26—31 3. 37:26 23—29 4. 34:23 19:37.

Но черные не учли, что обнажение дамочного поля 4, наличие шанек на полях 9 и 37 дают возможность легко «извести мостик». Осталось только

перебросить черную пешку на 18. Это уже просто.

5. 26—21! 16:18 6. 38—32 37:28 7. 33:4, и Гестэм слался.

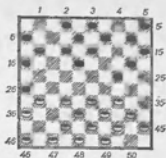


Диаграмма 91

Здесь осуществление удара основано на правиле боя большинства.

1. 34—30! 26:28 2. 30:19! 13:24 3. 33:4X.

БАБА СИ — ШИЛАН

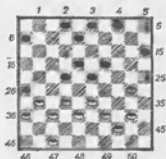


Диаграмма 92
Ход черных

Исход поединка в позиции из диагр. 92 решал судьбу первого места в международном турнире 1961 года. Черные попались на комбинацию.

После хода 1. ... 15—20? африканец неожиданно сыграл 2. 31—27!

22:42 3. 36—31 26:28 4. 33:15 42:33 5. 39:19 с разгромом,

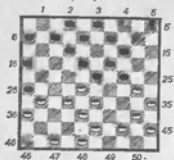


Диаграмма 93

Нередки случаи, когда шахматисты противника уже расположены так, как нужно для нанесения по ним комбинационного удара. Мешают только свои же шахматки. Вот несколько примеров.

Если бы не было шахек 28 и 32, выигрыш белых был бы прост. Избавиться от них нетрудно.

1. 32—27! 23:21 2. 44—39 26:37 3. 38—32 37:28 4. 33:4×.

ОГОРОДНИКОВ — ШАВЕЛЬ

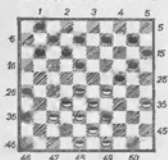


Диаграмма 94

Перед белыми та же задача — избавиться от своих шахек 28 и 29.

1. 29—23 18:29 2. 28—23 29:18 3. 37—31 26:28 4. 33:4×.

НООМЕ

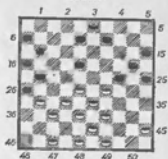


Диаграмма 95

Здесь белым мешают свои шахматки 28, 29, 37.

1. 29—23 18:29 2. 28—23 29:18 3. 32—27! 21:41 4. 47:36 26:37 5. 38—32 37:28 6. 33:4×.

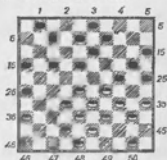


Диаграмма 96

Чтобы нанести решающий удар, белым необходимо удалить свою шахматку с поля 28 и черную с поля 13.

1. 35—30! 24:44 2. 34—30! 25:23 3. 28:19 13:24 4. 36—31 26:28 5. 33:4 44:33 6. 4:44×.

Снова (диагр. 97) мешают шахматки: белая 28 и черная 13. Кажется,

добраться до пашки 13 трудно, когда она закрыта своими же простынями. Но все проще, чем кажется.

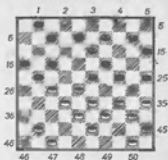
1. 28--23! 19:37.

Если 1. ... 26:28, то 2. 23:14
9-20 3. 30:19 13:24 4. 33:2X.

2. 30:19 13:24 3. 38—32 37:28
4. 33:2X.

5. 36—31! 27:36 6. 38—32 46:28
7. 33:15×.

КУПЕРМАН — ФАНЕЛЛИ



Додаток 69

Додаток 9. Численні.

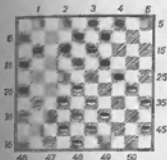


Диаграмма 67

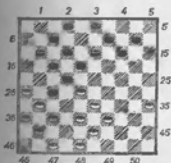


Диаграмма 25

Комбинация замаскирована. Она начинается не сразу. Необходим предварительный ход.

1. 37-32 11-16 2. 32:21 16:27
3. 26-21!! 17:46 4. 28:19 14:23

Позиция на диагр. 99 возникла в турнире на первенство мира 1964 г. Белые ждали от противника естественного хода 1. ... 10—14, тогда последовала бы многоходовая комбинация:

2. 34—30 25:34 3. 40:18! 13:31
4. 35—30! 24:35 5. 45—40 35:44
6. 41—37 31:42 7. 28—23 19:37
8. 38—32 37:28 9. 33:4 44:33 10.
47:29×.

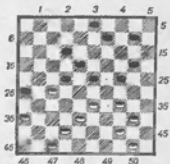


Диаграмма 100

Эта композиция очень полезна и поучительна. Белые проводят аналогичную комбинацию, но она эффективнее и оформлена более экономно.

1. 42—37! 22:42 2. 34—30 24:35 3. 44—39 35:44 4. 36—31 26:37 5. 38—32 37:28 6. 33:24 44:33 7. 47:7×.

«Мостик» можно сочетать с каким-нибудь другим ударом. Это случилось в следующем примере,

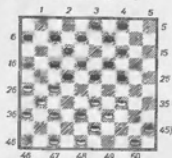


Диаграмма 101

1. 34—30! 24:35 2. 45—40 35:44 3. 26—21 17:26 4. 37—32 26:28 5. 47—42 22:31 6. 33:11 6:17 7. 36:27 44:33 8. 38:7×.

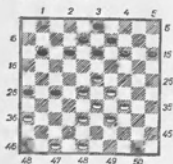


Диаграмма 102

Кажется, что позиция черных на диагр. 102 несокрушима, но белые сумели найти уязвимое место.

1. 28—22 27:18 2. 23—19! 13:24.

После 2... 14:23 следует 3. 36—31 26:37 4. 38—32×.

3. 29:20 14:25 4. 36—31 26:37 5. 38—32 37:28 6. 33:2×.

ОЛЬСЕН — ДЕ ГААЗ

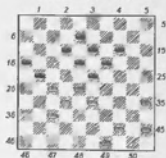


Диаграмма 103

Белые соблазнились возможностью занять бортовое поле 25 и попались на удар.

1. 35—30 14—20 2. 30—25? 19—24! 3. 28:30 13—19 4. 25:23 18:38 5. 32:43 21:41×.

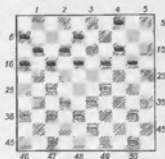


Диаграмма 104

Ход черных

В позиции на диагр. 104 Б. Блиндер неосторожно атаковал противника. 1. ... 19-23? В ответ последовало:

2. 27-21! 23:45 3. 43-39 16:27 4. 32:21 17:26 5. 37-31 26:37 6. 38-32 37:28 7. 33:2. Черные сдались.

ЛАРОШ — ЭПИФАНОВ

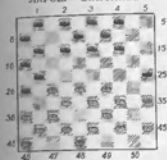


Диаграмма 105

Ход черных

Дамочные поля 4 и 2 закупорены. Черные ожидали чего угодно, только не удара «мостиком». Они сыграли 1. ... 13-18?, на что неожиданно последовало

2. 34-30! 25:23 3. 28:10 4:15.

Черная шашка с поля 4 выбита. Теперь все ясно.

4. 37-31 26:28 5. 33:4X.

Важно не только находить и рассчитывать комбинацию, надо еще предвидеть и оценить положение, возникающее после ее проведения.

У белых (диагр. 106) есть возможность попасть на поле 4. Для этого необходимо избавиться от своих шашек 27 и 28.

1. 27-22 18:27 2. 28-22 27:18

3. 37-31 26:28 4. 33:4.

Белые попали в дамки, но черные

зря уповали на эту комбинацию. В ответ они заготовили эффектный ту-резный удар 4. ... 3-9!! 5. 4:20 14:32, и белым пришлось капитулировать.

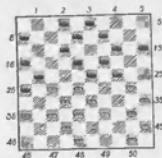


Диаграмма 106

Удар Наполеона. Известно, что Наполеон увлекался игрой в столечные шашки. Французский император посвящал им немало времени. В походах его постоянной спутницей была шашечная доска. Очевидно уверяли, что у императора невозможно было выиграть. Особенно мастерски он разгадывал сложные позиции. Благодаря ему была открыта новая комбинационная идея.

Случилось это при следующих обстоятельствах. Предстояло решающее сражение с австрийской армией. Франция, Европа, весь мир с трепетом ждали исхода этой битвы. Император решил отвлечься и предложить своему адъютанту сыграть партию в шашки.

По жребию императору достались белые. Он заявил, что это хорошее предзнаменование, и сделал первый ход. Так начался исторический поединок.

Сразу вокруг столика образовалось плотное кольцо любителей. Ведь болельщики были во все времена и во всех странах, а тут играл сам император. Исходу этой партии накануне битвы придавалось большое значение. В те времена было немало суеверных, в том числе и среди военных. Многие заключали пари на результат партии.

Волнение зрителей достигло апогея, когда на доске возникла такая позиция.

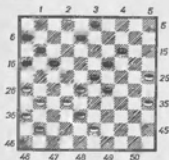


Диаграмма 107

Черные грозят ходом 1. ... 17—21. Впечатление таково, что белым впору калитулировать. Как отразить нависшую угрозу? Все с опаской поглядывали на знаменитого полководца. Он тоже волновался, нервничал. Глаза его блеснули, губы что-то шептали, взор блуждал по доске.

Что с ним случилось? Неужели и он придает исходу партии какое-то значение?

Время тянулось бесконечно, а император все думал и думал. Вдруг рука его потянулась к шашке 28. Неужели его будет сделан ход? Это же самоубийство! Наполеон все еще думал, не отрывая руки от шашки. На-

конец рука ожила, шашка двинулась к полю 22.

1. 28—22.

— Ваше величество,— обратились к нему противник,— мы подставляли три шашки сразу. Быть может, вы возьмете ход назад?

— Это не в моих правилах,— ответил Наполеон.— Бейте.

Адъютант, не сумев скрыть удивления, побил 1. ... 17:46. Последовали еще жертвы:

2. 38—32! 46:28 3. 26—21 16:27 4. 31:8.

Черные сдались.

Все бросились поздравлять победителя. Весь этот день Наполеон был в каком-то приподнятом настроении.

Во время сражения чаша весов не раз склонялась на сторону австрийцев, но императора ни на мгновение не покидала уверенность в победе.

Этот случай оставил след в шахмечной теории. Открытый Наполеоном удар, идея которого ранее не была известна, помог исследователям найти целую группу позиций с аналогичными комбинациями.

Познакомьтесь с некоторыми из них.

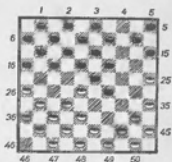


Диаграмма 108

Уже после нескольких ходов в данной комбинации партии может возникнуть удар Наполеона. Так, после 1. 31—26 19—23 2. 37—31 14—41 3. 41—37 10—14 4. 46—41 20—24 5. 23—28 4—10 6. 34—30 24—29 7. 19—33 14—20 8. 33—24 20—29 9. 30—25 возникает позиция, показанная на диаграмме 108.

К катастрофическим последствиям для черных может привести размен на длинном фланге. 9. ... 15—20 10. 23—14 9:20. Белые смогут осуществить удар Наполеона — 11. 28—22! 16:27. Задача белых упрощается при 1. ... 17:28, тогда сразу — 12. 26—31 28:27 13. 31:4X.

12. 31:22! 17:28 13. 37—31!! 28:46 14. 38—32 46:28 15. 26—21 16:27 16. 31:4X.

РАМАН

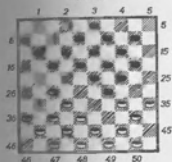


Диаграмма 109

После ознакомления с предыдущей эта комбинация не представляется уже трудной.

1. 27—22! 17:28.

Не облегчает участи черных и 1. 18:27 2. 32:21 16:27. После 3. 38—30 24:35 4. 38—32 27:38 5. 31:4X надо сдаваться.

2. 37—31 28:46 3. 38—32 46:28 4. 35—30 24:35 5. 26—21 16:27 6. 31:4X.

РАМАН

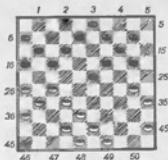


Диаграмма 110

При помощи удара Наполеона белые выигрывают шапку и обеспечивают прорыв.

1. 30—24 20:29 2. 27—22 17:37 3. 38—32 37:28 4. 26—21 16:27 5. 31:15X.

ГОНХМАН — ЛЕШЕВ

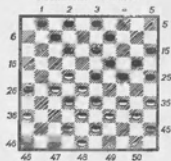


Диаграмма 111

Считая свою позицию лучшей, белые решили, что наступил подходящий момент для перехода в наступление. Они сыграли.

1. 36—31? 26:37 2. 42:31.

В ответ неожиданно последовало:
 2. ... 16—21 3. 27:16 23—29
 4. 34:14 13—19 5. 14:23 24—30
 6. 35:24 20:36 с неминуемым прохо-
 дом в дамки.

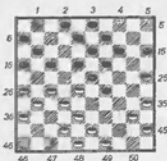


Диаграмма 112

Здесь идея Наполеона помогает белым выиграть шашку.

1. 27—22! 18:27 2. 32:12 23:32.
 Не лучше и бой 2. ... 8:17.
 После 3. 28—22 17:28 4. 26—21 16:
 :27 5. 31:24 черные теряют шашку.
 3. 38:27 8:17 4. 27—22 17:28
 5. 26—21 16:27 6. 31:24 19:30
 7. 25:34X.

АБДАЛЛАХ — ДЕ ДЕСКАЛАР

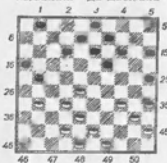


Диаграмма 113

Ход черных

Любопытный случай произошел в чемпионате Марокко 1962 г.

Черные пожертвовали шашку.

1. ... 21—27 2. 31:22 12—18
 3. 32—27?

Белые решили сохранить шашку, но это привело к разгрому.

3. ... 18—23 4. 38—32 23—29
 5. 34:23 14—20 6. 23:14 13—19
 7. 14:23 16—21 8. 27:16 25—30
 9. 35:24 20:47X.

Корифеем комбинации был чемпион мира Мариус Фабр (Франция). Вклад Фабра в этой области неосценим. Во встрече с сильным мастером Дюмоном Фабр сумел найти оригинальную комбинацию.

ФАБР — ДЮМОН

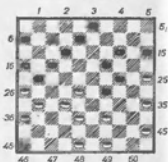


Диаграмма 114

1. 32—27!! 21:34 2. 28—22 17:28
 3. 35—30 24:35 4. 26—21 16:27
 5. 31:2X.

Механизм выигрыша (диагр. 115) здесь несколько иной.

1. ... 24—29 2. 34:14 13—19
 3. 14:23 22—28 4. 33:22 25—30
 5. 35:24 20:47X.

Выигрыш за черных найти нелегко (диагр. 116).

1. ... 12—17! 2. 21:1 13—18

1:23 22—28 4. 33:22 24:42!
 37 25—30 6. 35:24 20:49X.

МОЛЕНКАМП

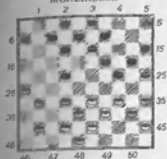


Диаграмма 115

Ход черных

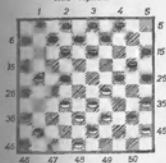


Диаграмма 116

Ход черных

ДЖЕКОБС — ПОЛЬМАН

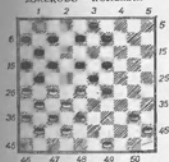


Диаграмма 117

Белым удалось завлечь противника в скрытую ловушку. После 1. 27—22 18:27 2. 31:22 7—12? внезапно последовало 3. 32—27!!

Этим ходом начинается «переплетение» ударов, приводящее к удару Наполеона независимо от выбора боя черными.

3. ... 23:43 4. 49:38 21:43
 5. 37—31 17:28 6. 42—38! 43:32
 7. 26—21 16:27 8. 31:2. Черные сдались.

РАМАН

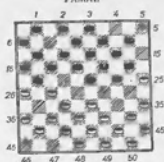


Диаграмма 118

Белые сыграли 1. 37—31. Черные решили, что противник грубо ошибся, и немедленно нанесли удар в центре.

1. ... 23—28 2. 32:23 21:32?
 3. 38:27 18:47.

В ответ последовала заранее предусмотренная контркомбинация — 4. 39—33! 47:29 5. 35—30 24:35 6. 27—22 17:28 7. 26—21 16:27 8. 31:4, и в дальнейшем черные проиграли.

Последний ход черных (диагр. 119) был 1. ... 22—28? Ответ был неожиданным:

2. 27—22!! 28:46 3. 25—20! 18:
 :16 4. 20:7 2:11 5. 38—32 46:28

6. 35—30 24:35 7. 26—21 16:27
8. 31:2. Черные сдались.

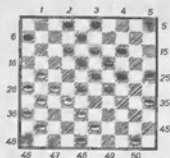


Диаграмма 119
Ход черных

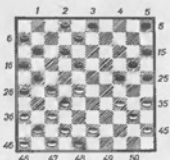


Диаграмма 120

В международном турнире 1961 г. в партии Изар—Шилан белые сыграли 1. 28—22. После раздумья черные сдались. Основанием для такого решения послужили следующие варианты. Если 1. ... 8—12, то 2. 34—30 25:34 3. 40:29 24:33 4. 32—28 21:23 5. 43—38 18:27 6. 38:7×. Нельзя меняться ни 1. ... 5—10 2. 22:13 8:19 из-за 3. 32—28 21:23 4. 34—30 25:34 5. 40:7×, ни 1. ... 11—17 2. 22:13 8:19 ввиду 3. 34—30 25:34 4. 40:29 24:33 5. 27—22 17:28 6. 32:25×.

Однако у черных была комбинация:

1. ... 3—9! 2. 22:4 26—31 3. 37:17 11:31 4. 36:27 12—18 5. 4:22 16—21 6. 27:16 24—29 7. 34:23 25—30 8. 35:24 20:49 с шансами на выигрыш у черных.

Удар рикошет. Комбинации этого типа встречаются достаточно часто. Простейший пример удара приводится:

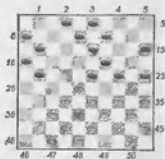


Диаграмма 121

1. 34—30 25:34 2. 40:18 13:22 3. 28:26×.

Траектория боя чем-то напоминает рикошет.

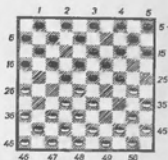


Диаграмма 122
Ход черных

Для осуществления рикошета необходимо удалить белую шашку с по-

1. ... 24—29! 2. 33:24 22:33
38:29 23:25X.

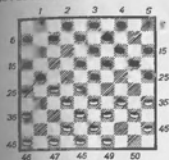


Диаграмма 123

Здесь уже сочетаются механизмы, примененные в предыдущих двух вариантах

1. 27—22 18:27 2. 34—30 25:34
3. 40:18 13:22 4. 28:26X.

КУПЕРМАН — ВИНОГРАДОВ

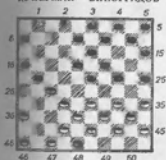


Диаграмма 124

Позиция, изображенная на диаграмме 124, встретила в турнире среди союзных республик в 1963 году. Последним ходом черные неосторожно заняли поле 25. В ответ последовала комбинация:

1. 27—22 18:27 2. 34—30 25:34
3. 40:18 13:22 4. 33—29 24:33
5. 39:26X.

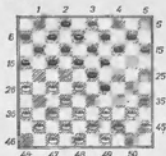


Диаграмма 125

Ход черные

Снова усложнение. Первый удар наносится по полю 34.

1. ... 29—34! 2. 40:29.

Бой в другую сторону тоже приводит к рикошету. После 2. 39:30 17—21 3. 26:17 11:33 4. 38:29 23:25 тернется шашка.

2. ... 23:34 3. 39:30 17—21
4. 26:17 11:33 5. 38:29 18—22
6. 27:18 12:25X.

РАМАН

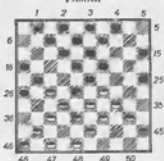


Диаграмма 126

Комбинация замаскирована трудным и необычным первым ходом.

1. 37—31! 26:37 2. 27—22 18:27
3. 29:18 12:23.

Если 3. ... 13:22, то 4. 28:26
37:28 5. 33:31 с лишней шашкой
у белых.

4. 34—30 25:34 5. 40:18 13:22
6. 28:26 37:28 7. 33:31×

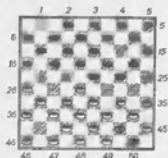


Диаграмма 127

Ход черных

Черным для неизбежного выигрыша шашки надо сделать всего один размен;

1. ... 24—29! 2. 33:24 20:29.

Но его не так просто найти. Ведь надо наперед учесть, что из многих возможных ходов противника ни один не может спасти от угрозы 3. ... 29—33 4. 38:29 17—21 5. 26:17 11:24 с выигрышем шашки.

Теперь и на диагр. 128 найти выигрыш нетрудно.

1. 27—22 18:27 2. 34—30 25:34
3. 40:18 13:22 4. 28:6×

Часто угроза удара помогает решить какую-нибудь позиционную проблему (диагр. 129).

Ликвидировать связку белым помогает ход 1. 34—29. Теперь, если бить 1. ... 25:34, то последует 2. 27—22 18:27 3. 29:18 13:22 4. 28:

:26, и черные теряют шашку. „Отсюда пошли 1. ... 23:34, что после 2. 30:39 привело к развязке и лучшей позиции для белых.

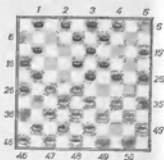


Диаграмма 128

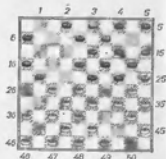


Диаграмма 129

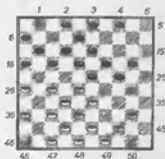


Диаграмма 130

Ход черных

Они задумали использовать
ход для прорыва в дамки. Сна-
чала он отдаёт две шашки, затем
с лхвой опускается.

1. ... 24—29! 2. 33 : 15 17—21,
3. 20 : 17 11 : 33 4. 38 : 29 23 : 45.

Шашек у обеих сторон поровну,
они почти в дамках.

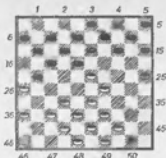


Диаграмма 132

Ход черных

для этой группы комбинаций, пока-
заны на диагр. 133.

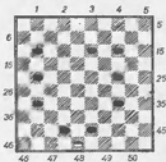


Диаграмма 133

Здесь на поле 25 нет черной
шашки. Кажется, осуществить рико-
шет невозможно, но выигрыш у бе-
лой все же есть.

1. 34—29! 23 : 34

Черные неизбежно теряют две
шашки после боя 2. ... 18 : 27 3. 29 :
: 16 13 : 22 4. 28 : 26×

2. 40 : 29! 18 : 27 3. 29—23.

Промежуточный тихий ход. Его
нечего найти в расчетах.

3. ... 19—24 4. 23—18 13 : 22
5. 26 : 26×

Удар рикошет возможен и с дру-
гой фланга. Для иллюстрации рас-
смотрим позицию на диагр. 132.

1. ... 21—27 2. 32 : 21 14—20
3. 25 : 14 10 : 28 4. 33 : 22 18 : 16×

Удар Рафаэля (хамелеон). За-
ключительные взятия, характерные

Белая простая движется по дос-
ке, извиваясь, как хамелеон. Идея
этих комбинаций была впервые от-
крыта французским шахистом Ра-
фаэлем.

Решетчатость в позиции черных
на диагр. 134 послужила мотивом для
поисков комбинации, и она нашлась.
Подготавливается удар так.

1. 21—17 22 : 11.

Шашка 22 мешала.

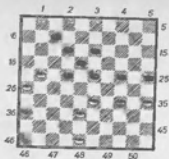


Диаграмма 134

2. 34—30 25:34 3. 33—28 23:43
4. 48:6

Кажется, что белые зря старались. После 4. ... 7—11 5. 6:17 18—23 противник неминуемо прорывается в дамки. Но белые рассчитали до конца.

6. 17—12 23—28 7. 12—7 28—33

Если 7. ... 28—32, то 8. 7—1, и черным все равно надо ходить на 38, так как после 8. ... 32—37 следует 9. 1—23! 37—42 10. 23—37X.

8. 7—1 33—38

Сразу проигрывает 8. ... 33—39 из-за 9. 1—34X.

9. 1—23! 38—43 10. 23—28!, и черная дамка неминуемо гибнет. При 10. ... 43—49 следует 11. 28—44X. На 10. ... 43—48 решает 11. 28—37X.

Сначала белые (диагр. 135) вынудили размен.

1. 22—17! 9—14 2. 17:8 13:2.

Затем последовала комбинация.

3. 37—31! 26:28 4. 33:13 21:32 5. 39—33! 19:8 6. 34—29 23:34 7. 43—38 32:43 8. 48:10X.

Теперь не составляет труда найти и эту комбинацию (диагр. 136).

1. 34—29! 23:34 2. 15—10! 4:24 3. 31—27 21:43 4. 48:8X.



Диаграмма 135



Диаграмма 136

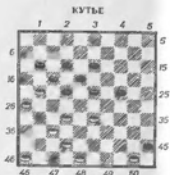


Диаграмма 137

Здесь решение более замаскиро-

вано.

1. 32—27! 22:31 2. 33—28 23:41
3. 26:37! 41:32 4. 50—44! 17:26
5. 44—40 45:34 6. 42—38 32:43
7. 48:6X.

МИТЯГИН — ЗИРБУЛИС

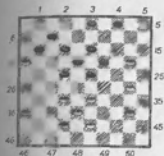


Диаграмма 138

Ход белых

Наличие белых пешек на полях 24, 30, 40 натолкнуло черных на мысль вынудить комбинационное завершение партии.

1. ... 12—17! 2. 32—27.

Грозил ход 22—28. Если закрыть 2. 42—37, то 2. ... 23—29! 24:17—21 4. 16:27 22:33X. После размена 2. 32—28 23:32 3. 38:27 22:31 4. 36:27 сразу следует удар Рафаэля: 4. ... 18—22! 5. 27:18X.

2. ... 22:31 3. 36:27 18—22! 4. 27:29 19—23!

Белую пешку как магнитом привлекает к роковому полю.

5. 29:9 3:45. Положение безнадежно. Белые сдались.

Несколькими атакующими ходами белые (диагр. 139) выгуждают положение нужной позиции.

БЕРС — ДЕ ГААЗ

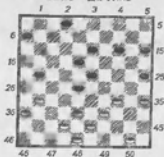


Диаграмма 139

1. 38—33! 18—22 2. 33—29! 13—18.

Теперь наносится удар.

3. 31—27! 21:32 4. 39—33 28:30
5. 35:24 23:34 6. 24—20! 15:24
7. 43—38 32:43 8. 48:10X.

ШУТ — ДЕ ФРИС

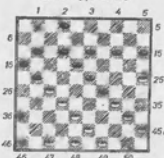


Диаграмма 140

У белых имеется двухвариантная комбинация.

1. 25—20! 15:24.

После боя 1. ... 14:25 прорыв в даме осуществляется так: 2. 34—30 25:34 3. 27—22 18:27 4. 38—33 27:38 5. 43:32 29:27 6. 40:9X.

2. 32—28! 23:32 3. 34:23 18:29
4. 43—39! 32:34 5. 47—42 21:32
6. 42—38 32:43 7. 48:6X.

РАФАЭЛЬ

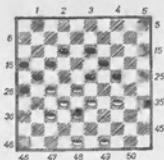


Диаграмма 141

Именно эта, предложенная Рафаэлем, позиция подтолкнула исследователей к открытию группы положений, связанных идеей хамелеона.

1. 34—29 23:34 2. 28—23! 19:39 3. 37—31 26:28 4. 49—44! 21:43 5. 44:11 16:7 6. 48:17X.

Знание комбинации Рафаэля облегчило реализацию аналогичных идей в практических партиях.

ДАММЕ — ОНДГОР

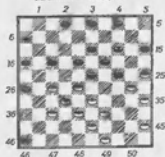


Диаграмма 142

Ход черных

1. ... 17—22 2. 28:17 23—28 3. 32:12 14—20 4. 25:23 2—7 5. 30:8 7:29 6. 33:24 3:41 с выигрышем.

Маршрут завершающего боя мо-

жет пролегать и по левой стороне доски.

ГЕСТЭМ

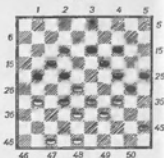


Диаграмма 143

1. 34—29! 14—20 2. 31—27 22:31 3. 28—22 17:37 4. 39—34 30:28 5. 47—41 24:42 6. 41:14 20:9 7. 48:19, и оппозиция в пользу белых.

Вот еще четыре варианта того же комбинационного механизма.

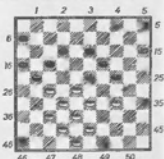


Диаграмма 144

1. 34—29 23:34 2. 28—22 17:39 3. 38—33 39:28 4. 32:14 21:41 5. 42—37 41:32 6. 43—38 32:43 7. 48:17, с выигрышем белых.

Диаграмма 145.

1. 34—29 23:34 2. 28—22 17:39 3. 38—33 39:28 4. 32:14 21:41

- 14—0! 4: 13 6. 42—37 41: 32 7. 43—
12: 43 8. 48: 6×.

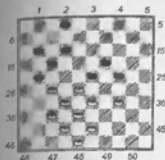


Диаграмма 145

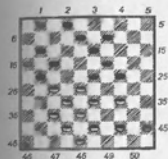


Диаграмма 146

1. 34—29 23: 34 2. 45—40 34: 45
3. 44—40 45: 34 4. 28—22 17: 39
5. 38—33 39: 28 6. 32: 12 21: 41 7.
12—7! 1: 12 8. 42—37 41: 32 9. 43—
38 32: 43 10. 48: 6×.

Диаграмма 147.

1. 31—27 22: 31 2. 34—30 35: 24
1. 28—23 19: 37 4. 38—32 37: 28
1. 33: 11 24: 44 6. 11—7 1: 12 7. 43—
39 44: 33 8. 42—38 33: 42 9. 48: 10
4: 15 10. 25: 3×.

Удар каблуком. Такое название
получилось за этой группой комби-
наций потому, что решающий удар
кончается отскоком назад.

КУПЕРМАН

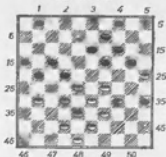


Диаграмма 147

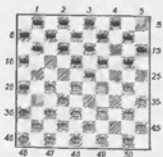


Диаграмма 148

1. 33—29 24: 33 2. 28: 39! 17: 28
3. 32: 25, белые выиграли две шахи.
На диагр. 149 комбинация немно-
го сложнее.

Решающий удар подготавливает
предварительная жертва.

1. 25—20! 15: 24 2. 33—29 24: 33!
3. 28: 39 17: 28 4. 32: 25×.

Диаграмма 150.

1. 33—29 23: 34? 2. 40: 29 24: 33
3. 28: 39 17: 28 4. 32: 25×.

Диаграмма 151.

Выигрыш здесь найти труднее.

1. 34—29 23: 34 2. 43—39! 34: 43
3. 33—29 24: 33 4. 28: 48! 17: 28
5. 32: 25×.

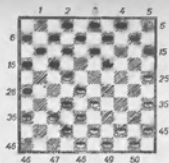


Диаграмма 149

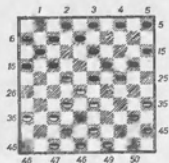


Диаграмма 150

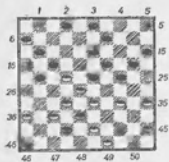


Диаграмма 151

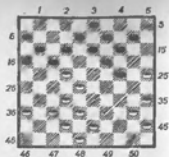


Диаграмма 152

Направление конечного удара напрашивается: 32 : 5, но к нему нужно подготовиться — убрать пешку 14.

1. 35—30! 24 : 44 2. 25—20! 14 : 25
3. 43—39 44 : 33 4. 28 : 39 17 : 28
5. 32 : 5 X.

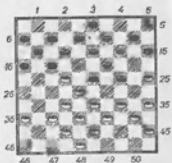


Диаграмма 153

Предыдущая комбинация, усложненная первыми двумя ходами:

1. 34—29 23 : 34 2. 40 : 20 15 : 24
3. 33—29 24 : 44 4. 25—20 14 : 25
5. 43—39 44 : 33 6. 28 : 39 17 : 28
7. 32 : 5 X.

Белые попались в интересную ловушку. Они решили попытаться пройти в дамки и сыграли.

ВАН БЕК — ХОЛСТВОГД

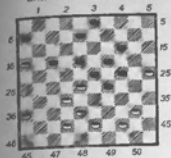


Диаграмма 154

1. 16—11?

Черные на это только и рассчитывали. Сразу последовал ответ:

1. ... 17—21! 2. 11—7 18—22! 3. 28:26 24—30 4. 25:34 8—12 5. 7:18 23:12 6. 34:23 19:50 X.

Провести комбинацию белым мешают своя шашка 39 и черная 23. Избавляются от них так:

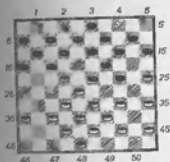


Диаграмма 155

1. 35—30 24:35 2. 34—29 23:34 3. 39:30 35:24.

Остальное легко. Необходимо перенести шашку 14 и потом нанести удар каблуком.

4. 25—20 14:25 5. 33—29 24:33 6. 28:39 17:28 7. 32:5 X.

Следующие три примера иллюстрируют разновидности удара в других местах доски.

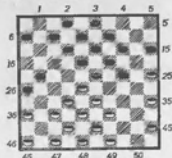


Диаграмма 156

Белые имеют возможность выиграть шашку при помощи размена назад.

1. 37—31 26:37 2. 32:41! 23:32 3. 38:16 X.

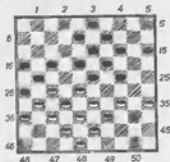


Диаграмма 157

Сначала надо разменяться вперед, выбить черную шашку с поля 16, а затем нанести удар, аналогичный предыдущему.

1. 27—22! 18:27 2. 31:11 16:7 3. 37—31 26:37 4. 32:41 23:32 5. 38:16 X.

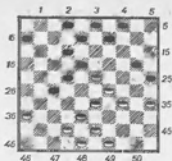


Диаграмма 158

1. 34—30 25:34 2. 29:40 18:29
3. 33:15, отыгрывая шапку.

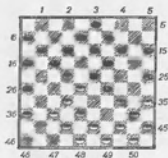


Диаграмма 159

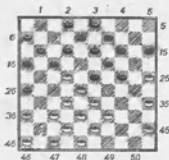


Диаграмма 160

Белые (диагр. 159) могут вызвать «переплетение» ударов, ведущее к выигрышу шапки.

1. 37—31 26:37 2. 32:41 23:32
3. 38:27 17:28 4. 34:32 X.

У белых (диагр. 160) есть возможность попасть на поле 7.

1. 22—18! 13:22 2. 37—31 26:37
3. 32:41 23:32 4. 38:7 X.

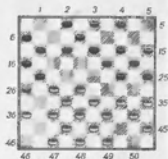


Диаграмма 161

1. 37—31 26:37 2. 32:41 21:23
3. 34—30 25:34 4. 40:7 X.

В последующих двух позициях у черных открыто поле 4. При помощи удара каблуком белые использовали это обстоятельство.

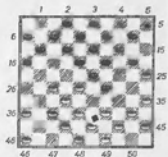


Диаграмма 162

1. 27—22 18:27 2. 32:21 23:41
3. 36:47 16:27 4. 38—32 27:38
5. 42:4×.

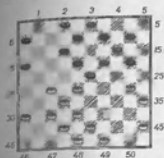


Диаграмма 163

1. 30—24 20:29 2. 27—22 18:27
3. 32:21 23:41 4. 36:47 16:27 5.
38—32 27:38 6. 42:15×.

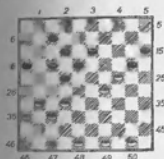


Диаграмма 164

Причиной гибели черных явилось
открытое дамочное поле 2.

1. 32—28! 22:33 2. 29:38 20:29
3. 38—33 29:38 4. 37—32 38:27
5. 31:2×.

Диаграмма 165.

Как попасть на поле 1? Белым
удается изложить решить эту проб-

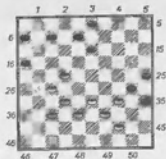


Диаграмма 165

1. 27—21! 16:18 2. 44—40 35:44
3. 39:50 30:28 4. 32:1×.

Заключительные примеры слож-
ны. Комбинации в них неожиданны
и поражают глубиной.

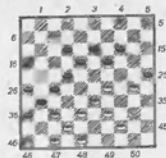


Диаграмма 166

1. 30—24 19:30 2. 38—32 27:38
3. 48—43! 38:40 4. 42—38 31:42
5. 29—23 18:29 6. 33:44! 42:33
7. 39:10×.

Диаграмма 167.

1. 27—22 18:27 2. 32:21 16:27
3. 39—34 30:39 4. 48—43 39:37
5. 44—39 35:44 6. 28—23 19:28
7. 33:42 44:33 8. 38:16!×.

Удар «бомба». Эти комбинации
коварны и часто встречаются в прак-

тической игре. Поэтому полезно ознакомиться с их разновидностями.

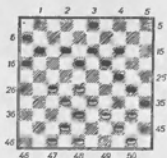


Диаграмма 167

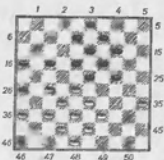


Диаграмма 168

Белые имеют возможность ударом по полю 21 взорвать позицию противника и получить материальное преимущество.

1. 27—21! 16:27 2. 32:12 23:41 3. 12:23 19:28 4. 36:47, и шашка 28 гибнет.

Здесь (диагр. 169) требуется предварительная жертва.

1. 30—24! 20:29.

После 1. ... 19:30 2. 28:10 5:14 3. 35:24 20:29 следует 4. 27—

21 16:27 5. 32:34 с потерей трех шашек.

2. 27—21 16:27 3. 32:12 23:41 4. 12:34X.

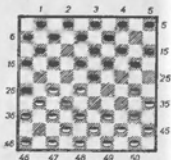


Диаграмма 169

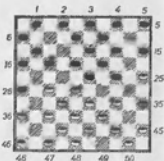


Диаграмма 170

1. 25—20 14:25 2. 34—29 23:34 3. 39:30 26:34 4. 27—21 16:27 5. 32:14 9:20 6. 44—39, выигрышная шашка.

Прорыв (диагр. 171) через поле 21 сочетается с выигрышем темпа для подготовки удара с поля 25.

1. 27—21 16:27 2. 32:12 8:17 3. 30—25 23:32 4. 25:21X.

Завершающий ход, примененный в предыдущем примере, осуществля-

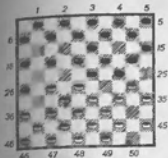


Диаграмма 171

ется и на диагр. 172, но начало комбинации другое.

1. 27—21! 16:36 2. 37—31 36:27
3. 32:12 8:17 4. 30—25 23:32
5. 25:21X.

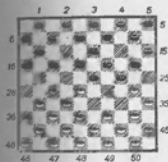


Диаграмма 172

1. 35—30! 26:37 2. 36:31! 37:
26 3. 27—21 16:27 4. 32:12
8:17 5. 30—25 23:32 6. 25:21
26:17 7. 38:27 с лишней простой
белых.

Когда есть возможность нанести «бомбу», необходимо заранее, тщательно взвесить все последствия. Противник может зарезер-

вировать встречные «сюрпризы». Нередко можно попасться на ответную комбинацию.

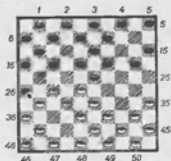


Диаграмма 173

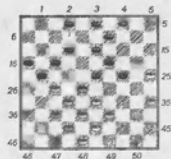


Диаграмма 174

В положении на диагр. 174 белые пошли 1. 39—34. Черные воспользовались случаем разрушить центр противника.

1. ... 24—30 2. 35:24 19:39
3. 28:8 39:28 4. 32:23 21:41, но
это, оказывается, входило в расчеты
белых. Они заготовили блестящий
ответ:

5. 23—18! 2:22 6. 42—37 41:32
7. 38:7X.

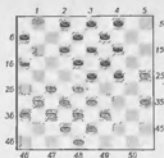


Диаграмма 175

И здесь белые, не опасаясь «бомбы», сыграли 1. 39—34. Черные «клюнули» и ответили: 1. ... 24—30, после чего события приняли для них трагический оборот.

2. 35:24 19:39 3. 28:10 39:28
4. 32:23 4:15 5. 23—19! 13:24
6. 27—21 16:27 7. 31:4 X.

ПОЗИЦИЯ — ФУНДАМЕНТ ИГРЫ В ШАШКИ

Цель позиционной игры, ценность отдельных шашек (полей), позиция. Целью позиционной игры является максимальное стеснение сил противника. Для осуществления этого следует стремиться получить наиболее выгодное расположение своих шашек, сделать их положение или позицию сильной, а позицию противника слабой.

Сила всей позиции складывается из силы позиции каждой отдельной шашки или их групп, которые в ходе игры несут разную нагрузку. Если шашки расположены активно и принимают полноценное участие в борьбе, такая позиция считается сильной. Если шашки расположены пассивно, позиция слабая.

Активность шашек зависит от того, на каких полях доски они расположены и какова позиция противника. Даже расположенные на одной горизонтали шашки имеют разную ценность. Так, в первом ряду черных наиболее важное поле 3, а поля 2 и 4 ценнее, чем поля 1 и 5, поскольку шашки 3, 2 и 4 соответственно сильнее шашек 1 и 5. Играя партию, стремятся поскорее увести шашки с поля 5 и 1 на более выгодные. Наоборот, шашку 3 не трогают как можно дольше. Чтобы подчеркнуть

выгодное положение этой шашки, ее даже называли «золотой».

Нередко исход борьбы зависит от очереди хода.

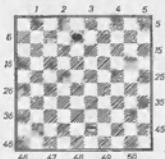


Диаграмма 176

Шашки сторон занимают аналогичные поля, вместе с тем выигрывает тот, кто начинает. Рассмотрим вариант.

1. 43—38!

Белым важно встретиться с шашкой противника. Если бы они сыграли 1. 43—39, то черные получили бы возможность разминуться и спастись. 1. ... 8—12! 2. 39—33 12—17! 3. 33—28 17—21 с проходом в дамки.

1. ... 8—12.

Попытка избежать встречи с белой шашкой путем 1. ... 8—13 успеха не приносила. После 2. 38—33!

13—19 (на 2. ... 13—18 следует 3. 33—28×). 3. 33—29 белые выигрывают.

2. 38—32 12—18.

Если 2. ... 12—17, то 3. 32—27×.

3. 32—28, и белые выигрывают.

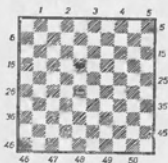


Диаграмма 177

Ход черных

Разбор завершился положением на диагр. 177, в котором шашки разного цвета максимально приблизились друг к другу по вертикали. Это — близкая оппозиция. На диагр. 176 была показана дальняя оппозиция. Оппозиция случается и при нескольких шашках. При оппозиции начинающая сторона проигрывает.

Здесь (диагр. 178) проигрывает тот, кто начинает.

1. 46—41 6—11 2. 41—37 11—17 3. 37—32 17—22 4. 45—40 5—10 5. 40—34 10—14 6. 34—29 14—19×.

Нетрудно убедиться, что при всех других продолжениях белым не избежать поражения.

О положении на диагр. 177 говорят, что белые заняли оппозицию, или что оппозиция в пользу белых.

На диагр. 179 оппозицию заняли черные: белые шашки гибнут.

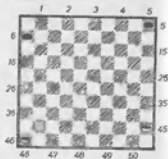


Диаграмма 179

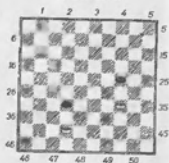


Диаграмма 179

Центральные и бортовые шашки.

Обычно срединные поля доски занимать выгоднее, чем бортовые. Бортовая шашка не может, в случае необходимости, попасть на противоположный край доски. Шашка, находящаяся в центре, имеет то преимущество, что ее можно перебросить на любой фланг.

Центральная шашка белых (диагр. 180) с поля 38 может быть переброслена и на длинный, и на короткий фланг. Более ограничены возможности черной шашки, находящейся на бортовом поле. Бортовые

шашки несут меньшую игровую нагрузку и обладают меньшей ударной силой, чем центральные.

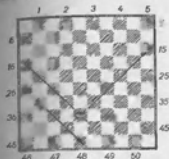


Диаграмма 180

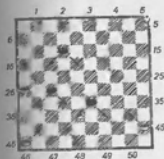


Диаграмма 181

Каждая белая шашка (диагр. 181) имеет только одну возможность боя, а шашки черных, расположенные в середине доски, могут ходить в двух направлениях.

Бортовая шашка 26 (диагр. 182) имеет две возможности боя, а бортовые 45 и 46 — только одну. Иные перспективы у центральных шашек. Они могут обстреливать пространство в четырех направлениях.

Отсталые и висячие (безупорные) шашки. При рассмотрении последних пяти диаграмм заметно, что не все

бортовые шашки равноценны. Бортовые черные 5 и 6 и белые 45, 46 могут развиваться только в одном направлении и имеют только одну возможность боя. Но слабость этих шашек временная. Двигаясь в процессе игры вперед, они переходят на более выгодные поля. Хуже, если продвижение шашек со слабых полей невозможно.

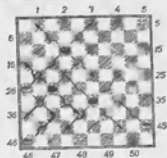


Диаграмма 182

Шашки, которым заказано продвигаться вперед и активно участвовать в борьбе, называются отсталыми. Особенно это касается черных шашек на полях 15, 16, 25, 26 и белых на полях 35, 36, 26, 25.

На диагр. 183, 184, 185, 186 приведены примеры с отсталыми шашками.

На поле 5 (диагр. 183) застряла шашка. Ее развитию препятствуют свои же шашки 14 и 15, которые, в свою очередь, блокированы вражескими шашками 24 и 25. Поэтому черные проигрывают, независимо от очереди хода.

Черная шашка (диагр. 184) задержалась на невыгодном поле 6. Это дает возможность белым добиться победы.

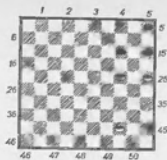


Диаграмма 183

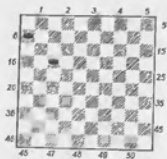


Диаграмма 184

1. 27—21 17—22 2. 21—17! 22:11
3. 26—21. Теперь легко убедиться, что
белые выигрывают во всех вариантах.

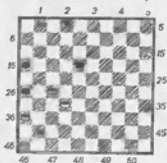


Диаграмма 185

Ход черных

На диагр 185 отсталой является
шашка 36. Она застряла в «тылу»
своей шашки 27, которая из-за этого
гибнет после хода 1. ... 26—31.

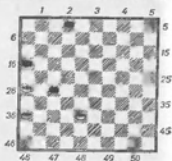


Диаграмма 186

Шашка 16 — отсталая. Из-за нее
после 1. 26—21 гибнет протан 27.

Вот что случилось в одной из
партий.

РАМАН — МЮЛЛЕР

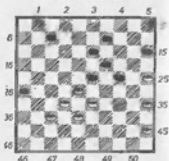


Диаграмма 187

Если бы не отсталая шашка 15,
позиция черных была бы чуть лучше.
Но неудачное место этой шашки все
меняет. Черные неминуемо проигры-
вают.

1. 25—20!

Возможность такого захода веси-
ма неприятна для черных. Им все

приходится думать о защите 24.

1. ... 23—29.

После этого почти все шашки возвращены к своим местам. Но что делать? Защищать шашку 24 как-то нужно. Размен 1. ... 13—18 и 20:29 23:34 приводил к немедленной катастрофе: 3. 28—23! 19:39 4. 20—30! 34:25 5. 38—33 39:28 6. 2—1 X.

2. 32—27 7—12.

Ходить может только эта шашка. Если ее направить в другую сторону — 3. ... 7—11, то 4. 27—22! 11—16 5. 22—17 16—21 6. 17—12 21—27 7. 12—8! 13:2 8. 35—30 24:35 9. 33:4 15:24 10. 4:36 X. После 2. ... 9—18 белые проходят в дамки: 3. 30—30 24:35 4. 33:4 X.

3. 28—22 12—18.

Нельзя ходить 3. 19—23 из-за угрозы 4. 38—32 29:38 5. 20:7 X.

4. 22—17 19—23 5. 17—11 23—28 6. 33:22 29—33 7. 38:29 24:33 8. 11—7 15:24 9. 7—2!

Нельзя играть 9. 7—12, как было в партии, потому что после флангового контрудара 9. ... 26—31! 10. 1:2 11:42 белые вряд ли смогут выиграть: черные проводят две шашки в дамки.

9. ... 26—31.

Это правильный ход. Другие ходы черных ведут к материальным потерям без какой-либо компенсации.

10. 2:30 31:42 11. 22:4 42—48 12. 4—15 48:25 13. 15:38, и дамка с двумя шашками легко выигрывает против одинокой черной дамки.

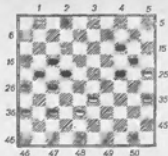


Диаграмма 188

Разновидностью (причем худшей) отсталых шашек являются висячие шашки. Они образуются из обычных отсталых шашек на соседних с бортовыми полях. На диаграмме 188 и 189 черные шашки 20, 21 и 30 — висячие. В тылу висячей нет шашек, которые могли бы ее подкрепить на бортовом поле и придать ей ударную силу, или, как говорят, нет упоров. Поэтому эти шашки называются иногда безупорными.

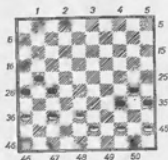


Диаграмма 189

Наличие висячих шашек приводит не только к уменьшению количества активных «бесовых единиц», но и лишает возможности разменов на

том участке доски, где они расположены, т. е. висячие шашки еще хуже, чем отсталые.

МАНШИН — КОЗЛОВ

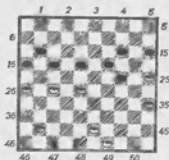


Диаграмма 190

Ход черных

У черных висячая шашка 11 и отсталая 15. Отсталую еще можно как-то активизировать, а висячую ввести в активную игру здесь не удастся. Она, к тому же, не позволит разменяться. В этом причина неминуемого проигрыша черных.

1. ... 15—20.

Попытка атаковать противника посредством 1. ... 18—23 приводила к прорыву белых в дамки ударом 2. 25—20! 23:21 3. 20:9 X. После 1. ... 24—29 2. 41—37 29—34 3. 37—32 15—20 (если 3. ... 19—24, то 4. 43—39 X; на 3. ... 18—23 выигрывает 4. 35—30 X) 4. 43—38 18—23 возникает оппозиция, случившаяся в партии

2. 41—37 24—29 3. 43—38.

Белые решили воспользоваться беспомощностью противника на его коротком фланге и создать там угрозу выигрывающей шашки. Для этой цели они строят колонну 27, 32, 38.

3. ... 20—24.

Другие ходы не меняют дела, т. к. не могут оказать влияния на план игры белых.

4. 37—32 18—23.

Вынужденно. Белые угрожают ходом 5. 27—21.

5. 49—43!

С ходом 5. 27—21 торопиться не следует. После 5. ... 16:27 6. 32:12 23:43 7. 49:38 11—17 8. 12:21 29—34 9. 38—33 19—23 черные спасаются, прорываясь в дамки.

5. ... 29—34.

Шашку 15 в конце концов удалось «вывести в люди», но висячая шашка сохранилась, и это лишает черных шансов на ничью.

6. 38—33. Черные сдались, т. к. материальные потери для них неизбежны.

Часто встречаются позиции со взаимными слабостями.

ФЕРНОСТ — ГЕСТУМ

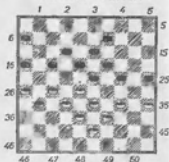


Диаграмма 191

Ход черных

У черных отсталая шашка 6. Но в позиции белых большой недостаток — висячая шашка 31. Это дало возможность французскому гроссмейстеру Гестуму добиться выигрыша.

1. ... 9—14 2. 34—30 25:34

9:30.

Выбора у белых нет. Наличие шашки лишило их возможности ходить или менять на другом фланге.

3. ... 23—29! 4. 43—39.

После 4. 30—25 29—34 5. 43—39

43:38 38:49 решает 6. ... 16—21!

16:27 16:14—20 8. 25:23 18:36X.

Попытка прорваться в дамки при по-

мощи 4 28—23 19:48 5. 30:10 при-

водит после 5. ... 18—23 к незна-

тельному окончанию.

4. ... 18—23! 5. 30—25.

В партии белые проиграли при-

надание. После 5. 27—22 29—34

22:11 34:25 они потеряли шашку

и вскоре сдались.

5. ... 29—34!

При наличии у противника вися-

чей шашки можно позволить себе

жертву.

6. 39:30 12—18, и у белых нет

одного хода.

Висячие шашки резко увеличи-

вают комбинационные возможности.

ГРОНВСТРА — ИВЕНС

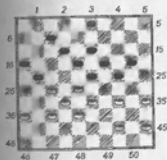


диаграмма 192

У черных временно повисла шаш-

ка на поле 20. Как только она будет

с. 124

переведена на 25, черные избавятся

от опасного недостатка. Есть две воз-

можности этому противодействовать:

1. 44—40 и 1. 34—30. Первая, без-

условно, ведет к позиционному пере-

весу белых. Однако белые отдали

предпочтение ходу 1.34—30, т. к. он

позволяет с помощью комбинации бы-

стрее реализовать свое преимущество.

1. 34—30! 3—9.

Вынужденно. Белые грозили за-

ходом на 25.

2. 27—22!

Гром среди ясного неба!

2. ... 18:27 3. 33—29! 24:31

4. 30—25 27:38 5. 25:3 23:32 6. 3:

10 38—42 7. 10—4 13—19 8. 4—10

19—24 9. 10—15, выигравая еще две

шашки.

Особая бортовая шашка. Белая

шашка на поле 26 (или черная на

аналогичном поле 25) называется

особой бортовой шашкой.

Длительное время теория не рекомен-

довала занимать эти поля. В настоя-

щее время мнение изменилось. Сила

особой бортовой зависит от располо-

жения остальных шашек обеих со-

перников. Особая бортовая невыгодна

в сочетании со слабым положением

шашек в центре. Если противник в от-

вет построит сочетание шашек 6, 11

(для белых 45, 40), которое называется

олимпиаком, то он сможет созда-

вать неприятные угрозы.

Черные угрожают (диагр. 193) хо-

дом 17—21 или 17—22 выиграть шаш-

ку. Если белые закроют поле 31, то

последует 1. ... 24—29 2. 33:24 17—

21X.

Черные (диагр. 194) поставив

свою шашку на бортовом поле 25, не-

осторожно заняли центральное поле 23. Это дало возможность противнику, построив олимпик, перейти в решительное наступление.

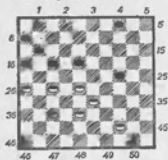


Диаграмма 193

РИКУ — ФАЛСЕНГ

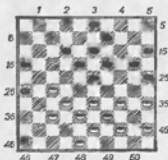


Диаграмма 194

1. 44—40!

Надо ли сразу создавать олимпик? Впечатление таково, что можно и выждать один ход 1. 48—42. Ведь черные не могут играть ни 1. ... 12—17 из-за 2. 34—29 23:34 3. 39:30 25:34 4. 27—21 16:27 5. 32:25, ни 1. ... 9—14 из-за 2. 33—29, и материальные потери неминуемы. Занимать поле 24 черные тоже не могут из-за угрозы белых 27—22 и 33—29.

После 1. ... 3—8 2. 44—40 удар 3. 27—22 4. 34—30 неизбежен. Но на 1. 48—42 черные заготовили ответ 1. ... 23—28! 2. 32:14 13—19 3. 14:23 18:49 с выигрышем.

1. ... 12—17.

Это единственная защита от угрожающего удара 2. 27—22 3. 32:21 4. 34—30 5. 40:7X.

2. 27—21!

Белые находят другую возможность красиво выиграть.

2. ... 16:27 3. 32:12 18:7 4. 34—30 25:34 5. 40:18 13:22 6. 37—31 26:37 7. 38—32 37:28 8. 39—34 28:30 9. 35:4. Черные сдались.

Если у противника отсутствует олимпик и нет перспектив для его создания, особая бортовая часто даже желательна.

Активная бортовая шашка. Белая шашка на поле 15 (или черная на поле 36) называется активной бортовой шашкой. Она подобна троянскому коню в лагере противника. Ведь обычно бортовая шашка активно не участвует в борьбе. Но в данном случае это не совсем так.

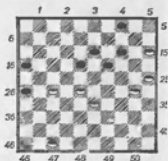


Диаграмма 195

Ход черных

Шашка 15 приковывает по меньшей мере одну шашку противника. Вследствие близости к дамочным полям, черные вынуждены держать «сторожку», который бы, не спуская глаз, наблюдал, чтобы шашка 15 не пролезла в дамки. Если черные неосторожно нападут на две или больше шашек противника, то, пользуясь правилом большинства, белые смогут совершенно проскочить в дамки. Поэтому черным нельзя играть 1. ... 15—23 из-за 2. 15—10! 23:21 3. 10—5 с выигрышем.

Шашка 15 стесняет силы длинного фланга противника. При помощи активной бортовой ограничивают противника и на других участках доски. В этом плане сочетание белых шашек на полях 15 и 27 особенно опасно для черных.

КОГАН — КУПЕРМАН

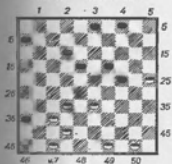


Диаграмма 198
Ход черных

1. ... 12—17 2. 32—27.

Черные угрожали ходом 17—21 занять позицию противника в клещи и окончательно ее захватить.

2. ... 19—23 3. 49—43 3—8
4. 43—38 8—12 5. 38—32 17—22
6. 27—21.

Прогрывает 6. 37—31 из-за ... 36—41 7. 47:36 23—28 8. 31:18:47 9. 27:7 6—11 10. 7:16 33 X.

6. ... 12—17.

Нельзя заходить 6. ... 22 из-за 7. 21—17! 27:29 8. 17:8 с выигрышем.

7. 21:12 18:7 8. 32—27 27:19 9. 37:26 6—11 10. 42—38? к проигрышу; ничейные шансы сложились после 10. 26—21.

10. ... 11—17 11. 38—32.

Быстро выигрывали черные 11. 50—44 17—22 12. 26—21 21:13 13. 44—39 7—12 X.

11. ... 17—22 12. 50—44.

Если 12. 32—27 22:31 13. 27:13 то 13. ... 23—29 14. 33—28 28:15 15. 50—44 24—30 X.

12. ... 23—29 13. 32—28 28:14 14. 28:17 38—48 15. 44—39.

С опозданием белые увидели намеченный ими план прорыва шашки 15. 26—21 43—49 16. 44—39 49:17 17. 17—11 не проходит из-за ... 16—49! 18. 11:2 49:35 с выигрышем.

15. ... 43:34 16. 26—21 34:17 17. 21—16 39—44 18. 16—11.

Приходится отдавать еще одну шашку. Если 18. 17—11, то 11:44—49 19. 11:2 49—35 X.

18. ... 7:16 19. 17—12 12:20 20. 12—7 24—29! 21. 7—1 29:22 1—34 49—32, и вскоре белые лишлись. Эндшпиль без двух шашек для них безнадежен.

Однако при всех положительных качествах активной бортовой не следует забывать, что она все же бортовая. Если белые потеряют контроль над центральными полями и пр

ник, к тому же, получит свободу действий на своем коротком фланге, то шашка 15 может оказаться слабой.

Слабая и сильная изолированные шашки. Шашка, попавшая в лагерь противника, связь и взаимодействие которой со своими основными силами ослаблены или прерваны, называется **изолированной**. Если такая шашка легко может быть окружена, атакована и уничтожена, если ее трудно защищать, то она называется **слабой изолированной шашкой**.

В отличие от нее бывают **сильные изолированные**, которым опасность уничтожения не угрожает.

Сильная изолированная шашка выгодна, т. к. она сковывает большие силы противника. Иногда ее называют **рожком**.

Естественно, что добровольно никто не соглашается на образование у себя **слабой изолированной шашки**. Надо вынудить возникновение этой слабости у противника.

М. КОРХОВ — ШАВЕЛЬ

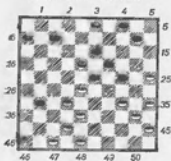


Диаграмма 197
Ход черных

Силы черных расположены очень активно. У них преимущество. Как его использовать? Шавель решил, что

лучший путь — превратить шашку 28 в **изолированную**.

1. ... 18—22! 2. 28:17 24—39.
3. 35:24 19:39.

В результате размена у черных и у белых образовались **изолированные шашки**. Но их положение разное. У белых **слабая изолированная шашка**, а у черных — **рожок**.

Шашка 39 **неуязвима**. Она в защите не нуждается и опасна для противника, т. к. при случае может прорваться в дамки. Этого нельзя сказать о шашке 17. Ей грозит окружение и гибель. Теперь белые должны всю свою игру приспособить к необходимости защищать эту шашку.

4. 40—34 39:30 5. 25:34.

Белые даже не пытаются выиграть рожа. Да это и невозможно сделать. Они спешат его разменять, чтобы сосредоточиться на защите своей **изолированной шашки**. На 5. 47—41 следует 5. ... 31—36 6. 41—37 7—11 7. 17—12 13—18, и **изолированная шашка** гибнет.

5. ... 3—8.

Завершается окружение шашки 17.

6. 48—43 31—36 7. 42—37 10—14.

Белые изобретательно защищаются. Первые угрозы они отразили. Атаковать шашку 17 пока нельзя. После 7. ... 7—11? следует размен 8. 17—12 8:17 9. 37—31 36:27 10. 32:12, и **слабая изолированная шашка** превращается в **неуязвимый рожок**. В этом случае шансы на выигрыш были бы у белых.

8. 34—30 4—10 9. 45—40?

Слабо сыграно. Дальнейшие ресурсы защиты крылись в ходе 9. 43—39.

9. ... 7—12!

В партии черные ошибочно сыграли 9. ... 10—15 и дали противнику возможность защититься и спастись. Здесь разобран более сильный ход.

10. 37—31.

Надо спасать изолированную шашку.

10. ... 12:21 11. 31—26.

Пока белые будут отыгрывать шашку, черные могут сделать два хороших хода подряд. Это позволяет прорваться в дамку.

11. ... 23—29! 12. 26:17 29—33!

13. 38:29 8—12 14. 17:19 14:45 с выигрышем.

КУБЕРМАН — ПЕТРОВ

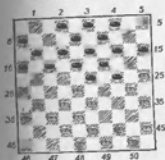


Диаграмма 196

Ход черных

Черные неосторожно разменялись 1. ... 14—20? 2. 25:14 9:20. Это позволило белым форсированно выиграть размен и образовать у противника слабую изолированную шашку.

3. 30—25 4—9 4. 25:14 9:20 5. 35—30! 24:35 6. 33—29 23:34 7. 28—22 18:27 8. 31:22 17:28 9. 32:25, и шашка 34 обречена на гибель.

Вот пример образования изолированной шашки при помощи более сложной разменной комбинации.

ЮРГ

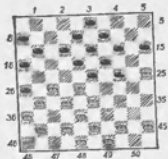


Диаграмма 199

1. 25—20! 26:46 2. 20:29 23:34 3. 27—22! 18:27 4. 32:21 16:27 5. 44—40 46:23 6. 40:16, и черные неизбежно теряют шашку.

2. Основные приемы позиционной игры

В любой момент партии играющий должен уметь в кратчайшее время оценить позицию — определить, сильная она у него или слабая, ответить на вопрос, какова позиция противника. Для этого надо выработать в себе понимание, а также чувство позиции. Этого невозможно достичь без знания таких приемов, как размены, создание упоров, занятие центра, окружение центра, распределение сил по флангам, связка, угроза, жертва, любки, заключение, вскрытие ламочных полей, решетчатость. Они являются основными показателями силы или слабости позиции.

Теперь, после ознакомления с элементами позиции, можно перейти к изучению этих приемов.

Размен и упор. Простые шашки могут двигаться только вперед и только на одно поле. А как быть, если требуется временно отступить, срочно перебросить шашки на другой фланг, развить стремительную атаку?

Здесь на помощь приходит размен. Значение размена в партии трудно переоценить. С его помощью можно активно влиять на позицию: разменивать сильные шашки противника, быстро изменять положение своих шашек, занимая более выгодные поля, и пр. Велико значение размена в эндшпилье при игре на оппозицию. Плохо, если шашки лишены разменов. В таких случаях говорят, что позиция безразменная. Шашкам в безразменных позициях трудно изменить свое невыгодное положение (перестраиваться) и часто они обречены на гибель. У попавшего в безразменную позицию меньше комбинационных возможностей. Обычно такие позиции возникают при висячих шашках, вскрытии дамочных полей, отсутствии упоров.

На диагр. 200, 201 показаны примеры разменов.

На коротком фланге у черных нет ни одного размена. На противоположном их возможности весьма ограничены. У белых же большой выбор ходов и разменов на обоих флангах. Хотя игра только началась (у сторон по 16 шашек), можно уже теперь предвидеть, что черные обречены.

1. ... 10—14.

КУПЕРМАН

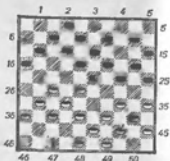


Диаграмма 200

Ход черных

Нельзя размениваться 1. ... 24—30 2. 35:24 19:30 3. 28:19 13:24 из-за 4. 27—21 16:27 5. 31:4 с выигрышем. Если 1. ... 24—30 2. 35:24 20:29, то 3. 27—22 18:27 4. 32:21 23:41 5. 34:5 X. По этой же причине нельзя ходить и 1. ... 24—29. После 1. ... 9—14 следует размен 2. 34—30 25:34 3. 39:30, и у черных нет ни одного удовлетворительного ответа. Ходы 1. ... 11—17 или 1. ... 12—17 парируются угрозой 2. 27—22 с выигрышем.

2. 34—30! 25:34 3. 39:30.

Только так. На длинном фланге белым нет смысла нарушать выгодное положение своих шашек. Если двинуться «золотой» шашкой 2. 48—42, то у черных возникнет размен 2. ... 23—29! 3. 34:23 18:29, который улучшит их позицию.

3. ... 20—25 4. 44—39 25:34 5. 40:20 14:25.

После 5. ... 15:24 6. 49—44 14—20 7. 39—33 20—25 8. 43—39 9—14 9. 44—40 14—20 10. 40—34 черным нечем двигаться.

6. 49—44 9—14 7. 44—40 14—20.
Если 7. ... 15—20, то 8. 39—33
24 9. 43—39X.
8. 40—34 20—24 9. 34—30 25:34
10. 39:30 15—20 11. 43—39 20—25
12. 48—48 25:34 13. 39:30 24—29
14. 45—40. Черные сдались. У них не
стало ни одного удовлетворитель-
ного хода или размена.

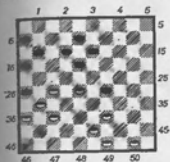


Диаграмма 201

Любопытная позиция! Здесь-то у черных свобода действий. Казалось бы, невозможно лишить их ходов и разменов. Но белые неожиданно нашли возможность резко ограничить игру противника и заставить его делать ходы, ведущие к гибели.

1. 28—22!!

Исключительно красивый позиционный маневр, максимально стесняющий игру противника.

1. ... 12—17.

Нельзя отвечать 1. ... 11—17
2. 22:11 16:7 из-за комбинации
3. 39—34! 29:40 4. 49—44! 40:38
5. 27—21 26:17 6. 37—32 38:27
7. 31:2 X. А после 1. ... 18—23
2. 39—34! 29:40 3. 22—18 13:22
4. 27:29 белым обеспечен проход
в дамки.

2. 27—21!!

Новая неожиданность. Теперь у черных большой выбор боев, но ни один не спасет.

2. ... 17:28.

Если 2. ... 16:27, то 3. 43—38
17:28 4. 31:24 X. Нельзя 2. ... 18:
с 27 из-за 21:3X.

3. 37—32!!

Удар следует за ударом. Красиво завершается весь замысел.

3. ... 16:38 4. 43:3 26:37 5.
3—26 с выигрышем.

Из рассмотренных примеров видно, что следует так располагать шашки, чтобы не ограничивать, а расширить свои возможности разменов. Как обеспечить свою позицию разменами? Для этой цели создают упорные колонны.

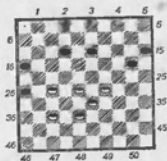


Диаграмма 202

Белым выгодно разменяться 1.
29—24 20:29 2. 33:24. Расчленив этот размен на составные части, мы видим, что передняя (головная) шашка 24 погибла, что взяла совершила соседняя шашка 33.

Третья шашка 38, без которой немалая роль размен, служила упором всей колонны.

При ходе черных они могли бы разменяться посредством 1. ... 20—24 2. 29:20 15:24. Отсюда видно, что бортовая, играя роль упора, одновременно «работает по совместительству» — совершает взятие. А гибнет шашка, находящаяся ближе к середине доски.

Таким образом, для обеспечения своей позиции нужными разменами в середине доски в упорной колонне по диагонали должно быть не менее трех шашек, при размене с бортов — не менее двух.

При помощи упорных колонн можно парализовать действия отдельных шашек противника или даже целых групп. Наличие упорных колонн позволяет резко ограничить мобильность вражеских шашек и заставляет их делать невыгодные ходы.

МАЛЬФРАУ — АДЕЗАТ

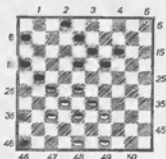


Диаграмма 202

1. 33—29! 8—12.

Грозил ход 2. 28—23.

2. 39—33.

В центре создана новая колонна из шашек 29, 33, 33, лишаящая черных возможности движения на их длинном фланге.

2. ... 2—7.

Ход 2. ... 14—20 делать нельзя. Сразу сработает новая упорная колонна белых: 3. 29—23 18:29 4. 33:15. Черные решили активизировать свои силы на коротком фланге — создать там упорную колонну 6, 11.

3. 48—43 7—11 4. 49—44.

Гегемония белых будет окончательно закреплена, если занять поле 35. Для этой цели стоит даже «беспокоить», «золотую» шашку.

4. ... 21—26 5. 44—40.

Если теперь 5. ... 11—17, то 6. 40—35 17—21 7. 35—30 12—17 8. 29—23 18:29 9. 33:24×.

5. ... 14—20.

Черные решили, что после создания упорной колонны — оживится они получили право на некоторую свободу действий на своем длинном фланге. Действительно, упорная колонна 38, 33, 29 утратила свою боеспособность. После 6. 29—23 18:29 7. 33:15 19—23! 8. 28:17 11:33 ничья черным как-будто обеспечена. Но белые успевают построить вторую упорную колонну и разрушают надежды противника.

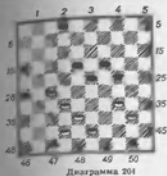
6. 27—21! 16:27 7. 32:21 26:17 8. 29—23.

Теперь, когда обеспечена безопасность короткого фланга, белые уже могут нанести решающий удар:

8. ... 18:29 9. 33:15. Черные сдались.

У черных (диагр. 204) нет ни одной упорной колонны — их шашки безупорные. У белых есть колонна 27, 32, 38. Им обеспечена возможность построения второго упора 33, 38, 42. Используя это преимущество, белые препятствуют восстановлению боеспособности черных.

возможности шашек противника путем создания упоров 29, 23, 18 или 24, 19, 13.



1. 38—33!

Первый упор уже не может быть создан. Шашка 24 блокирована.

1. ... 2—7.

Попытка создать второй упор ходом 1. ... 2—8 парировалась ответом 2. 43—38 и, если 2. ... 8—13, то 3. 27—22 18:27 4. 32:21 16:27 5. 33—29 24:33 6. 38:9 27—32 7. 9—4 32—37 8. 42:31 26:37 9. 4—10...

2. 43—38 7—11 3. 40—35 11—17 4. 27—21.

Раньше упорные колонны белых только угрожали, теперь наступило время действовать.

4. ... 16:27 5. 32:12 18:7 6. 33—29 24:33 7. 38:18. Черные сдались.

Наличие упорных колонн создает также отличные комбинационные возможности. Олимпик, например, игравший важную роль в проведении многих комбинаций, тоже является упорной колонной.

Занятие центра и его окружение. Разбор положения на диагр. 202 по-

казывает, что шашки, находящиеся в середине доски, имеют больше возможностей влиять на позицию, чем бортовые и прилегающие к ним. Они ограничивают продвижение сил противника, создают различные комбинационные угрозы. С помощью центральных шашек легче перебросить силы с одного фланга на другой. Установка шашек на центральных полях является, как правило, выгодным и целесообразным методом развития в шашечной партии. Поэтому центр редко удается занять без борьбы. Битва за центр часто длится с самого начала партии до ее завершения.

Победитель в этой битве чаще всего побеждает и в партии.

Обычно удается успешно решить исход сражения за центр при наличии у противной стороны существенных слабостей. Таковыми могут быть: слабое взаимодействие шашек, связанность, отсталость развития, отсутствие удовлетворительных разменов и другие.

Иногда центр можно захватить с помощью комбинационных угроз, которые вынуждают противника делать невыгодные ходы.

Важно создать сильный центр, состоящий из активных шашек, обладающих свободой маневрирования и возможностью наносить удары по позиции противника.

На длинном фланге (диагр. 205) у белых — группировка из трех слабых шашек 16, 26, 21, на коротком — не участвует в активной игре бортовая шашка 35.

У черных же почти все шашки расположены очень активно в центре. Это позволяет им обрушиться

превосходящими силами в центре на шапки противника, сковать его действия.

ВИМОНТ — БНЗО

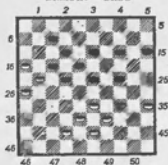


Диаграмма 205
Ход черных

1. ... 23—28! 2. 34—30.

Еще быстрее проигрывали другие ходы. Если 2. 42—37, то 2. ... 28—32 3. 37:28 24—29 с прорывом в дамки. При 2. 34—39 активизируется бортовая 15: 2. ... 14—19 3. 29:20 15:24 4. 42—37 24—29 5. 33:24 19:30 6. 35:24 28—32 7. 37:28 22:42×.

2. ... 14—19 3. 30—25

Опять нельзя 3. 42—37 из-за удара 3. ... 28—32.

3. ... 19—23 4. 42—37.

Наконец-то шапка 42 может пойти, но черные уже успели создать новые угрозы. Если 4. 25—20, то 4. ... 13—19 5. 20:29 23:34 6. 39:30 28:37×.

4. ... 23—29! 5. 25—20 28—32! 6. 37:28 24—30 7. 35:24.

При бое 7. 33:24 22:44 8. 38—32 30:19 9. 43—39 15:24 10. 39:50 белые остаются без шапки.

7. ... 13—19 8. 24:13 18:9 9. 33:24 22:42. Белые сдались.

Если шапки центра не выстро-

ны в ударные колонны, он может превратиться в «висячий» или слабый центр. Такой центр противник может надолго сковать небольшими силами.

ЦНПЕС — ВЕРЭТЭ

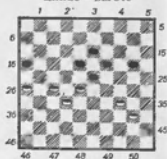


Диаграмма 206

Большинство черных шашек — в центре, но они безупорные и лишены ударной силы, ходов и разменов. У белых большой выбор. Они могут направить игру по выгодному для себя пути.

1. 26—21! 18—22.

Попытка вырваться из смертельных тисков. После 1. ... 20—24 2. 21—17 24—29 3. 34—30× или 1. ... 20—25 2. 21—17, и у черных нет ходов.

2. 27:29 16:38 3. 28—23!

Для достижения победы белые используют ударную силу внезапно образованной колонны из шашек 29, 34, 40.

3. ... 19:28 4. 29—24 20:29 5. 34:43×.

Здесь (диагр. 207) центральные шапки белых не подкреплены. В их тылу (особенно на длинном фланге) пустуют многие поля. Это позволяло черным выиграть.

ЖАДИН — КУПЕРМАН

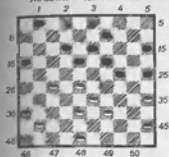


Диаграмма 207

Ход черных

1. ... 18—23! 2. 28—22.

Если защититься 2. 38—32, то от-
крыется поле 33 и можно при помо-
щи жертвы 2. ... 16—21 3. 27:16
22—29 получить выигрышную пози-
цию. Теперь, если играть 4. 32—27
21. 38 5. 41—37, то 5. ... 38—43
6. 39—33 13—18 7. 48:39 19—23
8. 28:30 25:43 с выигрышем. По-
пытка прорваться в дамки с по-
мощью ответных жертв 2. 16—11 29:
27 3. 28—22 27:18 4. 11—7 приво-
дит после 4 ... 19—23 5. 48—43
6. 7—2 23—29×) 5. ... 23—29 6.
15—30 (6. 7—2 15—20 7. 2:30 25:34
8. 39:30 20—25×) 6. ... 25:34!
7. 39:17 1:21 к потере шашки.

2. ... 23—28!

Решетчатость в расположении
центральных шашек противника поз-
воляет черным завершить партию так-
тическим ударом.

3. 22—18 13:31 4. 33:22 1—7!
5. 36:27 12—17 6. 22:2 19—23 7. 2:
30 25:21. Белые сдались.

При излишней концентрации сил
в центре шашки «переднего края»
тормозят ввод в активную игру про-

стых, находящихся сзади. Последние
становятся балластом, играют роль
отсталых. В таких случаях стоит
заняться окружением (охватом) цен-
тра. Окружение центра особенно вы-
годно, если у противника перераз-
витие, т. е. его шашки слишком вы-
рвались вперед и не имеют перспек-
тив для дальнейшего наступления
или разменов для перестройки. В этом
случае сторона, охватывающая центр,
располагает свои силы на флангах
и всячески сдерживает продвижение
передних шашек противника. Если
это удастся осуществить, ходы у про-
тивника иссякают (он «задыхается»)
и материальных потерь ему не избе-
жать.

Распределение сил по флангам.
Нельзя допускать, чтобы большин-
ство шашек сосредоточилось на од-
ном фланге за счет ослабления дру-
гого. Этот серьезный недостаток по-
зиции может привести к прорывам
или другим неприятным действиям
со стороны противника.

Но оценивать силы фланга толь-
ко арифметически было бы неверно.
При общем материальном равенстве
нехватка шашек на одном из флан-
гов компенсировалась бы избытком
сил на другом. Решающее же значе-
ние имеет активность расположения
шашек внутри самого фланга, воз-
можность маневрирования и нацели-
вания их в нужный момент на кри-
тический участок доски.

Хотя силы черных распределены
более или менее равномерно, их длин-
ный фланг все же слаб. Чрезвычай-
ная активность белых шашек на этом
участке позволяет им осуществить
прорыв (диагр. 208).

КЕЛЛЕР

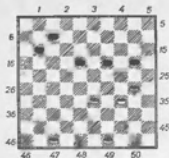


Диаграмма 207

1. 33—29 20—25.

Грозит захват 30—25.

2. 29—24 19—23 3. 24—19!

Жертва обеспечивает прорыв.

3. ... 23:14 4. 30—24. Черные сдались. Дорога в дамки для шашки 24 открыта.

На длинном фланге черных (диагр. 209) три шашки, задача которых — отразить атаку шести шашек противника. Естественно, что на другой половине доски обратная картина: шесть черным шашкам противостоят три белые. Однако белые не связаны защитой своего фланга, т. е.

БАБА СН — ВМ ДЕ НОНГ

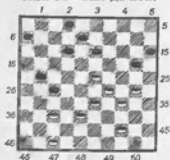


Диаграмма 209

ввиду отсталости в развитии черные не могут организовать атаку.

У белых несколько ударных колонн, которые могут обеспечить успех дальнейшего наступления на слабый участок противника — длинный фланг. Длинный же фланг белых — в безопасности. Его защищает шашка на поле 47, при помощи размена 38—32 можно перебросить еще одну на этот участок. Активность белых шашек настолько велика, что у них есть несколько путей ее реализации. Например, 1. 30—25 13—19 2. 23:14 20:9 3. 25—20 15:24 4. 29:20 с хорошей перспективой прорыва в дамки. Но африканский гроссмейстер избирает наиболее экзотичный путь к выигрышу, связанный с жертвой шашки.

1. 23—18! 13:22.

С помощью жертвы белые убрали последний слабый заслон. Теперь они превосходящими силами обрушиваются на противника.

2. 30—25 20—24.

После 2 ... 8—13 3. 25:14 рожи белых на поле 14 обеспечивает им выигрыш.

3. 29:20 15:24 4. 34—29 24—30.

Контрудар 4. 22—28 33:31 5. 24:42 37:48 не может воспрепятствовать основному замыслу белых.

5. 25:34 12—18 6. 34—30 8—13 7. 30—25, и белым обеспечен беспрепятственный проход в дамки. Черные сдались.

Ослабление одного из флангов не обязательно наказывается прорывом. Противник из этой слабости может извлечь и другие выгоды, например, выиграть шашку.

Шашка 24 защищена недостаточно, ее можно атаковать и выиграть.

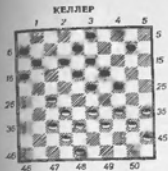


Диаграмма 210

1. 48—43 10—15 2. 34—29 23:34
3. 40:20 15:24 4. 39—34 3—9.

Хорошей защитой было бы занятие центрального поля 4. ... 19—23, но в данной ситуации этот ход невозможен из-за удара Филиппа 5. 27—22! 18:27 6. 32:21 16:27 7. 33—24:33 8. 38:16X.

5. 34—29 24—30 6. 35:24 19:30
7. 29—23 18:29 8. 33:35X.

За равномерным распределением сил необходимо следить все время. Иногда даже кратковременное ослабление одного из флангов может привести к непоправимым последствиям. Иллюстрацией этому является следующая позиция. Силы белых по флангам (диагр. 211) расположены равномерно, но они отстали в развитии. Стремясь активизироваться, белые применили временную жертву шахи.

1. 38—32 27:38 2. 48—43.

Белые на мгновение ослабили свой длинный фланг. Противник немедленно этим воспользовался и нанес молниеносный удар.

2. ... 28—32! 3. 37:17 38—42
4. 47:38 26—31.

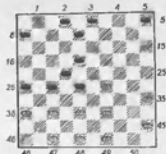


Диаграмма 211

Извлекаются из «укрытий» последние защитительные ресурсы длинного фланга белых.

5. 36:27 18—23 6. 29:18 8—12
7. 18:7 2:31. Дорога в дамки свободна.

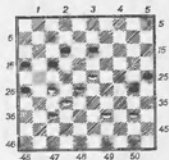


Диаграмма 212

Связка. В позиции на диагр. 212 белые сыграли так:

1. 23—19! 13:24 2. 40—35 17—21
3. 28—22, и, несмотря на лишнюю шахику, черные капитулировали. Был применен прием **с в я з к и**. Он состоит в том, что своими шахами одна из сторон непосредственно сковывает движение группы шахов противника.

Особенно выгодна связка, если удастся сковать количественно превосходящие силы. В этом случае противник вынужден вести борьбу на другом участке доски, располагая меньшим количеством шашек. Естественно, что связки дают позиционное преимущество стороне, которой удалось их применить.

Связки бывают разных видов. Они показаны на диагр. 213—220.

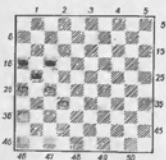


Диаграмма 213

Связка короткого фланга

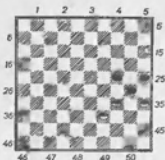


Диаграмма 214

Связка длинного фланга
(первая разновидность)

17, 21. Это — связка короткого фланга. На следующей диаграмме уже связаны шашки 24, 25, 30 противоположного фланга. Аналогичная связка может иметь место на несколько горизонталей выше (диагр. 215) или ниже. Связку на диагр. 216 называют бортовой тройкой. Связку на диагр. 217 называют зажимом длинного фланга.

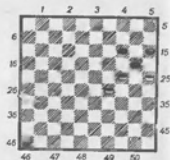


Диаграмма 215

Связка длинного фланга
(вторая разновидность)

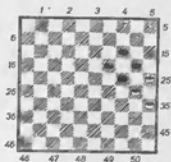


Диаграмма 216

Зажим длинного фланга
(первая разновидность)

На диагр. 213 под связку попали черные шашки короткого фланга 16,

Связку в центре доски называют клещами (диагр. 218—220). Кле-

могут возникнуть и в других случаях. Клеши — важный позиционный фактор. Подвижность теряют не только шашка, зажатая в клещи, но и большая группа шашек вокруг нее. Почти все силы фланга и центра так бы каменели. Зажатая шашка находится под угрозой гибели. От клещей избавиться нелегко. При отсутствии достаточного количества выжидательных ходов стороне, зажатой в клещи, не избежать материальных потерь. Другая же сторона при невыгодном ходе событий легко может ликвидировать клещи и изменить характер игры.

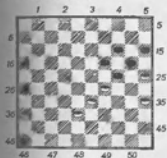


Диаграмма 217

Зеркал диагонального фланга
(итерая разновидность)

Рогатка (диагр. 221) — тоже вид связки. Для нее характерно наличие группы белых шашек 26, 27, 31, 35, напоминающих своим рисунком рога.

Если на поле 26 нет шашки — то это полурогатка (диагр. 222).

Угроза. Угрозы в партии имеют большое значение. Они несут опасности прорыва, выигрыша шашки, проведения комбинации и др. Угрозы ограничивают противника в выборе

ходов и заставляют его делать вынужденные ответы во вред своей позиции. Иногда угрозы следуют подряд, одна за другой. В этом случае необходимо предусмотреть цепь надежных защит. Если, в конце концов, выяснится, что одного звена в этой цепи недостает, — наступает гибель.

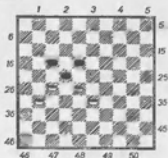


Диаграмма 218

Клещи

(зажата шашка 22)

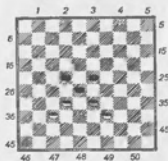


Диаграмма 219

Клещи

(зажата шашка 23)

Угрозы важно разгадать. Тогда их можно отразить. Но бывают неотразимые угрозы.

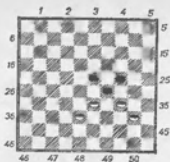


Диаграмма 220

Клещи

(захвата шашка 29)

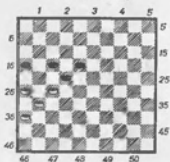


Диаграмма 221

Рогатка

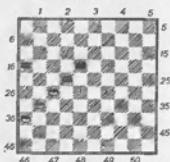


Диаграмма 222

Полурогатка

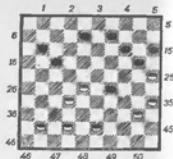


Диаграмма 223

1. 41—37.

Создана угроза выигрыша шашки ходом 28—22.

1. ... 17—21 с 43—39!

Теперь уже грозит нападение на шашку с поля 34. Черным приходится заходить в губительные для них ворота.

2. ... 29—33 3. 32—27!! 21:41

4. 42—37! 41:23 5. 39:10 15:4

6. 25:12 с легким выигрышем.

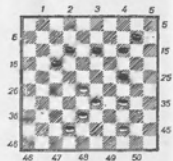


Диаграмма 224

В прошлом примере причиной гибели оказалась черная шашка 29. В этой позиции очень неудачно расположена шашка 24. Из-за нее черным приходится пройти через ряд

испытаний. Используя эту шапку, белые создали серию угроз. Но противник разгадывал их и отражал. Наконец белым удалось создать двойную неотразимую угрозу и сломить сопротивление.

1. 28—23! 13—18.

На 1. ... 10—15 или 1. ... 17—21 грозил 2. 23—19 14:23 3. 33—29 24:33 4. 38:7X. Нельзя 1. ... 13—19 из-за угрозы 2. 44—39 19:28 3. 39:11X. При 1. ... 14—20 2. 23—19 белые теряли шапку.

2. 34—29 24—30.

На закрытие 2. ... 14—20 грозил удар 3. 23—19 24:13 4. 29—23 18:29 5. 33:4X.

3. 44—40! 30—35

Грозил ход 40—35 с выигрышем лополучной шапки. Черные сбежали шапкой 24 и спрятали ее в «тихой гавани» 35. На этом, казалось бы, их испытания кончились, можно спокойно передохнуть. Но первое впечатление обманчиво. Белые заготовили новую угрозу, на этот раз неотразимую.

4. 40—34 14—20.

Закрываясь от угрозы 5. 34—30 34:6 29:9X.

5. 34—30! 35:24 6. 23—19 24:13 7. 29—23 18:29 8. 33:4X.

Двойные угрозы очень опасны. От них трудно или невозможно защититься.

Белые (диагр. 225) неосторожно пошли 1. 34—30?, что дало возможность киевскому мастеру создать сразу две угрозы.

1. ... 18—22!

С одной стороны грозит ход 2. ... 22—28 3. 33:22 21—27 4. 22:31 26:46 с попаданием в дамки, с другой — 2. ... 22—28 3. 33:22 19—24

с выигрышем двух шашек. Обе угрозы сразу отразить невозможно. Ленинградец отдал шапку 2. 29—23 и вскоре капитулировал.

МАНШИН — КОГАН

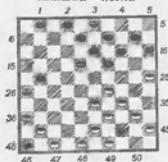


Диаграмма 225

Жертва. Жертва — элемент позиционного или комбинационного, форсированного или нефорсированного маневра. Добровольная отдача или жертва одной (реже нескольких) шаек может преследовать разные локальные цели: стеснение сил противника, связку, отвлечение шаек с какого-либо участка, прорыв для достижения ничьей, нанесение комбинационного удара и др. Кроме того, жертвы можно разбить на две группы:

жертвы ради приобретения позиционных выгод; жертвы для подготовки комбинации.

В этой последовательности они и будут рассмотрены.

Диаграмма 226.

Большинство белых шаек в центре расположены неудачно. К тому же три шаки находятся на невыгодных полях и не могут активно участвовать в борьбе. У черных все шаки расположены в центре доски и выстроены в три активные боевые ко-

лонны. У них есть возможность проинвестировать выгодный размен, ликвидировать упорную колонку белых и сколоть центр противника.

БУШ — ГЕРЕВИК

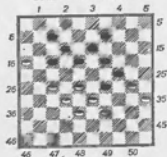


Диаграмма 226

Ход черных

1. ... 18—22 2. 27:18 12:23!

Это продолжение видела и белая. Они считали его неопасным для себя.

3. 30—25.

Теперь грозит 4. 35—30 с выигрышем шашки, но черные в своих расчетах глубже оценили позицию. Они сами отдают шашку!

3. ... 29—34! 4. 39:30 9—14!

Несмотря на лишнюю шашку, позиция белых безнадежна. Их шашки лишены движения. Белые сдались.

Диаграмма 227.

Центр черных слаб. Их шашки безупорные. Защита черных зиждется на единственной ударной колонне 24, 19, 13. Если убрать головную шашку 24, колонна разрушится и позиция станет совсем беспомощной. Для этого стоит даже пожертвовать шашку. Так рассуждал мастер М. Коган и сыграл 1. 35—30 24:35 2. 39—34. Оценка и замысел правильные, но

осуществлять их следовало по-иному. В партии черные немедленно вернули шашку 2. ... 16—21! 3. 27:16 12—17 и после упорной защиты доказали, что проигрыша у них нет.

КОГАН — КУПЕРМАН

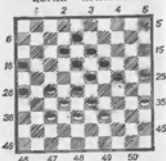


Диаграмма 227

Как указал гроссмейстер Пит Роозенбург, в распоряжении белых была лучшая возможность пожертвовать шашку.

1. 25—20! 24:15 2. 39—34! 15—20.

Нельзя отвечать 1. ... 12—17 из-за 2. 34—29 23:34 3. 27—22×. Не спасает возврат шашки 1. ... 18—21 2. 27:16 15—20 3. 33—29 12—17 4. 28—22 17:28 5. 34—30 23:25 6. 32:3×.

3. 33—29 20—25 4. 27—22 18:27 5. 29:9 и, как показал анализ, возникшее окончание выигрышно для белых.

Шашки черных (диагр. 228) расположены неудачно. Это сумели доказать белые при помощи жертв.

1. 26—21! 17:26 2. 39—33!

У черных нет выжидательного хода. Они тоже вынуждены жертвовать.

2. ... 25—30 3. 34:25 29—34
4. 40:29 23:34 5. 33—29! 34:23
6. 38—33.

АМСТЕР — БЛОМ

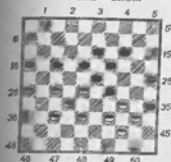


Диаграмма 228

У черных снова лишняя шашка и снова надо с ней расставаться.

6. ... 23—29 7. 33:24 19:30
8. 25:34.

Материальное равенство восстановлено, но ненадолго. Белые добились огромного позиционного преобладания, и это гарантирует им выигрыш шашки.

8. ... 14—20 9. 34—29 20—25
10. 28—23. Черные сдались.

ХААМ

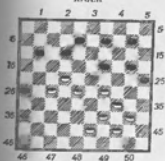


Диаграмма 229

В этой позиции возможен редкий случай успешной жертвы четырех

шашек с целью создания неотразимой угрозы.

1. 29—24! 19:30 2. 27—21! 26:17 3. 28—23 17:19 4. 40—35! с выигрышем, т. к. следующий ход 5. 34—29 неотразим.

ГИЛЯРОВ — СОЛНЫКОВ

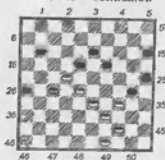


Диаграмма 230

Эта позиция, в которой завязалась интересная борьба с жертвами, встретилась в московском чемпионате. Впечатление таково, что позиция выигрышна для черных. Они грозят напасть 18—23. Попытка защититься от этой угрозы посредством 1. 34—29 тоже приводит к плачевному финалу. Последовала бы жертва 1. ... 30—34! 2. 29:40 18—23 X. Поэтому в партии белые сыграли

1. 33—29.

Но здесь их ждала жертва шашки

1. ... 19—24! 2. 29:20 25:14
3. 34:25 14—19!

Теперь-то уж, кажется, все ресурсы защиты белых иссякли. Ход 18—23 неотразим. Попытка прорваться с помощью встречной жертвы 4. 25—20 15:24 5. 39—34 18—23 6. 34—29 23:21 7. 29:20 опровергается контржертвой 7. ... 19—24! 8. 20:29

21—27 9. 22:31 26:37×. Но мастер Гиллров рассчитал все последствия до конца. Он завершил партию скрытой ничейной комбинацией.

4. 39—34 18—23 5. 27—21!! 26:17.

После 5. ... 23:32 следует захват 6. 21—16.

6. 22—18! 13:33 7. 25—20 15:24

8. 34—29 23:34 9. 44—39 34:43 10. 49:20. Благодаря жертве двух шашек белые обеспечили себе проход в дамки. Партия закончилась ничью.

Теперь рассмотрим вторую группу позиций, в которых жертвы являются предвестниками комбинационных ударов. Обычно они осуществляются в последовательности: жертва — захват — комбинация.

ВЕИС

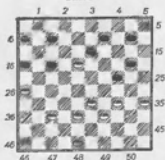


Диаграмма 231

Первый чемпион мира неожиданно пожертвовал две шашки.

1. 26—21! 17:26.

Нельзя бить 1. ... 16:27 из-за нападения 2. 37—32 13:22 3. 32:1×.

2. 18—12 7:18 3. 34—30!! 13—19

4. 37—31 26:37 5. 38—32 37:28

6. 33:15 с выигрышем.

1. 25—20! 15:24 2. 33—28!! 13—19.

Так надо, иначе теряется шашка.

ШРЕДЕР

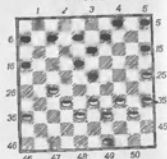


Диаграмма 232

3. 27—22! 18:27 4. 32:21 23:43

5. 49:38 16:27 6. 38—32 27:33

7. 39—33 38:29 8. 34:1×.

Особенно трудно предусмотреть последствия жертвы, когда у противника есть после нее несколько ответов. Такую комбинацию случилось провести в партии гроссмейстеру Б. Шпрингеру.

ШПРИНГЕР

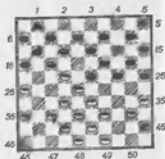


Диаграмма 233

1. 22—18!

Запланировано нарушить упорную колонну черных 24, 19, 13, слезать их позицию беспомощной, а затем создать свою грозную колонну.

1. ... 13:22 2. 39—34!

Белые грозят ходом 34—30, черных есть два ответа, но после каждого их ждет комбинация.

2. ... 12—18.

Если 2. ... 22—27 3. 32:21 23:41 4. 36:47 16:27, то 5. 38—32 27:31 6. 34:5 X.

3. 34—30! 25:34 4. 40:29 23:34 5. 28—23 19:39 6. 38—33 39:26 7. 32:1 X.

Перед тем, как решиться на жертву, нужно очень внимательно продумать все последствия, иначе можно попасться на скрытый вариант и проиграть. Нередко жертва опровергается контржертвой или комбинацией. Вот два примера из практики.

ГУУРЬЕ — ИЗАР

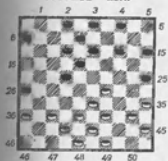


Диаграмма 234

Белым не понравилось положение ладьи 29. Они решили избавиться от нее путем временной жертвы с тем, чтобы на следующем ходу отыграть шашку.

1. 29—24? 25—30 2. 24—20 15:24 3. 40—34.

Но их ждал неприятный сюрприз — комбинация на идею «мостик».

3. ... 22—27! 4. 34:25 26—31! 5. 37:26 27—32 6. 38:27 14—20

7. 25:14 13—19 8. 14:23 18:47, и белые выиграли.

ПОСТ — БУФЕТ

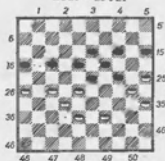


Диаграмма 235

Ход черных

Попытка черных спастись в тяжелой позиции при помощи жертвы и прорыва в дамки.

1. ... 16—21 2. 27:16 18—22 натолкнулась на эффективное опровержение 3. 32—27!! 23:34 4. 27:40, и у белых три лишние шашки.

Любки. На дыгр. 236 позиция белых кажется безнадежной. У них мало шансов, но в их распоряжении неожиданно находится спасительный прием.

ШПРИНГЕР

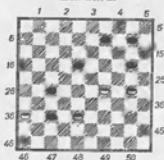


Диаграмма 236

1. 29—23.

Мало того, что у белых не хватает двух шашек, они решили пожертвовать еще столько же.

1. ... 18:29 2. 38—32! 27:38.

Не меняет дела и бой назад.

3. 30—24! — ничья.

Белые зашли в «ворота», построенные из шашек противника, — лубки, повелительно требуя: «Отдай лубые три шашки!» — и противник вынужден это сделать. Нередко применение этого приема ведет к победе.

Вот что случилось в партии мастера С. Давыдова.

ДАВЫДОВ — СТЕПАНОВ

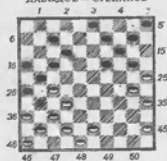


Диаграмма 237

Чтобы зайти в лубки, белые не поскупились отдать три шашки.

1. 30—24 20:29 2. 37—31 26:28 3. 27—22, и черные сдались.

Это примеры захода в лубки при помощи жертв. Но чаще прием возможен в более спокойных позициях. Если противник сам предлагает зайти в лубки, то прежде, чем принять это предложение, следует тщательно взвесить все обстоятельства. Ведь это зна-

чит, что противник предлагает выиграть у него одну или несколько шашек. Не следует забывать, что заход в лубки является нападением. Противник получает возможность сделать несколько ходов подряд и подготовить ответный удар.

ДАРТЕЛЕН

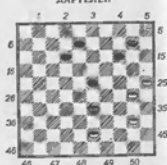


Диаграмма 238

Белые сделали коварный ход 1. 30—24, лубезно предлагая зайти в лубки на 29 и кое-чем пожизниться.

1. ... 23—29?

На ловца и зверь бежит! Противник пожадничал. Теперь следует возмездие.

2. 24—19!! 29:49.

Хочешь — не хочешь, а бить надо большинством.

3. 25—20!!

Новый удар «на большинство». Теперь все шашки белых находятся под боем, и все же они выигрывают.

3. ... 49:13 4. 20:7 8—12 5. 7:18 10—14 6. 18—12 14—19 7. 12—7 19—23 8. 7—1 23—28 9. 1—29 28—32 10. 29—42 ×.

ТРИ СТАДИИ ПАРТИИ

Шашечная партия имеет, естественно, начало, середину и конец. В соответствии с этим принято разделять ее на три стадии: начальную (дебют), серединную (миттельшпиль) и конечную (эндшпиль). Рассмотрим каждую из них.

ДЕБЮТ

Дебют длится примерно первые 10—20 ходов. Обычно название дебюта связано с первым ходом белых. В зависимости от ответа черных партия идет по пути той или иной системы. Дальнейшие ходы определяют тот или иной вариант.

Решающее позиционное преимущество в этой стадии получить труднее: силы сторон лишь начинают приходить в соприкосновение. Комбинации встречаются не так часто, как в середине партии, — шашки стоят плотно и дамочные поля еще закрыты. Поэтому в дебюте редко решается судьба партии.

Задачи дебюта скромнее: получить расположить свои силы перед будущими боями в миттельшпиле. Еще лучше, если удастся выйти из

дебюта с некоторым позиционным преимуществом.

Теории дебюта посвящено немало книг и статей. Вряд ли целесообразно изучать множество дебютных схем, вариантов, систем. Важно понять идею дебюта и уметь грамотно его разыграть. Поэтому нет смысла приводить подробные анализы. Мы ограничимся изложением наиболее интересных и популярных в настоящее время дебютов, знание которых необходимо в игре.

Ходом 1. 33—28 начинается голландский дебют, 1. 32—28 — дебют Рафаэля, 1. 31—27 — польский дебют, 1. 33—29 — дебют Роозенбурга.

Голландский дебют
(1. 33—28)

До 1953 года этот ход применялся чаще других. В настоящее время даже в Голландии, где есть немало сторонников такого дебютного развития, он применяется значительно реже. В нашей стране ход 1. 33—28 мало популярен.

1. Симметричная система 1... 18—23

Вариант Де Гааза. 1. 33—28 18—23 2. 31—27 20—24.

При 2. ... 12—18 у белых появилась бы возможность с помощью размена 3. 27—22 быстро ввести в игру силы длинного фланга.

3. 34—30 17—21 4. 39—33 12—18 5. 37—31 7—12 6. 31—26 14—20 7. 26:17 11:31 8. 36:27 20—25 9. 44—39 25:34 10. 40:20 15:24.

Возникла классическая позиция. Ближайшая задача сторон — быстро ввести в игру шашки длинного, а затем короткого флангов, построить их в боеспособные ударные колонны.

Вариант Гогланда. 1. 33—28 18—23 2. 39—33 12—18 3. 44—39 7—12 4. 31—27 20—24 5. 37—31 14—20 6. 41—37 10—14 7. 34—29 23:34 8. 40:29.

При помощи этого размена белые нарушают симметрию позиций и стремятся использовать право первого хода для контроля над центром. Этот вариант был впервые применен чемпионом мира Германом Гогландом в 1913 г.

8. ... 17—22 9. 28:17 12:21.

Если бить 9. ... 11:22, то может последовать выгодный размен 10. 29—23! со значительно лучшей игрой, так как черная шашка на 29 расположена неудачно.

10. 27—22 18:27 11. 31:22.

Белые своего достигли. Они разменили две активные шашки противника и расчистили место для вторжения в центр. Это, однако, не значит, что они добились преимущества. Шашка 22 может стать объектом

атаки или связки со стороны черных.

Вариант Молимара. 1. 33—28 18—23 2. 39—33 12—18 3. 44—39 7—12 4. 50—44 1—7 5. 31—27 17—21 6. 37—31 23—29 7. 33:24 20:29 8. 34:23 18:29.

Такой порядок ходов был впервые применен Альфредом Молимаром (Франция) в матче против первого чемпиона мира Исидора Бейса. Вот почему иногда этот вариант называют «атакой Молимара».

Черные, в ранней стадии, смело вторглись своей шашкой на территорию противника, и это определяет характер дальнейшей игры. Выиграть эту шашку белые не могут. Обычно они, пользуясь тем, что противник для ее защиты вынужден играть по флангам, подтягивают к центру силы и захватывают его. К этому времени шашка 29 уже разменивается.

Стратегия черных — окружение с флангов центральных шашек противника и стремление использовать перерывные его сил.

Вариант Дюмона. 1. 33—28 18—23 2. 39—33 12—18 3. 44—39 7—12 4. 31—27 20—24 5. 34—30 17—21 6. 37—31 14—20 7. 30—25 21—26 8. 25:14 9:20 9. 39—34 26:37 10. 42:31 12—17.

Этот вариант предложил парижский мастер А. Дюмон. В настоящее время популярен ход 10. ... 4—9.

11. 49—44.

Возможно также 11. 34—30 17—21 12. 30—25, и черным нельзя отвечать симметрично 1. ... 21—26 из-за 13. 25:14 26:37 14. 27—22! 18:27 15. 32:21 23:32 (если 15. ... 16:27, то 16. 41:21 23:32 17. 14:23×)

14:23 16:27 17. 23—19 с выиг-
рышем.

11. ... 17—21 12. 44—39.

Нельзя атаковать шашку 17—12.
26?, из-за 12. ... 20—25 13. 26:
17 11:31 14. 36:27 16—21! 15. 27:
16 18—22 16. 28:17 24—30 17. 35:24
19:37 18. 41:32, и слабая изолиро-
ванная шашка белых неминуемо
гибнет.

12. ... 21—26 13. 41—37.

После размена 13. 47—42 26:37
14. 42:31 у белых несколько худшая
игра.

13. ... 1—7 14. 47—42 7—12.

Игра примерно равна. Задача бе-
лых — ликвидировать зажим длинно-
го фланга и захватить центр. У чер-
ных — выбор. Они могут придержи-
ваться выжидательной стратегии, вы-
жидать белых вторгнуться на 22 и за-
тем использовать эту слабость или
вступить в борьбу за центр и пере-
вести игру в русло классических по-
зиций.

Симметричный вариант. 1. 33—28
18—23 2. 31—27 20—24 3. 34—30 17—
21 4. 39—33 12—18 5. 44—39 7—12
6. 30—25 21—26 7. 40—34 11—17
8. 34—30 17—21 9. 50—44 1—7 10.
44—40 7—11 с острой и интересной
позицией.

Перед обеими сторонами стоит не-
легкая проблема ввода в игру шашек
главного фланга. Большой вклад в
исследование этого варианта внесли
московские мастера Борис Шияткин и
Владимир Агафонов.

Вариант Фабра. 1. 33—28 18—23
2. 35—30 20—25 3. 39—33 12—18.

Белые грозили размениться 4.
34—29.

4. 40—35 7—12 5. 34—29 25:34.

При другом бое у черных оста-
лась бы на борту шашка.

6. 29:40 15—20 7. 44—39 26—24.

Цель дебютного маневра белых,
предложенного чемпионом мира
1926 г. Мариусом Фабром, — отсту-
пить назад и выгадать два темпа, что
выгодно в классических позициях.
Дальнейшая задача белых — сохрани-
ть классическую игру и резерв тем-
пов, поскорее активизировать шашки
своего длинного фланга. Но у черных
есть компенсация — удалось развить
отсталую шашку 15.

2. Система с 1. ... 18—22

1. 33—28 18—22 2. 38—33!

После естественного хода 2. 39—
33? следует известная дебютная ком-
бинация 2. ... 22—27 3. 32:21 16:27
4. 31:22 19—23 5. 28:19 17:30, и бе-
лые теряют две шашки.

2. ... 12—18 3. 42—38 7—12
4. 47—42 1—7 5. 34—29.

На 5. 32—27 неприятна операция
в центре — 5. ... 19—23 6. 28:19 14:
23, и белым, чтобы получить свобо-
ду действий на своем длинном флан-
ге, приходится разменять шашку 23.
7. 34—29 23:34 8. 40:29 и уже за-
тем — 37—32, 31—26. Но позиция бе-
лой шашки 29 позволяет противнику
угрожать построением выгодной по-
лурогатки. Уход шашки на борт
5. 31—26 нежелателен.

5. ... 19—23 6. 28:19 14:34
7. 40:29 10—14.

Расположение шашек на 29 и 22
определяет специфический рисунок
конечной позиции варианта с обоюд-
ными перспективами построения ро-
гатки.

3. Система с 1. ... 17—21

1. 33—28 17—21 2. 31—26.

Белые препятствуют намерению противника занять бортовое поле 26.

2. ... 20—24.

Черные пользуются возможностью ввести в игру отсталую шашку 15.

3. 26:17 11:33 4. 38:20 15:24 5. 32—28.

Если белые не займут центральное поле 28, то это сделают черные шашкой 19, чем упростят себе развитие сил длинного фланга.

5. ... 6—11 6. 37—32 11—17 7. 41—37 17—21 8. 43—38 18—23 9. 36—31 12—18 10. 31—27.

Сложная классическая позиция. Игра белых предпочтительнее. У черных бездействующая шашка в тылу длинного фланга.

Дебют Рафаэля (1. 32—28)

Это начало иногда называют «Современной центральной партией». Известный марсельский шахист Рафаэль начинал так все свои партии. Но в те времена у него было мало приверженцев. В первенстве мира 1923 года всего лишь 7% партий начинались ходом 1. 32—28. Ныне дебют Рафаэля встречается примерно в 70% партий.

1. 32—28.

Белые сразу приступают к решению основной дебютной проблемы — развитию шашек длинного фланга. Это — основная идея начала. Самыми популярными ответами черных, определяющими систему игры, в настоящее время считаются: разменная си-

стема 1. ... 19—23, система с 1. ... 18—23, система Пита Роозенбурга 1. ... 16—21, система Дюмона 1. ... 20—24.

Рассмотрим их в этой последовательности.

Разменная система (1. ... 19—23). 1. 32—28 19—23 2. 28:19 14:23.

Черные в свою очередь стремятся поскорее развить шашки длинного фланга.

3. 37—32.

Можно также сразу разменяться 3. 33—28 23:32 4. 37:28, затем ходить 5. 41—37, 6. 37—32, 7. 46—41 и т. д.

3. ... 10—14, 4. 34—30.

Белые пользуются тем, что противник не может атаковать 4. ... 20—25 из-за ответа 5. 33—28, и переводят свою шашку на 25.

4. ... 14—19 5. 30—25 17—21 6. 25:14 19:10 7. 41—37 10—14 8. 31—27 5—10 9. 40—34, и постепенно возникает классическая позиция.

Система с 1. ... 18—23 1. 32—28 18—23 2. 33—28.

Основную идею первого хода — скорейшую активизацию шашек длинного фланга — лучше всего осуществлять этим разменом. Закрывать 2. 37—32 нельзя из-за 2. ... 23—29 и затем 17—22 с выигрышем двух шашек. После 2. 38—32 теряет смысл первый ход, т. к. шашки длинного фланга загромадываются, надолго теряют активность.

2. ... 23:32 3. 37:28 19—24.

На третьем ходу возможны и другие разветвления. Если играть 3. ... 20—25, то возникает вариант Восс. Дальше может быть 4. 41—37

18 5. 37—32 7—12 6. 46—41 17—41—37 21—26 8. 39—33 или 8. 24 и т. д.

Неплохо играть и 3. ... 17—22 38:17 11:22 5. 41—37 6—11 с игровым развитием. Длительное время популярностью пользовался 3. ... 16—21 с двумя ловушками (см. стр. 95, партии № 8 и № 9).

4. 39—33.

Старинный ход. Сейчас модно играть 4. 38—33, накапливая силы для последующей атаки длинного фланга противника.

4. ... 14—19.

Естественно, нельзя играть 4. 12—18? из-за 5. 35—30 24:35 6. 25—24 20:29 7. 34:21 ×.

5. 44—39 20—25.

Опять нельзя 5. ... 12—18 ввиду 6 29—23×.

8. 29:20 25:14 7. 41—37 19—23 8. 28:19 14:23 9. 37—32 10—14 10. 46—41 5—10 11. 41—37 14—19 со своей игрой в открытой позиции.

Система Пита Роозенбурга (1. ... 16—21). 1. 32—28 16—21. Обычно черные так отвечают, когда стремятся выиграть. Эта система ведет к острой и запутанной борьбе с головокружительными осложнениями.

2. 31—26.

Если есть возможность надежно атаковать короткий фланг противника, можно ею воспользоваться.

2. ... 18—22 3. 37—32 11—16 4. 41—37 7—11 5. 37—31 21—27 6. 32:21 16:27 7. 46—41 1—7 с острой игрой.

Черная шашка на поле 27 называется колом. Для ее безопасности

надо иметь в тылу достаточно большое количество защит на случай, если противник вздумает атаковать ее с поля 32.

Система Дюмона (1. ... 20—24). 1. 32—28 20—24.

Черные с первого же хода изыскивают желание перейти к классической игре. В системе отразились вкусы ее автора — французского мастера Дюмона.

2. 34—30

Можно также и 2. 37—32 14—20 3. 41—37 18—23 4. 34—29 23:34 5. 40:29 20—25 6. 29:20 25:14 7. 45—40 12—18 и т. д.

2. ... 14—20

Если играть 2. ... 18—23, то 3. 30—25 23:32 4. 37:28 12—18 5. 41—37 с лучшими перспективами у белых. Шашки их длинного фланга легко ввести в игру, активизировать. А черным решить эту проблему куда труднее.

3. 30—25 10—14 4. 37—32 18—23 5. 42—37!

Этот ход впервые рекомендован Гестэмом в его книге «Как я стал чемпионом мира». Его идея заключается в перспективе атаки с поля 26, если черные пойдут на 21.

5. ... 17—21.

Лучший вариант. Если 5. ... 12—18, то 6. 39—34 и затем 7. 34—29. Удар «бомба» со стороны черных (6. ... 24—30) может привести их к потере шашки.

6. 31—26 4—10 7. 26:17 12:21 8. 36—31 21—26 9. 31—27 7—12 и т. д.

Черным следует поскорее ликвидировать зажим и сохранять классическую позицию. Белым, в конце кон-

нов, придется позволить противнику активизировать его длинный фланг ходом 24—29 или 24—30.

Польский дебют (1.31—27)

1. 31—27 17—21.

После 1. ... 18—23 2. 33—28 игра может перейти к голландскому дебюту. На 1. ... 17—22 применяется перестройка 2 37—31 11—17 3. 31—26 22:31 4. 26:37 с открытой позицией. При 1. ... 19—23 2. 37—31 17—21 3. 31—26 возможен гамбит 3. ... 23—28, 4. 33:22 (если 4. 32:23 21:32, то 5. 38:27 18:38 с лучшей игрой). 4. ... 12—17, и черные отыгрывают шашку с равной позицией.

2. 37—31 21—26 3. 41—37.

Играют и 3 32—28 26:37 4. 41:32 11—17 5. 46—41 17—21 6. 41—37 21—26 7. 37—31 26:37 8. 32:41 и т. д.

3. ... 19—23.

После 3. ... 11—17 следует размен 4. 27—21 с ликвидацией зажима.

4. 33—28 14—19 5. 39—33 10—14 6. 34—30 20—24 7. 30—25 11—17.

Размены и упрощения при помощи удара «бомба» возможны в случае 7. ... 12—17 8. 25—20 14:25 9. 27—21 16:27 10. 32:12 23:41 11. 12:14 и т. д. с лучшей игрой у белых.

8. 27—22 18:27 9. 31:11 6:17 10. 36—31 со сложной классической позицией более приятной для белых, т. к. им легче ввести в битву отстающую шашку 46.

Дебют Пига Роозенбурга (1.31—27)

1. 33—29 19—23.

Система Келлера с симметричной и очень острой игрой возникает после 1. ... 17—22 2. 39—33 11—17 3. 44—39 6—11 4. 50—44 и т. д.

Иногда отвечают иначе, например, 1. ... 17—21 2. 39—33 21—26 3. 44—39 11—17 4. 50—44 7—11 5. 32—28 с равными возможностями. 2. 35—30.

Белые в этом дебюте стремятся в первую очередь ввести в игру шашки своего короткого фланга. Характерно, что с первых же ходов они проявляют агрессивные намерения — пытаются овладеть полем 24 (поставить кола).

2. ... 20—25.

Мастер Швидкий ввел в моду ход 2. ... 14—19 3. 30—25 17—22 4. 25:14 9:20, придавая игре флаговый характер. В матче за первенство мира против канадского гроссмейстера М. Делорье автор книги применил ход 2. ... 13—19 3. 40—35 20—24 4. 29:20 15:24 с давлением в центре.

3. 40—35 14—19 4. 44—40 10—14 5. 50—44 23—28 6. 32:23 19:28.

Этот ход применил Б. Шпрингер в матче против Роозенбурга. Черные прыгают в лагерь противника, не давая ему возможности занять поле 24 с разменом.

7. 38—33 16—21 8. 33:22 17:28 с очень острой игрой.

На этом завершается краткое ознакомление с популярными дебютами.

Теперь рассмотрим ряд дебютных комбинаций, которые могут встретиться в партиях. В конце главы приведем дебютные ловушки. Для лучшего усвоения комбинации и ловушки сфигурованы по ударам.

Удар новичка

Партия № 1. 1. 33—29 18—22 2. 39—33?

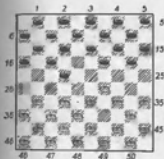


Диаграмма 239

Ход черных

Уже на втором ходу можно сделать непоправимую ошибку.

2. ... 22—27!

Черные догадались, что если им удастся завлечь шапку на 22, станет возможным удар 17 : 30.

3. 32 : 21 16 : 27 4. 31 : 22 17 : 30 5. 35 : 24 19 : 30X.

Партия № 2. 1. 33—28 18—22 2. 39—33

Здесь аналогичный удар маскирует белая шапка 28.

3. ... 22—27 3. 32 : 21.

Бой 3. 31 : 22 ускорил бы развязку.

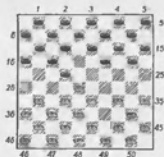


Диаграмма 240

Ход черных

3. ... 16 : 27 4. 31 : 22 19—23 5. 28 : 19 17 : 30 6. 35 : 24 20 : 29X.

На эту же тему весьма поучительна партия Сретенский — Шавель из финала третьего первенства страны.

Партия № 3. 1. 33—28 18—23 2. 31—27 17—21 3. 39—33 21—26 4. 44—39 11—17 5. 37—31? 26 : 37 6. 42 : 31.

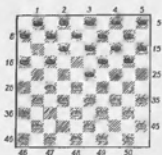


Диаграмма 241

Ход черных

Теперь на ослабленный левый фланг белых обрушивается комбинационный удар того же типа.

6. ... 23—29! 7. 34 : 23.

Не облегчает положения и 7. 33 : 24. Черные в этом случае выигрывают две шашки 7. ... 20 : 29 8. 34 : 23 17—22 X.

7. ... 17—22 8. 27 : 18 13 : 22 9. 28 : 17 19 : 26 10. 41—37 12 : 21. Белые сдались.

Аналогичную идею можно оформить и сложнее в связи с правилом боя большинства.

Партия № 4. 1. 33—28 18—23 2. 31—27 20—24 3. 37—31? 23—29

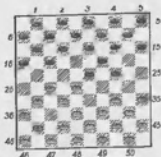


Диаграмма 242
Ход черных

4. 34 : 23 17—22 5. 27 : 18.

Катастрофа, следующая на 5. 28 : 17, видна без пояснений.

5. ... 13 : 33 6. 38 : 20 — приходится брать большинство.

6. ... 19 : 26 X.

Партия № 5. 1. 33—28 18—23 2. 34—30 20—24 3. 40—34 14—20 4. 30—25 24—29?

Неосторожное нападение — печальные последствия.

5. 25 : 14 29 : 40.

Черные могли побить 6. ... 9 : 20, но 7. 32—27! вынуждает 7. ... 23 : 21 8. 34 : 25, и у белых лишняя шашка.

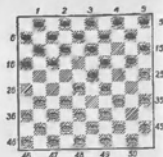


Диаграмма 243

6. 45 : 34 9 : 20 7. 28—22 17 : 28 8. 34—29 23 : 34 9. 32 : 25 X.

Партия № 6. 1. 34—30 19—23 2. 40—34 14—19 3. 44—40 17—22 4. 33—29 22—26?

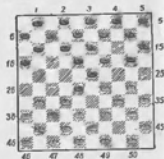


Диаграмма 244

Неудачный момент выбрали черные для перехода границы. Теперь у белых простая задача — избавиться от своих же шашек 29 и 30. Если это им удастся, то станет возможным ход 34—29 и затем удар 32 : 25.

5. 29—24! 20 : 29 6. 30—24 29 : 20. Дальнейшее ясно.

7. 34—29 23 : 34 8. 32 : 25 X.

Партия № 7. 1. 31—27 20—24 2. 37—31 15—20 3. 32—26?

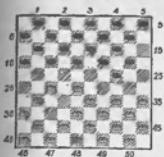


Диаграмма 243

Ход черны

Теперь следует сначала тихий ход, вынуждающий ответ противника, затем знакомый удар.

3. ... 18—231 4. 38—32.

Не избежать белым материаль-
ных потерь и при других продолже-
ниях. Если, например, 4. 27—22 23 :
5. 38:27 17:28 6. 33:22, то
... 24—29 7. 34:23 19:17 с лиш-
ней шапкой. Не приносят спасения
... 4. 28—22 17:28 5. 33:22 из-за
... 23—29 6. 34:23 19:17X.

4. ... 23—29! 5. 34:23 17—22
6. 27:18 13:22 7. 28:17 19:26 ×

Партия № 8. 1. 32—28 18—23
2. 33—29 23:32 3. 37:28 12—182

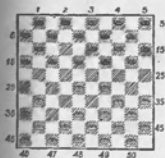


Диаграмма 244

4. 28—23 19:28 5. 29—24 20:29

6. $34:21$ 16:27 7. $31:33$ ×.

Партия № 9. 1. 32—28 18—23

2. 33—29 23 : 32 3. 37 : 28

Так играл Куер с Боннаром еще в 1928 г. В настоящее время этот дебют очень популярен и ответственных соревнованиях.

3. ... 16-21.

Чаще играют черными 3. ... 19—24 или 3. ... 17—22 4. 28:17 11:22.

4. 39—332

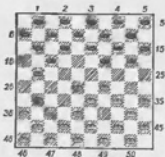


Диаграмма 247

Ход четвёртой

Ведет к потере двух шашек. Луч-
ше было занимать поле 33 шашкой
38 или размениться 4. 28—23 и 5.
29—24

4. ... 21-271 5. 31:22 19-23
6. 28:19.

Если 6. 29:18, то 6. ... 12:32
7. 38:27 17:30 8. 35:24 20:29 ×

6. ... 17:30 7. 35:24 14:34
8. 40:29 10—14 ×

Партыя № 10. 1. 33—28 16—21
2. 31—26 11—16 3. 39—33 7—11
4. 36—31?

Дает возможность противнику выиграть шашку, создав две угрозы одновременно.

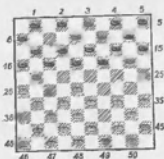


Диаграмма 268

Ход черных

4. ... 18—22! 5. 31—27.

Приходится расставаться с шашкой в надежде отыграть ее через два хода.

Черные грозят ходом 21—27, а при защите от этой угрозы посредством 5. 41—36 решало 5. ... 22—27 6. 31 : 22 19—23 7. 28 : 19 17 : 30X.

5. ... 22 : 31 6. 41—36 21—27 7. 32 : 21 16 : 27 8. 37—32.

Белые надеялись, что теперь количество шашек у сторон уравнивается. Взятие 9. 26 : 37 как-будто неизбежно, но противник оказался дальновиднее. В своих расчетах он и это предусмотрел.

8. ... 31—37! 9. 42 : 22.

Приходится брать большинство.

9. ... 19—23 10. 28 : 19 17 : 30 11. 35 : 24 20 : 29 X.

Партия № 11. 1. 31—27 20—24 2. 34—29 14—20 3. 37—31 17—21 4. 31—26?

Ход этот напрашивается, но так как это не просто ход, а нападение на вражескую шашку, то следовало тщательно взвесить все последствия. Теперь черные под огнем противника

успевают перегруппироваться и затем выиграть шашку.

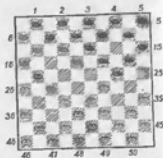


Диаграмма 249

Ход черных

4. ... 24—30! 5. 26 : 17.

Порядок боев значения не имеет. Во всех случаях белые терпят шашку.

5. ... 11 : 31 6. 35 : 24.

На 6. 36 : 27 следует 6. ... 30—34 7. 39 : 30 18 : 22 8. 27 : 18 12 : 25X.

6. ... 19 : 30 7. 36 : 27 30—34 8. 39 : 30 18—22 9. 27 : 18 12 : 25 X.

Партия № 12. 1. 34—29 19—23 2. 40—34 14—19 3. 45—40 10—14 4. 50—45 5—10 5. 31—27.

Длительное время считалось, что этот ход может привести белых к проигрышу из-за ответа 5. ... 19—24 со связкой (клетками), очень опасной в данном случае. Но усиления советских теоретиков это мнение было опровергнуто.

5. ... 19—24 6. 37—31 17—21.

Нельзя пытаться удерживать связку при помощи 6. ... 14—19, так как со стороны белых возможна комбинация 7. 32—28! 23 : 21 8. 35—30 24 : 35 9. 29—24 20 : 29 10. 34 : 5, и белые в дамках. Лучшее всего чер

было бы сыграть 6. ... 13—19
37 17—21 8. 31—26 и т. д.
31—26. После 7. 41—37
7. 42—37) черные отвечают
21—26 и возникает любопытная
позиция, в которой белым при всех
шансах надо сдаваться.
Действительно, после их хода 8. 47—
41 (или 8. 46—41) следует 8. ... 13—
19 и материальных потерь не избе-
жит. Белым так же плохо играть
7. 41—26 ввиду ответа 7. ... 13—19
и 26:17 11:31 9. 36:27 12—17 и
причем у них есть шансы на спасе-
ние.
7. ... 18:27 8. 31:22! 12—17?

Партия № 13. 1. 33—28 18—23
2. 31—27 20—24 3. 36—31 17—21
4. 41—36 12—18 5. 27—22 18:27
6. 31:22 15—20?

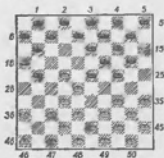


Диаграмма 231

Лучше было увести шашку 21 на поле 26. Теперь же в результате комбинационного удара черные остаются без шашки.

7. 22—17! 11:33 8. 38:18 13:22
9. 34—29 24:33 10. 39:26X.

Партия № 14. 1. 34—29 16—21.

Так играют черными при желании получить сложную игру, но со связкой. Впервые этот ход ввел в практику серьезных соревнований неоднократный чемпион мира Пит Роозенбург (Голландия).

2. 31—27.

Дебют этот рассчитан на ответное желание белых играть на выигреш посредством связки короткого фланга черных 2—31—26 и т. д. После хода в тексте игра приобретает открытый характер.

2. ... 21—26 3. 27—21 17—22
4. 21—16 11—17 5. 39—34 19—24
6. 34—30 14—19 7. 32—28?

Белые, вероятно, заметили, что противник грозил выиграть шашку

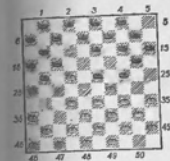


Диаграмма 230

Плохо сыграно. Черным лучше приспособиться с потерей инициативы и разменять шашку 22 путем 13—18 9. 22:13 9:18 и т. д.

К проигрышу вел и ход 8. 12—18? из-за 9. 41—37 18:27 10. 36:18 13:22 11. 33—29 24:33 12. 19:26X.

9. 29:18 17:37 10. 41:32 13:22 11. 33—29 24:33 12. 39:26, и вскоре белые сдались. Так протекала партия Куперман — Дукель из Олимпийского турнира 1960 г.

7. 34

путем 7. ... 17—21 8. 16:27 22:31 9. 36:27 18—22 10. 27:18 12:25 и решили этому воспрепятствовать, но неудачно.

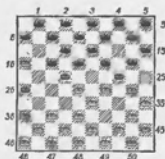


Диаграмма 252
Ход черных

7. ... 17—21 8. 28:17.

Можно было брать и по-другому: 8. 16:27 22:31 9. 36:27, но и здесь после 9. ... 18—23 10. 29:18 12:21 у белых недостаток шашки.

8. ... 18—22!

Скрытый и красивый ход.

9. 16:18 12:25.

У черных выигрыш, т. к. белая шашка 17 неминуемо гибнет.

Партия № 15. 1. 34—30 20—25 2. 39—34.

Здесь уже белые добровольно связывают свой короткий фланг. Любители спокойной игры предпочитают 2. 30—24 19:30 3. 35:24 18—23 4. 40—34 14—19 или 4. ... 14—20. В последнем случае возможен вариант, который завершается красивой комбинацией: 4. ... 14—20 5. 44—40 20:29 6. 33:24 10—14 7. 50—44 14—20 8. 39—33? 20:29 9. 33:24 23—28! 10. 32:23 12—18 11. 23:21 16:27

12. 31:22 13—18 13. 22:13 8:50 с разгромом.

2. ... 15—20 3. 32—28 18—23 4. 37—32 17—21 5. 31—27.

Нельзя нападать 5. 33—29? из-за захода 5. ... 21—26 6. 29:18 13:33 7. 38:29 26:28 8. 29—24 20:29 9. 34:32 25:34 10. 40:29, у черных одной шашкой больше.

5. ... 10—15 6. 44—39 5—10 7. 50—44 12—18 8. 33—29 21—26?

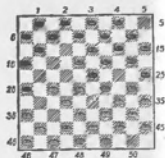


Диаграмма 253

Ведет к поражению. Лучше было меняться 8. ... 20—24 9. 29:20, сохраняя связку шашек короткого фланга белых.

9. 27—21!!

Красивый прием, открытый известным шашкистом Сонье в 1926 году. Иногда этот удар называют «канадским», т. к. он часто осуществлялся на канадской 144-клеточной доске.

9. ... 26:17.

При взятии 9. ... 16:27 10. 32:21 26:17 (10. ... 23:32 11. 38:27 26:17 12. 29—24×) белые отвечают 11. 29—24! 20:29 12. 36—31 23:32 13. 34:21 с выигрышем.

10. 30—24 19:30 11. 28:19.

Характерная особенность канадского удара. Черные выжужжены убивающую белую шашку с позиции 29.

11. ... 13:33 12. 35:24! 20:29
13. 34:21 16:27 14. 32:21 11—16
15. 39:28 16:27.

Силы сторон числом пока равны, такое соотношение сохранится недолго. Оторвавшуюся от основных шашку 27 спасти от гибели невозможно. Основной вариант примераков: 16. 41—37 8—12 17. 37—31 13 18. 31:22 12—18 19. 42—37 18:27 20. 37—32 6—11 21. 32:21 11—16 22. 46—41 16:27 23. 41—37 и, если 23... 7—11, то 24. 37—31, а на 23... 7—12 24. 37—32 с выигрышем шашки.

Партия № 16. 1. 34—29 20—25 2. 40—34 14—20 3. 44—40 19—24 4. 50—44 10—14 5. 32—28 17—22 6. 28:17 11:22 7. 37—32 7—11 8. 41—17 2—7.

Ни ходом раньше, ни теперь нельзя играть 8... 12—17? ввиду ответа 9. 5—30 24:35 10. 29—24 20:29 11. 21 16:27 12. 32:21×.

9. 46—41 11—17 10. 32—27 17—21?

После этого белые получают возможность вырваться из тисков связки и нанести решающий удар по силам противника.

11. 29—23! 18:29

Бой шашкой 21 также ведет к материальным потерям. После 11... 21:32 12. 37:17 12:21 (12... 18:29 приводит к положению, случившемуся в партии) 13. 23:12 8:17 14. 34—30 25:34 15. 39:10 5:14 черные остаются без шашки

12. 34:23 21:32 13. 37:17! 12:21 14. 23—18! 13:22 15. 33—29 24:33 16. 39:26, и черные в партии Венера — Ван Дам сдались.

Партия № 17. 1. 32—28 17—21 2. 37—32 21—26.

После 2... 19—24 белые не могут нападать 3. 34—30! из-за потери шашки: 3... 21—26 4. 30:19 14:23! 5. 28:19 26:28 6. 33:22 13:24×.

3. 42—37.

Более популярны в настоящее время продолжения 3. 41—37 или 3. 32—27 26:37 4. 41:32. Ход в партии закрывает шашку 46, которую желательно поскорее ввести в активную игру.

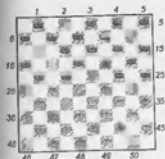


Диаграмма 254

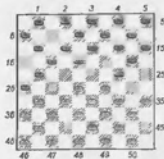


Диаграмма 255

3. ... 11—17 4. 34—29 7—11 5.
40—34 19—24 6. 45—40 16—21?

Диаграмма 255.

Неосторожный ход позволяет белым создать неотразимую угрозу выиграть шахи.

7. 28—23! 20—25.

Грозило 8. 23—19 14:23 9. 32—27 21:32 10. 37:30×. Попытка избавиться от этой угрозы посредством 7. ... 13—19 опровергается встречным нападением 8. 31—27 19:28 9. 27:7 2:11 10. 33. 2×.

8. 29:20 18:29.

Плохо и 8 ... 15:24 из-за 9. 31—27 18:29 10. 27:18 13:22 11. 34:23×.

9. 34:23 15:24 10. 23—19 14:23 11. 32—28! 23:32 12. 38:18 13:22, и черным вскоре придется сложить оружие. Рассмотренную комбинацию впервые провел Цольтишлот.

Партия № 18. 1. 34—30 20—25 2. 40—34 15—20 3. 33—28 17—21 4. 39—33?

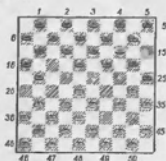


Диаграмма 255

Ход черных

Прогрывает. Черные теперь занимают важное стратегическое поле 27 и создают угрозу, от которой защиты нет.

4. ... 21—27! 5. 32:21 16:27 6. 31:22 18:27 7. 37—32.

Нужно же как-то защититься от нависшего удара 7. ... 27—32 8. 38:27 19—24 9. 30:19 14:21×. В случае 7. 37—31 черным не следует соблазняться вариантом 7. ... 12—17 8. 31:22 19—24 9. 30:19 14:32 10. 38:27 17:30 11. 35:15, так как он ведет только к материальному равенству. Лучше хладнокровно ответить 7. ... 12—18 8. 31:22 18:27, приводя к вариантам, разбираемым ниже.

7. ... 11—16 8. 32:21 16:27 9. 42—37.

Грозило 9. ... 27—31 10. 36:27 19—24×.

9. ... 27—32 10. 38:27 19—24 11. 30:19 14:21×.

Партия № 19. 1. 33—28 17—21 2. 31—26 11—17.

В партии Шпрингер — Куперман из международного турнира 1956 г. в Москве был применен ход 2. ... 20—24 3. 26:17 11:33 4. 38:20 15:24 с перспективой интересной игры в центре.

3. 36—31 18—23 4. 31—27 12—18 5. 41—36.

Этими ходами характеризуется вариант Фабра. В дальнейшем выигран размен 5. ... 17—22 с развязкой. Однако черные избрали в партии иное продолжение.

5. ... 7—12 6. 46—41 20—24 7. 39—33 15—20 8. 44—39 10—15 9. 37—31 24—29? 10. 33:24 20:29.

Неудачное вторжение, ведущее к проигрышу.

11. 42—37!

Возникла любопытная позиция. У черных большой выбор ходов, но

... один не спасет от нависшей уг-

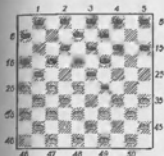


Диаграмма 257

11. ... 5—10.

Нельзя играть и 11. ... 6—11
или 12. 28—22 17:28 13. 26:6×.
После 11. ... 14—20 решает 12. 27—
22 18:27 13. 31:11 6:17 14. 32—27
21 22 15. 38:27 23:21 16. 34:25.
При других ходах происходит та же
комбинация, которая случилась в пар-
тии.

12. 28—22! 17:28 13. 26:17 12:
21 14. 27—22 28:17.

Не лучше и 14. ... 18:27. В этом
случае после 15. 31:24 19:30 16. 35:
24 у белых становится больше на-
висну.

15. 32—27 21:32 16. 37:28 23:32
17. 34:21 16:27 18. 31:22×.

Партия № 20. 1. 33—29 19—23
2. 35—30 14—19 3. 30—25 10—14 4.
21—33 4—10 5. 33—28.

Не очень удачный ход. Теперь,
благодаря разменку 5. ... 20—24, чер-
ные могли получить некоторое пози-
ционное преимущество, но они пред-
почли по-прежнему.

5. ... 17—21 6. 31—27 21—26
7. 39—33 11—17 8. 43—39 7—11?

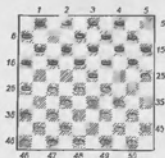


Диаграмма 258

Здесь Шпрингер нашел выигры-
вающую комбинацию. Белым удается
удалить шашки противника с полей
16, 18 и осуществить удар 29:16.

9. 27—21! 16:38 10. 28—22 18:27.

После 10. ... 17:28 11. 33:22
18:27 12. 29:16 шашка 38 гибнет.

11. 29:16 38:29 12. 34:23 19:
28 13. 37—31 26:37 14. 42:33. Чер-
ные сдались.

Партия № 21. 1. 32—28 18—23
2. 38—32 12—18 3. 31—27 17—21
4. 37—31 7—12 5. 42—38 21—26?

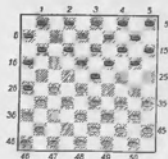


Диаграмма 259

Лучше было продолжать так, как
советовал в свое время известный

французский мастер Альфред Моллар: 5... 23—29! 6. 34:23 18:29 7. 33-24 20:29 с осуществлением в дальнейшем плана окружения центра противника. Теперь же белые выигрывают шашку.

6. 33—29! 26:37 7. 27—22 18:27 8. 29:7 1:12 9. 32:21 16:27 10. 41:21 11—16 11. 38—33 16:27 12. 28—23 19:28 13. 33:31×.

Удар Филиппа

Партия № 22. 1. 34—30 18—23 2. 30—25 12—18 3. 40—34 7—12 4. 45—40 17—22 5. 31—27 22:31 6. 36:27 20—24?

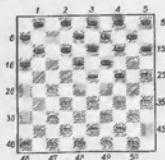


Диаграмма 260

7. 27—22! 18:27 8. 32:21 16:27 9. 33—29 24:33 10. 38:16×.

Партия № 23. 1. 33—28 17—21 2. 28—22 18:27 3. 31:22 19—23 4. 34—30 20—25 5. 22—17! 11:22.

Диаграмма 261.

Взятие 5... 25:34 6. 40:18 не приносит черным спасения.

6. 39—33 25:34 7. 40:27×.

Партия № 24. 1. 33—28 18—23 2. 39—33 12—18 3. 31—27 17—21 4.

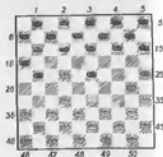


Диаграмма 261

44—39 7—12 5. 37—31 20—24 6. 50—44 14—20 7. 27—22 18:27 8. 31:22 12—18?

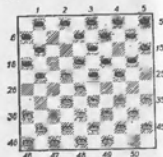


Диаграмма 262

Нападая на шашку, черные, вероятно, предполагали, что противник ответит 9. 41—37 18:27 10. 37—31 и т. д., но белые задумали иное.

9. 22—17! 21:12.

Теперь белым необходимо избавиться от своей шашки 28 и удалить черные простые с полей 16 и 18. Достигается это весьма несложным приемом

10. 28—22 18:27 11. 32:21 16:27.

Все готово, пора наносить завершающий удар.

12. 33—29 24:38 13. 38:16X.

Партия № 25. 1. 32—28 16—21

2. 37—32 21—26 3. 32—27 26:37 4.

41:32 18—23 5. 47—41 12—18 6. 41—

37 7—12 7. 46—41 20—24?

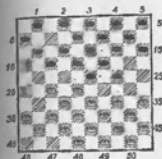


Диаграмма 263

Практическая позиция. Последний ход черных направивается. Положение последовавшая вслед за ним комбинация, несмотря на свою простоту, оказалась неожиданностью.

8. 27—21 17:26 3. 28—22 18:27 10. 32:21 26:17 11. 33—29 24:33 12. 38:16X.

Партия № 26. 1. 33—28 18—23 2. 31—27 17—21 3. 36—31 12—18 4. 41—36 20—24 5. 34—30 15—20 6. 30—25 10—15 7. 31—26?

Положение из партии мастера Енифанова (белые). Что ж, даже опытные игроки иногда попадают на несложные комбинации. Причина та же — ослабело внимание. Всегда, и тем более перед нападением на шашку противника, необходимо сделать мысленный обзор возможных контрударов.

7. ... 23—29 8. 26:17 11:33 9. 39:28 29—34 10. 40:20 24:31X.

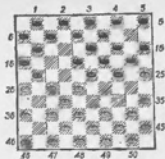


Диаграмма 264

Ход черных

Партия № 27. 1. 33—28 18—23 2. 39—33 12—18 3. 44—39 7—12 4. 31—26.

Белые заметили, что противник копирует все их ходы, и решили его проучить. Они сделали с позиционной точки зрения не очень сильный ход (они ведь увели свою шашку на малоактивное бортовое поле 26), который оправдан психологически.

4. ... 20—25?

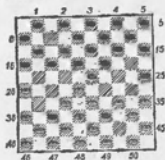


Диаграмма 265

Так и есть! Черные, продолжая слепо подражать противнику, попадают в ловушку. Теперь наступает быстрая развязка.

5. 28—22!

Опыт, как и в ряде предыдущих примеров, белым для достижения победы надо освободить поля 16 и 18 от черных шаек.

5. ... 17:28 6. 33:22 18:27 7. 32:21 16:27 8. 34—30 25:34 9. 40:16X.

Партия № 28. 1. 31—26 18—23 2. 34—30 20—24 3. 40—34 12—18 4. 32—27 7—12?

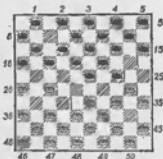


Диаграмма 266

В каждом последующем примере выигрывающей стороне все сложнее удалить шапки 16 и 18. Препятствия возрастают, и технические приемы все более изощряются.

5. 26—21! 17:26 6. 27—22 18:27 7. 37—31! 26:37 8. 41:21 16:27 9. 33—29 24:33 10. 38:16X.

Партия № 29. 1. 33—28 20—25 2. 39—33 18—22 3. 44—39 14—20 4. 31—26 19—24 5. 37—31?

Лучше было сыграть 5. 34—29. Теперь следует комбинация на знакомую идею.

5. ... 24—30! 6. 35:24 20:29 7. 34:23 22—27 8. 32:21.

После 8. 31:21 следует 8. ...

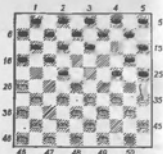


Диаграмма 267

Ход черных

13—18, осуществляя задуманный удар на ход раньше.

8. ... 16:27 9. 31:22 13—18 10. 22:13 9:29 11. 33:24 17—21 12. 26:17 11:35X.

Партия № 30. 1. 33—28 17—21 2. 39—33 21—26 3. 44—39 11—17 4. 31—27 17—21 5. 87—31 26:37 6. 42:31 18—23 7. 47—42 12—18 8. 41—37 20—24 9. 31—26?

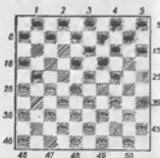


Диаграмма 268

Ход черных

Белые долго выжидали с этим ходом и, наконец, сделали его, но выбрали неудачный момент. Сначала следует неожиданный маневр.

9. ... 23—29 10. 34:12 7:18 11. 17.

Затем уже знакомое освобождение 33 (18) и 35 (16):

11. ... 24—29 12. 33:24 19:30 35:24.

И теперь заключительный удар: 13. ... 18—22 14. 27:18 13:35.

Хотя шашек пока одинаково, бе-
недолго удастся сохранить мате-
риальное равенство.

Партия № 31. 1. 33—28 18—23
2. 34—30 20—24 3. 31—27 17—21 4.
39—33 12—18 5. 44—39 7—12 6. 37—
31 14—20 7. 31—26?

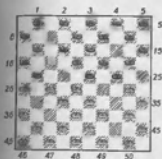


Диаграмма 269

Ход черных

Опять возникла симметричная по-
зиция, но теперь уже неосторожно
играли белые. Лучше было пойти
6—25.

7. ... 24—20 8. 26:17.

Бить приходится. Еще хуже 8.
24 из-за 8. ... 20:29 и после 9.
17 следует удар Филиппа 9.
11:44 10. 50:39 29—34 11. 40:29
23 с двумя лишними шашками у
белых.

8. ... 11:31 9. 33:24.

На 9. 36:27 черные отвечают 9.

... 29—34 10. 40:29 23:25 с выиг-
рышем шашки

9. ... 20:29 10. 36:27 29—33
11. 38:29 23:25X.

Партия № 32. 1. 33—28 17—21
2. 39—33 21—26 3. 44—39 18—23
4. 31—27 11—17 5. 34—30 17—21
6. 37—31 26:37 7. 42:31 12—18 8.
31—26?

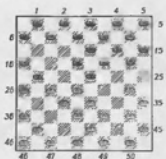


Диаграмма 270

Ход черных

В который раз этот ход ведет
к проигрышу. Отсюда выводы во-
первых, при занятии белыми борто-
вого поля 26 (черными 25) часто воз-
можен удар Филиппа; во-вторых, опа-
сен сам факт нападения на шашку
противника.

8. ... 23—29 9. 33:24.

Несколько способов выигрыша
шашки есть у черных после 9. 26:17.
Например, 9. ... 7—11 10. 33:24
11:42 11. 47:38 20:29 или 9.
... 29—34 10. 40:29 19—23 11. 28:19
14:25, и белая шашка 17 обречена
на гибель.

9. ... 20:29 10. 26:17 29—33
11. 38:29 19—23 12. 28:19 14:25
и вскоре черные выигрывают шаш-
ку 17.

Партия № 33. 1. 32—28 18—23
2. 38—32 12—18 3. 42—38 20—24 4.
34—30 17—21 5. 31—26?

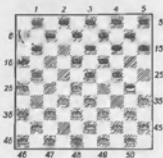


Диаграмма 271
Ход черных

Дает черным возможность при помощи угрозы удара Филиппа выиграть шашку.

5. ... 24—29!

Эффективный контрудар на противоположном фланге.

6. 26 : 17 11 : 22 7. 28 : 17.

Опять вынужденный бой.

7. ... 29—34 8. 40 : 29 23 : 25, и белые неминуемо теряют шашку.

Партия № 34. 1. 33—28 18—23
2. 39—33 13—18.

Этот ход — более редкий гость соревнований, чем симметричный ответ.

3. 35—30 20—25 4. 44—39 17—21
5. 31—26?

Опять нападение с поля 26 приводит к плохим последствиям. Теперь черным для осуществления удара Филиппа необходимо освободить поле 33. Это достигается с помощью красивого удара:

5. ... 23—29!

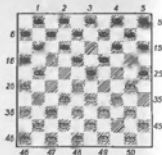


Диаграмма 272
Ход черных

Черные удачно используют правило большинства.

6. 33 : 22.

Теперь появилось новое препятствие — белая шашка на поле 22.

6. ... 12—18 7. 26 : 17 18 : 27 8.
32 : 21 11 : 24×.

Партия № 35. 1. 32—28 18—23
2. 38—32 13—18 3. 42—38 9—13 4.
34—30 16—21 5. 31—27?

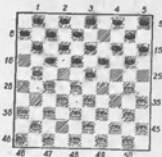


Диаграмма 273
Ход черных

Венема нашел здесь комбинационный прием, который очень близок по идее к удару Филиппа.

5. ... 23—29!

Как и в шести предшествующих
шахах (из которых последние три
открыты, также Вейсмой) комбинация
зависает с выпада черных на
ход 29.

6. 33:24.

Если 6. 27:16, то 6. ... 18—22.
6. ... 20:29 7. 27:16 17—21 8.
16:27 29—34 9. 40:29 19—23 10. 28:
19 13:22 X.

Партия № 36. 1. 33—28 18—23
2. 39—33 12—18 3. 44—39 7—12 4.
31—27 20—24 5. 34—29.

Этот размен применяется редко.
Белым нет смысла облегчать
противнику развитие шаек длинного
фланга.

5. ... 23:34 6. 40:20 15:24 7.
49—44 18—23 8. 44—40 13—18?

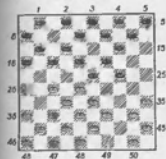


Диаграмма 274

Грубая ошибка. Белые получают
возможность выиграть (и даже дву-
мя путями).

9. 35—30.

Начало удара Филиппа. К выиг-
рышу вела комбинация 6. 28—22 17:
28 7. 33:13 9:18 8. 27—22 18:27
9. 32:21 16:27 10. 35—30 24:33 11.
38:16, и шашка 27 легко выигры-
вается.

9. ... 24:44 10. 28—22 17:28 11.
33:24 44:33 12. 38:7 X.

Партия № 37. 1. 32—26 18—23
2. 38—32 12—18 3. 31—27 7—12 4.
43—38 20—24 5. 49—43 1—7 6. 37—
31 14—20 7. 27—22 18:27 8. 31:22
13—18.

Здесь, вероятно, лучше играть 8.
... 10—14 или 8. ... 16—21. Теперь
игра белых предпочтительнее.

9. 22:13 9:18 10. 41—37 16—21
11. 36—31 21—26 12. 46—41 4—9
13. 34—29 23:34 14. 40:29 18—23.

Единственный ход. Со стороны
белых угрожало несколько комбина-
ционных ударов: 15. 28—23, 15. 29—
23 и 16. 35—30, 16. 28—22. От них
не просто было защититься. Если, на-
пример, 14. ... 17—22 15. 28:17 11:
22, то 16. 31—27 22:31 17. 35—30
24:35 18. 29—23 18:29 19. 33:4 X.
После 14. ... 18—22 белые выигры-
вают, удаляя черную шашку с поля
22: 15. 31—27 22:31 16. 28—22 17:28
17. 32:25 X. Другие ходы также не
спасали.

15. 29:18 12:23 16. 31—27 7—12?

ШАВЕЛЬ — БАРАМИДЗЕ

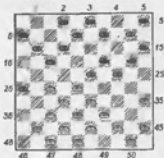


Диаграмма 275

Черным показалось, что все опас-
ности уже позади, но это иллюзия.

17. 35—30! 24:35 18. 44—40 35:
:44 19. 28—22! 17:28 20. 33:22 44:
:33 21. 38:25×.

«Мостик»

Партия № 38. 1. 32—28 17—21 2.
33—29 19—24 3. 38—33 21—26 4. 42—
38 11—17 5. 47—42 17—21 6. 34—30
14—19 7. 30—25?

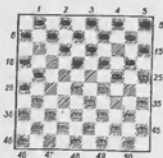


Диаграмма 276

Ход черных

Так играл Быганский против Ури-
ха в первенстве Укрсовета ДСО
«Спартак». В этом положении чер-
ные, используя правило боя большин-
ства, осуществили «мостик» и про-
валились в дамки.

7. ... 21—27! 8. 25:23 27—32 9.
29:20 15:24 10. 38:27 18:47×.

Партия № 39. 1. 34—30 20—24
2. 40—34 18—23 3. 44—40 13—18 4.
49—44 9—13 5. 32—27 14—20 6. 30—
25? (диагр. 277).

Черные здесь нашли возмож-
ность проникнуть на поле 49

6. ... 17—21 7. 25:14 21:32 8.
37:28.

ВЕНЕМА

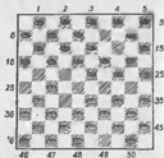


Диаграмма 277

Ход черных

Бой шашкой 38 сразу открыл бы
противнику путь в дамки.

8. ... 23:32 9. 14:23 18:29 10.
34:23 13—18 11. 38:27 18:49×.

Партия № 40. 1. 33—29 20—25
2. 39—33 14—20 3. 43—39 19—24 4.
31—26 17—21 5. 26:17 12:21 6. 36—
31 7—12 7. 31—27 2—7 8. 37—31
21—26?

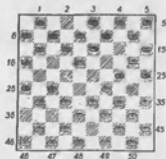


Диаграмма 278

У белых появился благоприятный
момент для прорыва на поле 2 Для
этого надо освободить поле 18

9. 35—30! 26:28 10. 30:19 13:24
11. 33:2×.

Партия № 41. 1. 32—28 18—23
 28—32 12—18 3. 42—38 7—12 4.
 42—20—24 5. 34—30 14—20 6. 30—
 10—14 7. 40—34.

Логичнее было бы сыграть 7. 28—
 17:28 8. 33, 22 18:27 9. 31:22

д. Ход в партии позволяет про-
 щипку активизировать силы своего
 ланного фланга разменом 4. ... 24—
 5. 33:24 20. 40 6 45:34 15—20
 гичной игрой.

7. ... 1—7.

Черные не воспользовались воз-
 можностью получить выгодную от-
 крытую позицию. Они предпочли
 ожную игру с несными перспекти-
 вами.

8. 44—40 17—21 9. 31—27 4—10
 10. 37—31?

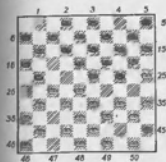


Диаграмма 279

Ход черных

Черные дождался своего. Про-
 тивник не выдержал напряжения и
 ошибся. Теперь, как это не фанта-
 стично, черным удастся пробиться че-
 рез все заслоны и проникнуть в дам-
 ку на 47.

10. ... 24—30! 11. 35:24 19:30
 12. 28:19 14:23 13. 25:14 10:19
 14. 34:25.

Положение начало проясняться.
 Вырисовываются контуры «мостика».
 14. ... 28—23! 15. 32:14 21:32
 16. 38:27 9:20 17. 25:14 13—19
 18. 14:23 18:47X. Замаскированная
 комбинация.

Королевский удар

Партия № 42. 1. 34—30 17—21
 2. 31—26 11—17 3. 37—31 7—11 4.
 31—27 20—24 5. 33—28 18—23 6. 38—
 33 13—18 7. 30—25 9—13?

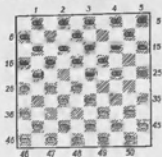


Диаграмма 280

В возникшей позиции заметны
 признаки королевского удара: олим-
 пик у белых и решетчатое распо-
 ложение шаек в центре. Белым для
 осуществления удара необходимо сна-
 чала освободить поля 16 и 18, затем
 завлечь черную шапку на 34.

8. 28—22 17:37 9. 42:31 21:32
 10. 26—21! 16:27 11. 31:11 18:27 12.
 43—38 32:34 13. 40:20:16X.

Любопытно, что в критической
 позиции к комбинационному проигры-
 шу шапки вели и ходы 7. ... 15—20
 или 7. ... 2—7, на 7. ... 15—20 мог-
 ло последовать 8. 35—30 24:35 9.

28—22 17:37 10. 42:31 21:32 11. 26:21 16:27 12. 31:15, и черную шашку 32 спасти нельзя. Такая же изолированная шашка образуется и после 7. ... 2—7 8. 28—22 17:37 9. 42:31 21:32 10. 26—21 16:27 11. 31:21—16 12. 2:11 6:17 13. 33—28X.

Партия № 43. 1. 33—28 18—23 2. 31—27 20—24 3. 36—31 24—29

Подозрительный ход. К проигрышу вел и 3 ... 14—20? В этом случае последовал бы удар новичка: 4. 28—22 17:28 5. 35—30 24:35 6. 34—29 23:34 7. 32:25X.

4. 41—36.

После 4 35—30 черные могут играть только шашкой 17. Движение любой другой шашкой приводило к комбинации. Если, например, 4. ... 12—18?, то 5. 27—21 16:36 6. 37—31 36:27 7. 32:12 23:32 8. 38:27 8:17 9. 34:21, и черным надо думать, как отыграть шашку. На 4. ... 14—20? решает 5. 28—22 17:28 6. 27—22 28:17 7. 32—28 23:32 8. 34:25X. После 4. ... 15—20? следует 5. 28—22 17:28 6. 39—33 28:39 7. 44:15 с лишней шашкой. Две шашки теряется при ходе 4. ... 13—18? В этом случае может быть: 5. 28—22 17:28 6. 39—33 28:39 7. 44:22X.

4. ... 14—20.

Лучше было сыграть 4. ... 17—22. Нельзя 4. ... 15—20 из-за 5. 28—22 17:28 6. 27—21 16:27 7. 31:15. 5. 39—33.

Этот ход нелогичен. Белые не препятствуют противнику разменять свою слабую шашку 29:5. ... 9—14 6. 33:24 19:39 с равной игрой. Гораздо сильнее 5. 28—22! 17:28 6. 27—

21 16:27 7. 31:24 20:29 8. 46—41 с шансами на выигрыш.

5. ... 20—24?

Черные пренебрегли возможностью уравнять шансы. Они стремятся любой ценой осложнить игру. Здесь это неуместно. Черные позволяют связать себя «клецами».

6. 43—39 12—18.

Позиция черных как бы окаменела. У них мало хороших ходов. Проигрывают 6. ... 15—20, 6. ... 13—18, 6. ... 10—14 из-за 7. 35—30X.

7. 31—26 7—12.

Нельзя 7. ... 9—14 из-за 8. 27—21 16:27 9. 32:12 23:41 10. 46:37 8:17 11. 34:21X. Нельзя и 7. ... 8—12 или 7. ... 10—14 из-за 8. 35—30X.

8. 36—31 9—14?

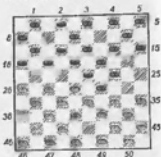


Диаграмма 261

Теперь следует разгромная комбинация.

9. 27—21! 16:36 10. 37—31 36:27 11. 32:21 23:43 12. 34:23 18:38 13. 42:33 43:34 14. 40:16, снимая шесть шашек. Комбинация открыта Венемой.

Партия № 44. 1. 31—27 19—23 2. 33—28 13—19 3. 34—30 9—13.

Конечно, не 3. ... 20—25? из-за удара 4. 28—22! с выигрышем пешки.

4. 30—25 17—21 5. 40—34 21—26 6. 34—30 11—17 7. 45—40 7—11 8. 50—45 17—21 9. 40—34 20—24 10. 37—31 26—37 11. 42—41 21—26?

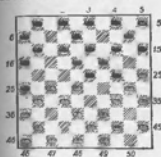


Диаграмма 282

В этой позиции из партии Гартманс — Венама белые пешки очень опасную комбинацию.

12. 38—33! 26:37 13. 34—29 23:34 14. 28—23!

Этот удар известен в литературе под названием «к р ю к».

14. ... 18:38 15. 44—40 37:28. Теперь «крюк» на время прерывается и наносится королевский удар. 16. 40:7 1:12.

Королевский удар материальных выгод не принес, но считать пешки надо после завершения «крюка».

17. 43:14 10:19X.

Рассмотрим еще пример сочетания двух ударов.

Партия № 45. 1. 32—28 18—23 2. 38—32 12—18 3. 33—29 20—25 4. 39—33 14—20 5. 42—38 17—21 6. 31—26?

Трудно поверить, что черные мо-

гут прорваться в дамки. Ведь все поля первой горизонтали и подступа к ним заняты белыми пешками, но комбинация совершает чудеса

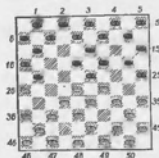


Диаграмма 283

Ход черных

6. ... 18—22! 7. 29:27 20—24 8. 26:17 11:42 9. 48:37.

Благодаря королевскому удару удалось выбить с дамского поля «золотую» пешку 48. Остальное просто.

9. ... 24—30 10. 35:24 19:48X.

Удар с использованием особой бортовой пешки противника

При особой бортовой 26 у белых и в противовес ей ударной колонны 8, 12, 17 (или особой бортовой у черных на поле 25 и ударной колонны 43, 39, 34) появляется возможность проведения целой группы сходных комбинаций

Партия № 46. 1. 31—26 19—23 2. 37—31 20—24 3. 34—29 23:34 4. 40:20 15:24 5. 41—37 14—19 6. 39—34 10—14 7. 43—39 18—23 8. 31—27?

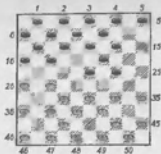


Диаграмма 264

Ход черных

Возникла типичная позиция. Элементы комбинационного механизма наводят на мысль об ударе. И он действительно находится.

8. ... 24—29! 9. 33:24 19:30 10. 34:25.

Еще хуже брать 10. 35:24. Черные в этом случае использовали бы ударную колонну, чтобы вскрыть поле 48 и затем прорваться в дамки: 10. ... 23—28 !1. 32:23 17—21 12. 26:17 12:43 13. 49:38 14—19 14. 23. 14 9:49X.

10. ... 23—28 11. 32:23 17—21 12. 26:17 12:34, и у черных лишняя шашка. Так могла бы завершиться партия Елифанов — Каплан из первенства СССР 1960 г., если бы не курьезный случай — оба мастера этой комбинации не заметили.

А вот еще один пример на эту же тему из того же турнира.

Партия № 47. 1. 32—28 19—23 2. 28:19 14:23 3. 33—28 23:32 4. 37:28 16—21 5. 41—37 10—14 6. 37—32 5—10 7. 46—41 21—26 8. 41—37 20—25 9. 39—33 14—20 10. 44—39 11—16 11. 50—44 7—11 12. 34—30 25:34 13. 39:30 10—14 14. 30—25

20—24 15. 44—39 13—19 16. 40—34 8—13?

ШВИДКИЙ — СУВЛИН

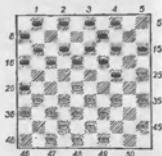


Диаграмма 265

Удивительно, что в этой полуоткрытой позиции у белых нашлась (и очень неплохая) комбинация. Сначала они при помощи жертвы образуют у противника особую бортовую 25.

17. 25—20! 14:25.

Затем, по аналогии с предыдущей позицией, удаляют препятствующие шашки с полей 17 и 19.

18. 28—22 17:28.

Другой бой приводил к аналогичному финалу.

19. 32:14 9:20.

В заключение белые привели в действие свою ударную колонну.

20. 34—30 25:34 21. 39:17, и в дальнейшем с лишней шашкой белые добились победы.

Партия № 48. 1. 34—30 17—21 2. 31—27 12—17 3. 33—28 8—12 4. 38—33 20—25 5. 40—34 14—20 6. 44—40 20—24?

Черные не видят замаскированной комбинации. Белым и здесь удаётся удалить шашки противника с по-

А 17, 19 и уничтожить пять черных шек.

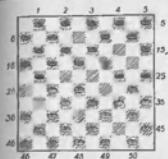


Диаграмма 286

7. 28—22 17:28 8. 32:14 10:19.

Шашка 17 уничтожена. Наступила «очередь» шашки 19.

9. 27—22! 18:27 10. 37—32 27:29 11. 34:14 25:34 12. 39:26 9:20. В итоге у белых на две шашки больше и, конечно, выигрыш. Этот вариант впервые опубликовал Венема.

Партия № 49. 1. 31—26 17—22 2. 37—31 11—17 3. 32—27 6—11 4. 41—37 1—6 5. 38—32 19—23 6. 43—38 14—19 7. 48—43 10—14 8. 34—30 20—15 9. 40—34?

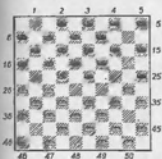


Диаграмма 287

Ход черных

Черные получают возможность осуществить оригинальный комбинационный маневр, приводящий к победе.

9. ... 23—29! 10. 33:24.

Не пропускать же черных и дамки посредством 10. 34:23 25:34 11. 39:30 19:48X.

10. ... 22—28 11. 32:23 18:40 12. 45:34 17—21! 13. 26:17 12:41 14. 46:37 14—20, и материальные потери для белых неизбежны.

Бывают случаи, когда комбинации на рассматриваемую идею можно осуществить и без бортовой шашки.

Партия № 50. 1. 32—28 17—22 2. 28:17 11:22 3. 37—32 12—17 4. 31—26 19—23 5. 36—31 6—11 6. 31—27 22:31 7. 26:37 7—12 8. 32—27 14—19 9. 38—32 10—14 10. 43—38 5—10 11. 33—28 20—24 12. 34—30 24—29 13. 40—34 29:40 14. 45:34 15—20 15. 39—33 20—24 16. 44—39 2—7! 17. 41—36?

АГАФОНОВ — ЩЕГОЛЕВ
(Сухум, 1993 г.)

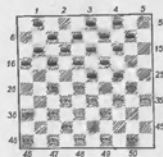


Диаграмма 288

Ход черных

Теперь следует изящная комбинация. Задача — стандартная для этого удара — удалить со своих мест

шашки 32 и 34. Но сначала надо перевести шашку 28 на поле 6, чтобы использовать ее взамен особой бортовой для осуществления заключительного удара.

17. ... 17—22! 18. 28:6 24—29 19. 33:24 23—28 20. 32:23 18:40 21. 35:44 7—11 22. 6:17 12:25. Белые сдались, так как сразу же теряется и вторая шашка.

Удар белых с поля 31 (черных с поля 20)

Подобен комбинации Наполеона с той лишь разницей, что здесь траектория заключительного боя несколько выпрямлена. На конкретных примерах это наглядно видно.

Партия № 51. 1. 32—28 18—23 2. 34—29 23:34 3. 40:29 19—24 4. 38—32 17—21 5. 31—26?

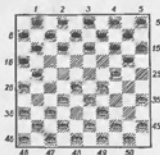


Диаграмма 289
Ход белых

Теперь для осуществления удара черным необходимо удалить вражеские шашки с полей 28, 29 и поставить белую на поле 24.

5. ... 12—18! 6. 26:17 11:22 7. 28:17 24—30 8. 35:24 18—23 9. 29:

18 20:27, и изолированная шашка белых на поле 17 гибнет.

В одной из партий гроссмейстера Шпрингера комбинация на эту идею получила следующую трактовку.

Партия № 52. 1. 34—29 20—25 2. 40—34 14—20 3. 45—40 19—24 4. 50—45 10—14 5. 32—28 5—10 6. 31—27 17—21 7. 38—32?

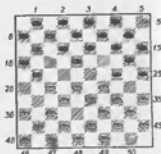


Диаграмма 290
Ход черных

Здесь перед черными аналогичная задача — поставить на 24 белую шашку и удалить три их шашки с полей 27, 28, 29. Первое сделать просто.

7. ... 24—30! 8. 35:24.

Дальнейшее немного сложнее. Используется правило боя большинства.

8. 18—23 9. 28:19.

При 9. 29:18 13:31 приходится брать 10. 37:17 и после 10. ... 20:27 — сдаваться.

9. ... 14:23 10. 29:18 13:31 11. 37:17 20:27, и белые капитулировали.

Партия № 53. 1. 31—26 19—23 2. 36—31 14—19 3. 41—36 10—14 4. 46—41 5—10 5. 31—27 20—25 6. 36—31.

Быстро проигрывали белые при
6. 37—31? В этом случае после-
днее было бы 6. ... 23—29 7. 33:24 19:
8 35:24 13—19 9. 24:22 17:
18X.

6. ... 15—20 7. 41—36 10—15 8.
47—41 4—10 9. 33—28 20—24 10. 28—
17:28 11. 27—21 16:27 12. 31:33
15—20 13. 32—28 23:32 14. 37:26
10—15 15. 26—21?

БАРАМИДЗЕ — СЛОБОДСУЙ

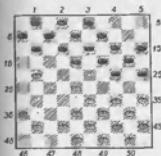


Диаграмма 291

Ход черных

Провести удар 20:47 черным ме-
шает шашка 38. Теперь они могут лик-
видировать этот заслон.

15. ... 11—17 16. 21—26 17—21!
17. 16:27 18—22 8. 28:17 12:32 19.
18:27 24—30 20. 35:24 20:47X.

Партия № 54. 1. 34—30 17—21 2.
40—34 21—26 3. 45—40 11—17 4. 50—
45 6—11 5. 32—28 1—6 6. 38—32 17—
21 7. 31—27 18—23 8. 30—25 12—18
9. 28—22 7—12 10. 33—28 20—24 11.
42—38 14—20 12. 25:14 9:20 13. 38—
33 4—9 14. 36—31.

Стремясь во что бы то ни стало
выиграть, белые затевают очень
рискованную игру — позволяют свя-
зать свой длинный фланг.

14. ... 10—14 15. 34—29 23:34
16. 40:29?

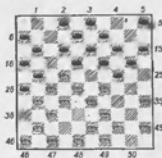


Диаграмма 292

Ход черных

Проигрывает. Сопротивление воз-
можно было при бое в другую сто-
рону — 16. 39:30.

16. ... 11—17 17. 22:11 16:7? 18.
27:16 18—22 19. 28:17 12:21 20. 16:
27 19—23 21. 29:18 13:22 22. 27:18
24—30 23. 35:24 20:36, и шашку 18
белым не удалось спасти. Они вско-
ре сдались. Эта комбинация случи-
лась в партии Шавель — Маншин из
первенства СССР 1961 г.

Теперь три партии из творчества
известного голландского исследова-
теля дебютных комбинаций Венемы.

Партия № 55. 1. 31—26 18—23
2. 34—29 23:34 3. 40:29 19—24 4.
44—40 14—19 5. 50—44 12—18 6. 32—
28 7—12 7. 30—31 1—7 8. 38—32 20—
25 9. 29:20 25:14 10. 40—34 19—24
11. 34—29 14—20 12. 45—40?

Дает возможность черным блес-
нуть эффективными жертвами.

12. ... 24—30 13. 35:24 18—23
14. 28:19.

Не терять же три шашки после
14. 29:18 20:36.

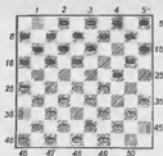


Диаграмма 293

Ход черных

14. ... 9—14!!

Очень красивая позиция: у белых на две шашки больше, их ход и нет спасения.

Партия № 56. 1. 34—29 20—25 2. 40—34 14—20 3. 32—28 18—22 4. 38—32 19—24 5. 43—38 13—18 6. 32—27?

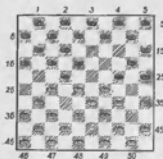


Диаграмма 294

Ход черных

К проигрышу вел и ход 6. 49—43? из-за 6. ... 24—30! 7. 35:24 18—23 8. 29:27 20:49X. В партии комбинация белых посложнее.

6. ... 24—30 7. 35:24 18—23! 8. 28:19.

Если 8. 27:18, то 8. ... 23:43 9. 49:38 12:23 10. 29:18 20:49X.

8. ... 25—30 9. 34:14 9:20 10. 27:18 12:32 11. 37:28 20:38 12. 42:33 4—9 13. 33—29 15—20, и черные вытравляют шашку 19, а с нею и партию.

Партия № 57. 1. 34—29 17—22 2. 40—34 11—17 3. 32—28 19—23 4. 28:19 14:23 5. 37—32 10—14 6. 41—37 13—19 7. 31—26 8—13 8. 37—31 4—10 9. 32—27 19—24?

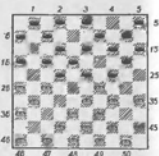


Диаграмма 295

Теперь проводится комбинация, во многом сходная с предыдущей.

10. 27—21 16:27 11. 33—28 23:32 12. 26—21! 17:37 13. 42:31 24:42 14. 48:19 14:23 15. 31:4X.

Партия № 58. 1. 32—28 16—21 2. 31—26 18—22 3. 37—32 11—16 4. 41—37 7—11 5. 37—31 21—27 6. 32:21 16:27 7. 42—37 1—7 8. 37—32 11—16 9. 32:21 16:27 10. 47—42 49—24! 11. 34—29?

Расположение белых шашек по диагонали 15—47 наводит на мысль о возможности попадания шашкой 20 в дамки на поле 47. Препятствий как-будто немного: необходимо поставить на 24 белую простую и освободить от

удар поля 38 и 29, но устранить их так-то просто.

ПЫЛАЕВ — КУПЕРМАН

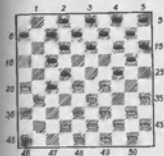


Диаграмма 296

Ход черных

11. ... 24—30 12. 35:24 27—32
13. 38:18 12:34 14. 40:29.

Первая попытка результатов пока не дала. У белых нашлась возможность прикрыть поле 29, но это был их последний защитительный ресурс. Еще один удар, и все рухнет.

14. ... 17—21 15. 26:17 8—12
16. 17:19 14:34 17. 39:30.

Черные своего, наконец, добились.

17. ... 20:47, и через несколько ходов белые прекратили сопротивление.

Партия № 59. 1. 34—30 17—21 2. 40—39 11—17 3. 31—26 20—25 4. 37—31 14—20 5. 41—37 7—11 6. 31—27 1—7 7. 36—31 20—24 8. 33—28 15—20

Черные попались на замаскированный удар. Лучше было пойти 8. 10—14.

9. 28—22 17:28 10. 32:14 21:41 11. 30:19 13:24 12. 47:36 10:19 13. 35—30 24:35 14. 26—21 16:27 15. 31:15, и у белых стало на одну шашку

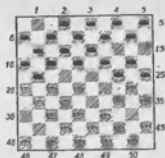


Диаграмма 297

больше. Так выиграл партию замечательный мастер комбинации Мариус Фабр.

Удар с использованием свободного темпа

Атаковать шашки противника — нападать на них — иногда очень соблазнительно. Этим часто заставляют партнера защищаться, делать невыгодные для него ходы. Но следует помнить, что, нападая, можно самому попасть в западню.

Нападение на неприятельскую шашку означает обязательство сделать определенный, известный сопернику ход. Иначе говоря, нападая, лишает себя возможности выбора следующего хода из-за того, что вынужден будет взять шашку, на которую напал. Противник при этом получает в свое распоряжение свободный темп. Он сможет сделать какой-нибудь необходимый ему тихий ход, зная ваш обязательный ответ. Обладание свободным темпом немного увеличивает комбинационные возможности.

Вот простой пример на эту тему.

Партия № 60. 1. 32—28 18—23
2. 33—29 23:32 3. 37:28 19—24 4.

39—33 14—19 5. 41—37 17—22 6. 28 : 17 11 : 22 7. 37—32 12—18 8. 32—28?

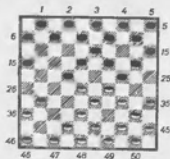


Диаграмма 298
Ход белых

Последний ход белых предоставил противнику свободный темп. Белые как бы дали слово следующим ходом побить 28:17. Расположение их шашек 33, 34, 35 натолкнуло черных на мысль воспользоваться уличной возможностью, сделав два хода, успеть сыграть на 25, а затем осуществить удар 24—30.

8. ... 20—25 9. 29:20.

К тому же приводит бой 9. 28 : 17, тогда 9. ... 24—30 10. 35:24 19 : 28X.

9. ... 15:24 10. 28:17 24—30 11. 35:24 19:28X.

Партия № 61. 1. 32—28 18—23 2. 33—29 23:32 3. 37:28 16—21 4. 31—26 19—24 5. 39—33 21—27 6. 41—37 11—16.

Черные создали угрозу выигрыша шашки посредством 7. ... 37—32 8. 38:27 17—21 9. 26:17 12:23.

Стремясь не только ликвидировать эту угрозу, но и самим на время выиграть шашку, белые напали

7. 37—31?

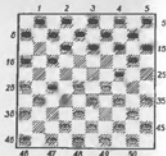


Диаграмма 299
Ход черных

У черных появился свободный темп. Результаты не замедлили сказаться.

7. ... 17—22! 8. 28:17 12:21 9. 31:22 20—25 10. 29:20 15:24 11. 29 : 17 24—30 12. 35:24 13—18 13. 22 : 13 8:28X.

Партия № 62. 1. 31—26 18—23. 2. 32—27 12—18 3. 34—30 20—25?

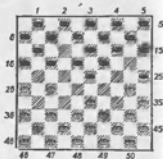


Диаграмма 300

Ведет к потере двух шашек.
4. 27—21! 25:34.

Если 4. ... 16:27, то 5. 37—32 и далее, как в партии.

5. 40:29 16:29.

При 5. ... 23:34 6. 21:23 19:28

7. 39:30 черные также проигрывают.
6. 37—32 23:34 7. 32:23 19:28
8. 33:22X.

Нетрудно заметить, что в рассмотренных трех комбинациях используется не только свободный темп, но и характерный заключительный бой белых — 32:21:12:23 (или черных 30:39:26).

В следующей партии нет использования свободного темпа, но имеется тот характерный бой, поэтому и ее полезно знать.

Партия № 63. 1. 31—27 18—23 2. 34—30 12—18 3. 37—31 20—25 4. 39—34 14—20 5. 31—26 17—22 6. 36—31 11—17 7. 41—38 6—11?

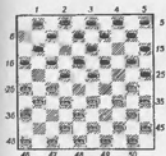


Диаграмма 301

Здесь Венера нашла за белых красивую комбинацию.

8. 34—29 25:34.

Не лучше и 8. ... 23:34 из-за 9. 40:29 25:23 10. 33—29 23:34 11. 27—21 16:27 12. 32:25.

9. 43—39! 34:43 10. 48:39 23:43 11. 27—21 16:27 12. 32:25 43:32 13. 31—27 32:21 14. 26:26X.

Удары с попаданием на дамочные поля

Более половины всех комбинационных партий завершаются ударом с попаданием в дамки. Поэтому полезно глубже познакомиться с тактикой ударов, а некоторые из них запомнить. Удары с попаданием на дамочные поля производятся шапками второй, четвертой и шестой горизонтальной доски. Эти комбинации классифицированы по признаку дамочных полей, на которые удается про-
рваться.

Удары на поле 1(50)

Партия № 64. 1. 32—28 18—23 2. 33—29 23:32 3. 37:28 20—25 4. 39—33 17—21 5. 41—37 21—26 6. 37—32 26:37 7. 32:41 12—18 8. 44—39 19—23 9. 28:19 14:23 10. 50—44 10—14 11. 41—37 13—19 12. 37—32 5—10 13. 33—28 16—21 14. 39—33?

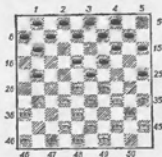


Диаграмма 302

Ход черных

Для попадания на поле 50 черным сначала необходимо очистить от шапек центральные поля доски.

14. ... 21—27! 15. 32:21 23:32
16. 38:27.

Теперь виден заключительный удар.

16. ... 11—17 17. 21:23 19:50×.

Партия № 65. 1. 34—29 17—22
2. 40—34 11—17 3. 45—40 6—11 4.
50—45 1—6 5. 32—27 17—21 6. 37—32
21—26?

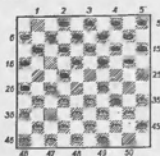


Диаграмма 303

Черные предоставили противнику свободный темп. Это всегда опасно, а в данном случае особенно. Белые умело воспользовались этим промахом.

7. 27—21! 26:28 8. 21—17! 12:21
9. 29—24 19:30 10. 35:24 20:29 11.
34:1×.

Партия № 66. 1. 32—28 17—21
2. 31—26 12—17 3. 37—32 7—12 4.
36—31 19—23 5. 28:19 14:23 6. 33—
28 9—14 7. 28:19 14:23 6. 31—27
4—9 9. 41—36 10—14 10. 36—31 1—7
11. 38—33! 23—28?

Черные задумали с помощью размена активизировать свой короткий фланг, но противник неожиданно пошел в другую сторону.

12. 33:22! 17:37 13. 26:17 12:
:32 14. 35—30! 37:26 15. 30—24 20:

29 16. 34:1, и хотя дамка вскоре гибнет, у белых остается лишняя пешка. Так выиграл Шавель у Купермана во втором первенстве СССР.

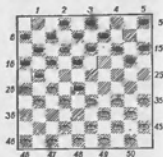


Диаграмма 304

Партия № 67. 1. 34—29 19—23 2.
39—34 14—19 3. 44—39 10—14 4. 33—
28 17—22 5. 28:17 11:22 6. 38—33
7—11 7. 50—44 1—7 8. 42—38 5—10
9. 31—26 12—17?

ШЕГОЛЕВ — ГЕРШТ

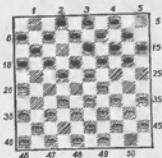


Диаграмма 305

Белым мешает черная простая 23. Если бы её не было, выигрыш достигался бы ходом 29—24. Ликвидация этой пешки связана с неожиданной предварительной жертвой на фланге.

10. 26—21! 17:26 11. 32—28 23:32 12. 37:17 11:22.

Дорога в дамки открыта!

13. 29—24 19:30 14. 35:24 20:29

15. 34:1X.

Партия № 68. 1. 33—26 20—25 2.

33—18—22 3. 44—39 12—18 4. 50—

44 7—12 5. 32—27 1—7 6. 34—30?

РАМАН

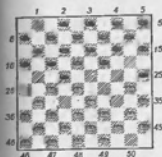


Диаграмма 306

Необдуманный размен, после которого спасения у белых нет. Следовательно играть 6. 37—32.

6. ... 25:34 7. 40:29

Нельзя брать 7. 39:30 из-за 7. 19—24 8. 30:19 14:21

7. ... 19—23 8. 28:19 14:34 9. 39:30.

Теперь на пути черных осталось последнее препятствие — шашка 27. При помощи жертвы и это препятствие устраняется.

9. ... 16—21! 10. 27:16.

Дальнейшее напрашивается.

10. ... 22—27 11. 31:22 17:50X.

Партия № 69. 1. 32—28 18—23

33—29 23:32 3. 37:28 20—25

4. 41—37 12—18 5. 46—41 17—21 6.

37—32 21—26 7. 41—37 7—12 8. 39—

31—7 9. 44—39 19—23 10. 28:19

14:23 11. 50—44 15—20 12. 33—28 13—19 13. 39—33?

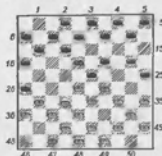


Диаграмма 307

Ход черных

В предыдущей партии черные провалились в дамки на поле 50 шашкой 17, здесь эту задачу осуществляет 26, но сначала наносится неожиданный удар особой бортовой с противоположного фланга.

13. ... 25—30!

Теперь белым из трех возможностей боя приходится избрать тот, который связан с правилом взятия большинства.

14. 35:22 16—21! 15. 29:18.

Очень уж белым не хочется освобождать поле 28. Ведь после этого их позиция беззащитна.

15. ... 12:23.

Теперь ничего не сделавша, приходится брать шашкой 28.

16. 28:19 21—27 17. 32:21 26:50X.

Партия № 70. 1. 32—27 18—23 2. 38—32.

Такой способ игры в дебюте применяется чрезвычайно редко, и это не удивительно. Ведь никому не хочется нарушать принципа скорейшего

ввода в игру отсталых шашек длинного фланга.

2. ... 12—18 3. 43—38 7—12 4. 34—30 1—7.

Гораздо сильнее было бы напасть 4. ... 20—25 с тем, чтобы связать шашки короткого фланга белых или (в случае размена шашки 25) открыть дорогу шашке 15.

5. 30—25 17—21 6. 33—28.

Лучше 6 31—26.

6. ... 21—26 7. 39—34 11—17.

Дает возможность белым разменом 8. 27—22 удачно разрядить обстановку на своем длинном фланге.

8. 34—30.

Белые не воспользовались возникшей возможностью. Они предпочитают расставить противнику западню.

8. ... 17—22? 9. 26 : 17 12 : 21?

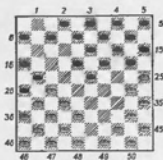


Диаграмма 306

Черные ничего не подозревают, а ведь над ними нависла грозная опасность — разгромная комбинация.

10. 30—24! 19 : 30.

После взятия 10. ... 20 : 29 возможна та же комбинация, что и в партии.

11. 35 : 24 20 : 29 12. 32—28!! 21 : 43.

Опять не имеет значения, какой шашкой побьют черные.

13. 48 : 39 23 : 32 14. 37 : 28 26 : 48 15. 39—34.

Красивый финал весьма сложного замысла.

15. ... 48 : 30 16. 25 : 1 с вынужденным эндшпилем.

Партия № 71. 1. 31—27 19—23 2. 33—28 13—19 3. 34—30 17—21 4. 30—25 21—26 5. 40—34 11—17 6. 45—40 6—11 7. 50—45 1—6 8. 34—30 17—21 9. 39—34.

На 9. 38—33 8—13 10. 37—31 26 : 37 11. 42 : 31 черные не могут заходить 11. ... 21—26? из-за комбинации «крюк»: 12. 30—24! 20 : 38 13. 35—30 26 : 37 14. 30—24 19 : 30 15. 28 : 17 11 : 31 16. 36 : 27 37 : 28 17. 43 : 11 с разгромом.

9. ... 8—13?

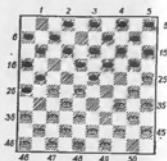


Диаграмма 309

Теперь у белых есть очень красивая и сложная комбинация, в ходе которой они уничтожают дамку и семь шашек противника.

10. 27—22 18 : 27 11. 28—22 27 : 18.

Сразу даже непонятна цель этих жертв. Белым необходимо избавиться

своих же шашек 27 и 28, создавая им простор для действия ударной волны.

12. 30—24!

Этим ходом белые убивают сразу двух зайцев. Очищают поле 19 и закладывают на 50 черную шашку для дальнейшей ее переброски на нужное поле 28.

12. ... 19:50 13. 32—27 21:32 14. 37:17 11:22 15. 38—33! 50:28.

Все готово для завершающего удара.

18. 38—31 26:37 17. 41:1×.

Удары с попаданием на поле 2(49)

Начнем с примера из творчества Маркуса Фабра В этой партии гроссмейстер, игравший белыми, сумел прорваться на поле 2 при помощи комбинации с двукратным использованием правила боя большинства.

Партия № 72. 1. 33—29 17—21 2. 31—26 20—24 3. 26:17 12:21 4. 29:20 15:24 5. 36—31 7—12 6. 31—27 2—7 7. 34—30 24—29 8. 30—25 19—24 9. 37—31 21—26!

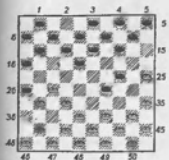


Диаграмма 310

У белых появилась возможность выиграть. Сначала нужно вынуть шашку 13.

10. 25—20! 26:28 11. 35—30! 14:34 12. 39:19 13:24.

Необходимо перебросить черную шашку с поля 16 на 27.

13. 27—21 16:27.

Прорыв на поле 2 подготовлен. Завершающий удар совершает шашка 42.

14. 38—32 27:38 15. 42:2×.

Теперь — пример из творчества советских мастеров.

Партия № 73. 1. 32—28 20—24 2. 37—32 14—20 3. 41—37 18—23 4. 34—29 23:34 5. 40:29 10—14 6. 46—41 24—30 7. 35:24 19:30.

Черные (Егоров) добровольно уступают противнику (Косминскому) центр и применяют стратегию окружения с флангов (V первенство СССР, финал). Для этого обычно занимают бортовые поля 35 и 26.

8. 45—40 30—35 9. 40—34 5—10 10. 31—27 17—21 11. 37—31 21—26 12. 41—37 12—18 13. 27—22.

Белые начинают испытывать затруднения в выборе удачного плана дальнейшей игры. Они решили вторгнуться на поле 22. Но это не всегда безопасно. Ведь шашка на этом поле может стать объектом нападения со стороны противника.

13. ... 18:27 14. 31:22 7—12 15. 32—27 14—19 18. 38—32 10—14 17. 43—38 12—18 18. 37—31 26:37 19. 32:41!

Трудно поверить, что черным здесь удастся прорвать многочисленные заслоны и попасть на занятое белой шашкой дамочное поле 49.

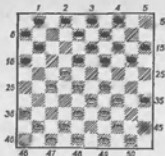


Диаграмма 311

Ход черных

19. ... 18—23! 20. 29:18 16—21
21. 27:7 1:43 22. 49:38 13—18 23.
22:24 20:49×.

Любопытно, что в следующих двух партиях развитие комбинации привело к аналогичным прорывам. Поле 49 занято белой шашкой, подступы к нему прикрыты другими шашками, и все же этого оказывается недостаточно. Комбинационный тайфун сносит на своем пути все преграды.

Партия № 74. 1. 33—28 18—22
2. 38—33 12—18 3. 34—30 18—23 4.
30—25 13—18 5. 40—34 8—13 8. 43—
38?

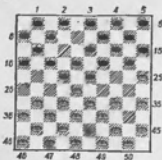


Диаграмма 312

Ход черных

Белые уверены в безопасности своей позиции.

6. ... 22—27!

Перед тем, как прощукнуть в дамки, требуется предварительно освободить поле 49 от белой шашки.

7. 32:12 23:43 8. 12:23.

Безразлично, как белые будут бить. Черные все равно получают свободный темп для построения нужной позиции.

8. ... 19:28 9. 33:22 20—24! 10.
49:38.

Еще две элегантные жертвы — и цель достигнута.

10. ... 24—30 11. 35:24 14—20
12. 25:14 9:49×.

Партия № 75. 1. 32—28 19—23
2. 28:19 14:23 3. 37—32 10—14 4.
41—37 14—19 5. 46—41 5—10 6. 32—
28 23:32 7. 37:28 18—23 8. 38—32
10—14 9. 41—37 17—21 10. 31—27
12—18 11. 43—38 7—12 12. 34—30
20—24 13. 30—25 11—17 14. 40—34?

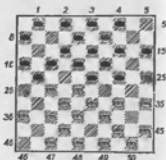


Диаграмма 313

Ход черных

Через несколько мгновений плотная масса белых шашек разрыхлится и рухнет.

14. ... 24—29 15. 33:24 19:30
16. 28:10 18—23! 17. 35:24 23—28
18. 32:23 21:43 19. 49:38 13—19 20.
39:14 9:49.

В возникшей позиции у белых нет никаких шансов на спасение. Если 37—32 или 21. 48—43, то 21. 15—20. После 21. 38—32 49:21 2. 10—5 выигрывает 22. ... 4—10. Попытка уничтожить дамку при позиции 21. 10—5 49:46 22. 42—37 46:44 23. 50:39 приводит после 23. ... 4—10 24. 5:7 1:12 к окончанию игры двух шаек.

Партия № 78. 1. 34—30 17—21 2. 31—27 19—23 3. 33—28 14—19 4. 40—34.

У белых была комбинация 4. 27—32 18:27 5. 38—33 27:29 6. 30—25 23:37 7. 25:34, но она никаких выгод не приносила.

4. ... 11—17 5. 39—33 7—11 6. 17—31 2—7 7. 33—29.

С позиционной точки зрения сильнее играть, пожалуй, 7. 31—26, но белые задумали интересную комбинацию.

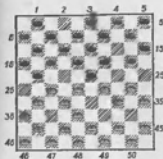


Диаграмма 314

7. ... 21—26?

На лонца и зверь бежит! Теперь белые прорываются в дамки.

8. 30—24! 19:39 9. 28:19 26:28.
После 9. ... 13:33 10. 38:29 26:28 11. 44:2 белые тоже в дамках.

10. 44:22 13:33 11. 22:2X.

Партия № 77. 1. 32—28 18—23 2. 33—29 23:32 3. 37:28 20—25 4. 39—33 17—21 5. 41—37 21—28 6. 37—32 26:37 7. 32:41 12—18 8. 44—39 19—23 9. 28:19 14:23 10. 41—37 10—14 11. 37—32 15—20 12. 49—44 14—19 13. 33—28 16—21 14. 39—33?

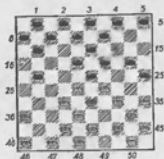


Диаграмма 315

Ход черных

Здесь удар с попаданием на поле 49 проводится шашкой 7. Естественное игровое расположение шашек делает позицию ценной, поучительной для шашкистов-практиков. Сначала удаляется шашка 38.

14. ... 21—27 15. 32:21 23:32 16. 38:27.

Затем убирается белая шашка с поля 29.

16. ... 18—23 17. 29:18 13:31 18. 36:27.

И, наконец, шашка 34 переводится на 23.

18. ... 25—30! 19. 34:23.

Нужное расположение шашек создано. Можно покидать плоды следственной работы.

19 ... 11—17 20. 21: 12 7: 49×.

Партия № 78. 1. 33—28 19—23
2. 28: 19 14: 23 3. 39—33 10—14 4.
44—39 14—19 5. 50—44 5—10 6. 34—
29 23: 34 7. 39: 30 10—14 8. 44—39
18—23 9. 30—25 20—24 10. 33—28
12—18 11. 38—33 17—21 12. 31—27
11—17 13. 42—38 6—11 14. 40—347

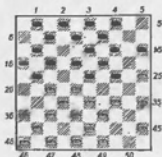


Диаграмма 316

Ход черных

Теперь следует комбинация, найденная Раманом. Несколькими ходами черные превращают скопление белых камней в «решето» и проникают на поле 49.

14. ... 24—29 15. 33: 24 19: 30
16. 28: 10 17—22! 17. 35: 24 22: 44
18. 49: 40 13—19 19. 24: 22 9—14 20.
10: 19 15—20 21. 25: 14 3—9 22. 14:
: 12 7: 49 со сложным эндшпилем.
Но здесь не так важен результат, как
идея и глубина комбинации.

Удары с попаданием на поле 3(48)

На этом поле располагается шашка, которую называют «золотой». Эту шашку не рекомендуется рано вводить в игру. Одной из причин та-

кого «запрета» является возникновение различных дополнительных комбинационных возможностей у противника.

Рассмотрим четыре партии с комбинационными прорывами на этом поле.

Во всех этих примерах «золотая» шашка не сдвинута, и ее придется «выбивать» со своего места. Сначала две партии-близнецы.

Партия № 79. 1. 33—29 19—23 2.
38—33 14—19 3. 42—38 19—24 4. 21—
26 13—19 5. 37—31 8—13 6. 31—27.

С позиционной точки зрения этот ход подозрителен. После 6. ... 2—8 у черных шансы на выигрыш: белым после этого не так просто избавиться от неприятной связки своих камней на коротком фланге, но они рассчитывали на другой ответ.

6. ... 17—22?

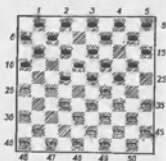


Диаграмма 317

Расчеты белых оправдались. Теперь следует неожиданный прорыв в дамки:

7. 32—28 23: 21 8. 26: 8 3: 12 9.
35—30 24: 35 10. 29—24 20: 29 11.
34: 3×.

А вот эта же комбинация, проведенная черными.

Партия № 80. 1. 31—27 17—22
2. 37—31 11—17 3. 32—28 20—24 4.
38—32 6—11 5. 43—38 15—20 6. 34—
29?

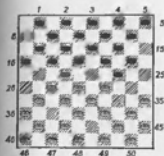


Диаграмма 318

Ход белых

6. ... 19—23! 7. 28:30 20—24 8.
29:20 14:43 9. 48:39 16—21 10. 27:
:16 22—27 11. 32:21 17:48X.

Рассмотренные комбинации, раз-
граниченные в самом начале партии,
имеют практическое значение, поэто-
му рекомендуется запомнить не толь-
ко идею, но и последовательность
осуществления, порядок ходов и за-
ветов, и за черных.

Партия № 81. 1. 31—27 20—24
2. 34—30 18—23 3. 30—25 12—18 4.
37—31 23—29.

При белой шашке на 30 такое
вторжение часто себя оправдывает.
Но в данном конкретном случае это
нецелесообразная авантюра.

Черные, по-видимому, в поисках
комбинаций, обрекают себя на труд-
ную игру.

5. 33—28.

Сильнее сначала 5. 41—37 и, уже
после 5. ... 18—23, продолжать 6.
33—28 и т. д.

5. ... 18—23.

Возможно, что больше шансов на
уравнение было бы у черных при
размене 5. ... 17—22.

6. 27—22.

Белые даже не пытаются исполь-
зовать преимущества своей позиции.
Они решили, что лучше попытаться
решить исход партии одним ударом.
Сильнее было бы играть 6. 39—33.

6. ... 8—12?

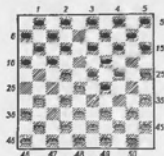


Диаграмма 319

Затея белых увенчалась успехом.

7. 32—27! 23:21 8. 31—28 17:28
9. 26:8 3:12.

Черная шашка с поля 3 выбита.
Осталось лишь устранить шашку 14,
после чего путь в дамки открыт.

10. 25—20 14:25 11. 39—33 28:
:39 12. 43:3X.

Партия № 82. 1. 35—30 16—21 2.
31—26 20—25 3. 40—35 14—20 4. 44—
40 20—24 5. 33—28 15—20 6. 39—33
18—23 7. 37—31 12—18 8. 41—37
8—12?

Диаграмма 320.

Эта и предыдущие комбинации
найжены Венемой. Здесь белым также
удается сначала вскрыть дамочное
поле 3, а затем прорваться туда ша-
вкой 32.

9. 28—22 17:39 10. 28:8 3:12
11. 38—33 39:28 12. 34—29! 24:33.

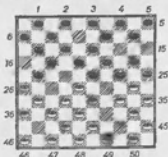


Диаграмма 320

У черных три боя. Взятие 12.
... 23:34 бессмысленно. Если 12.
... 25:34, то 13. 42—38 24:42 14.
40:29 23:34 15. 32:3X.

13. 48—39! 25:43 14. 49:29 23:
:34 15. 32:3X.

Удары с попаданием
на поле 4(47)

Партия № 83. 1. 33—29 19—24
2. 39—33 14—19 3. 44—39 20—25 4.
29:20 25:14 5. 35—30 19—23 6. 50—
44 13—19 7. 40—35 9—13 8. 44—40
4—9 9. 30—25 15—20 10. 34—30 20—
24 11. 32—28 23:32 12. 37:28 10—15
13. 41—37 18—23 14. 46—41 23:32
15. 37:28 12—18 16. 42—37 18—23
17. 47—42 23:32 18. 37:28 13—18?

На диаграмме 321 пример про-
стейшего прорыва на поле 4. Не будь
черной шашки на 24, белые могли бы
выиграть посредством 28—23. Этот
удар подготовить несложно.

19. 25—20! 14:34 20. 40:20 15:
24 21. 35—30 24:35 22. 28—23! 19:28
23. 33:4X.

А вот пример потруднее.

Партия № 84. 1. 32—28 16—21
2. 37—32 21—26 3. 32—27 26:37
4. 41:32 18—23 5. 47—41 12—18 6. 41—
37 7—12 7. 46—41 2—7 8. 38—31?

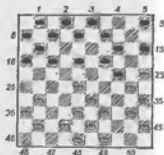


Диаграмма 321

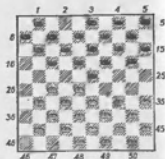


Диаграмма 322

Ход черных

Компактное расположение шашек
усилило бдительность белых. Теперь
следует неожиданная комбинация.

8. ... 17—22 9. 28:17 12:21! 10.
27:16 7—12 11. 16:7 23—28 12. 32:
:23 19:28 13. 33:22 18:47 14. 7:18
13:22, и черные довели партию до
победы.

Партия № 85. 1. 31—27 19—23
2. 33—28 13—19 3. 39—33 20—25.

Напрасно черные увели свою атаку на борт. Они сразу обрекают себя на худшую игру. Лучшее было 8—13.

4. 44—39 9—13.

Белые грозили выиграть путем 6. 22.

5. 33—29?

Слабый ход, сводящий на нет позиционное преимущество белых. Теперь черные могли посредством 5. 17—22 6. 28:17 11:31 7. 36:27 9 по меньшей мере уравнять игру. 5. ... 15—20?

Черные идут навстречу пожеланиям противника. Делая свой последний ход, белые рассчитывали именно на этот ответ. Теперь наступает быстрая развязка.

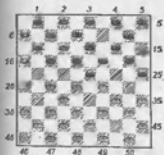


Диаграмма 323

6. 27—22! 18:27 7. 29:9 4:13 8. 32:21 16:27 9. 28—23 19:28 10. 37—32.

Если сразу прорываться на поле 4 путем 10. 39—33 28:30 11. 35:4, то 11. ... 17—22 12. 4:18 22:13 с развлечением сил.

10. ... 28:37 11. 42:22 17:28 12. 39—33 28:30 13. 35:4×.

В 124

Удар с попаданием на поле 5(46)

Партия № 86. 1. 31—26 19—23 2. 38—31 14—19 3. 41—36 10—14 4. 46—41 5—10 5. 31—27 20—24.

Это «утловое» начало (так же, как и соответствующий дебют за белых) проанализировал и успешно применил в свое время гроссмейстер Шпрингер.

6. 36—31 15—20 7. 34—30 20—25?

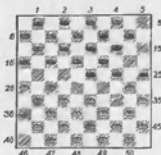


Диаграмма 324

Напрасно черные попались на «непробиваемое» положение своих шашек. Ход партии показывает, что путь к открытому дамочному полю 5 белые расчистить могут. Технический прием довольно прост, и его полезно запомнить. Такие комбинации возможны на каждом шагу.

8. 41—36 25:34 9. 40:20 14:25.

Поле 14 свободно. Осталось отвлечь шашку 23.

10. 33—29 23:34 11. 39:30 25:34.

Дальнейшее само напрашивается.

12. 27—22 18:27 13. 31:22 17:28 14. 32:5×.

Следующая партия с аналогичным ударом — из творчества шашкистов Бельгии: Гарольд — Ферюст.

Партия № 87. 1. 34—30 20—25
2. 32—28.

Часто играют и 2. 30—24 19:30
3. 35:24 18—23 4. 40—34 с равной
игрой.

2. ... 25:34 3. 40:29 14—20 4.
37—32 10—14 5. 41—37 5—10 6. 46—
41 20—25 7. 39—34 14—20?

Беззаботный ход, влекущий после
себя комбинацию противника.

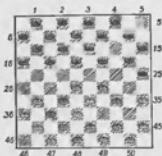


Диаграмма 325

8. 34—30! 25:23 9. 33—29 23:34.

Возникла такая же, как и в пре-
дыдущей партии, заключительная по-
зиция.

10. 28—22 18:27 11. 31:22 17:28
12. 32:5X.

Партия № 88. 1. 32—28 20—25
2. 37—32 15—20 3. 41—37 18—23 4.
33—29 12—18 5. 46—41 18—21 6. 31—
26 7—12 7. 37—31 1—7 8. 31—27?

Комбинация здесь (диагр. 325) за-
маскирована.

8. ... 17—22! 9. 28:17.

При взятии 9. 27:16 или 9. 26:
:17 теряется одна или две шашки.

9. ... 11:31 10. 36:16 20—24 11.
29:20 23—29 12. 34:23 19:46X.

Партия № 89. 1. 32—28 20—25
2. 37—32 14—20 3. 41—37 10—14

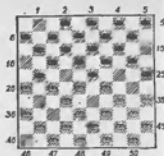


Диаграмма 326

Ход черных

4. 46—41 5—10 5. 31—27 20—24 6.
37—31 17—21.

После 6. ... 17—22 7. 28:17 12:
:21 белым нельзя нападать 8. 31—26?
в связи с прорывом противника на
46: 8. ... 18—23 9. 26:17 11:31 10.
36:27 23—29 11. 34:23 19:46X.

7. 31—26?

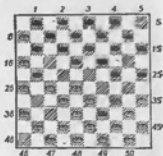


Диаграмма 327

Ход черных

Опыт предыдущих партий под-
сказывает, что если у белых открыто
дамочное поле 46, то такое нападе-
ние таит в себе опасность комбина-
ции со стороны противника. Сначала
следовало обезвредить замысел чер-
ных при помощи размена 7. 34—30

25. 34:8. 40:20 15:24 и уже затем
завершить 9. 31—26.

7. ... 18—23! 8. 26:17 11:31 9.
16:27 23—29 10. 34:23 16—21 11. 27:
16 7—11 12. 16:18 13:22 13. 28:17
19:46 и после помин дамки 14. 38—
32 46:11 15. 33—28 у черных стано-
вится шанкой больше

Партия № 90. 1. 32—28 18—22
2. 37—32 12—18 3. 41—37 20—25 4.
31—26 14—20 5. 37—31 10—14 6. 34—
29 5—10 7. 46—41 19—24 8. 40—34
14—19 9. 45—40 10—14 10. 50—45?

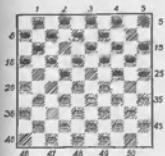


Диаграмма 328
Ход черных

Для достижения победы черные
здесь применяют несложный, но прак-
тически важный комбинационный
прием:

10. ... 18—23! 11. 29:27 24—29!
1. 33:24.

Другое взятие 12. 34:23 только
процветает задачу черных. Так, если
12. 34:23, то 12. ... 17—22 13. 27:18
13:22 14. 28:17 19:46×.

12. ... 20:29 13. 34:23 17—22!
14. 27:18 13:33 15. 39:28 16—21
16. 26:17 11:33 17. 38:29 19:46×.

Следует обратить внимание на
выпад 3. ... 17—22!, позволяющий

черным сначала ослабить защиту про-
тивником доминирующего поля 28,
захватить его, а в дальнейшем ис-
пользовать для прорыва.

Во всех предыдущих примерах
была одна общая характерная де-
таль. Каждый раз на поле 5 (46)
попадала шанка 32 (19). В том, что
это не всегда обязательно можно убе-
диться на следующем примере.

Партия № 91. 1. 32—28 19—23
2. 28:19 14:23.

Это одно из наиболее модных на-
чал в настоящее время.

3. 33—28.

Так играют большей частью лю-
бители ничьих с целью разменить по-
больше шанек. К более содержатель-
ной игре ведет 3. 35—30 и т. д.

3. ... 23:32 4. 37:28 10—14
5. 41—37 14—19 6. 37—32 18—23
7. 39—33 5—10 8. 34—39 20—24 9.
30—25 10—14 10. 46—41?

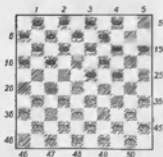


Диаграмма 329
Ход черных

На поле 46 попадает шанка 17.
10. ... 24—29!

Нужно создать свободный темп,
чтобы успеть постронить необходимую
для прорыва на 46 позицию.

11. 33:24 19:30 12.28:10 16—211

В расчетах не сразу придет в голову, что нужно сделать именно этот ход.

13. 35:24 21—27 14. 32:21 17:46 15. 10—5 13—19 16. 5:41 46:35 17. 40—34 35—19 18. 34—30 19:35 19. 44—40 35:44 20. 50:39, и у черных на одну шашку больше.

Партия № 92. 1. 32—28 18—23 2. 38—32 20—24 3. 34—29 23:34 4. 40:20 15:24 5. 42—38 10—15 6. 47—42 12—18 7. 45—40 14—20 8. 40—34 5—10 9. 34—30 20—25?

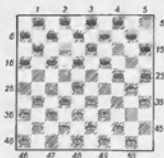


Диаграмма 330

Попасть в дамки с помощью 28—22 белым мешает шашка 18, поэтому ее нужно удалить с важного поля.

10. 28—23!

Совершенно неожиданный ход. Белые отдают шашку 28, которая им, на первый взгляд, необходима для завершающего удара. Но белые, используя свободный темп, успевают поставить на это поле другую шашку.

10. ... 18:29 11. 39—34.

Белые жертвуют еще одну шашку ради свободного темпа.

11. ... 29:40.

Теперь можно сделать подряд два нужных хода.

12. 33—28 25:34 13. 28—22 17:28 14. 32:5X.

Следующая партия играна французом Дюни. Она поучительна целым рядом характерных ударов, связанных с попаданием белых на поле 5. Эту партию полезно запомнить.

Партия № 93. 1. 32—28 19—23 2. 28:19 14:23 3. 37—32 10—14 4. 41—37 14—19 5. 33—28 17—21.

Со стороны белых нависла первая из целой серии угроз, связанных с прорывом в дамки. Так, нельзя было играть 5. ... 5—10? из-за 6. 28—22 18:27 7. 31:22 17:28 8. 34—29 23:34 9. 32:5X.

6. 31—27 21—26.

Опять движение шашкой 5 приводило к катастрофе. В этом случае (на 6. ... 5—10?) могло последовать 7. 27—22 18:27 8. 38—33 27:29 9. 37—31 23:32 10. 34:5X.

7. 38—33 11—17.

Теперь 7. ... 5—10? проигрывает из-за удара 8. 27—22 18:29 9. 37—31 26:37 10. 42:31 23:32 11. 34:5X.

8. 43—38 17—22.

И на сей раз 8. ... 5—10? невозможно из-за угрозы 9. 27—22 18:27 10. 32:21 23:43 11. 49:38 16:27 12. 38—32 27:29 13. 34:5X.

9. 28:17 12:21 10. 33—28 7—12.

При 10. ... 5—10? белые проигрывают в дамки посредством 11. 27—22 18:27 12. 38—33 27:29 13. 37—31 26:37 14. 42:31 23:32 15. 34:5X.

11. 39—33 5—10?

Диаграмма 331.

Опасность движения этой шашки как будто миновала, но это не так.

12. 33—29! 1—7.

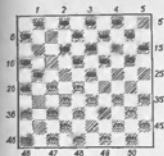


Диаграмма 331

Положение черных в связи с продолжающимися угрозами прорыва на поле 5, значительно хуже. Черные видят, что им нельзя играть, например, 12. ... 20—24 13. 29:20 15:24 из-за 14. 27—22 18:27 15. 38—33 27:29 16. 37—31 X. Если 12. ... 20—25?, то 13. 27—22 18:27 14. 29:7 1:12 15. 38—33 27:29 16. 34:5X. При попытке закрыть пустоту на поле 14 посредством 1. ... 10—14 в ход пускается другой прием: 13. 29—24 19:39 14. 28:10X. Единственным ответом, позволяющим черным продолжать борьбу, был 13. ... 9—14, и им не страшен вариант: 14. 27—22 18:27 15. 29:7 1:12 16. 37—31 26:37 17. 42:22, так как после 17. ... 12—18 пешка отыгрывается. На 12. ... 12—17 белые выигрывали при помощи той же комбинации, что и в партии.

13. 37—31 26:37 14. 32:41

Неожиданный отскок назад, верно, непредвиденный черными.

14. ... 21:43 15. 48:39.

Важно собрать свои шашки в кулак для нанесения решающего удара по пункту 24.

15. ... 23:32 16. 29—24 20:29 17. 34:5. Черные сдались.

Партия № 94. 1. 33—28 19—23 2. 28:19 14:23 3. 39—33 10—14 4. 44—39 14—19 5. 33—28 17—21.

Как и в предыдущей партии, шашку 5 здесь нельзя вводить в игру.

6. 31—27 21—26 7. 34—30 5—10?

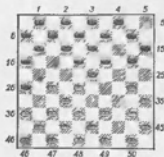


Диаграмма 332

Черные попадают на красивую комбинацию. Им лучше было самим провести удар. 7. ... 26—31 8. 37:26 18—22 9. 27:29 19—24 10. 30:19 13:44 11. 50:39 16—21 12. 26:17 11:44 и после вынужденного 13. 43—39 44:33 14. 38:29 игра черных лучше, так как шашки короткого фланга белых расположены не совсем удачно. 8. 30—24!!

Теперь у черных две возможности взятия этой шашки, и обе красиво опровергаются.

8. ... 20:29.

При 8. ... 19:30 белые следующим образом попадают на поле 5: 9. 28:19 13:24 10. 37—31! 26:28 11. 39—33 28:33 12. 43:5X.

9. 27—22 18:27 10. 32:21 23:32

В ответ на любой другой бой следует 11. 39—34 23:32 12. 34:5X.

11. 38:27!

Нужно заставить противника брать именно на 17. 11... 26: 17.

Теперь эта шашка завлекается на поле 28, чтобы удлинить цепочку черных шашек, ведущую к полю 5.

12. 27—22 17: 28 13. 39—33 29: 38 14. 43: 5X. Поучительная дебютная комбинация, достойная наивысшей оценки!

Партия № 95. 1. 32—28 18—22 2. 37—32 12—18 3. 41—37 7—12 4. 46—41 18—23.

Выжидательный ход 4... 1—7 здесь предпочтительнее, после него белые вынуждены определить дальнейшие намерения.

5. 35—30.

Гораздо сильнее размен 5. 31—27 22: 31 6. 36: 27, переводящий игру в русло выгодной для белых классической позиции.

5... 13—18 6. 30—25.

Теперь уже размен 6. 31—27? 22: 31 7. 36: 27 ведет к форсированному проигрышу из-за 7... 17—22! 8. 28: 17 11: 31 9. 37: 26 20—24, и перед белыми выбор: расстаться с шашкой 30 или, после 10. 30—25, дать противнику возможность попасть на 46 посредством 10... 23—29 11. 34: 23 19: 46. В обоих случаях белым не избежать поражения.

6... 1—7 7. 31—27 22: 31 8. 36: 27?

Белым (диагр. 333) показалось, что теперь-то пора разменяться на 27, но они опоздали. Черным, удалив белые шашки 26 и 37, удается пробраться в дамки на 46.

8... 17—22 9. 28: 17 11: 31

Шашка 37 вынуждена покинуть свой пост

10. 37: 26.

Путь к полю 46 подготовлен. Осталось избавиться от нескольких мешающих шашек и попутно перебросить на поле 23 белую простую.

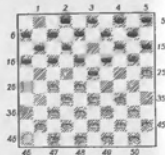


Диаграмма 333
Ход черных

10... 23—28 11. 33: 24 20: 29 12. 34: 23 14—20 13. 25: 14 10: 48. Белые сдались.

Рассмотрим партию с комбинацией, которая встречалась много раз в ответственных соревнованиях, но впервые она случилась в первенстве мира 1928 г. во встрече Бизо — Беллард.

Партия № 96. 1. 31—26 19—23 2. 36—31 14—19 3. 41—36 10—14 4. 46—41 5—10 5. 31—27 20—24 6. 34—

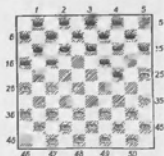


Диаграмма 334

30 24—29 7. 33 : 24 23—26 8. 32 : 23 18 :
: 20 9. 30—25 20—24?

Здесь белые нашли прорыв на поле 5 с «дальней дистанции» — шашкой 43. Сначала нужно удалить препятствие — шашку 14.

10. 25—20 14 : 25

Затем «притянуть» поближе (на поле 27 и 28) шашки 16 и 17.

11. 27—22 17 : 28 12. 26—21 16 : 27.

Далнейшее очевидно.

43. 38—32 27 : 38 14. 43 : 5X.

Этот удар решил исход борьбы, например, во встречах Сретенский — Гирензон из первого первенства СССР (белые не заметили комбинации) и Шавель — Кукерман из второго первенства СССР.

Партия № 97. 1. 34—30 20—25 2. 32—26 25 : 34 3. 39 : 30 18—23 4. 30—25 23 : 32 5. 37 : 28 12—18 6. 41—37 18—23 7. 37—32 15—20 8. 40—34 20—24 9. 34—30.

Нельзя 9. 46—41 из-за 9. ... 23—29 10. 34 : 23 17—22 11. 28 : 17 19 : 46X.

9. ... 7—12 10. 31—27.

Опять нельзя развивать шашку 46 из-за угрозы 10. ... 24—29 и 11. ... 13—18. Белым нелегко избавиться от этой угрозы.

10. ... 17—21 11. 44—40 13—18 12. 40—34 21—26 13. 34—29.

Белые решили перестроиться с помощью размена, чтобы попытаться развить свою отсталую шашку на поле 37.

13. ... 23 : 34 14. 30 : 39 18—23 15. 46—41?

Попадая в сети противника, ход 46—41 столько ходов был под запретом, что белым следовало бы и на

сей раз тщательно проверить последствия, ведь они оказываются очень неприятными.

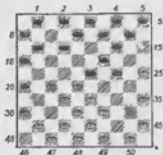


Диаграмма 333

Ход черных

15. ... 26—31! 16. 27—22.

Куда-нибудь этой шашкой надо ходить. Если 16. 27—21 16 : 27 17. 32 : 21, то 17. ... 23 : 32 18. 36 : 27 12—17 19. 21 : 12 32 : 21, и черные отыгрывают шашку.

16. ... 9—13 17. 36 : 27 24—29 18. 33 : 24 19 : 30 19. 28 : 19.

После 19. 25 : 34 или 19. 35 : 24 черные легко выигрывают: 19. ... 12—17 20. 28 : 19 17 : 46X.

19. ... 13 : 24 20. 25 : 34 24—29 21. 34 : 23 12—18 22. 23 : 12 8 : 46X (Абаулин — Цирик, первый чемпионат СССР).

Еще один пример из творчества шашкистов Харькова.

Партия № 98. 1. 34—29 19—24 2. 40—34 14—19 3. 45—40 20—25 4. 29 : 20 25 : 14 5. 50—45 15—20 6. 31—26 10—15 7. 32—27 5—10 8. 37—32 18—23 9. 41—37 13—18 10. 37—31 9—13 11. 33—28 20—25?

Мастер Ю. Шмидт нашел в ответ очень сложную и красивую комбинацию, которая состоит как бы из двух

частей. Сначала удар Филиппа, затем используются особые правила боя.

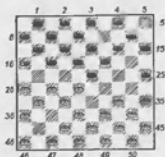


Диаграмма 336

12. 28—22! 17:37 13. 46—41!

Комбинация белых настолько сложна, что смысл этих жертв вначале непонятен. Все станет ясно лишь через шесть ходов.

13. ... 37:46 14. 27—21 16:27 15. 31:22 18:27 16. 36—31 27:36 17. 38—32 46:28 18. 34—30 25:34 19. 40:20 15:24 20. 47—41! 36:38 21. 43:5, и белые довели игру до победы. Отличная комбинация!

Партия № 99. 1. 31—27 17—22 2. 37—31 11—17 3. 31—26 22:31 4. 26:37 6—11 5. 33—28 18—23 6. 39—33 12—18 7. 34—30 20—25 8. 40—34 14—20 9. 44—40 20—24 10. 50—44 15—20 11. 44—39 10—15 12. 37—31 8—12 13. 41—37 17—21 14. 31—27 5—10?

В этом положении Венера отыскал красивую комбинацию. Белым необходимо поставить черную пешку или дамку на поле 29. Ради этого они жертвуют девять шашек, зато оставшиеся потом победно шествуют по рядам противника.

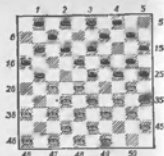


Диаграмма 337

15. 27—22 18:27 16. 36—31 27:36 17. 47—41 36:47 18. 32—27 21:41 19. 46:37 23:41 20. 42—37 41:32 21. 38:27 47:29 22. 34:5 25:34 23. 39:6X.

Партия № 100. 1. 35—30 20—25 2. 33—29 14—20 3. 40—35 17—21 4. 31—25 10—14 5. 26:17 12:21 6. 44—40 20—24 7. 29:20 15:24 8. 39—33 5—10 9. 33—28 18—23.

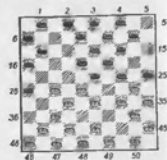


Диаграмма 338

После хода 9. ... 14—20? был возможен прорыв на поле 5: 10. 28—22! 18:27 11. 38—33 27:29 12. 34:5X.

10. 36—31 21—26.

К проигрышу партии мог привести ход 10. ... 7—12? На этот случай белые заготовили сначала удар Финкеля 11. 34—29! 24:22 12. 50—44 34:13. 40:7 1:12, затем 14. 32—21:32 15. 38:7X.

11. 31—27 7—12 12. 38—33 12—18?

Черные до сих пор удачно играли с огнем. Сейчас они, по-видимому, считали, что обожли опасное место — дельза было 12. ... 14—20 из-за 13. 7—21 16:29 14. 37—31 26:37 15. 12:31 23:32 16. 34:5X, но замысел белых оказался разностороннее и глубже. Они и на ход в партии заготовили изящное опровержение.

13. 27—21! 16:29 14. 42—38 23:32 15. 34:12 8:17 16. 38:27 25:34 17. 40:20 14:25 18. 27—22 17:28 19. 37—31 26:37 20. 41:5X. Это — самая красивая комбинация VIII периода страны. С ее помощью Шавель выиграл у Тонена.

Партия № 101. 1. 31—26 20—25 2. 38—31 15—20 3. 41—36 10—15 4. 46—41 5—10 5. 34—29 19—23 6. 30—34 14—19?

шую немалое практическое значение. Порядок ходов в дебюте рекомендуется запомнить. Комбинация начинается неожиданным ударом особой бортовой.

7. 26—21! 16:27 8. 32:21.

Нужно заставить черных занять поле 28.

8. ... 17:26 9. 33—28 23:32 10. 37:28!

Белые пропускают противника в дамки, но ненадолго.

10. ... 26:46 11. 29—23 18:29 12. 34:5 46:10 13. 5:46 с выигрышем. Если бы на седьмом ходу черные взяли 7. ... 17:26, то могла последовать такая же комбинация: 8. 32—28 23:32 9. 37:28 26:46 10. 29—23 18:29 11. 34:5 46:10 12. 5:46X.

Партия № 102. 1. 33—28 17—21 2. 39—33 21—26 3. 44—39 11—17 4. 50—44 6—11 5. 33—29 20—25 6. 38—33 14—20 7. 42—38 10—14 8. 47—42 5—10 9. 29—24 20:29 10. 33:24 19:30 11. 35:24 17—21 12. 38—33 11—17 13. 43—38 7—11 14. 49—43 1—6 15. 34—29 18—22 16. 24—20 15:24 17. 29:20 12—18 18. 20—15 14—19 19. 40—34 2—7?

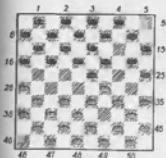


Диаграмма 379

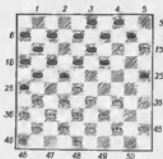


Диаграмма 380

Черные попадают на очень замаскированную комбинацию, имею-

Позиция возникла в партии Агафонов — Слободской из международного турнира 1966 г. в Сухуми.

20. 28—23!!

Ошеломляющей неожиданности ход — начало оригинальной комбинации.

20. ... 18:49 21. 33—28! 22:44 22. 43—39 44:33 23. 38:29 49:27 24. 31:22 17:28 25. 37—31 26:37 26. 41:5 с выигранным окончанием, но в дальнейшем белые играли неточно и сделали ничью. Комбинация была признана самой красивой в турнире.

Партии с ловушками

В ловушку обычно увлекают при помощи какой-либо «приманки». Такой «приманкой» может служить, например, шашка, которая якобы проигрывается.

Партия № 103. 1. 33—28 18—23 2. 38—33 13—18 3. 35—30

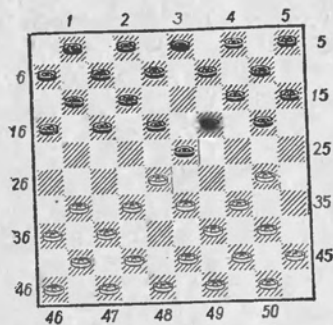


Диаграмма 341

Ход черных

Последним ходом белые поставили противнику ловушку. «Приманкой» служит шашка 30. Кажется, что стоит черным напасть 3. ... 20—24,

и белые сразу теряют шашку. Если, спасая шашку 30, закрыться 4. 40—35 или уйти 4. 30—25, то 4. ... 23—29 5. 34:23 18:27 6. 31—22X. Поэтому черные, недолго думая, пошли

3. ... 20—24?

Но, как выяснилось, белые именно на это надеялись. Нападая на шашку 30, черные сами попались в ловушку. Белые успели опередить противника и выиграть шашку ходом раньше.

4. 31—27! 24:35 5. 28—22 17:28 6. 33:24X.

Партия № 104. 1. 34—30 17—21 2. 30—25 21—26 3. 40—39 11—17 4. 44—40 17—21 5. 50—44 19—23 6. 33—28 13—19 7. 38—33 8—13 8. 35—30.

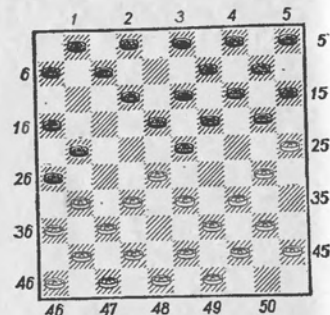


Диаграмма 342

Ход черных

Опять черные соблазняются возможностью, казалось бы, с выгодой сыграть на 24.

8. ... 20—24?

Но наткнулись на встречный контрудар:

9. 33—29! 24:22.

Приходится брать большинство.

10. 30—24! 19:30 11. 32—27 21:32 12. 37:28 26:37 13. 41:32X.

В итоге — лишняя шашка не у черных, а у белых!

Партия № 105. 1. 31—26 18—23
2. 32—27 12—18 3. 34—30 20—24 4.
39—34 14—20 5. 30—25.

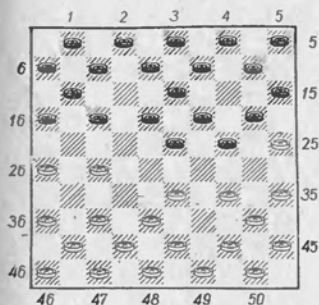


Диаграмма 343

Ход черных

Последним ходом белые сделали вид, что просмотрели потерю шашки. Противник поверил и ответил

5. ... 24—30? 6. 25:14!

Далее последовало

6. ... 30:28 7. 40—34! 9:20 8.
34—29 23:34 9. 27—21 16:27 10. 37—
32 28:37 11. 41:25 с разгромом.

Партия № 106. 1. 32—28 18—23
2. 34—29 23:32 3. 37:28 12—18 4.
41—37 20—24 5. 29:20 15:24 6. 40—
34 7—12 7. 45—40 1—7 8. 50—45 10—
15 9. 38—32 18—23 10. 42—38 17—21
11. 47—42 12—18 12. 31—26.

Опять расчет на «жадность» противника. Не задумываясь над причинами последнего хода, черные на диаграмме 344 сыграли:

12. ... 21—27? 13. 32:21 23:41
14. 36:47 16:27.

Теперь ясно, что шашку брать нельзя было, но уже поздно.

15. 38—32 27:29 16. 34:1X.

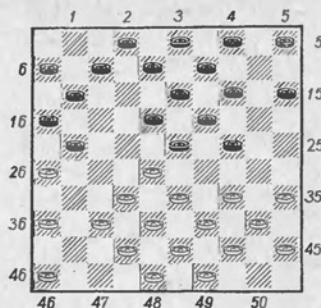


Диаграмма 344

Ход черных

Партия № 107. 1. 34—29 17—22
2. 32—27 20—25 3. 37—32 14—20 4.
40—34 12—17 5. 45—40 19—23 6.
41—37.

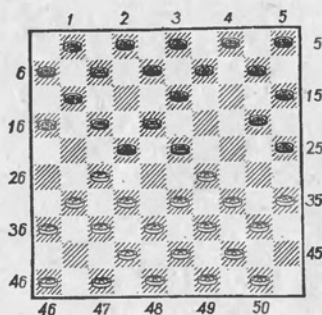


Диаграмма 345

Ход черных

Здесь черные решили, что противник просмотрел удар на большинство, и ответили 6. ... 25—30?, что после 7. 34:14 23:45 8. 31—26 22:31 9. 36:27 9:20 10. 27—21 16:27 11. 32:23 привело к выигрышу белых.

Партия № 108. 1. 34—29 17—22
2. 31—26 20—25 3. 39—34 14—20 4.
43—39 10—14 5. 32—28 11—17 6. 37—
32 6—11.

ГАРТМАПС

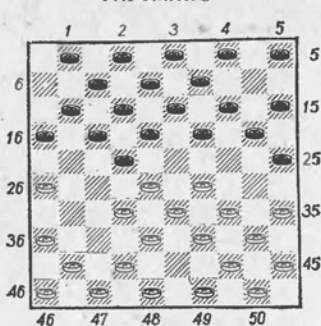


Диаграмма 346

Белые прельстились возможностью выиграть шашку.

7. 26—21? 16 : 27.

Для опровержения расчета белых необходимо освободить поле 32.

8. 32 : 21 17 : 26 9. 28 : 6 25—30!
10. 35 : 24 19 : 30 11. 34 : 25 26—31!

Замысел черных проясняется.

12. 36 : 27 7—11 13. 6 : 17 12 : 23 с выигранной позицией.

Партия № 109. 1. 34—30 16—21
2. 31—27 21—26 3. 30—25 18—23 4.
27—21.

Полезная для практической игры комбинация возможна после 4. 40—34 20—24 5. 33—28 12—18? 6. 28—22 17 : 28 7. 27—21 16 : 27 8. 34—29 24 : 33 9. 38 : 29 23 : 34 10. 32 : 21 11—16 11. 39 : 30 16 : 27 12. 43—38 6—11 13. 37—32 11—16 14. 32 : 21 16 : 27 15. 41—37 7—11 16. 37—32 11—16 17. 32 : 21 16 : 27 18. 42—37, и на следующем ходу шашка 27 гибнет.

4. ... 17—22 5. 21—16 12—18 6. 40—34 11—17 7. 34—30 6—11 8. 44—40 1—6 9. 36—31.

Нелепый на вид ход. Черным бы здесь насторожиться и подумать. Ведь белые сами предлагают вы-

играть у них шашку. Может быть, это неспроста? Но...

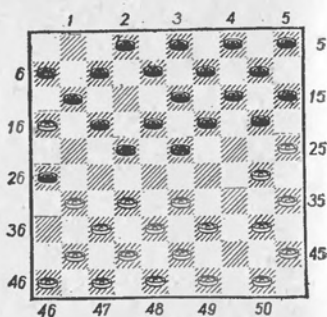


Диаграмма 347

Ход черных

9. ... 22—28? 10. 33 : 22 18 : 36.

Жадность, как известно, всегда наказывается.

11. 30—24! 19 : 30 12. 35 : 24 20 : 29 13. 38—33 29 : 27 14. 37—31 26 : 37 15. 41 : 1 с выигрышем.

Теперь наступила очередь ознакомиться с более сложными примерами ловушек. В них одна сторона предлагает сопернику провести комбинацию. Однако при этом предусматривает, что вслед за комбинацией можно нанести контрудар, который будет решающим для исхода партии.

Таким образом, сначала «попадают» на комбинацию противника, зная заранее, что этой комбинацией он сам себе «роет яму», в которую его легко столкнуть неожиданным ударом.

Партия № 110. 1. 32—28 17—21
2. 37—32 21—26 3. 41—37 18—23 4. 31—27 11—17 5. 34—30 20—24 6. 40—34 17—21 7. 44—40 7—11 8. 50—44 1—7.

Черные считают, что противник

не может играть 46—41. В ответ на этот ход они задумали комбинацию. Однако белые, якобы не видя комбинации, все-таки сыграли:

9. 46—41

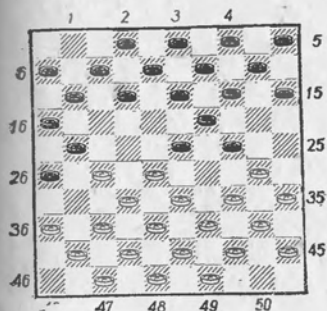


Диаграмма 348
Ход черных

Черные, обрадовавшись, сразу нанесли удар.

9. ... 26—31? 10. 37:17 11:31
11. 36:27 23—29 12. 34:23 16—21
13. 27:16 7—11 14. 16:18 13:22 15.
28:17 19:46 16. 30:19 14:23.

Черные все еще пребывают в заблуждении, думая, что их комбинация корректна.

17. 17—11! 6:17 18. 38—32! 46:
28 19. 33:11×

Партия № 111. 1. 31—27 17—21
2. 37—31 21—26 3. 41—37 19—23 4.
33—28 14—19 5. 39—33 10—14 6. 34—
30 20—24 7. 44—39 14—20 8. 30—25
9—14 9. 39—34!

В ответ на этот ход черные (диагр. 349) провели удар — «бомбу», а что из этого получилось — судите сами.

9. ... 24—30? 10. 35:24 19:39
11. 28:10 39:28.

Отступать уже поздно. При бое 11. ... 5:19 12. 43:34 у черных не достает шашки.

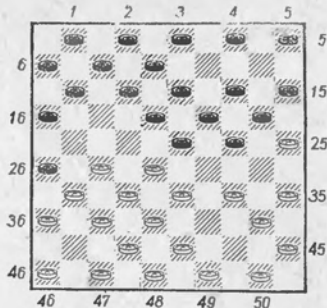


Диаграмма 349
Ход черных

12. 35:14 4—9.

Если 12. ... 18—23, то 13. 27—22
18:27 14. 14—9×

13. 32:23 15:4.

Черные верно рассчитали, что обе оставшиеся под боем белые шашки погибнут, но они недооценили те два свободных темпа, которые при этом образовались у белых.

14. 43—39 9:20 15. 39—33 18:29
16. 33:15 с лишней шашкой.

Все вышло как-будто легко, но найти это опровержение в расчетах на ряд ходов вперед, когда никто не подскажет заранее, что опровержение есть, не так-то просто...

Партия № 112. 1. 33—28 18—23
2. 39—33 12—18 3. 44—39 7—12 4.
50—44 18—22 5. 34—30 12—18 6. 30—
25 20—24 7. 40—34 14—20 8. 25:14
9:20.

Черные расставили противнику ловушку.

9. 34—29 23:34 10. 39:30.

Белые притворяются, что они не разгадали коварного замысла противника и попались в его ловушку, имся в виду ответить замаскированным контрманевром.

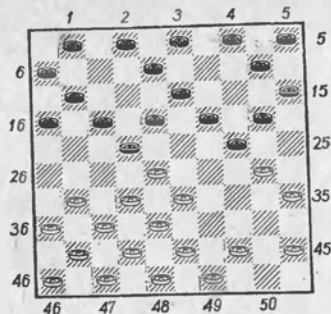


Диаграмма 350
Ход черных

10. ... 24—29.

Считая, что им удалось поймать противника, черные осуществляют свой план.

11. 33:24 22:33 12. 38:29 20—25?

Еще не поздно было сыграть 12. ... 19—23 с шансами на уравнивание.

13. 29—23! 18:20.

Большинство!

14. 31—27 25:34 15. 27—22 17:28 16. 32:25 и, выиграв впоследствии шашку 34, белые в партии Рейхенбах — Шпрингер (матч на первенство мира) добились заслуженной победы.

А теперь несколько ловушек высшего класса. В них одна сторона попадает на довольно сложную и замаскированную комбинацию противника. Однако эта сторона предусматривает возможность провести в ответ не менее сложную контркомбинацию.

Начнем с примера из творчества Рамана.

Партия № 113. 1. 32—28 16—21 2. 37—32 21—26 3. 41—37 18—23 4. 34—29 23:34 5. 39:30 20—25 6. 44—39 25:34 7. 39:30 12—18 8. 30—25

7—12 9. 31—27 18—23 10. 49—44 15—20 11. 46—41.

Белые умышленно расположили свои шашки так, чтобы использовать намерения противника сделать напрашивающийся ход 20—24 и провести скрытую комбинацию. Черные идут навстречу «хитрому» замыслу белых.

11. ... 20—24.

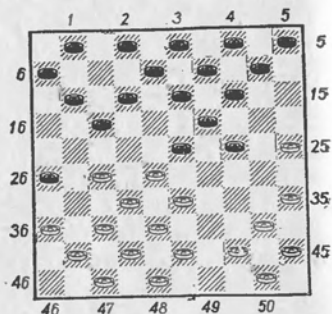


Диаграмма 351

Белые торжествуют.

12. 35—30 24:35 13. 44—39 35:44 14. 28—22 17:28 15. 33:22 44:33 16. 38:16.

Удар Филиппа как-будто принес свои плоды. У белых стало шашкой больше, но торжествовать было рано.

16. ... 14—20! 17. 25:23 26—31 18. 37:26 13—18 19. 22:13 8:46 с выигрышным окончанием.

А теперь партия Сан Фор — Ше-голев из Олимпийского турнира 1960 года.

Партия № 114. 1. 32—28 20—24 2. 37—32 14—20 3. 41—37 18—23 4. 31—27 17—21.

После 4. ... 13—18? теряется шашка: 5. 35—30 24:35 6. 28—22 17:28 7. 33:24 20:29 8. 39—33×.

5. 34—29 23:34 6. 39:30 12—18.

Нельзя было нападать 6. ... 20—25? из-за 7. 27—22 25:34 8. 40:20 15:24 9. 22—17 11:22 10. 28:26×.
7. 30—25 10—14 8. 44—39 18—23 9. 50—44.

Получилась так называемая сложная классическая позиция. В таких положениях важно иметь в резерве побольше запасных ходов. Поэтому размены назад имеют здесь важное значение.

Если бы белые сделали теперь лучший ход 9. 40—34, они могли бы после размена 9. ... 24—29 10. 33:24 20:40 брать назад 11. 35:44. Ходом в партии белые лишили себя этой возможности. Нельзя было играть 9. 39—34? из-за «бомбы»: 9. ... 24—30 10. 35:24 19:39 11. 28:10 39:28 12. 25:14 9:20 13. 32:23 21:41 14. 46:37 5:14×.

9. ... 7—12 10. 40—34.

Рано или поздно этот ход делать придется.

10. ... 24—29 11. 33:24 20:40 12. 45:34.

Сказываются результаты слабого девятого хода белых. Они не только потеряли два важных резервных темпа (боем вперед), но и лишены теперь возможности построить олимпик, который часто необходим в подобных позициях.

12. ... 15—20 13. 38—33 20—24 14. 34—30 12—18 15. 43—38 1—7 16. 39—34 14—20.

После 16. ... 5—10 белые не могут играть 17. 49—43? в виду комбинационного прорыва в дамки: 17. ... 14—20 18. 25:5 24—29 19. 33:24 4—10 20. 5:14 9:49×.

17. 25:14 9:20 18. 30—25!

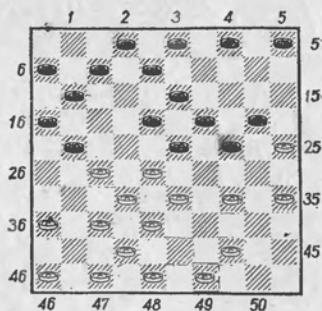


Диаграмма 352

Ход черных

Комбинационная слепота нередкое явление даже в ответственных соревнованиях, но здесь на простейший удар попался талантливый мастер комбинационного стиля, и это должно было насторожить Щеголева.

18. ... 4—10?

Только недооценкой противника можно объяснить этот ход черных.

19. 25:14 24—29 20. 33:24 19:50.

Все как-будто просто и ясно. Черные не только прошли в дамки, но и выиграли шашку. Но последним все же смеяться белым.

21. 28:19 13:24 22. 14—9! 3:14 23. 49—44 50:31 24. 37:17 11:22 25. 32—28 22:33 26. 38:9.

Замечательная ловушка. Белые при помощи контркомбинации опровергли удар противника и добились выигрышного окончания.

В заключение я хочу дать совет любителям шашек: ловушки (особенно несложные, с очевидными приманками) не могут и не должны быть самоцелью. Не годится, например, рассчитывая на ловушку, делать пло-

хой ход, зная наперед, что если противник разгадает эту ловушку и не попадет в нее, то тогда уже самому «ловушечнику» придется выкручиваться из плохой позиции.

Игра, рассчитанная только на ловушки, может иметь успех (и то не всегда) лишь при встрече с малоопытными противниками. Зато сама привычка и манера играть на ловушку в ущерб позиции может надолго задержать рост мастерства даже способного шашкиста.

Игра в шашки, придерживайтесь правила: хороший ход без ловушки все-таки лучше, чем плохой ход с ловушкой.

МИТТЕЛЬШПИЛЬ

Точной границы между стадиями партии не существует. Игра из дебюта постепенно переходит в миттельшпиль, который наступает после первых 15—20 ходов. Завершается миттельшпиль, когда у сторон остается по 7—8 шашек.

Миттельшпиль — наиболее сложная и длительная стадия. Поэтому для удобства его часто разбивают на первый (от 15×15 до 11×11 шашек) и второй (от 11×11 до 8×8 шашек) миттельшпиль. Особенно это полезно при изучении классических позиций. В этой стадии партии таится неисчислимое количество комбинаций и позиционных планов.

Каковы тайны правильного движения шашек в этой стадии? С частью присмов и принципов вы уже ознакомились, изучая комбинации и позиционную игру. Они в основном касаются середины партии. Важно,

играя партию, уметь связать приемы позиционной игры и мощь комбинаций в цельный стратегический план.

Обычно позиции объединяют в группы по характерному рисунку шашек на доске. Разработано ряд планов, специфических для каждой группы позиций. Изучение их очень полезно.

Рассмотрим планы игры двух групп на практических примерах.

Классические позиции. Часто встречаются в турнирах. Характерной особенностью их рисунка является занятие белыми полей 28 и 32, а черными — 19 и 23.

Изучение классических позиций началось более шестидесяти лет назад и все еще продолжается. В основном исследования сводились к изучению позиций второго миттельшпиля с количеством шашек от одиннадцати с каждой стороны и меньше. В последнее время классическая игра активно изучается советскими мастерами. Их анализы проливают свет на ряд ключевых позиций и опровергают взгляды многих зарубежных мастеров. Теория классических позиций была впервые опубликована в нашей печати в известной работе Ю. Барского и И. Купермана «Теория темпов».

В классических позициях важно иметь запас резервных темпов. При переразвитии лучше избегать этих позиций. Белым следует опасаться образования отсталой шашки на поле 36, черным — на поле 15. Поля 27 и 28 для белых и соответственные для черных очень важны. Увод шашек с этих полей может привести к резкому ухудшению игры. Необходимо сохранять возможность построе-

ния олимпиада на коротком фланге. Рассмотрим ряд ценных и поучительных классических позиций. Многие из них имеют специальное наименование.



Диаграмма 353

Наиболее важная из всех классических позиций. Изучается с 1911 г. Начало исследованиям положил известный африканский шашкист Вальдуби. Эта позиция считалась выигрышной для черных, так как у них резерв в один темп, что имеет большое значение. Лишь в последнее время киевский мастер И. Косминский доказал, что у белых есть ничья.

1. 34—29

Попытка играть иначе ведет к проигрышу. Если 1. 25—20 14:25 2. 28—22, то 2. ... 12—17 3. 22:11 16:7 4. 27:16 18—22 5. 34—29 23:34 6. 30:39 19—23 7. 39—34 7—12! 8. 34—29 23:34 9. 32—28 12—17 10. 28—23 22—27 11. 37—32 24—29! 12. 32:12 29:7 с выигрышем.

1. ... 23:34 2. 30:39 18—23 3. 27—22!

Только так, остальное хуже. При 3. 28—22 следует 3. ... 24—30!, затем 23—28 с выигрышем. После 3. 39—34 13—18 белым плохо.

3. ... 12—17.

При нападении 3. ... 12—18 белые спасаются следующим способом: 4. 39—34 18:27 5. 34—30! 13—18 (5. ... 27—31 6. 33—29! и ничья) 6. 28—22 23—28 7. 32:12 27:7 8. 33—28 24—29 9. 38—33! 29:38 10. 37—32! 38:27 11. 30—24 19:30 12. 35:24, и выигрыша у черных нет.

4. 22:11 16:7 5. 28—22! 7—12.

Самый сильный ход. Нельзя брать шашку 5. ... 23—28? 6. 32:23 19:17 из-за 7. 37—31 26:37 8. 38—32 37:28 9. 33:2X.

6. 22—17! 12—18 7. 32—28!!

Новая интересная защитительная возможность, найденная Косминским. Попытка сделать ничью при помощи 7. 37—31 26:28 8. 17:26 успеха не приносит из-за 8. ... 23—29 9. 33:22 18:27 10. 39—34 29:40 11. 35:44 19—23 12. 38—32 27:38 13. 26—21 38—42 14. 21—17 42—47 15. 17—11 47—29 6. 11—7 24—30 17. 25:34 29:49 18. 7—2 14—19X.

7. ... 23:34 8. 17—11, и, несмотря на три лишние шашки, выигрыша у черных нет.

ГАРУТЭ — РИКУ

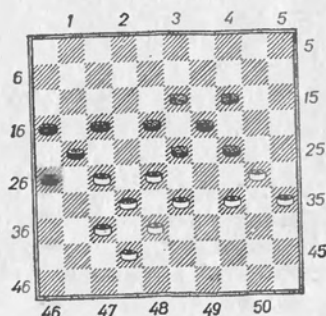


Диаграмма 354

Ход черных

Позиция открыта и исследуется с 1921 г. У белых переразвитие, но может сложиться впечатление, что у них выигрыш. Ведь единственный размен, имеющийся у черных 1. ... 17—22 2. 28:17 21:12, ведет к проигрышу из-за 3. 27—22! 18:27 4. 32:21 16:27 5. 33—29×. Однако вместо размена у черных есть блестящая жертва шашки, меняющая характер и оценку всей позиции.

1. ... 24—29!! 2. 33:24 17—22 3. 28:17 21:12 4. 24—20 14:25 5. 34—29.

Нельзя играть 5. 38—33 из-за 5. ... 23—28! 6. 32:14 13—19 7. 14:23 18:47×.

5. ... 25:34 6. 29:40 19—24 7. 40—34.

Если 7. 38—33, то 7. ... 23—28 8. 33:22 16—21 9. 27:16 18:47×.

7. ... 24—29 8. 34—30.

До 1960 г. эта позиция считалась ничейной, пока советский мастер В. А. Гиляров не опроверг это мнение. Приводим главный вариант.

8. ... 13—19.

Многочисленные анализы привели к выводу, что взятие шашки 8. ... 29—33 к выигрышу не ведет: у белых достаточная компенсация.

9. 30—24.

Жертва вынужденная. После 9. 30—25 19—24 задача черных упрощается.

9. ... 29:20 10. 38—33 12—17 11. 33—28 20—25!! 12. 42—38 17—21 13. 38—33 19—24!! 14. 28:30 25:34, и, как доказал В. Гиляров, у белых выигрыш во всех вариантах. (См. журнал «Шашки», № 3, 1961 г.).

Эта позиция впервые встретилась в 1910 г., после чего часто повторя-

лась, в частности, в знаменитой партии Баба Си — Гордейн из Олимпийского турнира 1960 г.

ОТТИНА — ВЕЙС

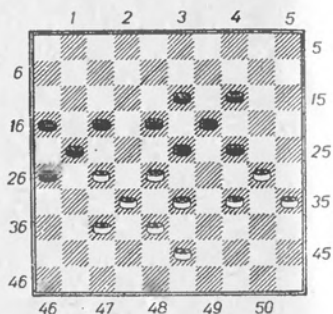


Диаграмма 355

1. 43—39 17—22?

Этот естественный размен ведет к проигрышу. Единственная ничья достигалась при помощи жертвы 1. ... 24—29 2. 33:24 17—22 3. 28:17 21:12 4. 24—20 14:25 5. 39—33 12—17 6. 33—28 16—21 7. 27:16 18—22 8. 38—33 22—27 9. 32:12 23:41, и белые выиграть не могут.

2. 28:17 21:12 3. 33—28 23—29.

После 3. ... 24—29 выигрывает 4. 39—33 29:40 5. 35:44 с неизбежным ударом по пункту 24. Если 3. ... 12—17, то 4. 38—33 17—21 (эндшпиль, возникающий после 4. ... 16—21 5. 27:16 24—29 6. 33:19 18—22 7. 39—33 22—27, безнадежен для черных) 5. 30—25 24—29 6. 33:24 19:30 7. 28:10 18—23 8. 35:24 23—28 9. 32:23 21:41 10. 10—5 41—47 11. 23—19 с выигрышем.

4. 34:23 18:29 5. 30—25 29—34.

Приходится расстаться с шашкой. На 5. ... 13—18 следует 6. 28—22! 18—23 (нельзя 6. ... 12—17 из-за

боя 7. 27:13 19:8 8. 27—21×) 7.
22—18 12—17 8. 18—13 19:8 9. 27—
21×.

6. 39:30 14—20.

Отчаянная попытка комбинацион-
ным путем прорваться в дамки.

7. 25:23 26—31 8. 30:17 31:31
9. 17—12 16—21 10. 12—8 31—36 11.
8—3 21—26 12. 3—20 36—41 13. 32—
27! 41—47.

После 13. ... 41—46 14. 20—24
дамка погибала.

14. 20—15! 47—36 15. 23—19, и
белые выигрывают.

РИКУ — БОННАР

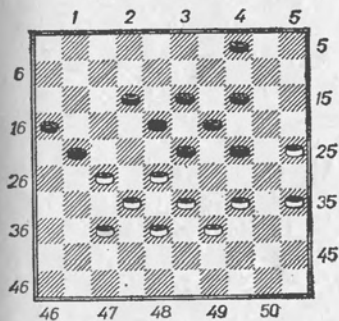


Диаграмма 356

Партия игралась в чемпионате
мира 1927 г. Центральные шашки бе-
лых скованы. Они не имеют ходов
и разменов. Черным удастся пресечь
все попытки освободиться.

1. 34—30.

В таких положениях иногда кор-
ректна жертва двух шашек. 1. 35—
30 24:35 2. 27—22 18:27 3. 33—29.
В данном случае после удара с тыла
3. ... 35—40! 4. 29:20 40:29 черные
получают выигрышную позицию.

1. ... 4—10!!

Тонкий ход. С точки зрения об-
щих соображений он слаб. Ведь чер-

ные создают себе отсталую шашку
15. Но в данном случае он оправдан,
так как здесь важно иметь добавоч-
ный резервный темп. Этот ход позво-
ляет его получить. После 1. ... 4—9?
2. 39—34 12—17? могла, с переменой
цветов, возникнуть позиция из пар-
тии Гарутэ — Рику, безнадежная для
черных.

2. 39—34 10—15 3. 34—29 23:34
4. 30:39 18—23 5. 39—34.

Нельзя вторгаться 5. 28—22 из-за
ответа 5. ... 24—30! (но не 5. 23—28
32:23 6. 21:34 ввиду контрудара 6.
... 33—29!), затем 23—28 с выигры-
шем.

5. ... 13—18! 6. 25—20.

Снова нельзя 6. 28—22 или 6.
35—30 и затем 28—22 из-за хода 23—
28. Если 6. 34—30, то 6. ... 12—17,
и белым надо сдаваться.

6. ... 14:25 7. 28—22 23—28!
8. 32:14 21:43 9. 22:13 24—30 10.
35:24 12—18! 11. 13:22 43—48, и, не-
смотря на две лишние шашки и бли-
зость к дамочным полям, белые вы-
нуждены сложить оружие. Они не
могут отразить двойную угрозу боя
черной дамкой. Этот прием известен
в литературе как «удар Грегорио»
(открыт этим шашистом в 1847 г.).

Переразвитие черных — причина
их проигрыша. Но применение стан-
дартного плана развития выигрыша
белым не дает (диагр. 357).

Пьер Гестэм в 1945 г. открыл
и с успехом применил в матче на зва-
ние чемпиона мира новый стратеги-
ческий план при разыгрывании ряда
классических позиций, который позд-
нее стал известен как «вторжение по
Гестэму». В приведенной позиции
французскому гроссмейстеру удалось

благодаря своему открытию доказать выигрыш белых.

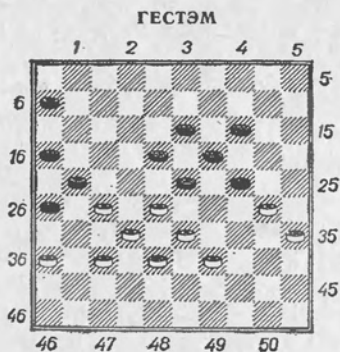


Диаграмма 357

1. 28—22!! 23—29.

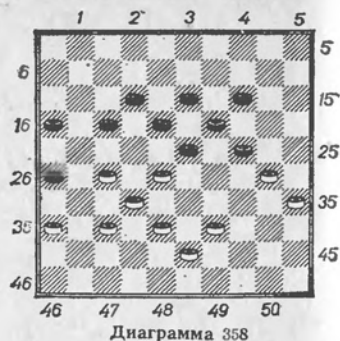
Черные вынуждены ответить симметрично. Другие ходы опровергаются быстрее, например, 1. ... 23—28 2. 32:12 21:25 3. 12—7 24—30 4. 35:24 19:30 5. 22—17! ×. После 1. ... 14—20 к выигрышу ведет 2. 30—25 6—11 3. 25:14 19:10 4. 33—28×. На 1. ... 6—11 следует 2. 33—28 24—29 3. 39—33 29—34 4. 30:39 14—20 5. 39—34 20—24 6. 36—31!, и эндшпиль для черных бесперспективен.

2. 33—28 18—23.

Белые угрожали ходом 2. 28—23. 3. 39—33 6—11 4. 36—31 29—34 5. 30:39 14—20 6. 39—34 20—25 7. 34—29 23:34 8. 22—18 13:22 9. 28:6 19—23 10. 33—28! с выигрышем.

После П. Гестэма чемпионом мира в 1948 году стал гроссмейстер Пит Роозенбург (Голландия), который в период 1948—1956 гг. добился триумфальных успехов на международной арене. Следующая позиция иллюстрирует блестящее мастерство Роозенбурга.

РООЗЕНБУРГ — КЕЛЛЕР



Белые добились выигрыша следующим путем.

1. 39—34! 17—21.

Попытка спасти положение при помощи 1. ... 16—21 2. 27:16 18—22 опровергается красивым ходом 3. 34—29! 24:31 4. 36:20×. После 1. ... 24—29 2. 30—25 29:40 3. 35:44 17—21 4. 38—33 12—17 5. 44—40! 17—22 6. 28:17 21:12 7. 33—28 позиция белых выиграна.

2. 28—22!

При 2. ... 23—29 3. 34:23 19:17 4. 20:10 17—22 5. 10—5! 22:33 6. 43—38 33:42 7. 32—27 21:32 8. 5:48 белые выигрывают.

2. ... 24—29 3. 43—39 29:40 4. 35:44 14—20 5. 38—33! 20—24 6. 33—28! 24:35 7. 39—34.

Отличная жертва. Все черные шашки скованы. Приходится возвращать шашку при безнадежной позиции.

7. ... 12—17 8. 22:11 16:7 9. 27:16 7—12 10. 36—31 12—17 11. 31—27, и вскоре черные сдались.

Позиция 359 впервые стала известна в 1908 г. Она не очень сложна, но ее практическое значение ве-

дико. Позиция часто встречалась в партиях советских и зарубежных мастеров, например, Ван Дейк — Боер (1958 г.), Округельник — Ван дер Слуйс (1960). Ахиллесова пята черных — отсталая шашка 15, но у них все же есть ничья. От обеих сторон требуется точная игра.

БАТТЕФЕЛЬД — КАН

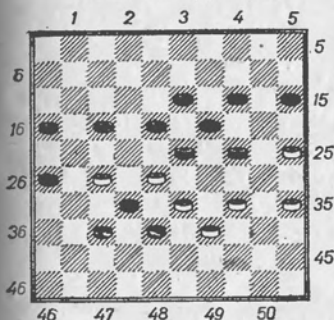


Диаграмма 359

Ход черных

1. ... 17—21 2. 34—30.

Единственный ход. После 2. 28—22? черные даже выигрывают: 2. ... 23—28 3. 33:12 21:43! 4. 39:48 24—30 5. 35:24 19:8×.

2. ... 23—29! 3. 28—23!

Опять единственный ход! Попытка предпринять ответное вторжение приводила к неожиданному проигрышу: 3. ... 15—20×. С позиционной точки зрения очень сильно было бы пожертвовать шашку 3. 39—34 29:40 4. 35:44 24:35 5. 33—29, но у черных имеется удар на большинство 5. ... 18—22! 6. 27:20 15:31×.

3. ... 19:28 4. 30:8.

У белых четыре боя, но ни один из них не выигрывает.

4. ... 18—22! 5. 32:34 21:41 6. 8—2 41—47 7. 34—30 22—28. Ничья.

Важная позиция. Способ достижения черными ничьей не очень сложен. Самое трудное было прийти к выводу, что он единственный, что другие продолжения губительны.

КЕЛЛЕР

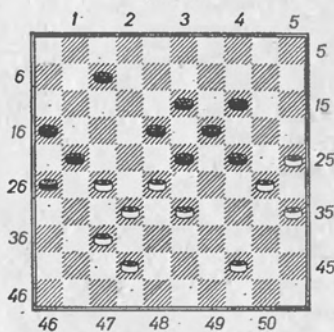


Диаграмма 360

1. 28—22!

Самое сильное продолжение. После хода 1. 42—38 возникала симметричная и безопасная для черных позиция 1 ... 7—12 2. 44—39 12—17 3. 39—34 17—22 4. 28:17 21:12 5. 33—28 (хуже 5. 34—29 23:34 6. 30:39 из-за выпада 6. ... 19—23! и плохо атаковать эту шашку 7. 33—28 ввиду 7. ... 26—31! 8. 28:17 31:44. Если же играть 7. 39—34, то 7. ... 23—29! 8. 34:23 18:29 с прорывом на коротком фланге белых). 5. ... 24—29 6. 28—22 и т. д.

1 ... 7—11!!

Только так! У черных большой выбор ходов, и не так просто убедиться, что все они плохи. Рассмотрим их.

I. 1. ... 23—29? 2. 42—38 18—23 3. 33—28 7—12 4. 44—40 12—18 (4. ... 12—17 5. 22:11 16:7 6. 27:16 13—18 7. 40—34 29:40 8. 35:44 24:35 9. 38—33×) 5. 40—34 29:40

6. 35:44 24:35 7. 38—33 23—29 8. 33:24 19:30 9. 25:34 14—20 10. 34—29 20—25 11. 28—23×.

II. 1. ... 7—12 2. 33—28 24—29 3. 42—38 12—17 4. 22:11 16:7 5. 27:16 7—12 6. 44—40 12—17 7. 16—11! 17:6 8. 40—34 29:40 9. 35:44 с неотразимым ударом по пункту 24.

III. 1. ... 26—31 2. 37:17 7—11 3. 17:6 16—21 4. 27:16 18:47 5. 7—1 47:29 6. 44—40 29:45 7. 1:22×.

2. 33—28.

Грозило 2. ... 23—28.

2. ... 26—31!

Теперь эта комбинация спасает.

3. 37:6 16—21 4. 27:16 18:47, и выигрыша у белых не видно.

Если у белых не заняты бортовые поля 25 и 35 (или у черных 16 и 26), то вторжение по Гестэму невыгодно, даже опасно.

ЩЕГОЛФВ — БОМ

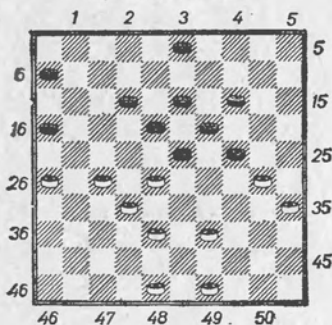


Диаграмма 361

Ход черных

1. ... 23—29? 2. 39—33 18—23 3. 48—43! 6—11.

Быстро проигрывает, но черные и при других ходах не в силах были воспрепятствовать советскому гроссмейстеру осуществить задуманный маневр 49—44, 44—39, 30—25 и 35—

30 с выигрышем. Сказывается отсутствие белой шашки на 25.

4. 43—39!

Отлично сыграно! Теперь белые сразу грозят ходами 4. 30—25 и 5. 35—30. Черным поневоле придется зайти в любки.

4. ... 29—34 5. 27—22.

Неожиданный, но заранее заготовленный белыми комбинационный выпад.

5. ... 34:43.

Бой назад 5. ... 34:25 также плох из-за 6. 22—18 13:22 7. 28:6×.

6. 22—18 13:22 7. 28:8! 3:12 8. 32—27 43:21 9. 26:8. Черные сдались. Игра В. Щеголева оставляет сильное впечатление.

БАРТЕЛИНГ

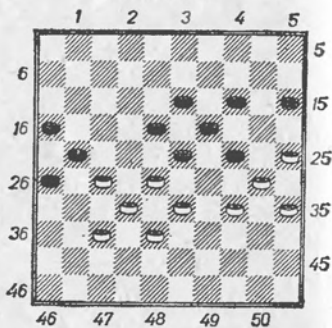


Диаграмма 362

Ход черных

Причина проигрыша черных — отсталая шашка 15.

1. ... 15—20.

Приходится образовать висячую шашку. У черных есть комбинация 1. ... 24—29 2. 33:24 15—20 3. 24:15 18—22 4. 27:20 21—27 5. 32:21 23:41, но цена прорыва слишком дорога: эндшпиль проигран.

2. 34—29 23:34 3. 30:39 18—23

4. 39—34 13—18 5. 34—30 23—29 6. 28—22 18—23 7. 33—28, и белые выигрывают.

ДЕ ГААЗ — ФАБР

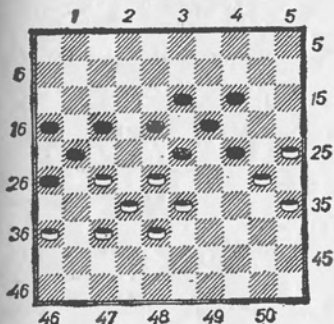


Диаграмма 363

Ход черных

Это положение исследуется более сорока лет. Отсталая шашка 36 является причиной всех трудностей белых. В настоящее время позиция считается для них безнадежной. Этот приговор базируется на следующих вариантах.

1. ... 17—22 2. 28:17 21:12 3. 33—28 24—29! 4. 28—22. Вынужденно. 4. ... 12—17! 5. 22:11 16:7 6. 38—33 29:38 7. 32:43 23—29 8. 43—39 19—23 9. 37—32 7—12! 10. 39—34 29:40 11. 35:44 23—29 12. 44—40.

После 12. 32—28 26—31! 13. 28—23 31:22 14. 23:34 14—20! 15. 25:14 13—19 16. 14:23 18:49 у черных выигрыш.

12. ... 29—33 13. 40—34.

К выигрышу черных ведет 13. 32—28 33:31 14. 36:27 18—23 15. 30—34 23—28 16. 40—34 12—18 17. 34—29 28—32! 18. 27:38 26—31 19. 38—32 31—36 20. 32—28 36—41 21. 28—22 18:27 22. 24—20 14—19

23. 29—23 19:28 24. 20—15 13—19 25. 15—20 41—47×.

13. ... 26—31 14. 27—21 31—37 15. 32:41 33—38, и черные прорываются в дамки. Возникает сложный эндшпиль, который черные должны выиграть. Однако эта оценка не окончательная. Исследования продолжаются.

В классических позициях белым опасно терять пункт 27, а черным — 24. У противника появляется возможность угрожать ударом по этому пункту. Вот две позиции-близнецы на эту тему экс-чемпиона мира М. Фабра.

ФАБР

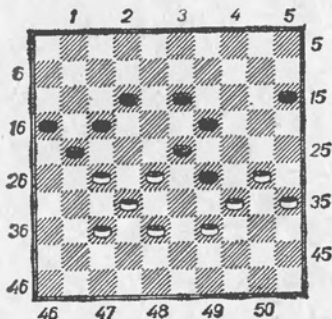


Диаграмма 364

1. 39—33! 29:40 2. 35:44 15—20.

Другие ходы черных не лучше. Грозит 30—24, из-за чего нельзя играть 2. ... 21—26. Если 2. ... 13—18, то 3. 44—39! 15—20 4. 28—22 17:28 5. 33:15 23—28 6. 32:23 21:25 7. 15—10 25—30 8. 10—5 12—17 9. 23—18 30—34 10. 5—28×.

3. 27—22!

Наступило время двинуть в атаку шашку 27.

3. ... 20—24.

Если 3. ... 20—25 4. 22:11 25:
34, то 5. 33—29 16:7 6. 29:9 ×. Пос-
ле 3. ... 12—18 или 3. ... 21—16 4.
22:11 16:7 решает 5. 30—24 ×.
4. 22:11 16:7 5. 33—29!

Хотя черные, наконец, прикрыли
поле 24, решающий удар по нему бу-
дет нанесен. Красивая комбинация
венчает стратегический план черных.

5. ... 24:31 6. 30—24 19:30 7.
28:37 с выигрышем.

ФАБР

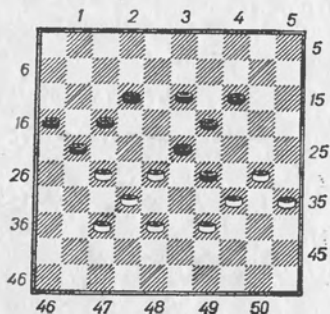


Диаграмма 365

В отличие от предыдущей пози-
ции здесь вместо шашки 15 шашка
черных стоит на более удачном по-
ле—14. Это дает им возможность
с помощью аналогичной комбинации
раньше нанести удар по полю 27
и спастись.

1. 39—33 29:40 2. 35:44 17—22!!
3. 27:20 21—27 4. 32:21 23:41. Ни-
чья.

Белые (диагр. 366), угрожая ком-
бинацией, заставляют противника де-
лать невыгодные ходы.

1. 33—28 17—21.

Нельзя играть 1. ... 24—29 из-за
типичного удара 2. 30—24!! 19:39

3. 28:10! 15:4 4. 27—21 16:27 5. 32:
:43 ×. Не спасает жертва 1. ... 17—
22 2. 28:17 24—29 из-за возврата
шашки 3. 27—22 29:40 4. 35:44 18:
:27 5. 32:21 16:27 и прорыва 6.
17—11.

ШТЕЙНМАН

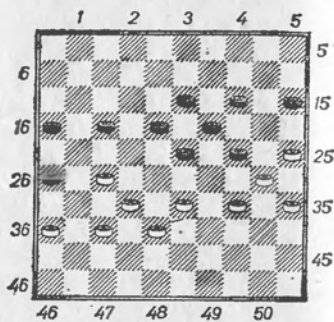


Диаграмма 366

2. 38—33 15—20 3. 36—31, и бе-
лые выигрывают.

Связанные позиции

Связки короткого фланга. Хотя
у белых (диагр. 367) связан только
короткий фланг, их центральные шаш-
ки тоже лишены подвижности. Белым
приходится вести борьбу только на
длинном фланге, располагая меньшим
количеством боевых единиц. Если чер-
ным на этом участке удастся сковать
или разменять шашки противника,
они добьются победы.

1. ... 3—8.

Черные заполняют поле 8, чтобы
их колонна 14, 19, 23 приобрела
ударную силу. Это необходимо на
случай, если белые попытаются в бу-
дущем предпринять освободительный
маневр в центре 28—22.

ДЕ НИС — КЕЛЛЕР

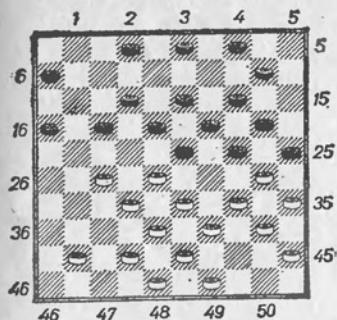


Диаграмма 367

Ход черных

2. 41—36.

Выбор белых невелик. Если 2. 42—37, то 2. ... 17—21 3. 41—36 2—7 4. 49—44 7—11 5. 48—42 21—26 6. 36—31 4—9, и материальные потери у белых неизбежны. К аналогичным последствиям вели ходы 2. 41—37 и 2. 49—44.

2. ... 17—21 3. 36—31.

К потере шашки ведет 3. 28—22 из-за 3. ... 23—29.

3. ... 2—7 4. 31—26.

Ничего лучшего нет.

4. ... 7—11 5. 26:17 11:31 6. 28—22.

Вынужденная комбинация, в результате которой белые остаются без шашки.

6. ... 18:27 7. 32:21 16:27 8. 33—29 24:44 9. 43—39 44:33 10. 38:7 8—12 11. 7:9 14:3 12. 42—37 31:42 13. 48:37 10—14. Белые сдались. Своевременное решение. У них недостает шашки и хуже позиция.

Весьма неприятное для белых сочетание связи и зажима. Могут ли черные реализовать это преимущество? В партии им этого сделать не

удалось. Они ошибочно сыграли 1. ... 1—6? и дали возможность противнику развязаться и спастись. Между тем, несмотря на то что игра лишь начинается (по 18 шашек), черные могут добиться победы.

АНСЕМС — ДИВ ДЕ ИОНГ

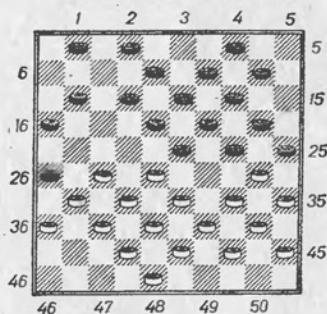


Диаграмма 368

Ход черных

1. ... 1—7!! 2. 27—22.

Пока единственный ход.

2. ... 18:27 3. 31:22 12—18 4. 37—31 26:37 5. 42:31.

Если бить 5. 32:41, то после 5. ... 23:32! 6. 38:27 18—23 черные неизбежно выигрывают шашку ходом 7. ... 23—29.

5. ... 18:27 6. 31:22.

К безнадежной позиции ведет и бой 6. 32:21 16:27 7. 31:22 23:32 8. 38:27 8—12 9. 36—31 (нельзя играть 9. 33—28 из-за 9. ... 13—18 10. 22:13 19:8 11. 30:19 14:21, выигрывая две шашки. После 9. 33—29 24:33 10. 39:28 2—8 неизбежен выигрывающий ход 11. ... 19—24. На 48—42 или 9. 43—38 следует 9. ... 12—17, и выигрывает шашку белым обеспечен) 9. ... 13—18! 10. 22:13 9:18 11. 48—42 (другие ходы также

не облегчают положения белых) 11. ... 18—23 12. 31—26 (если 12. 42—38, то 12. ... 23—29! 13. 34:23 25:34!, и белые теряют по меньшей мере шашку) 12. ... 11—16 13. 42—37 (нельзя 13. 43—38, 13. 42—38, 13. 27—22 из-за 13. ... 23—29×) 13. ... 2—8 14. 37—31 4—9 15. 26—21 23—28 16. 33:22 24—29 17. 34:23 19:37×. 6. ... 13—18! 7. 22:13 9:18 8. 36—31.

На ход 8. 48—42 следует комбинационный прорыв в дамки: 8. ... 18—22! 9. 28:6 7—11 10. 6:17 23—29×. Дальнейшие ходы белых вынуждены, игра носит форсированный характер.

8. ... 11—17 9. 31—27 7—12 10. 48—42 4—9 11. 42—37 9—13 12. 37—31 17—21 13. 31—26 12—17, и черные выигрывают.

Связка длинного фланга. На диагр. 369 имеет место связка длинного фланга черных. Из общих соображений эта связка в пользу белых, но позиция очень сложная и доказать преимущество (особенно за партией) нелегко. В. Щеголев с этой задачей отлично справился.



Диаграмма 369

1. 32—28!

Этот ход может вызвать недоумение. Кажется, что после нападения 1. ... 18—23 черные быстро выигрывают комбинационным путем. Действительно, нельзя закрываться 2. 38—32 из-за 2. ... 23—29 3. 34:23 13—18! 4. 22:2 3—8 4. 2:13 9:47×. Нельзя также отвечать 2. 37—32 из-за удара 2. ... 24—29!! и, если бить 3. 33:24, то 3. ... 15—20 4. 24:15 12—17 5. 35:24 19:30 6. 28:10 17:46 7. 10—5 13—19 8. 5:23 46:5 с выигранным эндшпилем. При бое белых 3. 35:24 черные проникают в дамки следующим путем: 3. ... 29:40! 4. 44:35 19:30 5. 28:10 12—17 6. 35:24 17:46 с выигрышем. Однако в ответ на 1. ... 18—23 Щеголев заготовил неожиданную комбинацию 2. 49—43! 23:21 3. 26:17 12:21 4. 22—18! 13:22 5. 33—29 24:33 6. 35:2 с разгромом. Все же у черных был выход — 1. ... 12—17!, и возникающие после удара 2. 27—21 комбинационные осложнения не страшны. Они играют 2. ... 16:27 3. 28—23! 18:40 4. 22—18 13:22 5. 33—29 24:33 6. 35:2 1—7 7. 39:28 22:33 8. 31:22 17:28 9. 38:29 14—20! 10. 44:35 20—24 с шансами на выигрыш. Другие ответы белых вели к неясной игре. В партии черные избрали иное продолжение и позволили противнику «увеселиться» связку их длинного фланга.

1. ... 14—20? 2. 37—32.

Белые выстроили мощный кулак. Теперь уже невозможно 12—17 или 18—23, рассчитанное на использование шашки 22 и возникающих связок. Черным приходится разменять эту

шашку и лишит себя шансов на компенсацию за связанность длинного фланга.

2. ... 11—17.

В конце концов пришлось сыграть так. Ходы 2. ... 4—10 или 2. ... 9—14 могли только отсрочить этот размен на один-два хода, но отнюдь не улучшали перспектив черных.

3.22 : 11 16 : 7 4. 41—37.

Связка длинного фланга черных зафиксирована. Теперь наступает период реализации.

4. ... 19—23 5. 28 : 19 18—22 6. 27 : 18 12 : 14.

Этот размен не облегчает положения.

7. 33—28.

Черные грозили развязкой 7. ... 24—29.

7. ... 13—18 8. 26—21.

Основные силы черных находятся на длинном фланге. Поэтому белые решили обрушиться на ослабленный короткий фланг противника.

8. ... 4—10 9. 44—40.

Необходимо все время следить, чтобы черные не развязались. Они грозили разменом 9. ... 18—23 10. ... 24 : 13.

9. ... 18—23 10. 28 : 19 14 : 23 11. 31—27.

Теперь, когда необходимые меры приняты, можно продолжать осуществление задуманного плана.

11. ... 6—11 12. 37—31 8—12 13. 21—17! 12 : 21.

Белые стремятся разменять защитниц короткого фланга черных. После боя 13. ... 11 : 12 14. 27 : 29 24 : 44 15. 50 : 39 20—24 16. 49—44!

белые следующим ходом 17. 34—29 неизбежно выигрывали шашку. В дальнейшем белые реализовали свое позиционное превосходство так:

14. 27 : 16 3—8 15. 42—37 8—12 16. 31—26 9—13 17. 37—31 10—14 18. 32—27 23—28 19. 27—21 1—6 20. 31—27 28—32 21. 27—22 32 : 43 22. 49 : 38 14—19 23. 36—31 13—18 24. 22 : 13 19 : 8 25. 31—27 12—18 26. 27—22 18 : 27 27. 21 : 32 11—17 28. 32—28 8—13 29. 38—32 7—12 30. 32—27 13—18 31. 16—11. Черные сдались.

СУПЛИН — ЦИРИК

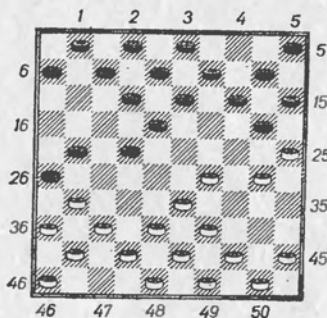


Диаграмма 370

Острая и интересная позиция. Обеим сторонам грозит связка длинного фланга. Но белые успевают осуществить связку раньше и помешать противнику поступить аналогично. Это дало им большое преимущество, а затем и выигрыш.

1. 30—24! 7—11.

Черным нельзя занимать поле 27 путем 1. ... 21—27 из-за 2. 33—28! 22 : 33 3. 31 : 22 18 : 27 4. 39 : 28, и изолированной шашке 27 грозит гибель. Эта угроза будет действительна еще несколько ходов, пока ее не сменит новая.

2. 45—40! 1—7 3. 40—45 11—16
4. 35—30! 7—11 5. 39—34! 12—17.

Опять нельзя было играть 5. ... 21—27 из-за комбинационного удара 6. 24—19 13:35 7. 33—28 22:24 8. 31:4 с выигрышем. Этот новый удар будет угрожать тоже несколько ходов.

6. 44—39 8—12 7. 50—44 2—8.

Теперь победа белых становится реальной. Ее труднее добиться при 7. ... 2—7!, на что белым, вероятно, лучше ответить 8. 31—27! с огромным преимуществом.

8. 44—40 22—27.

Любопытно, что аналогичным образом развивалась партия Суплин—Городецкий из матча СССР—УССР 1957 г. В ней черные решили, что угрозы белых несымки и наступил момент применить связку. Они сыграли 8. ... 21—27. На это последовало 9. 49—44!! с неотразимой угрозой 10. 24—19 и 11. 33—28. В результате черные сами вынуждены были отдать шашку 9. ... 27—32 и вскоре капитулировали.

9. 31:22 18:27 10. 37—31 26:37 11. 42:22 17:28 12. 33:22. Белые остались с лишней шашкой. Черные не могут восстановить равенство путем 12. ... 12—18 из-за красивого удара 13. 24—19 13:42 14. 22:2 3—8 15. 2:4 42—47 16. 36—31 47:9 17. 4:36 с выигрышем. После 12. ... 12—17 белые сохраняют лишнюю шашку путем 13. 22—18 13:22 14. 24—19 14:23 15. 29:27. Другие ходы также не спасают. Поэтому черные вскоре сдались.

Зажим. Шашки длинного фланга черных зажаты. Это стесняет их игру. Шансы белых на победу резко

увеличились бы после занятия важного стратегического поля 29. Но как овладеть им? На помощь приходит тактический прием.

ГЕСТЭМ — ДЕМСЕКЕР

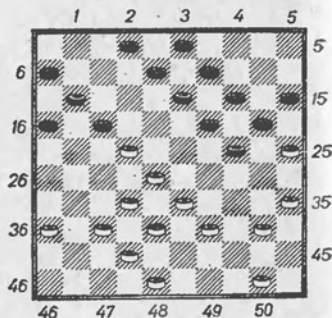


Диаграмма 371

1. 40—34!!

Издали черные считали, что этот ход не опасен. Они собирались сыграть 1. ... 24—30 2. 35:24 20:40, но белые оказались дальновиднее. Они заготовили ответ 3. 22—18! 13:22 4. 39—34 40:29 5. 33:4X. В связи с этим черным пришлось примириться и пропустить шашку противника на 29.

1. ... 8—12 2. 34—29 16—21.

Большинство черных шашек парализовано.

3. 50—44 2—8 4. 44—40 12—18.

Это ускоряет катастрофу. Затянуть борьбу можно было после хода 4. ... 21—26.

5. 40—34.

Жертва ради выигрыша темпа!! Белые успевают проскочить на поле 30 и создать неотразимую угрозу.

5. ... 18:27 6. 34—30.

Черным пора сдаваться. Грозит 28—23 с выигрышем шашки.

6. ... 13—18.

Этот ход сделан уже по инерции. Белые получают возможность эффективно завершить партию.

7. 36—31! 27:16 8. 37—31 36:27
9. 28—23 19:37 10. 42:4. Черные сдались.

ДЕСКАЛАР — КУПЕРМАН

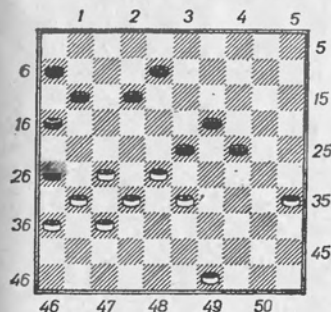


Диаграмма 372

Ход черных

В предыдущем примере зажим был использован при помощи тактического маневра. Здесь у белых длинный фланг зажат, а короткий ослаблен. Черным удалось использовать эти недостатки позиционным путем.

1. ... 12—18.

Грозил ход 2. 33—29.

2. 49—43 8—13 3. 43—39.

У белых был большой соблазн сыграть 3. 43—38 и создать ударную колонну, чтобы ликвидировать зажим путем размена на 22. Но при этом у них еще больше ослаблялась защита короткого фланга. Черные наметили выиграть после этого так: 3. ... 23—29 4. 27—22 (красиво опровергался 4. 28—22 29—34 5. 22—17 11:22 6. 32—28 16—21! 7. 27:16 22—27 8. 31:22 18:27 9. 37—32 24—30

10. 32:21 26:17 11. 35:24 19:30 12. 16—11 34—40 13. 11:22 40—44 14. 28—23 13—19! 15. 23:14 44—49×. Такое положение, при котором свои же шашки являются причиной гибели, называется самообложением). 4. ... 18:27 5. 31:22 29—34! 6. 37—31 (6. 36—31 26—21 7. 31—27 11—16×) 6. ... 26:37 7. 32:41 24—30 с прорывом.

3. ... 11—17 4. 39—34.

После этого черные прорываются в дамки, но ничего лучшего у белых нет; некорректен удар 4. 27—22 18:29 5. 39—34 23:41 6. 34:14 26:37 7. 36:47 13—19 8. 14:23 17—22×.

4. ... 17—22 5. 28:17 24—29 6. 33:24 19:39 7. 35—30 39—43 8. 30—25 43—49 9. 27—21.

Если 9. 25—20, то 9. ... 16—21 10. 27:16 49:25×.

9. ... 16:38 10. 25—20 49—35. Белые сдались.

Ясно, что зажим — недостаток в позиции. Если нет особых соображений, связанных со спецификой позиции, от него нужно избавляться. Часто промедление с ликвидацией зажима — смерти подобно...

КОГАН — ШАВЕЛЬ

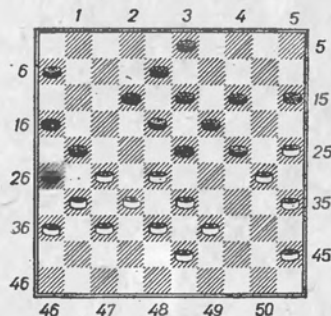


Диаграмма 373

У белых была возможность ликвидировать зажим с помощью временной жертвы 1. 27—22! 18:27 2. 31:22 12—18 3. 39—34! 18:27 4. 34—29 23:34 5. 30:39, и на следующем ходу шашка отыгрывается. М. Коган такой возможностью пренебрег, и это стоило ему партии.

1. 39—34 3—9!

Отлично сыграно. Белые надеялись разменяться назад, но это проигрывает. Теперь уже нельзя играть 2. 27—22 18:27 3. 31:22. После 3. ... 12—18 у белых нет удовлетворительного выжидательного хода для осуществления размена 34—29.

2. 34—29.

Ничего другого не остается. Если 2. 43—39, то 2. ... 6—11 3. 45—40 12—17! X.

2. ... 23:34 3. 30:39 24—29! 4. 33:24 19:30 5. 35:24 18—22 6. 27:7 8—12 7. 7:18 13:44, и черные реализовали свое преимущество.

В заключение рассмотрим случай, когда «самозажим» выгоден и ведет к преимуществу.

МАРСЕЛЬД — ВЕВЕР

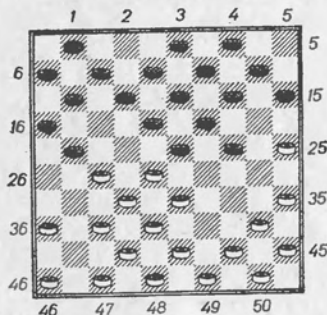


Диаграмма 374

Белые сыграли 1. 37—31, черные по стандарту ответили 1. ... 21—26,

считая, что последует размен, но белые неожиданно закрылись 2. 42—37. Возник зажим, и сразу у черных сузился выбор ответов. Короткий фланг у них «заморожен». Нельзя играть 2. ... 12—17? из-за «бомбы»: 3. 25—20! 14:25 4. 27—21 16:27 5. 32:12 23:41 6. 12:5X. На противоположном фланге быстро проигрывает 2. ... 23—29 из-за 3. 25—20 14:25 4. 27—21 16:27 5. 32:21 26:17 6. 28—22 17:39 7. 43:5X. Пришлось делать единственный ход.

2. ... 15—20 3. 40—34 10—15.

Поневоле черные тоже должны были создать зажим, но у них немногим меньше выжидательных ходов, чем у противника. Опять нельзя 3. ... 12—17 ввиду 4. 34—29 23:34 5. 27—21X.

4. 34—30 4—10.

Вынужденно. Если 4. ... 12—17, то 5. 27—21 16:27 6. 32:12 23:41 7. 12:23 19:39 8. 30:10X. После 4. ... 23—29 следует 5. 28—23X. На 4. ... 24—29 5. 33:24 20:29 белые заготовили ответ 6. 38—33! 29:38 7. 30—24 19:30 8. 28:10X.

5. 44—39 12—17?

Черные решили, что наконец-то все подготовлено для этого хода. Но белые оказались прозорливее. Уж лучше было вторгнуться 5. ... 24—29 6. 33:24 20:29. Нападение на эту шашку 7. 39—33 белым ничего не даст из-за 7. ... 12—17! 8. 33:24 17—22 9. 28:17 11:22 с последующим 10. ... 8—12, 11. ... 23—28. Белым для сохранения шансов на выигрыш пришлось бы пойти на вариант, связанный с каким-нибудь выжидательным ходом.

6. 27—21! 16:27 7. 32:12 23:41
8. 12:23 26:37.

После боя 8. ... 19:23 9. 46:37
шашка 28 гибнет.

9. 47—42 19:23 10. 36:47 7—12
11. 42:31 12—18.

На это надеялись черные, но они
просчитались.

12. 30:19! Черные сдались.

Клещи. При этом виде связи
подвижность теряют не только шашка,
зажатая в клещи, но и большая
группа шашек сзади нее. Клещи со-
здают связанной стороне и ряд дру-
гих неудобств. Авангардной шашке
постоянно грозит гибель. Стороне,
зажатой в клещи, нелегко от них изба-
виться. Другая же сторона при не-
выгодном повороте событий легко мо-
жет ликвидировать клещи и изменить
характер игры. При клещах у про-
тивника резко возрастает количество
комбинационных угроз.

КУПЕРМАН — ВЕРС

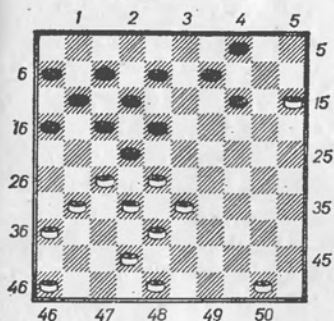


Диаграмма 375

Черные попали в клещи. Положе-
ние усугубляется и тем, что клещи
сочетаются с особой бортовой 15.
Как обычно бывает в таких случаях,
черные постепенно лишились выбора
ходов. Блвые, учитывая, что против-

ник имеет только один ход (шашкой
14), подготавливают решающий удар.

1. 42—37! 14—19.

Ничего иного у черных нет. Нель-
зя 1. ... 9—13 из-за 2. 28—23X.
Если 1. ... 8—13, то 2. 27—21X.

2. 33—29! 22:42.

2. ... 22:24 3. 27—22X.

3. 27—21! 16:38 4. 37—32 38:27
5. 31:2 19—23 6. 29:18 12:23 7. 48:
:37. Черные сдались.

ШКИТКИН — ПЕЧАТНИКОВ

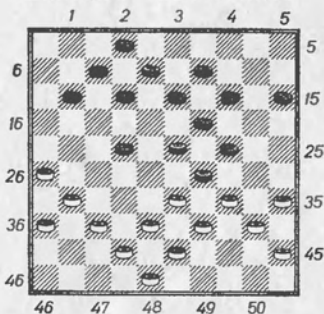


Диаграмма 376

Шашка 29 зажата в клещи. Из-
за этого силы черных на длинном
фланге и в центре словно окаменели.
Более того, немногочисленные шашки
черных на противоположном краю
доски тоже ограничены в движении.
Белым для выигрыша необходимо,
сохраняя клещи, сковать шашки ко-
роткого фланга противника. Это до-
стигается с помощью серии неслож-
ных, но характерных для клещей ком-
бинационных угроз.

1. 26—21! 11—17.

Другие ответы только ускори-
ли бы катастрофу. Ходы 1. ... 13—18
или 1. ... 15—20 опровергаются уда-
ром 2. 35—30X. После 1. ... 12—18
2. 21—17 11—16 3. 17:28 23:41 4.
34:1 у белых две лишние шашки,

что обеспечивает выигрыш. Нападение 1. ... 11—16 или 1. ... 14—20 также не облегчает положения черных.

2. 31—27! 22 : 31.

К быстрому поражению приводил бой 2. ... 17 : 26 3. 27 : 18 13 : 22 4. 35—30 24 : 44 5. 33 : 4 44 : 39 6. 38 : 27×.

3. 32 : 26 17—22.

Все комбинационные угрозы сохранились. Нельзя также играть 3. ... 7—11, 3. ... 13—18, 3. ... 15—20 из-за 4. 35—30. Если 3. ... 14—20, то 4. 33—28×.

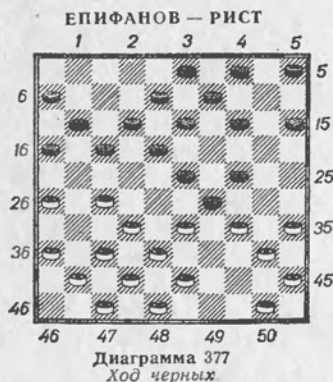
4. 36—31 14—20.

Приходится играть так. После 4. ... 12—18 выигрывает 5. 21—17 22 : 11 6. 33—28 23 : 32 7. 34 : 1×.

5. 21—17 12 : 21.

Попытка спастись прорывом.

6. 26 : 28 23 : 32 7. 34 : 1 2—8 8. 38 : 27 24—30 9. 35 : 24 20 : 49 10. 27—22 49 : 35 11. 1—6. Черные сдались, так как их даме грозит уничтожение ходом 12. 45—40 35 : 47 13. 48—42. Нельзя играть 11. ... 35—24 из-за 12. 31—26 24 : 47 13. 48—42×. После 11. ... 35—19 следует 12. 23—18 13 : 22 13. 6 : 5×.



Несмотря на большое количество шашек, у черных из-за клещей мало ходов. Нельзя, например, пойти 1. ... 4—10 из-за 2. 33—28 13—19 (в случае 2. ... 14—19, белые отвечают 3. 27—21 с выигрышем) 3. 38—33 29 : 49 4. 28—22 17 : 28 5. 48—43 49 : 38 6. 42 : 2×. После 1. ... 14—20 2. 33—28 13—19 3. 27—21 черные теряют три шашки. Нельзя 1. ... 13—19 из-за угрозы 2. 35—30×. Две шашки теряют черные при 1. ... 17—22 2. 34—30×. Попытка получить свободу действий после размена 1. ... 17—21 2. 26 : 17 11 : 31 приводит при бое 3. 37 : 26 4—10 4. 42—37 к безнадёжной позиции. Поэтому в партии черные сыграли так:

1. ... 14—19 2. 27—21! 16 : 27 3. 32 : 21 9—14.

Грозило 4. 33—28. Если 3. ... 17—22, то 4. 21—17×. На 3. ... 11—16 следует сначала 4. 37—31 16 : 27 5. 31 : 11 6 : 17 и уже затем 6. 33—28×. После 3. ... 18—22 решает 4. 21—26 13—18 5. 16 : 7 12 : 2 6. 35—30 24 : 44 7. 33 : 2 44—49 8. 45—40 49 : 35 9. 34—30×.

4. 21—16 17—22.

Вынужденный ход. Ведь после размена снова возникла угроза хода 33—28.

5. 16 : 7 12 : 1 6. 37—32 8—12.

Теперь грозило 7. 32—28.

7. 43—39?

Белые не замечают характерной для клещей комбинации противника. Необходимо было меняться 7. 32—27 22 : 31 8. 36 : 27.

7. ... 15—20?

Обоюдная комбинационная слепота. Следовало играть 7. ... 22—27!

8. 32:21 23—28! 9. 34:32 12—17 10. 21:23 19:46 11. 40—34 46—19 12. 47—41 19:46 13. 38—32 46:40 14. 45:34 с примерно равной игрой. Интересно, что, не увидев этой простой комбинации, черные все же заметили более сложную комбинацию, которой грозит им противник. Если, например, сыграть 7. ... 1—7, то 8. 32—28 23:43 9. 34:23 18:38 10. 42:33 43:34 11:40:27×. Черные решили защититься от этой комбинации и расставить ловушку. Но и белые разгадали замысел противника и смогли осуществить свой.

8. 42—37.

Только теперь белые заметили угрозу комбинации со стороны черных и поэтому закрыли поле 37.

8. ... 6—11.

На другой ход следовало 9. 48—43 с выигрышем.

9. 50—44.

Этот ход выигрывает.

9. ... 20—25.

Грозило 10. 35—30 с выигрышем шашки.

10. 32—28!

Королевский удар!

10. ... 23:43 11. 34:23 18:38 12. 48—42 43:34 13. 40:16. Черные сдались.

Полурогатка ограничивает (часто и на длительное время) игру противника на его коротком фланге. Для сохранения этого вида связи необходимо иметь достаточное количество защит от нападений на связывающую шашку.

При полурогатке желательно, чтобы поменьше шашек располагалось на большой дороге. Необходимо про-

тиводествовать противнику утвердиться в центре, разменивая его центральные шашки. Для этого белым, сохраняя полурогатку, хорошо строить на коротком фланге колонну 45, 40, 34. С этой же целью выгодно занимать поле 25.

В отдельных случаях удается взять связанную шашку в клещи. Если видно, что полурогатку трудно сохранить, всегда есть возможность избрать другой план: например, частично ослабить силы длинного фланга противника, чтобы неожиданным разменом назад 31—26 ликвидировать связку и устремить освободившиеся шашки на захват центра или атаку ослабленного фланга черных. Если черные в результате безуспешных атак полурогатки ослабили свой короткий фланг, целесообразно ликвидировать полурогатку разменом 31—26 вперед и двинуть свои силы в наступление на короткий фланг или же, после этого размена, свести игру к выгодной классической позиции. Связанная сторона должна закрепляться в центре; иногда неплохо стеснить противника при помощи осой бортовой. Атаковать полурогатку имеет смысл тогда, когда есть уверенность, что это вынудит ее ликвидацию без существенного ослабления короткого фланга. Часто связанной стороне, благодаря ударным колоннам короткого фланга, удастся создать серию несложных, но весомых комбинационных угроз и заставить противника разменять полурогатку.

У черных (диагр. 378) шашки короткого фланга связаны полурогаткой, но они доминируют в центре. Играть

все же следует аккуратно, так как над позицией черных нависла неприятная угроза 34—29 23:34 39:30 со связкой сил обоих флангов. Размен 1. ... 24—30 2. 35:24 19:30 ничего хорошего не дает: 3. 25—20 30—35 4. 20—15 3—9 5. 49—44. Теперь нельзя играть 5. ... 9—14 из-за 6. 34—30 35:24 7. 33—29×. Если же 5. ... 13—19, то 6. 42—38, и у черных стесненная игра.



Диаграмма 378
Ход черных

1. ... 6—11.

Это препятствует белым играть 2. 34—29? 23:34 3. 39:30 из-за 3. ... 16—21! 4. 27:16 22—27 5. 31:22 17:46 с разгромом.

2. 42—38 4—9.

Если играть 2. ... 17—21, то 3. 34—29! 21:32 4. 38:27 23:34 5. 39:30 12—17 6. 43—39!, и черные не могут нападать 6. ... 17—21? из-за 7. 49—44 и 8. 33—29×. На другие ходы возможен ответ 7. 41—37, и черные скованы на обоих флангах.

3. 47—42 9—14 4. 49—44!

Белым тоже нужно играть весьма точно. Если 4. 34—30, то 4. ...

23—29 5. 49—44 3—9 и затем 6. 18—23 с перевесом.

4. ... 24—30.

У черных было чрезвычайно интересное продолжение 4. ... 23—28, после которого у них сразу появляется серия комбинационных угроз. Напрашивается нападение 5. 34—29, но оно опровергается изумительным комбинационным ударом 5. ... 18—23!! 6. 29:29 17—21!! 7. 27:18 12:34 8. 33:27 21—26 9. 39:30 26:49 с шансами на выигрыш. Если 5. 44—40, то возможна другая комбинация. 5. ... 14—20 6. 25:32 16—21 7. 27:16 22—27 8. 31:22 17:47 и т. д. Плохо меняться 5. 31—26 22:31 6. 36:27 ввиду 6. ... 16—21!! Теперь, если 7. 27:16, то 7. ... 28—32 и 8. ... 14—20×; если 7. 33:22, то 7. ... 21:32, а затем 8. ... 17:28 с преимуществом.

5. 35:24 19:30 6. 34—29.

Дальнейшее сохранение рогадки опасно. После 6. 33—29 23—28 7. 38—33 17—21 8. 42—38 (у белых есть эффектная комбинация, но после 8. 42—37 21:32 9. 29—23 18:29 10. 25:23 28:19 11. 37:6 она ведет к проигрышу) 8. ... 21:32 9. 38:27 12—17, и белым нелегко защищаться.

6. ... 23:34 7. 33—28 22:33 8. 38:40 30—35 9. 31—26, и белые получили несколько лучшую позицию. Короткий фланг черных без упоров.

У белых (диагр. 379) полурогадка и пункт 25, но у черных достаточная компенсация в виде центрального расположения шашек. Если бы удалось заставить белых разменяться и ликвидировать связку, черные получили бы даже преимущество и шансы на победу. Эти соображения толкнули одесского мастера на ход:

КАПЛАН — СТАНОВСКИЙ

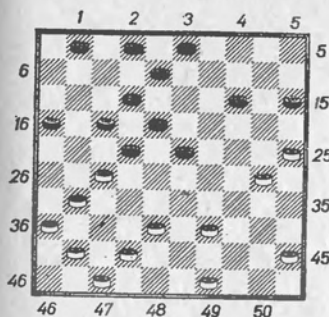


Диаграмма 379

Ход черных

1. ... 23—28.

Кажется, что черные своего добьются, ведь теперь грозит заход 2. ... 28—32. Но неожиданно последовало

2. 38—33! 17—21.

Вынужденно. Грозил 3. 31—26 с выигрышем шашки.

3. 49—43 21: 32 4. 42—38.

Теперь белые неминуемо отыгрывают шашку 32 и создают серьезную угрозу второй вторгшейся шашке 28.

4. ... 12—17.

Приходится играть так. Ведь после боя белых на 27 возникнет угроза (посредством размена 31—26, 36: 27) выигрыша шашки.

5. 38: 27 17—21 6. 47—42 21: 32 7. 42—38.

Теперь белые не только отыгрывают шашку, но и восстанавливают полуоругатку.

7. ... 8—13 8. 38: 27 3—9.

Шашка 28 пока защищена, но у черных связкой сковано более половины сил. Долго стоять на месте связанные шашки не смогут. Белые

выждут несколько ходов и вынудят противника нарушить защитную колонну 9, 13, 18.

9. 45—40 14—19.

Если играть по-другому, например, 9. ... 1—7, то шашка 28 форсированно выигрывается: 10. 30—24 14—19 (грозил проход в дамки 25—20, 24—19, 31—26, 34: 4) 11. 40—35 19: 30 12. 35: 24 9—14 (опять грозили 13. 24—19, 14. 31—26×) 13. 31—26 22: 31 14. 36: 27.

10. 40—35 9—14.

Угроза прохода в дамки на 4 через поле 24 отражена, но ценой разрушения защитной колонны.

11. 31—26 22: 31 12. 36: 27, и шашка 28 гибнет.

ВАН АМСТЕЛЬ

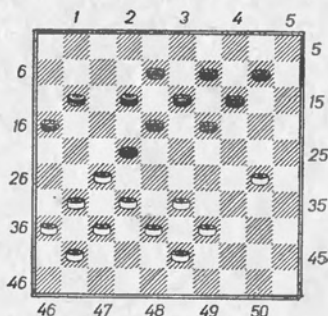


Диаграмма 380

Позиция таит в себе замечательную возможность победить при помощи жертвы двух шашек.

1. 32—28! 12—17.

Если 1. ... 11—17, то 2. 30—24 19: 30 3. 28—23 18: 29 4. 27: 7 и т. д.

2. 27—21! 16: 27 3. 30—24! 19: 30 4. 37—32!!

Поразительное положение. Белые без двух шашек. Ход черных. Они мо-

гут попасть в дамки и, несмотря на это, все-таки обречены.

4. ... 8—12 5. 32:21 17:46 6. 28:19 14:23 7. 38—32 («мостик»). 7. ... 46:28 8. 33:15 с выигрышем.

Рогатка менее опасна для противника, чем полурогатка. Для построения полной рогатки требуются дополнительные шашки. Когда выясняется, что рогатка невыгодна и ее нужно ликвидировать, то от нее не так просто избавиться. И наоборот, сторона, подвергаясь связке, часто имеет возможность ликвидировать рогатку. Обладатель рогатки располагает одним стратегическим планом — изматыванием сил противника в центре и на длинном фланге. Такой план редко можно довести до конца. Противнику обычно удастся утвердиться в центре и ликвидировать рогатку. Полная рогатка не страшна, если она связывает небольшие силы.

Рассмотрим несколько примеров, когда наличие рогатки выгодно.

КУПЕРМАН — ЦЕНТР

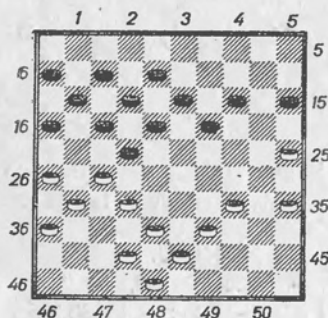


Диаграмма 381

Белым удалось при помощи рогатки парализовать восемь шашек

противника из тринадцати. Важно не дать развернуться остальным силам.

1. 34—29! 19—23.

Это ведет к быстрому проигрышу, но и другие ходы не лучше. Если 1. ... 15—20, то 2. 42—37! 19—23 (грозил ход 2. ... 29—23) 3. 48—42 23:34 4. 39:30 13—19 (если 4. ... 22—28 5. 32:23 18:29, то 6. 27—22 17:28 7. 26—21 16:27 8. 31:15×) 5. 30—24! 20:29 6. 32—28 22:33 7. 27—21 16:27 8. 31:2×.

У черных есть комбинация 1. ... 17—21 2. 26:28 18—22 3. 27:20 15:44, но она некорректна. После возврата двух шашек 4. 43—39 44:22 белые свободно проходят в дамки 5. 25—20×.

2. 35—30! 20:34 3. 25—20! 15:35 4. 39:30 35:24 5. 32—28 22:33 6. 38:9 13:4 7. 27—21 16:27 8. 31:2. Черные сдались.

КОГАН — ЦИРИК

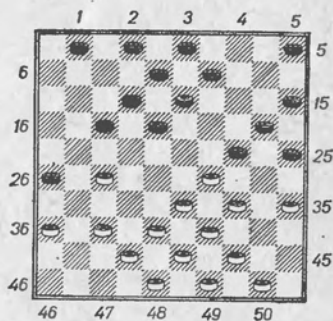


Диаграмма 382

Ход черных

Здесь рогатка уместна, ею скопировано много белых шашек. Шашка 27 тоже минус позиции белых. Она может стать объектом атаки.

1. ... 1—7 2. 27—21.

Белые, опасаясь атаки пешки 27, делают неудачный ход. Лучше было выбить черных с поля 26 путем размена 2. 37—31.

2. ... 7—11 3. 37—32?

Это уже окончательно проигрывает. Спасения следовало искать после 3. 21—16.

3. ... 11—16 4. 50—45.

Ничего лучшего нет. Если 4. 42—37 16:27 5. 32:21, то 5. ... 17—22! 6. 21—16 22—28×. При 4. 32—28 16:27 5. 28—22 17:28 6. 33:31 26:37 7. 42:31 24:42 белые также теряют шашку.

4. ... 16:27 5. 32:27 26—31! 6. 36:27 17:26.

Шашка 27 неминуемо гибнет. Из-за рогадки белые лишены возможности прийти ей на помощь.

7. 42—37 2—7 8. 37—31.

Грозил 18—23, поэтому белые сами отдают шашку.

8. ... 26:37 9. 27—22 18:27 10. 3—32 27:38 11. 33:31 24:33 12. 39:28. Наконец удалось ликвидировать рогадку, но ценой шашки. Вскоре белые сдались.

ПИТ РООЗЕНБУРГ

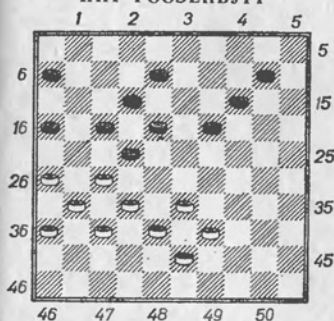


Диаграмма 383

Ход черных

У белых есть редкая жертва.

1. 26—21! 17:26 2. 32—28.

Выясняется, что черным не избежать поражения. Если 2. ... 19—23, то 3. 28:17 12:41 4. 36:47 26:37 5. 38—32 37:28 6. 32:2×. В случае 2. ... 8—13 3. 28:8 13:2 следует 4. 37—32 26:28 5. 33:24, и у белых одной шашкой больше. В ответ на 2. ... 12—17 белые играют 3. 27—21 16:27 4. 37—32 26:37 5. 32:3×. Не спасает и контрудар 2. ... 16—21 3. 28:17! 21:41 4. 36:47 26:37 5. 17—11! 6:17 6. 38—32 37:28 7. 33:2×.

Поучительные и характерные для рогадки варианты.

ЭНДШПИЛЬ

Представьте себе, что вы с большим напряжением и целеустремленностью провели первые две стадии партии. В дебюте удалось быстро мобилизовать силы и удачно их расположить. Это позволило вам завладеть инициативой. В середине был проведен интересный стратегический план. Инициатива переросла в солидное позиционное преимущество. После 3—4 часов напряженной борьбы наступил эндшпиль, в котором у вас материальный перевес. Вы уже предвкушали победу. Осталось «добить» противника. Турнирное положение вас тоже к этому обязывает. И вот в тот момент, когда кажется, что цель близка, противник неожиданно спасается. Все героические усилия в предыдущих двух стадиях пропали зря. Обидно. Турнирное положение пошатнулось. Наступает разочарование. Вы чувствуете себя бесконечно уставшим,

появляется безразличие. Каждый раз болезненно вспоминается обидное окончание. Следующие партии вы уже проводите без подъема, нерешительно, появляется боязнь эндшпиля, результаты ухудшаются. В итоге — неуспех. И все из-за того, что в простом окончании вы сделали всего один — два неточных хода.

Ясно, что играть небольшим количеством шашек легче, чем когда их много. Но кажущаяся «простота» (по семь и меньше шашек) эндшпиля обманчива. Конец партии имеет свою специфику. Если в дебюте или в середине партии перевес в одну шашку обеспечивает выигрыш, то в эндшпиле перевес даже в две шашки не всегда означает победу. У сторон появляется одна или несколько дамок, которые очень подвижны. Возрастает роль бортовых полей.

Ни в какой стадии не требуется такого точного расчета серии строго единственных ходов, как в эндшпиле. Малейшая неточность может стоить партии. Цель игры в эндшпиле — реализация полученного в предыдущих стадиях позиционного или материального преимущества, доведение его до победы, максимальное затруднение противнику пути к ничьей, когда преимущество недостаточно для выигрыша. Если обстоятельства сложились неблагоприятно, то цель в эндшпиле — спасение.

Каждому шашкисту необходимо овладеть техникой игры в эндшпиле. Для этого надо знать важнейшие позиции и приемы борьбы в этой стадии.

Так как шашечная теория развивалась по принципу от простого

к сложному, то эндшпиль в настоящее время является наиболее изученной стадией. Большинство приемов и важнейших позиций открыто еще в прошлом веке.

Перед тем, как перейти к рассмотрению эндшпилей, полезно для ориентировки сравнить силу дамки и простых. Стоклеточная доска больше русской, что, естественно, увеличивает возможности, влияние и силу дамки.

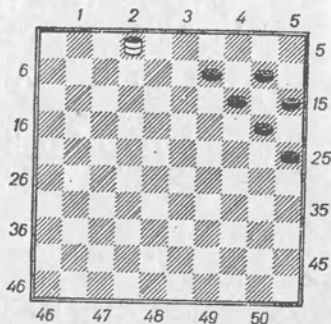


Диаграмма 384

В этой позиции одинокая дамка неминуемо побеждает шесть вражеских простых.

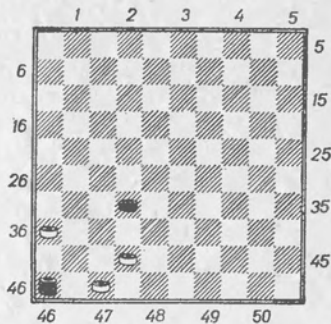


Диаграмма 385

Но зато здесь дамка и шашка те-
рпят поражение всего против трех
простых. Белые играют 1. 42—37! 32 :
41 2. 36—31×.

Эти примеры показывают, что на
все случаи жизни нет и не может
быть стандартного соотношения меж-
ду силой дамки и простых — все за-
висит от расположения сил на доске.

Но все же практика показывает,
что если есть возможность прорвать-
ся в дамки ценой потери одной, двух
или изредка даже трех шашек, то
есть смысл идти на такие жертвы,
если дамка сразу не разменивается.

Четыре дамки против одной.
Сколько дамек требуется, чтобы уни-
тожить одинокую дамку противника?
Четыре. Причем путь к выигрышу лег-
ок. Четырьмя дамками можно пост-
роить целую серию выигрышных по-
зиций. Приводим одну из них.

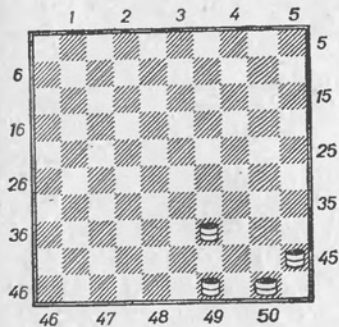


Диаграмма 386

Нетрудно убедиться, что где бы
ни находилась одинокая дамка — она
быстро гибнет.

Три дамки против одной. Аловят
ли одну три дамки? Ведь в русских
шашках этого бывает недостаточно.
На столеточной доске трех дамек,

как правило, не хватает для победы.
Существует много положений — ло-
вушек, из которых не выбраться оди-
нокой дамке. Ею следует маневриро-
вать чрезвычайно осмотрительно.

МАНУРИ

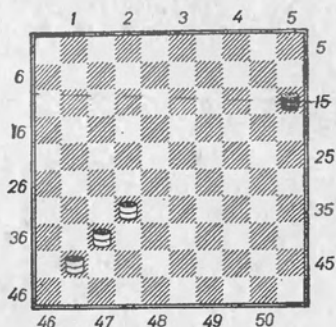


Диаграмма 387

Дамке черных не удастся поки-
нуть тройник.

1. 41—47 15—4 2. 32—38! 4—36.

Петля 47, 38 не дает возмож-
ности черной дамке вырваться из
тройника — тюрьмы. Если она попы-
тается пойти, например, 2. ... 4—18,
то последует 3. 37—23 18 : 42 4. 47 : 15.
По этой же причине одинокая дамка
гибнет, если она станет на любое по-
ле диагонали 4—36.

3. 38—15 36—22

4. 37—31! 22 : 36 5. 15—4×.

Диаграмма 388.

1. 37—19! 25—3.

Единственный ответ. На 1.
... 25—34 решает 2. 42—29! 34 : 5
3. 41—46, и дамка гибнет на большой
дороге.

Такое «противостояние» дамек на-
зывается столбняком.

Из-за этого приема нельзя стано-
виться на поля 39, 43, 48. Если 1.

... 25—9, то 2. 41—36 9—25 (2. ... 9—3 3. 42—26 3—20 4. 36—9 20 : 3 5. 19—8 3 : 12 6. 26 : 3×. Нельзя и 2. ... 9—4 из-за 3. 42—15×) 3. 42—48, и теперь на ход 3. ... 25—3 решает 4. 48—26×, а на ответ 3. ... 25—20 к выигрышу ведет нападение 4. 41—47 20—9 5. 47—20 9 : 25 6. 19—30×.

ЮГЕНАН

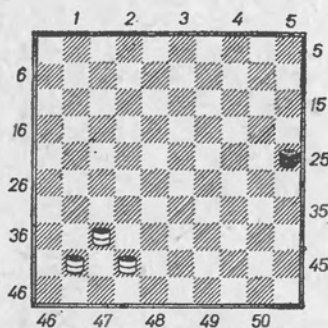


Диаграмма 388

2. 42—26 3—20.

После 2. ... 3—9 следует 3. 41—36×. Не спасает 2. ... 3—25 3. 26—3 25—34 4. 19—30 34 : 25 5. 41—14×.

3. 41—47 20—9 4. 47—36 9—25 5. 36—9 25 : 3 6. 19—8×.

Примеры показывают, что одинокую дамку на каждом шагу ожидают коварные западни и ловушки.

По шашечному кодексу СССР стороне, имеющей три дамки, дается право ловить одинокую дамку не более 18 ходов.

Одинокой дамке безопаснее всего находиться на большой дороге. Если это невозможно, ей следует стремиться подольше держаться на двойнике. Если ее вытесняют и от-

туда, то следует, конечно, уйти, но, как только появится возможность, снова вернуться на двойник.

Если при одной дамке имеются еще одна или две простые, желательно поскорее от них избавиться. Последствия скупости в таких позициях иллюстрируются следующим примером.

БЛАНКЕНААР

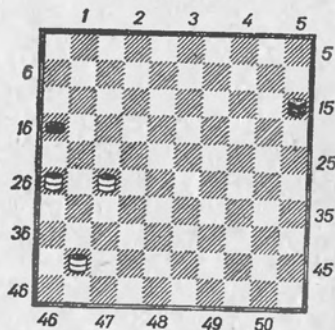


Диаграмма 389

Черные вовремя не отдали простую 16. Это и явилось причиной их поражения.

1. 26—21!

Теперь уже невозможно избавиться от простой.

1. ... 15—47.

Сейчас и позже становиться на середину доски нельзя ввиду отхода дамкой 27 на поле 36 или 4, и дамка с простой уничтожаются.

2. 41—36 47—15 3. 36—47 15—10 4. 27—36 16 : 27 5. 36 : 15×.

Позиция (диагр. 390) создана в 1899 г. выдающимся голландским композитором Бланкенааром, которого именovali королем эндшпиля.

Задача — двумя дамками с про-

стой выиграть против одинокой дамки. Впечатление таково, что это немыслимо. Перед черной дамкой свободно открыты широкие просторы столеточной доски. Попробуй, поймай! Но после первого хода белых ей сразу становится тесно.

1. 50—11! 49—16.

БЛАНКЕНААР

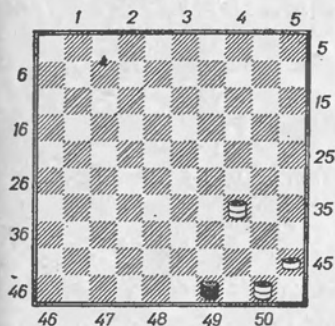


Диаграмма 390

Выясняется, что другие ходы ведут к немедленному уничтожению дамки. Например, на 1. ... 49—32 следует 2. 11—28 32:40 3. 45:1×. Аналогичный прием будет применен, если черные станут на другие поля диагонали 49—16. После 1. ... 49—35 2. 11—2 35—49 (2. 35—40 2—30 3. 40:1 30—34×) 3. 45—40 49:35 4. 34—30 35:24 5. 2:35×.

2. 11—44 16—2.

Нельзя становиться на поля 21, 27, 32, 38, так как снова «затянется» петля 45, 34. Если 2. ... 16—49, то 3. 45—40 49—16 4. 34—43 16:49 5. 40—35×.

3. 45—40 2—16.

Грозило 4. 34—30 и 5. 44—49×.

4. 34—43 16:49 5. 40—35 49:40 6. 35:44×.

Четыре дамки против двух. Этот эндшпиль тоже ничейный. Для большей безопасности слабой стороне лучше всего занять дамками обе линии двойника или расположить их на большой дороге. Если это невозможно, то надо все время быть начеку и обходить на каждом шагу немало подводных рифов, ловушек, угроз. Малейшая неосторожность гибельна.

СПЕНСЕР

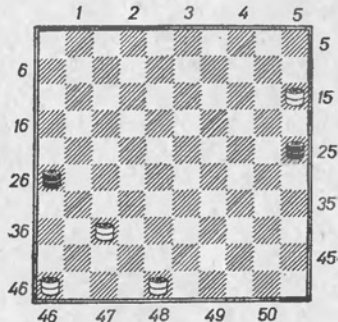


Диаграмма 391

Последним ходом черные неосмотрительно заняли поле 26, после чего наступила быстрая расплата.

1. 15—42! 26—3.

Попытка занять это поле другой дамкой 1. ... 25—3 опровергается путем 2. 48—25, и у черных нет ни одного удовлетворительного хода. На попытку уйти дамкой с поля 26 следует 3. 25—20 и 4. 42—20×. Если дамка двинется с поля 3, решает 3. 42—48×.

Становиться на середину доски ни одной дамкой нельзя. Если, например, 1. ... 26—21, то 2. 42—20 25:41 3. 46:16×. После 1. ... 25—9 2. 42—47 26:4 3. 47:3, и обе дамки уничтожены.

2. 42—38! 3—26.

Если 2. ... 25—9, то 3. 38—21×. Становится дамкой 3 на середину доски нельзя из-за угрозы 3. 38—20.

3. 38—43! 26 : 42 4. 48 : 26 25 : 48 5. 46—37 48 : 31 6. 26 : 48×.

Борьба простых. Интуиция и фантазия, для которых открыт широкий простор в первых двух стадиях, здесь уже отступают на задний план. Решающим фактором в игре является точный и далекий расчет.

Резко возрастает роль оппозиции, пространственной активности шашек и прорывов в дамки. Это наглядно видно в самом маленьком эндшпиле, автор которого — международный гроссмейстер Келлер (Голландия).

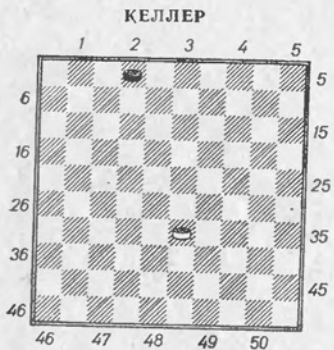


Диаграмма 392

Белые выигрывают независимо от очереди хода.

Кажется, что позиция вся, как на ладони. Одна шашка на одну. Что может быть проще! Но и здесь имеются тонкости.

Белая шашка значительно активнее. Она имеет выбор — может вынудить встречу с черной простой или

избежать ее и значительно раньше прорваться в дамки.

Отсюда вывод: если оппозиция в пользу белой простой, ей надо обязательно встретиться с черной шашкой. Если оппозиция неблагоприятна, тогда решает прорыв. Расчет показывает, что при ходе черных белым есть смысл идти на «очную ставку».

1. ... 2—7 2. 33—28! 7—11 3. 28—22 11—16 4. 22—17×.

Если же первыми ходят белые, то они должны поскорее проскользнуть в дамки.

1. 33—29 2—8.

Теперь уже черные «жаждут свидания», но безуспешно.

2. 29—24! 8—13 3. 24—20 13—19 4. 20—15 19—23 5. 15—10 23—29 6. 10—5 29—33 7. 5—32 33—39 8. 32—49×.

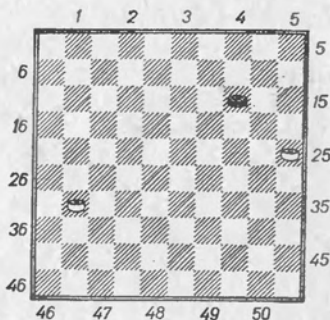


Диаграмма 393

У белых вдвое больше сил. Но одинокая черная шашка достаточно активна. И ее трудно задержать. Кажется бы, ничья обеспечена. У белых, однако, есть возможность снизить активность черной простой и отбросить ее на исходную горизонталь. Для этого необходимо проявить щедрость.

1. 31—27 14—19 2. 27—22 19—23.

Если 2. ... 19—24, то 3. 25—20!
24: 15 4. 22—18, и белые успевают
задержать черную простую.

3. 22—18! 23: 12 4. 25—20×.

БЛОНД

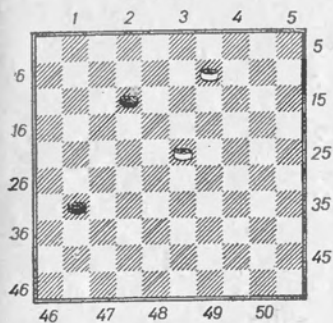


Диаграмма 394

Количественно силы равны. Черные вот-вот доберутся до дамочных полей, и тогда — ничья. Уж лучше бы у черных не было простой 12, тогда ничья гарантирована, а так...

1. 9—4! 31—37.

Если 1. ... 31—36, то 2. 4—10 и 3. 23—18×.

2. 23—18! 12: 23 3. 4—10×.

Интересно, что в эндшпиле, особенно при наличии дам, возрастает роль бортовых полей. Во-первых, там находится безопаснее. Ведь дальнобойным дамкам в середине доски легче уничтожить простые, чем на борту. Бортовые поля являются удобными опорными пунктами для разменов будущих дамк противника.

Диаграмма 395.

Решающую роль в борьбе играет бортовая шашка 15.

1. 13—8 26—31 2. 8—2 31—37 3. 2—24 5—10.

ГУГИЕНИН

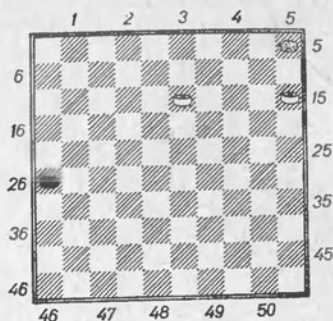


Диаграмма 395

Приходится отдавать простую. Если 3. ... 37—41, то 4. 24—19! 41—47 (4. ... 41—46 5. 19—14×) 5. 19—24, и оппозиция в пользу белых.

4. 15: 4 37—41 5. 4—10 41—47.

5. ... 41—46 6. 10—5×.

6. 10—15 47: 20 7. 15: 24×.

КЕЛЛЕР

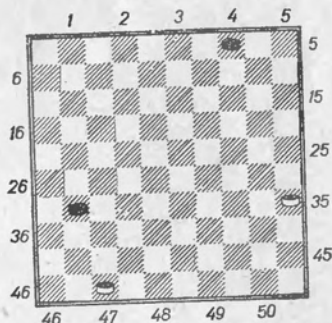


Диаграмма 396

1. 35—30.

Оппозиция в пользу белых. Хорошо бы встретиться с черными простыми.

1. ... 4—9 2. 30—24 9—13.

Черных, конечно, встреча не прельщает.

3. 24—20 13—19 4. 20—15 19—24
5. 15—10 24—30 6. 10—5! 30—34 7.
5—23!

Необходимо загнать эту шашку на поле 43.

7. ... 34—39 8. 23—28 39—43.

Теперь все подготовлено.

9. 28—37 31 : 42 10. 47 : 49 X.

МАНУРИ

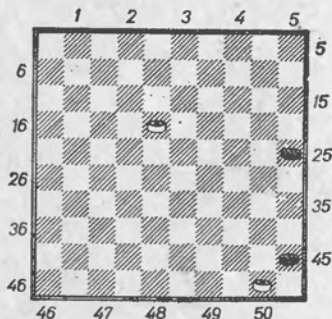


Диаграмма 397

Выигрыш здесь весьма любопытен — заключение на двойнике.

1. 18—12 25—30 2. 12—7 30—34
3. 7—1! 34—39.

Кажется, что все усилия белых пропали даром. Путь черной шашке в дамки открыт.

4. 50—44! 39 : 50 5. 1—6 X.

Диаграмма 398.

Прием выигрыша белых часто встречается в практической игре.

1. 16—11 25—30 2. 11—7 30—34
3. 7—2 34—39 4. 2—16 20—24.

Нельзя 4. ... 39—44 из-за 5. 45—40! 44 : 35 6. 16—7, и обе шашки отрезаны.

5. 16—49 24—30.

ОЛЬСЕН

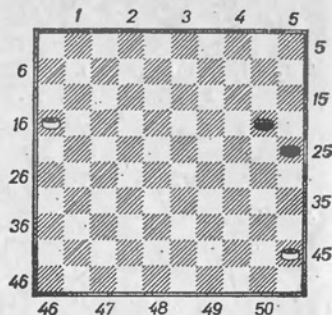


Диаграмма 398

После 5. ... 24—29 исход партии решает выход шашкой 6. 45—40! 39—44 (6. ... 29—33 7. 49—16 X) 7. 49—38 X.

6. 49—38 30—35 7. 38—32 39—44
8. 32—28 44—50.

Если 8. ... 44—49, то 9. 28—44 X.

9. 28—6 35—40 10. 45 : 34 50—45
11. 1—6 X.

МОЗЕР

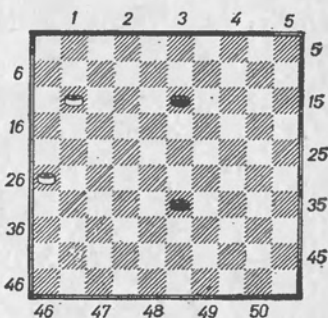


Диаграмма 399

Простая 13 — причина гибели черных. Белые атаками с тыла форсируют победу.

1. 11—7 33—38.

После 1. ... 33—39 исход решают три нападения: 2. 7—2 13—18 3. 2—7 18—22 4. 7—11×.

2. 7—2.

Здесь тоже надо трижды напасть, после чего обе шашки черных гибнут.

2. ... 13—18 3. 2—7 18—22 4. 7—6! 38—42 5. 16—27 22:31 6. 26:48×.

Дамка против простых. Большинство эндшпилей начинаются без дамек, затем у одной или обеих сторон появляются дамки, которые принимают активное участие в игре.

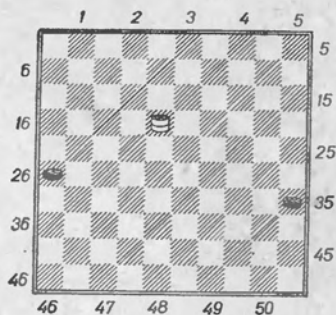


Диаграмма 402

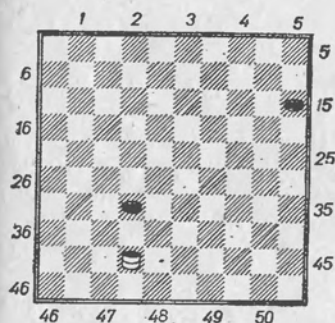


Диаграмма 400

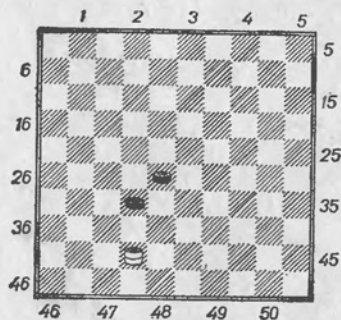


Диаграмма 403

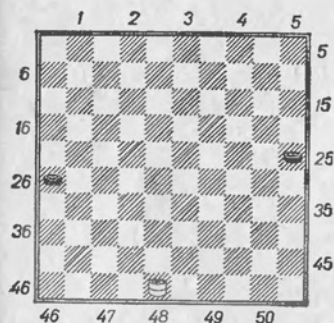


Диаграмма 401

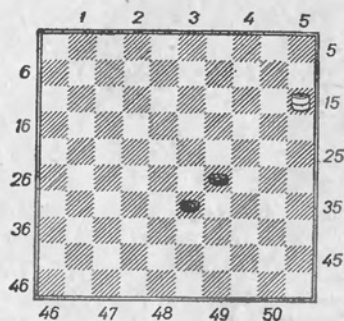


Диаграмма 404

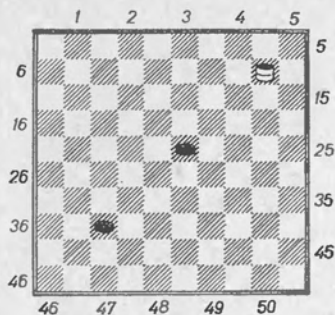


Диаграмма 405

Простейшие эндшпили часто сводятся к борьбе дамки против двух простых. Рекомендуется сильнейшей стороне использовать мотивы, приведенные в позициях на диагр. 400—405 (везде ход черных).



Диаграмма 406

Автор этой интересной позиции французский шашкист Баледен издал в 1882—1886 гг. уникальную в своем роде энциклопедию из семи тысяч шашечных позиций. Труд Баледена состоит из трех томов, весит пять килограммов и написан на двух тысячах ста страницах.

1. 10—5 25—30 2. 5—23 30—35
3. 26—21! 27:16 4. 23—12!×.



Диаграмма 407

1. 22—17! 19—23 2. 20—14 23—28.

После 2. ... 23—29 к выигрышу ведет 3. 17—12! 7:18 4. 14—10 29—34 5. 10—4 18—23 6. 4—10 23—29 7. 10—15×.

3. 17—12! 7:18 4. 14—10 28—32 5. 10—4 18—23 6. 4—15.

Важно заставить черные простые стать на одной диагонали — большой дороге.

6. ... 23—28.

При 6. ... 32—38 следует нападение с тыла 7. 15—10×.

7. 15—42×.

Диаграмма 408.

Выигрыш здесь не очевиден.

1. 7—1 16—21.

Движение другой шашкой 1. ... 30—35 облегчает задачу белых: 2. 29—24 16—21 3. 1—18 21—26 4. 24—20, и они выигрывают.

2. 1—12! 21—27.

2. ... 21—26 3. 12—18 30—35 4. 29—24×.

ПРЕСБУРГ

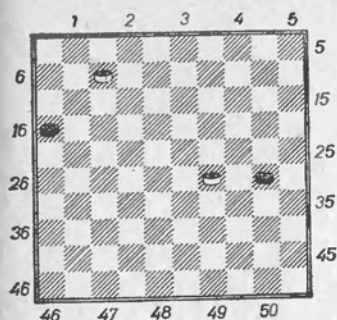


Диаграмма 408

3. 12—18! 27—32 4. 29—24!!

Неожиданная и эффектная жертва.

4. ... 30 : 19 5. 18—4.

И в этом примере решает заход с тыла.

5. ... 32—38.

Если 5. ... 32—37, то 6. 4—10×. На 5. ... 19—23 выигрывает знакомый прием 6. 4—15 23—28 7. 15—42×.

6. 4—10! 19—24 7. 10—15×.

Построение петель и упоров при борьбе трех простых против прорвавшейся шашки противника. Нередко предотвратить прорыв слабой стороны в дамки невозможно. В таких случаях для уничтожения новорожденной дамки противника на помощь приходят петли или опорные шашки на бортовых полях.

Черная простая 30 (диагр. 409) грозит прорваться в дамки. Попытка задержать ее 1. 45—40 ведет после 1. ... 6—11 к пиццей, так как оппозиция в пользу черных. И все же выигрыш у белых есть.

ХОРЬЯНОВ

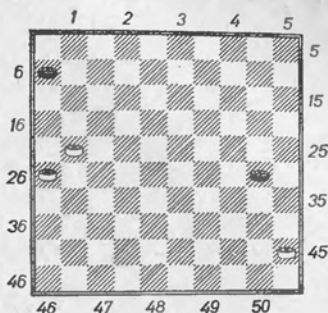


Диаграмма 409

1. 21—17 30—34 2. 45—40!! 34 : 45 3. 26—21.

Поразительная позиция. У сторон одинаковое количество шашек, причем черные ближе к дамочному полю, но они проигрывают. Решает игру неожиданная петля белых.

3. ... 6—11.

Если 3. 45—50, то 3. ... 21—16×.

4. 17 : 6 45—50 5. 21—17 50 : 11 6. 6 : 17×.

Интересно, что на Западе автором позиции сначала считали первого чемпиона мира Вейса, потом гротмейстера Фабра. Однако доказано, что ее гораздо раньше открыл известный русский шашечный композитор Хорьянов.

Диаграмма 410.

1. 20—15 30—34.

Надежды на спасение сохраняются только после прорыва в дамки. Для этого приходится расстаться еще с одной шашкой.

2. 39 : 30 29—33 3. 50—44.

Белые не торопятся в дамки. Их бортовая шашка расположена весьма удачно.

МОЗЕР

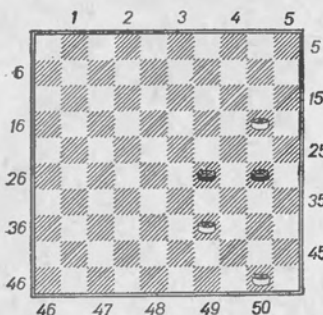


Диаграмма 410

3. ... 33—38 4. 44—39 38—42 5. 39—34! ×. Куда бы черные не поставили дамку, она немедленно разменивается.

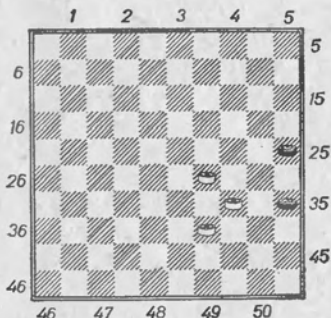


Диаграмма 411

Белые выигрывают независимо от очереди хода. При ходе белых выигрыш достигается в четыре хода.

1. 29—24 25—30 2. 34:25 35—40 3. 39—34 40:20 4. 25:14 ×.

При своем ходе черные прорываются в дамки:

1. ... 25—30 2. 34:25 35—40 3.

25—20 40—45 4. 20—15 45—50, но это не помогает.

5. 29—24 50:20 6. 15:24 ×.

БЛОНД

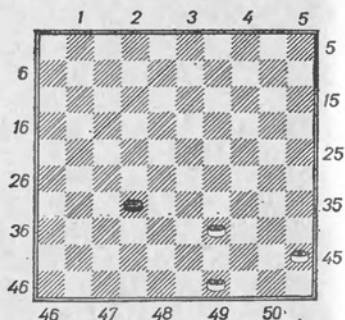


Диаграмма 412

Шашка черных прорвалась в дамки, но ее можно поймать сразу после превращения.

1. 49—43 32—37 2. 43—38 37—41 3. 39—34 ×.

БЛОНД

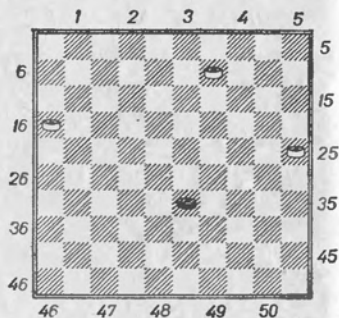


Диаграмма 413

Наличие белых шашек на бортовых полях 16 и 25 дает возможность

построить гибельные петли для будущей дамки черных.

1. 9—4 33—38.

1. ... 33—39 2. 4—22 39—43 3. 22—18×.

2. 4—31 38—43 3. 31—18.

Теперь, если 3. ... 43—48, то 4. 18—34×, а на 3. ... 43—49 следует 4. 18—27×.

ЭВЕРА

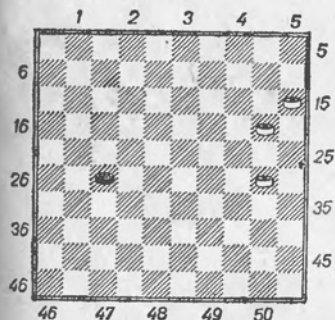


Диаграмма 414

Исход битвы решает построение петель.

1. 15—10 27—32 2. 10—4 32—38.

2. ... 32—37 3. 4—10 37—42 4. 10—5×.

3. 4—27 38—42 4. 27—32 42—47.

4. ... 42—48 5. 32—14 48:25 6. 14—3 25:14 7. 3:25×.

5. 20—15 47—36 6. 32—41 36:47 7. 30—24 47:20 8. 15:24×.

Здесь (диагр. 415) для выигрыша приходится использовать петлю 36, 27 и угрожать оппозицией.

1. 6—1 34—39 2. 1—29! 39—44.

Вынужденный ход, ибо на 2. ... 39—43 следует жертва 3. 29—38! 43:21 и оппозиция 4. 36—31×.

3. 29—38 44—49.

САМАРД

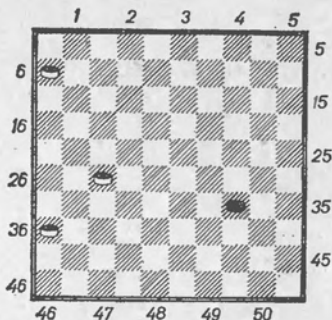


Диаграмма 415

3. ... 44—50 4. 38—33×.

4. 38—32×. Куда бы ни пошла черная дамка, она разменивается.

Вражескую дамку часто удастся поймать на двойнике.

ВЕИДИН

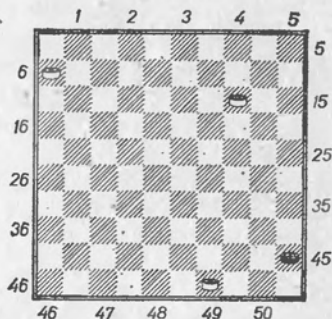


Диаграмма 416

1. 14—9 45—50 2. 9—3 50—45.

Грозил ход 2. ... 3—17.

3. 6—1 45—50 4. 3—12.

Одной дамки на двойнике недостаточно. Надо срочно подбросить подкрепление.

4. ... 50—28.

На двойнике находиться опасно.
Надо скорее оттуда выбираться.

5. 49—44!

Не тут-то было...

5. ... 28:50 6. 1—6X.

ЛАШМЕРС

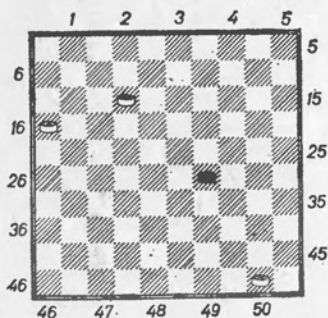


Диаграмма 417

1. 12—8 29—33 2. 8—3 33—38.3.
3—26 38—43 4. 26—48! 43—49 5. 48—
31 49—35 6. 35:49 7. 31—27X.

Диагональные эндшпили. Немалое практическое значение имеет борьба дамки против трех простых, отрезанных 1-й диагонали.

Если дамке удастся отрезать три простых по двойнику, то независимо от расположения они обречены.

Черные могут построить позицию 418. Теперь, если они попытаются при помощи жертв 1. ... 24—29 2. 23:25 отвлечь дамку с двойника и прорваться простой 2. ... 35—40, то она легко настигается: 3. 25—39X.

Другое дело, если три шашки отрезаны по большой дорожке.

Здесь (диагр. 419) черные ближе к дамочным полям, их неизбежный

прорыв эффективнее. Куда бы ни пошла белая дамка — неминуемо грозит отдача двух простых 1. ... 27—32 или 1. ... 31—37 и 2. ... 36—41 с ничьей.

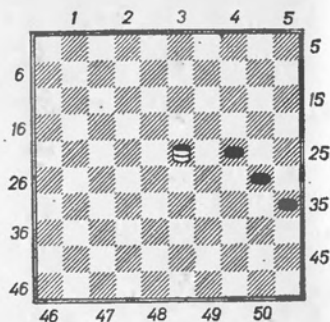


Диаграмма 418

Ход черных

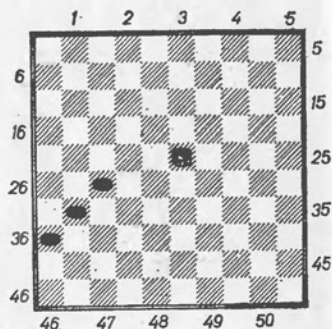


Диаграмма 419

Если при дамке, отрезавшей простые по большой дорожке, имеется еще одна или две простые, то результат зависит от положения шашек на доске. В таких позициях важно знать побольше практических приемов.

Эти приемы остроумно излагает гроссмейстер Келлер при разборе следующей позиции.

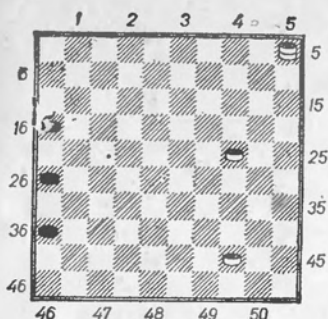


Диаграмма 420

Укажем семь различных способов выигрыша за белых:

1 способ. 1. 5—14 16—21 2. 24—20 21—27 3. 20—15 26—31 4. 15—10. 27—32 5. 14 : 26 36—41 6. 26—37! 41 : 32 7. 10—5 32—38 8. 5—37 38—43 9. 44—39 43 : 34 10. 37—28×

2 способ. 1. 44—40 16—21 2. 40—35 21—27 3. 5—10 26—31 4. 10—5 27—32 5. 5 : 26 36—41 6. 26—42 41—47 7. 42—29×

3 способ. 1. 44—39 16—21 2. 39—33 21—27 3. 33—29 26—31 4. 5—46 31—37 5. 46 : 16 36—41 6. 16—32×

4 способ. 1. 44—39 16—21 2. 39—33 21—27 3. 33—39 26—31 4. 5—46 31—37 5. 46 : 16 36—41 6. 24—19 41—46 (нельзя 6 ... 41—47 из-за 7. 16—22) 7. 29—23, а затем 8. 16—32×

5 способ. 1. 24—20 16—21 2. 20—15 21—27 3. 44—39 26—31 4. 39—33 27—32 5. 5 : 26 36—41 6. 26—37! 41 : 32 7. 33—28 32 : 23 8. 15—10 23—28 9. 10—5 28—33 10. 5—32 33—39 11. 32—49×

6 способ. 1. 5—10 16—21 2. 44—39 21—27 3. 39—33 26—31 4. 33—28! 36—41 5. 28—22 27 : 18 6. 5 : 46×

7 способ. 1. 5—23 16—21 2. 24—19 21—27 3. 44—39 26—31 4. 39—33 27—32 5. 23 : 26 36—41 6. 26—31! 41—47 (6. ... 41—46 7. 3—14×) 7. 19—14 47 : 9 8. 3 : 20×

Приводим еще два важных теоретических окончания Манури, когда одинокая дамка борется за спасение против четырех простых.

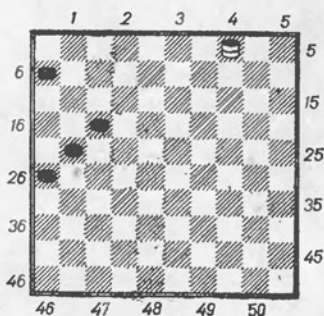


Диаграмма 421

Черные грозят ходами 1. ... 26—31 2. ... 21—27. Белой дамке приходится отступать. Если черным удастся без потерь пройти в дамки, они выиграют. Поэтому белым нужно защищаться весьма точно.

1. 4—15 21—27.

После 1. ... 26—31 теряется шашка. 2. 15—38 21—26 3. 38—16! 31—36 4. 16—11 17—21 5. 11—16 с ничьей. К основному варианту сводится игра после 1. ... 17—22 2. 15—38 22—27.

2. 15—38 17—21 3. 38—43 6—11.

Если 3. ... 26—31, то 4. 43—48 с выигрышем шашки.

4. 43—39 11—16 5. 39—28 27—31 6. 28—23 31—36 7. 23—19 26—31 (7. ... 21—27 8. 19—37! с ничьей).

8. 19—8 21—26 9. 8—19, и черные не могут выиграть.

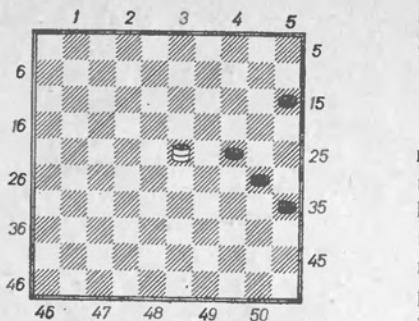


Диаграмма 422

По рисунку позиция аналогична предыдущей, но правостороннее положение шашек требует иных приемов борьбы.

1. 23—32! 30—34.

1. ... 35—40 2. 32—43 30—35 3. 43—25 40—45 4. 25—20 24—30 5. 20—25 — ничья.

2. 32—43 24—30 3. 43—38 34—39.

Белые быстро достигают ничьей и при других ответах. 3. ... 35—40 4. 38—49 или 3. ... 34—40 4. 38—43.

4. 38—27 15—20.

Ходов у черных много, но ни один не ведет к победе. Если 4. ... 30—34, то 5. 27—22 39—43 6. 22—39. На 4. ... 35—40 ничью дает 5. 27—18 30—34 6. 18—22 40—44 7. 22—18. Если 4. ... 39—44, то 5. 27—43.

5. 27—38 20—25 6. 38—29.

И хотя черные добились своего без потерь, их шашка 39 проходит в дамки, но белые лишили три остальных черные шашки выжидательных ходов и возможности строить петли. Теперь белую дамку можно вытеснить с двойника только ценой жертвы шашки, а это равносильно ничьей.

Рассмотрим некоторые весьма

важные для практики окончания, в которых преобладают комбинационные маневры. Ознакомимся с серией тактических позиций.

Миниатюры. Может сложиться мнение, что в эндшпилях комбинации почти не применимы. Это неверно. Рассмотрим ряд позиций — миниатюр, в которых исход борьбы решается молниеносным комбинационным ударом или жертвой. Начнем с несложных тактических примеров.

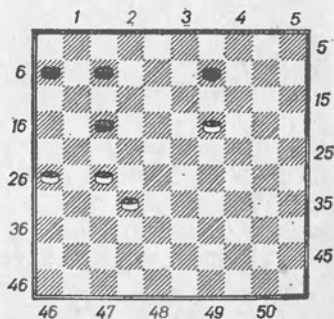


Диаграмма 423

Позиция принадлежит выдающемуся популяризатору международных шашек заслуженному тренеру Украины Ю. А. Шмидту (Харьков).

Харьковские композиторы пользуются большой популярностью. Наряду с позициями Ю. А. Шмидта комбинации и этюды З. И. Цирика и А. И. Коврижкина давно известны не только у нас в стране, но и далеко за ее пределами. В настоящее время Анатолий Иванович Коврижкин является самым выдающимся в СССР составителем комбинаций.

Белые выигрывают при помощи жертвы.

1. 32—28 7—12.

После 1. ... 7—11 есть два пути к выигрышу. Для идентичности решения выберем жертву 2. 27—21 17—22 3. 28:17 11:22 4. 21—17! 22:11 5. 26—21×. Ход 1. ... 6—11 не меняет основного варианта.

2. 27—21 6—11 3. 19—13!

Если 3. 21—16, то 3. ... 9—14 ведет к ничьей.

3. ... 9:18 4. 21—16.

Редкая позиция. У черных лишняя шашка, никаких слабостей и очередь хода, но приходится сдаться. Такие положения называются цугцвангом.

ФАБР

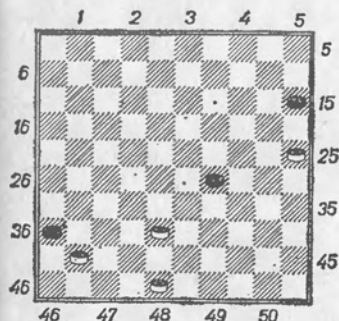


Диаграмма 424

Выигрыш тут кажется немыслимым. И все же находится контрудар.

1. 38—33! 29:38.

1. ... 36:47 2. 33:24 47:20 3. 25:14×.

2. 41—37×.

Если теперь черные попытаются использовать любки 2. ... 38—42, то следует размен 3. 37—31! 36:27 4. 48:37×.

Здесь наряду с оппозицией фигурирует связка.

ДИНСКЕ

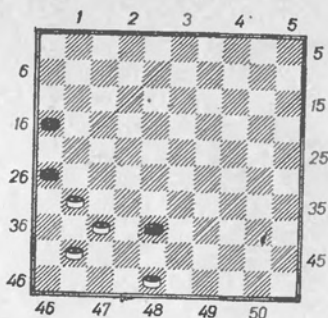


Диаграмма 425

1. 31—27 38—42 2. 27—21 42:31

3. 41—36 16:27.

Если 3. ... 26:17 4. 36:27 17—21 5. 27—22 21—26 6. 48—42, оппозиция в пользу белых.

4. 48—42×.

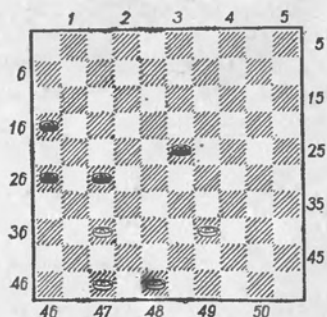


Диаграмма 426

Прием выигрыша здесь весьма прост, но часто применяем в подобных позициях.

1. 39—33 16—21.

1. ... 27—31 2. 33—28! 23:41 3. 47:27×.

2. 48—42 27—31 3. 33—28 23:41 4. 47:16×.



Диаграмма 427

Несмотря на ограниченное количество материала, белым удастся осуществить красивую комбинацию.

1. 33—28! 22:24 2. 32—28 37:46
3. 25—20 46:23 4. 20:7.

Возникший эндшпиль выигран для белых, надо только использовать один из уже рассмотренных приемов борьбы дамки против двух простых.

4. ...19—23 5. 7—1 23—28 6.
1—29 28—32 7. 29—42×

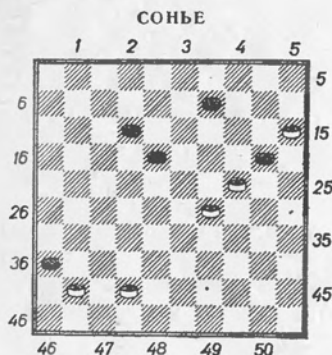


Диаграмма 428

Следует неожиданный комбинационный удар.

1. 29—23! 36:38 2. 24—19! 18:29
3. 15:42 12—17 4. 42—37 17—22 5.
37—32, и оппозиция в пользу белых.

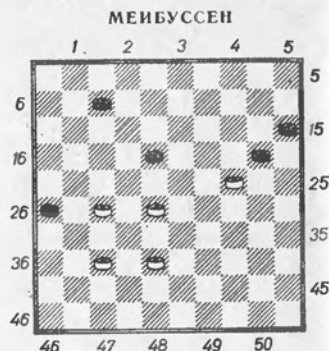


Диаграмма 429

У белых есть серия контрударов.

1. 27—21! 26:17.

1. ... 20:29 2. 28—23 16:27 3.
23:1×

2. 28—22! 17:28 3. 38—32 20:29
4. 32:1 29—33 5. 1—34 33—38 6. 34—
39 15—20 7. 39—25 20—24 8. 25—39
24—29 9. 39—25 29—33 10. 25—30×

Черные (диагр. 430) неосторожно зашли в ловушку, не проверив всех последствий двойного нападения, и были наказаны.

1. 32—27! 29:49 2. 27—21 49:19
3. 21:3.

Красивая и успешная комбинация — это еще не все. Конец венчает дело. Предстоит точной игрой завершить борьбу.

3. ... 22—28.

- Если 3. ... 13—19, то 4. 3—9!
22—28 5. 9—20 28—32 6. 20—42 19—

23 7. 42—20 23—28 (7. ... 32—37
8. 90—14×) 8. 20—42×.

ТЕВАН

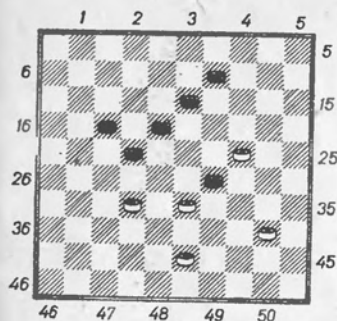


Диаграмма 430

4. 3—20! 28—32 5. 20—15 32—37.
5. ... 13—18 6. 15—4 18—23 7.
4—15×.
6. 15—4 13—19 7. 4—10×.

МАИР

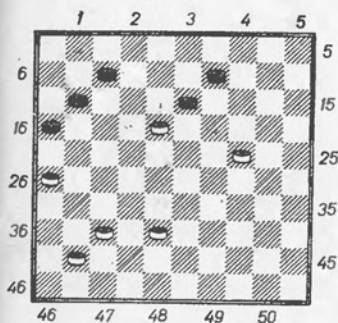


Диаграмма 431

И здесь для победы от белых требуется комбинационное зрение и техника игры при борьбе дамки с двумя простыми.

1. 26—21! 16: 27.

После 1. ... 13:22 решает заход в любки 2. 21—17×.

2. 37—31! 27: 47 3. 24—19! 47: 12

4. 19: 6 9—14.

Белые грозили после ходов 5. 6—1, 6. 1—23 отрезать черные простые по большой дороге.

5. 6—1 7—11 6. 1—6 11—16 7 6—28 14—20 8. 28—33 20—25 9. 33—39 16—21 10. 39—43 21—26 11. 43—48×.

МАРГУЕР

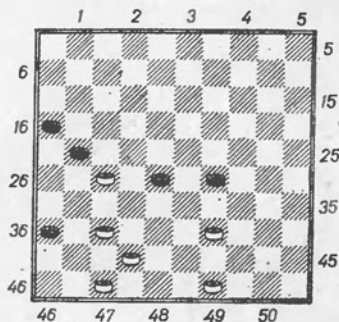


Диаграмма 432

В этой позиции самое красивое — финал.

1. 39—34! 21: 41 2. 34: 32 41—46.

На 2. ... 16—21 последует эффектная жертва 3. 32—27! 21: 32 4. 49—43 32—38 (4. ... 41—46 5. 42—37! 32: 41 6. 43—39×) 5. 43: 32 41—46 6. 42—37×.

3. 42—37 16—21 4. 32—27!! 21: 41 5. 49—43×. Редкая позиция.

Главу завершаем двумя красивыми эндшпильными комбинациями.

Диаграмма 433.

1. 37—32! 28: 37 2. 48—42! 37: 48 3. 21—17!! 48: 21 4. 26: 10 18—23 5.

10—5 23—29 6. 5—28 29—34 7. 28—
44×.

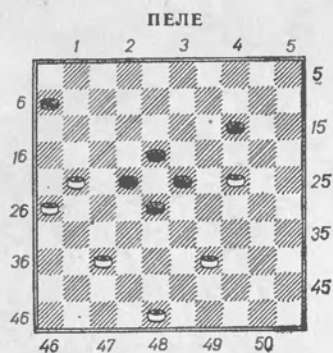


Диаграмма 433

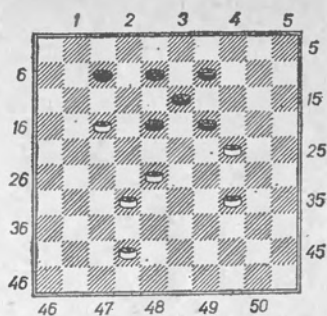


Диаграмма 434

1. 28—23!! 19:48 2. 17—12! 48:19
3. 12:1× с уничтожением пяти ша-
шек.

ТАК ИГРАЮТ МАСТЕРА

Процесс ознакомления со стекленными шашками шел от простого к сложному. Читатель усвоил принципы позиционной игры, увидел прекрасный мир комбинаций, знает основные дебюты, ряд схем в миттельшпиле и знаком с техникой эндшпиля.

Теперь наступило время проследить, как развивается шашечная партия от начала до конца. Для этой цели приводим подробный разбор партий гроссмейстеров и мастеров с объяснениями.

Партия № 1 Г. Бажоль — Куперман

Голландский дебют
(Олимпийский турнир,
Италия, 1964 г.)

1. 33—28 18—22 2. 31—27.

Редко применяемый размен. Чаще отвечают 2. 38—33. Ответ 2. 39—33² приводит к потере двух шашек.
2. ... 22:33.

Если бить иначе, то белые получают возможность быстрее ввести в игру отсталую шашку 36.

3. 39:28 17—21.

Черные выбирают план. Они могли разменяться 3. ... 19—23 4. 28:19 14:23 и вступить в борьбу за центр

или играть 3. ... 20—24 и попытаться создать классическую позицию, или добровольно уступить противнику центр и заняться его окружением. Они избрали последнее. Для успешного осуществления охвата необходимо занять бортовые поля 25 и 26.

4. 44—39 20—25 5. 39—33 14—20 6. 50—44 10—14 7. 44—39 5—10 8. 37—31 21—26 9. 49—44 26:37 10. 42:31.

Белые препятствуют замыслу противника и стремятся выбить его с бортовых полей.

10. ... 11—17 11. 47—42 7—11 12. 41—37.

На ход 17—21 последует атака этой шашки путем 31—26, лишая черных надежды занять поле 26.

12. ... 1—7 13. 46—41.

Если белые первыми пойдут 31—26, то у них тоже образуется бортовая шашка, и характер игры изменится. Это не входит в их намерения.

13. ... 20—24 14. 34—30 25:34 15. 40:20 15:24 16. 44—40?

Неточность, позволяющая черным, используя комбинационные возможности позиции, овладеть важным полем 26.

16. ... 17—21!!

Теперь выясняется, что нападение 17. 31—26 может привести к ком-

бинационному разгрому — удару Филиппа.

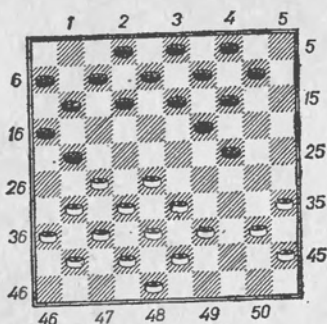


Диаграмма 435

17. 40—34 21—26.

Дебют завершен. С чем противники вышли из него?

Положение белых, безусловно, намного хуже. Их силы расположены неравномерно. Длинный фланг явно перегружен, там находится десять шашек из шестнадцати и расположены они неудачно. Шашки 36 и 41 — отсталые, удовлетворительных размеров мало.

18. 34—30 13—18!

Только так! Поле 18 придется занимать. Если сделать это ходом 18. ... 12—18, то после 19. 27—22 18:27 20. 31:22 7—12 последует 21. 36—31! с вводом в игру отсталых шашек и выравниванием шансов. Ход, сделанный в партии, препятствует этому.

19. 27—22 18:27 20. 31:22 16—21! 21. 39—34.

Сказывается предусмотрительность черных. Теперь белые не могут пойти 21. 36—31 из-за угрозы 24—29! 22. 33:13 9:47X.

21. ... 11—16 22. 43—39 8—13! 23. 30—25.

Не приносит облегчения попытка вклиниться в лагерь противника 23. 22—17. Черные закрылись бы 23. ... 3—8 с угрозой выиграть зарвавшуюся шашку ходом 12—18 или нападением 7—11. На случай размена 24. 17—11 6:17 25. 28—23 19:28 26. 33:11 был зарезервирован ответ 26. ... 21—27 27. 32:21 26:6 с лишней шашкой.

23. ... 2—8 24. 34—30.

Теперь нельзя развивать шашку 36 из-за угрозы 21—27.

24. ... 7—11 25. 45—40.

На 25. 48—43 черные могли проводить план, аналогичный случившемуся в партии. Нельзя было ходить 25. 39—34 из-за нападения 12—18, и шашка 22 гибнет.

25. ... 24—29!!

Неожиданная жертва шашки. Ее цель — нарушить колонну 28, 33, 39, выиграть шашку 22 и связать основные силы белых на их длинном фланге.

26. 33:24 12—18 27. 39—33 18:27 28. 48—43 19—23! 29. 28:19 14:23 30. 40—34.

Казалось бы, план черных неэффективен. Ведь белые могут напасть на шашку 30. 33—28 и после размена 30. ... 9—14 31. 28:19 14:23 пройти в дамки путем 32. 38—33 27:20 33. 25:5, ликвидировав напряжение. Но в ответ на 30. 33—28 черные заготовили опровергающий удар, основанный на правиле боя большинства: 30. ... 26—21! 31. 37:17 11:33 32. 38:18 27:49 с выигрышем.

30. ... 11—17 31. 34—29 23:34 32. 30:39 10—14 33. 33—29.

На 33. 39—34 белых ждала комбинация 26—31 34. 37:26 17—22 35.

26:28 14—19 36. 32:21 19:46 с разгромом.

33. ... 13—18 34. 39—33 8—13 35. 24—20 27—31!!

Для достижения победы черные снова жертвуют шашку. Промедление хотя бы на один ход могло дорого обойтись. Если сначала 35. ... 6—11 36. 43—39 и после этого 36. ... 27—31 37. 36:27 17—22, то следует очень красивый комбинационный удар 38. 32—28!! 21:32 39. 37:6, и выигрывают уже белые.

36. 36:27 17—22 37. 29—24.

Контрудар 37. 29—23 опровергался третьей жертвой шашки 37. ... 22:31 38. 23:12 13—18! 39. 12:23 31—36 с выигрышем. Если 37. 41—36 22:31 38. 36:27, то 38. ... 18—23 39. 29:18 13:31, и белые не в силах предотвратить прорыв противника в дамки на их длинном фланге.

37. ... 22:31.

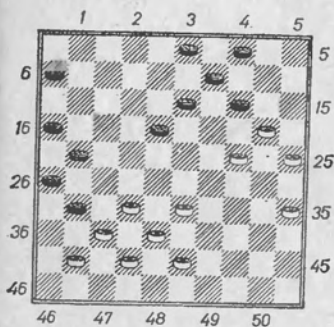


Диаграмма 436

Белые сдались, на первый взгляд, непонятно почему. Черные грозят заходом 31—36, но ведь белые могут раньше занять поле 38. 41—36. В этом случае их ждал комбинационный удар

38. ... 13—19! 39. 24:22 21—27 40. 32:21 26:48 с разгромом.

Партия №2 Е. Тюнев — А. Андрейко

Французский дебют
(Прибалтийский турнир,
Вильнюс, 1959 г.)

1. 34—30 17—21 2. 40—34 21—26 3. 30—25 11—17 4. 45—40 18—23.

До этого момента черные копируют ходы противника. Теперь они уклонились от симметричного ответа.

5. 32—28.

Белые избегают осложнений. Они стремятся к открытым позициям.

5. ... 23:32 6. 37:28 26:37 7. 41:32 12—18 8. 46—41 18—23.

Черным все же удалось вызвать напряжение в центре, но ради этого пришлось пренебречь развитием шашек длинного фланга.

9. 41—37.

К быстрому проигрышу вел ход 9. 36—31 из-за 9. ... 23—29 10. 33:24 20:29 11. 34:23 17—22 12. 28:17 19:46X.

9. ... 17—21 10. 36—31.

Грозил 10. ... 21—27.

10. ... 7—12 11. 31—27 12—18 12. 50—45 21—26 13. 34—29.

Белые стремятся серией разменов упростить игру. После 13. 47—41 черные проникали в дамки путем 13. ... 16—21 14. 27:16 26—31 15. 37:26 18—22 16. 28:17 23—29 17. 33:24 20:29 18. 34:23 19:46 с выигранной позицией.

13. ... 23:34 14. 39:30 20—24, предотвращая очередной размен белых 30—24.

15. 44—39.

К катастрофе могло привести 15. 28—22? 14—20! 16. 25:12 8:50X.

15. ... 18—23 16. 39—34 13—18 17. 34—29 23:34 18. 40:20 15:24 19. 47—41 18—23.

На 19. ... 1—7 белые заготовили комбинацию 20. 25—20! 14:34 21. 28—23 19:39 22. 38—33 39:28 23. 32:1 и, хотя черные могут разменять дамку противника, их позиция будет значительно хуже.

20. 41—36 9—13 21. 37—31 26:37 22. 42:31 8—12 23. 48—42 12—18.

Белые угрожали ходом 33—29 разменяться или выиграть шашку.

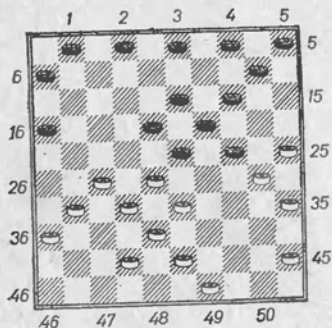


Диаграмма 437

24. 27—22.

Над позицией белых нависли различные комбинационные угрозы. Если 24. 49—44?, то следует эффектная комбинация на идею «полумесац»: 24. ... 24—29! 25. 33:24 18—22!! 26. 27:20 (надо бить большинство) 16—21 27. 24:13 21—26 28. 28:19 26:50 и вряд ли у белых есть спасение. После 24. 27—21 16:27 25. 32:21 23:32 26. 38:27 следует удар 26. ... 14—20!! 27. 26:12 2—8 28. 30:19 8:28, уничтожая шесть шашек противника.

24. ... 18:27 25. 31:22 16—21!

Хороший ход, позволяющий черным создать новые комбинационные угрозы.

26. 33—29.

После 26. 36—31? следовала любопытная выигрывающая комбинация 26. ... 14—20! 27. 25:14 21—27 28. 32:21 23:32 29. 38:27 (если 29. 14:23, то 29. ... 32—37! 30. 30:8 37:37, снимая шесть шашек!) 29. ... 6—11! 30. 14:23 11—17 31. 30:8 17:17 с разгромом. При 26. 32—27? быстро выигрывал бой 26. ... 23:32 27. 27:16 3—8 28. 38:27 13—18 29. 22:13 14—20 30. 25:23 8:37 31. 30:19 37—41X.

26. ... 23:34 27. 30:39 21—26 28. 39—33 3—8 29. 33—29 24:33 30. 38:29 8—12 31. 42—37 12—18!

Интересный и сильный ход. Для того, чтобы решиться так сыграть, надо было предвидеть последствия ряда сложных вариантов. Малейшая ошибка в расчетах могла привести к поражению черных.

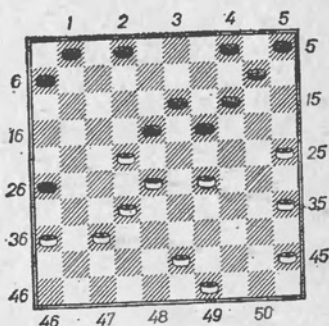


Диаграмма 438

32. 25—20?

Нанося этот контрудар с фланга, белые считали, что они выигрывают,

однако ошиблись. Лучше было играть 32. 22—17 18—22 33. 17—12 22:24 34. 12—8 14—20 35. 25:23, и выигрывает у черных не видно.

32. ... 18:38 33. 20:18 26—31!!

На контрудар с одного фланга черные ответили изящным и более действенным контрударом с противоположного фланга.

34. 37:26.

Если бить 34. 36:27, то следует комбинационный разгром 34. ... 10—14 35. 43:32 19—24 36. 29:9 4:42.

34. ... 38—42, и вскоре Андрейко выиграл.

Партия №3 И. Куперман — В. Щеголев

Дебют Рафаэля

*(Матч на звание чемпиона мира,
Москва, 1961 г.)*

1. 32—28 17—21 2. 31—26 12—17.

Ведет к острой и запутанной игре с опасными для обеих сторон комбинационными осложнениями.

3. 37—32 7—12 4. 41—37 18—22 5. 34—29.

Популярно также вторжение на «территорию» противника 5. 28—23 19:28 6. 32:23 с острой игрой.

5. ... 19—24.

Система, связанная с этим ходом, разработана чемпионом мира 1948—1956 гг. Питом Роозенбургом. Иногда играют 5. ... 20—24 6. 29:20 15:24.

6. 40—34 14—19 7. 37—31 21—27 8. 32:21 16:27.

Черная шашка на 27 пазывается «колом». Важно иметь у нее в тылу достаточное количество защит от возможных атак с поля 32.

9. 46—41.

Начинается концентрация сил для атаки на коловую шашку.

9. ... 1—7 10. 42—37!

Нельзя было ходить 10. 41—37? из-за 10. ... 27—32 11. 38:18 12:41X.

10 ... 11—16.

Как указал после партии В. Щеголев, черным плохо играть 10. ... 13—18 из-за ответа 11. 37—32 11—16 12. 32:21 16:27 13. 48—42 20—25 14. 29:20 25:14 (после боя 14. ... 15:24 у черных тоже плохо) 15. 41—37 6—11 16. 37—32 11—16 17. 32:21 16:27 18. 42—37 7—11 19. 37—32 11—16 20. 32:21 16:27 21. 33—29! 22:42 31:24 42—48 23. 24—19! 14:23 24. 29:7 2:11 25. 47—41 и, разменивая дамку, белые остаются с лишней шашкой. 11. 48—42! 7—11.

Над этим ответом черные продумали около часа. Однако вряд ли он хорош. Лучше было играть 11. ... 20—25 12. 29:20 25:14 и т. д.

12. 45—40 20—25 13. 29:20 25:14 14. 34—29.

Сначала необходимо стабилизировать положение на противоположном фланге, а потом уже приступить к атаке шашки 27.

14. ... 19—24.

Интересный вариант был возможен при 14. ... 14—20 15. 40—34 — нельзя играть 15. ... 13—18 из-за удара 16. 29—24! 20:40 17. 39—34 40:29 18. 33:13 22:33 19. 38:29 8:19 20. 31:24 с лишней шашкой.

15. 29:20 15:24 16. 40—34 14—19 17. 37—32 16—21.

Опасаясь атаки своего короткого фланга, Щеголев решается на связку, ведущую к головоломным ослож-

нениям. Он рассчитывал, что шесть его шашек будут препятствовать развитию длинного фланга белых. Дальнейший ход партии доказал, что этим надеждам не суждено было сбыться.

18. 41—37 13—18.

Обе стороны стремятся овладеть важнейшим в данной позиции полем 23.

19. 50—45 10—15.

В ответ на 19. ... 8—13 белые за-
готовили сложную комбинацию 20.
35—30! 24:35 21. 34—30 35:24 22.
28—23 18:29 (если бить 22. ... 19:
:28 23. 32:23 18:29, то 24. 33—28
22:33 25. 31:22 17:28 26. 26:30×)
23. 33—28 22:33 24. 31:22 17:28 25.
26:8! 3:12 26. 37:3 с разгромом.

20. 44—40 9—13 21. 34—29.

Нельзя вторгаться 21. 28—23 19:
: 28 22. 32 : 23 18 : 29 23. 34 : 23 из-за
23. ... 13—18 24. 39—34 18 : 29 25.
34 : 23 22—28×.

21. ... 3-9 22. 29:20 15:24 23.
39-34.

После 23. 40—34 черные занима-
ли с выгодой поле 23.

23. ... 5—10 24. 49—44!

Белые сохраняют размен 34—29, лишая этим противника возможности занять поле 23. Теперь после 24. ... 18—23 25. 34—29 23 : 34 26. 40 : 20 у черных бесперспективная позиция.

24. ... 10—15 25. 43—39!

Шашку с поля 43 надо увести, чтобы черные не угрожали попаданием в дамки на 49.

25. . . . 9—14.

Белые снова создали комбинационные угрозы. На 25. ... 2—7 (или 25. ... 4—10) следовала комбинация 26. 35—30! 24:35 27. 33—29 22:24 28. 31:22 18:27 29. 38—33 27:29

30. 34 : 3. Черным здесь лучше всего уничтожить дамку путем 30. ... 12—18 31. 3 : 20 15 : 24, однако после 32. 37—32 у них трудная позиция.

26. 34—29! 4—9.

После хода 26. ... 14—20 решает
жертва 27. 29—23! 18:29 28. 39—
34×.

27. 29 : 20 15 : 24?

Ведет к форсированному проиг-
рышу. Продолжать борьбу можно
было после 27. ... 14:25.

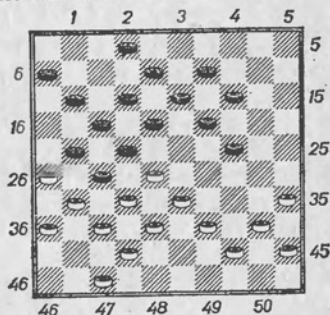


Диаграмма 439

28. 39—34! 2—7.

К гибели вел ход 28. ... 14—20.
В ответ была заготовлена комбинация 29. 35—30 24:35 30. 33—29 22:24 31. 31:22 18:27 32. 38—33×. Быстро проигрывает и 28. ... 11—16. В этом случае решает 29. 34—29 6—11 (ничего лучшего у черных нет. После 29. ... 2—7 30. 29:20 14:25 31. 33—29! белые проникают в дамки. Если 29. ... 14—20, то 30. 35—30 24:35 31. 29—23 18:29 32. 33:15 22:33 33. 31:11×) 30. 29:20 14:25 31. 35—30×.

29. 34—29 18—23.

При 29. ... 14—20 у белых есть выигрывающая комбинация 30. 29—23! 18:29 31. 35—30 24:35 32. 33:15 22:33 33. 31:22 17:28 34. 32:3X.

30. 29:20 14:25 31. 40—34
12—18.

После 31. ... 9—14 32. 44—40
12—18 33. 33—29! 22:24 34. 31:22
17:28 (34. ... 18:27 35. 34—30 25:
:34 36. 40:29×) 35. 26:17 11:22 36.
34—29 белые выигрывают шашку.
Нельзя играть 31. ... 13—19 из-за 32.
33—29×. После 31. ... 11—16 выиг-
рывает 32. 34—30 25:34 33. 33—29.
32. 44—40 8—12.

На любой другой ход решает
удар 33. 33—29!

33. 47—41 25—30.

Приходится отдавать шашку.
Если 33. ... 9—14, то 34. 33—29! 22:
:24 35. 31:22 с разгромом.

34. 35:24 19:39 35. 28:8 12:3
36. 33:44, и с лишней шашкой при
лучшей позиции белые легко выиг-
рали.

Партия №4 **О. Ферпост — П. Роозенбург**

Дебют Фабра
*(Олимпийский турнир,
Голландия, 1948 г.)*

1. 34—29 16—21 2. 40—34 11—16
3. 45—40 7—11 4. 50—45 1—7 5. 31—
26 19—24 6. 32—28 18—22 7. 37—31
14—19 8. 41—37 20—25 9. 29:20 25:
14 10. 37—32 21—27 11. 32:21 16:27.

С первых же ходов Роозенбург
проявил агрессивные намерения. Сна-
чала он предложил связку своего ко-
роткого фланга. Теперь, когда шашки
пододвинуты к центру, поставил ко-
ла, стремясь захватить инициативу.

12. 34—29 14—20 13. 38—32 27:
:38 14. 43:32.

Белые, естественно, противодей-
ствуют замыслам противника. Они

ликвидировали коловую шашку, но
при этом вынуждены были занять по-
ле 29. Эта шашка может стать объек-
том связки или атаки. Пока у черных
шашка стоит на аналогичном поле 22,
позиция и шансы сторон равны.

14. ... 13—18 15. 42—38 9—13
16. 47—42 4—9 17. 31—27 22:31 18.
26:37.

Белые сами помогли противнику
избавиться от шашки 22. Теперь для
черных наступил важный момент. Не-
обходимо определить стратегический
план дальнейшей игры. У них боль-
шой выбор. Можно путем 18. ... 18—
23 19. 29:18 12:23 попытаться пере-
вести игру к классической позиции.
Можно сыграть 18. ... 17—22 19. 28:
:17 11:22, получая острую, но взаи-
моравную фланговую позицию. Есть
возможность сыграть 18. ... 20—25,
уступая противнику поле 24 с перехо-
дом к коловой игре и, наконец, не
исключен ход 18. ... 19—23 с перево-
дом на полурогатку. Предпочтение
было отдано последней возможности.

18. ... 19—23! 19. 28:19 13:24
20. 46—41 9—13 21. 49—43 17—21.

При полурогатке важно занять и
поле 26.

22. 40—34.

Воспрепятствовать намерениям
черных лучше было посредством раз-
мена 22. 32—27 21:32 23. 37:28.

22. ... 21—26 23. 34—30.

Начинается серия атак на шаш-
ку 24 с целью нарушить рогатку. Осо-
бенного успеха этот план не прино-
сит. Шашка 24 неуязвима.

23. ... 3—9 24. 30:19 13:24 25.
45—40.

Движение шашки 45 отрицатель-
но скажется в дальнейшем. Белые

лишают себя возможности создавать колонны 45, 40, 34.

25. ... 9—13 26. 40—34 11—17.

Нужные меры защиты приняты. Пока белые будут нападать на шашку 24, можно создать боевое построение на противоположном фланге.

27. 34—30 7—11 28. 30 : 19 13 : 24 29. 32—28.

Нарушить рогатку не удалось.

Белые только ослабили свой короткий фланг. Поэтому они решили активизироваться в центре, но черные уже успели к этому подготовиться.

29. ... 17—22 30. 28 : 17 11 : 22 31. 37—32 22—27 32. 32 : 21 26 : 17.

Не так легко занять центр. Теперь сказывается важность поля 26. Черные используют его как опорное и разменивают центральную шашку противника.

33. 39—34.

Белые третий раз меняют план своей игры. Это губительно сказывается на позиции. Лучше было играть 33. 41—37.

33. ... 10—14!

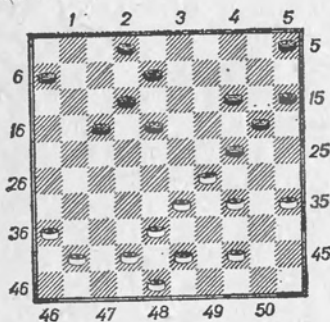


Диаграмма 440

Рогатка свою роль уже сыграла. Короткий фланг белых ослаблен. На-

ступило время для перехода в наступление.

34. 38—32 14—19 35. 42—37 8—13 36. 34—30 6—11.

С ходом 20—25 торопиться не следует. Все равно белые не могут ходить 36. 20—25 из-за 36. ... 2—8 37. 25 : 23 5—10 38. 29 : 20 18 : 40 39. 35 : 44 15 : 24X.

37. 32—28 2—8 38. 48—42 11—16 39. 42—38 20—25.

Теперь уже надо играть так. Белые заняли поле 38 и грозили зайти на 25.

40. 29 : 20 15 : 24 41. 44—39 25 : 34 42. 39 : 30 16—21!

В результате белые получили рыхлую позицию без упоров и разменов. Вряд ли ее можно защитить.

43. 43—39.

Если 43. 37—32, то 43. ... 18—22! 44. 41—37 21—26! с неотразимым ударом 45. ... 24—29X.

43... 5—10 44. 36—31 18—22 45. 39—34 13—18 46. 38—32 18—23.

Вскоре белые капитулировали. У них нет ни одного удовлетворительного хода. Если 47. 33—29, то 47. ... 24 : 33 48. 28 : 39 19—24X. На 47. 31—26 решает 47. ... 22—27X. При 47. 30—25 выигрывает 47. ... 24—30X.

Партия №5 А. Швидкий — Л. Слободской

Французский дебют
(Первенство СССР,
Минск, 1960 г.)

1. 34—30 16—21 2. 31—26 11—16 3. 37—31.

Грозил кол: 3. ... 21—27 4. 32 : 21 16 : 27.

3. ... 7—11 4. 31—27 1—7.

Чёрные концентрируют резервы своего короткого фланга с тем, чтобы в нужный момент развязаться и захватить центр.

5. 41—37 20—25.

Коварный ход! Чёрные провоцируют противника на постановку кола.

6. 37—31!

Правильное решение. После 6. 30—24 19:30 7. 35:24 14—19 8. 40—35 19:30 9. 35:24 18—23 коловая шашка в опасности.

6. ... 25:34 7. 39:30 19—23 8. 33—28.

Грозил удар в центре 23—28, поэтому белые решили атаковать первыми. Вероятно, все же стоило предпочесть 8. 42—37; ответ 8. ... 23—28 преимущества противнику не даёт из-за 9. 33:22! 17:28 10. 26:17 11:22 11. 32:23 18:29 12. 27:18 12:23, и черным придется заботиться о защите своей шашки на поле 29.

8. ... 23—29!

Неожиданный выпад в лагерь противника, — видимо, лучшее продолжение. Теперь чёрные грозят ходом 18—22. Попытка белых выиграть шашку 29 путем 9. 28—23 ничего хорошего им не сулит. Чёрные ответят 9. ... 29—33! 10. 38:29 13—19 11. 32—28 (11. 42—37 приводит после 11. ... 19:28 12. 32:23 21:41 13. 46:37 18—22 к потере шашки, так как ход 14. ... 22—27 неотразим) 11. ... 21:32 12. 28:37 19:23 с преимуществом.

9. 38—33.

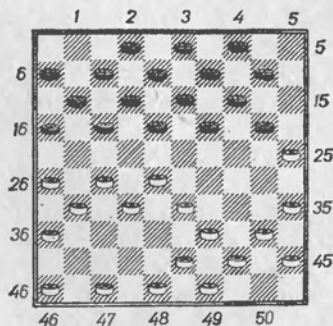
К потере шашки ведет 9. 30—25 или 9. 43—39 из-за 9. ... 29—34 или 9. ... 29—33 и 10. ... 18—22.

9. ... 29:38 10. 42:33 14—19.

Пора принять меры для ликвидации связки. Этой цели лучше всего отвечал ход 10. ... 18—23 11. 28:19 14:23.

11. 44—39 10—14 12. 50—44 5—10 13. 30—25 15—20.

Напрашивается размен 13. ... 19—23 14. 28:19 14:23, но после 15. 35—30 23—28 16. 32:23 18:38 17. 43:32 связка сохранилась бы, поэтому чёрные избрали план игры, связанный с интересными комбинационными перспективами.



24 или 21. ... 14: 23 с большим преимуществом) 20. ... 12: 34 21. 31: 42 нельзя будет играть 16. 46—41 или 16. 48—42 из-за 16. ... 24—29 17. 33: 24 13—18 с выигрышем, но ведь эти ходы не обязательно делать. После 16. 44—40 у белых отличная игра.

16. ... 24: 22 17. 27: 29 19—23!
18. 29: 18 12: 23.

В результате основные силы белых расположены по бортам и им нужно думать об уравнивании.

19. 47—42 7—12 20. 44—40.

Чем черт не шутит! Вдруг черные сыграют 20. ... 10—15 или 20. ... 13—19, тогда сразу последует кинжальный удар с фланга 21. 25—20 14: 34 22. 40: 7 с выигрышем.

20. ... 13—18 21. 39—34 9—13
22. 34—29 23: 34 23. 30: 39 21—27.

В результате разменов белых противник получил возможность беспрепятственно развязаться и захватить ключевые позиции в центре.

24. 32: 21 16: 27 25. 31: 22 18: 27
26. 42—38 12—18.

Интересный психологический момент! Зная, что белые готовят размен, Слободской в ответ заготовил неожиданную комбинацию.

27. 38—32? 27: 38 28. 43: 32.

Наконец-то белые попались в одну из коварных ловушек.

Диаграмма 442.

28. ... 14—20!

Вероятно, белые считали, что в возникшей открытой позиции вряд ли имеются комбинационные возможности, но они ошиблись. Для осуществления своего замысла черные пропускают противника в дамки.

29. 25: 5 18—23! 30. 5: 28 17—21.

Теперь, когда построена нужная

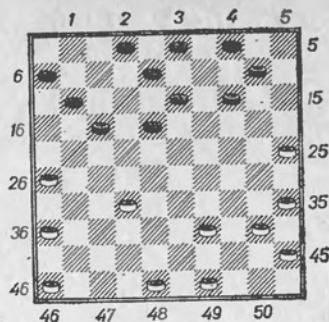


Диаграмма 442

Ход черных

позиция, следует завершающий удар.

31. 26: 17 11: 44.

Ценой одной шашки черные обеспечили себе проход в дамки. Пожалуй, этого достаточно для выигрыша.

32. 32—27 13—18!

Белые построили петлю из шашек 36, 27 для поимки будущей черной дамки, поэтому надо соблюдать осторожность.

33. 48—43 18—22!

Если для победы нужны жертвы — скупиться не следует. Белые грозили ходом 43—39, и черные выжидать шашкой 44 уже не могли.

34. 27: 18 44—50.

Несмотря на две лишние шашки, белым не спастись. В возникшей позиции это явно недостаточная компенсация за дамку противника. Дамке черных уже ничто не угрожает, а белая шашка 18 неминуемо гибнет.

35. 40—34 2—7 36. 35—30 50—28
37. 43—38 3—9 38. 30—25 28—50.
39. 38—32 50—33 40. 32—28 33: 13
41. 34—30 13: 35 42. 45—40 35: 44 43.
49: 40.

Белые уничтожили дамку противника, но потеряли шашку. В дальней-

шем лишняя шашка обеспечила черным выигрыш.

Партия №6 А. Восс — М. Рейхенбах

Угловой дебют
(*Матч на первенство мира,
Голландия, 1935 г.*)

1. 31—26.

Белые с первого же хода уступают противнику центр, стремясь к фланговой игре.

1. ... 18—23 2. 36—31 12—18 3. 41—36 7—12 4. 46—41 1—7 5. 31—27 20—24.

Черным удалось подтянуть к центру значительные силы со своего правого фланга. Последним ходом они начинают активные действия на противоположном участке. Неплохо также и 5. ... 19—24 с тем, чтобы после 6. 33—28 вторгнуться на «территорию» противника ходом 6. ... 24—29 7. 28 : 19 14 : 23 с инициативной позицией. Если же белые ответят 6. 34—30, то тогда возможно как 6. ... 14—19, так и 6. ... 23—29 7. 30 : 19 14 : 23 8. 33 : 24 20 : 29.

6. 34—29 23 : 34 7. 40 : 20 15 : 24 8. 36—31.

Конечно, не 8. 37—31? из-за сложной выигрывающей комбинации черных 8. ... 24—29! 9. 33 : 24 19 : 30 10. 35 : 24 13—19 11. 24 : 22 17 : 46X.

8. ... 19—23 9. 33—28 24—29!

Характерное для Рейхенбаха стремление к инициативе. После 9. ... 14—19 или 9. ... 13—19 белые получали равную игру при помощи временной жертвы шашки 10. 28—22! 17 : 28 11. 41—36.

10. 28 : 19 14 : 23 11. 44—40.

Напасть на шашку 29 путем 11. 39—33 значит признать несостоятельность своей дебютной стратегии, так как черные после 11. ... 10—14 12. 33 : 24 23—28 13. 32 : 23 18 : 20 получают явное преимущество. Поэтому Восс решил связать силы противника в центре с тем, чтобы потом попытаться их атаковать.

1. ... 10—15 12. 39—34 15—20 13. 50—44 5—10.

После 13. ... 4—10? белые могли путем комбинационного удара 14. 27—22 18 : 36 15. 37—31 36 : 27 16. 32 : 21 16 : 27 17. 38—32 27 : 38 18. 42 : 4 проникнуть в дамки и выиграть.

14. 44—39 10—15 15. 41—36 17—22 16. 27—21 16 : 27 17. 32 : 21.

После этого размена черные получают возможность зафиксировать свое большое преимущество. Однако и другие ходы не разрешали проблемы уравнивания. После 16. 35—30 черные могли фланговым ударом 16. ... 16—21! временно выиграть шашку. Ходы 16. 47—41 или 16. 49—44 ослабили бы дамочные поля и еще более ухудшили бы положение белых.

17. ... 22—28.

Блестящий позиционный маневр в центре, базирующийся на небольших комбинационных угрозах. Положение белых сразу становится критическим.

18. 49—44.

Этот ход, лишаящий белых важного опорного пункта 49, к сожалению, приходится делать. Ведь на уход 18. 21—26 или 18. 31—27 черные грозят комбинацией 18. ... 29—23! 19. 38 : 29 28—32 20. 37 : 19 13 : 44X. Нельзя продолжать 18. 38—32 из-за

18. ... 29—33! 19. 49—44 33—38×.
Плохо играть 18. 37—32 28:37 19.
38—33 29:38 20. 43:41 из-за 20.
... 11—16! 21. 31—27 23—28! с огром-
ным преимуществом у черных. После
размепа 18. 39—33 или 18. 38—33 бе-
лые теряют шашку.

18. ... 20—25 19. 31—27?

Отчаянная попытка ликвидиро-
вать центральную шашку 28, доста-
вившую белым много неприятностей.
Однако это обходится дорого: цепой
связки левого фланга. Лучше играть
19. 38—32!, стремясь постепенно вы-
править игру. В этом случае угроза
19. ... 25—30 белым не страшна, так
как после 20. 35:22 18:49 белые от-
ходят 21. 21—16, и черная дамка не-
минуемо гибнет.

19. ... 11—16 20. 37—32 28:37
21. 42:31 9—14.

Кроме связанного левого фланга,
у белых ощущается разобщенность
флангов и скованность большинства
сил.

22. 35—30 4—10!

Тонкий ответ, после которого
шансы белых на ничью проблема-
тичны.

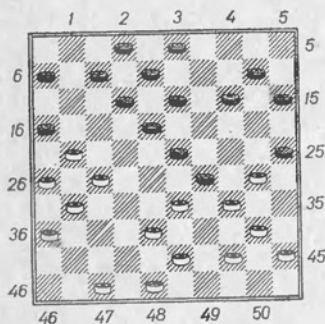


Диаграмма 443
Ход черных

23. 39—33?

На этот ответ был рассчитан пре-
дудущий ход черных.

23. ... 18—22!!

Блестящее опровержение.

24. 27:20 15:35 25. 33:24 16:27

26. 31:22 12—18 27. 22:13 8:50. Бе-
лые сдались.

Партия №7

В. Каплан — И. Куперман

Дебют Рафаэля
(Первенство СССР,
Уфа, 1961 г.)

1. 32—28 18—23 2. 33—29 23:32
3. 37:28 17—22 4. 28:17 12:21 5.
38—33 7—12 6. 42—38 1—7 7. 29—24
20:29 8. 33:24 19:30, 9. 35:24 13—
18 10. 38—33 11—17 11. 33—28 9—13
12. 34—29 3—9 13. 39—33 18—22 14.
41—37 13—18 15. 43—38 18—23 16. 29:
27 21:23 17. 24—19 23—29 18. 33:24
14:23 19. 44—39 8—13 20. 50—44 10—
14 21. 40—35 5—10 22. 35—30 14—20.

Черные рассчитывают через не-
сколько ходов заставить противника
занять бортовое поле 5.

23. 39—33 20:29 24. 33:24 10—
14 25. 30—25 13—19.

Цель достигнута! У белых обра-
зовалась слабая бортовая шашка 25.
Теперь нужно разменять коловую
шашку.

26. 24:13 9:18 27. 37—32 16—21!

Черные ставят изящную ловуш-
ку: если теперь 28. 38—33?, то 28.
... 14—20!! 29. 25:14 4—10! 30. 14:5
21—26 31. 5:11 26:50, и белая дам-
ка гибнет.

28. 31—26 6—11 29. 48—43 21—
27! 30. 32:21 11—16 31. 46—41 16:27
32. 41—37 2—8! 33. 37—31 17—22 34.

38—32 27:38 35. 43:32 22—28 36.
44—39 28:37 37. 31:42 12—17 38.
36—31 7—11 39. 42—38 18—22 40.
38—32 8—12 41. 32—27 12—18 42.
27—21 11—16!

Этот ход необходим! При других продолжениях белые уравнивали игру. Например: 42. ... 15—20 43. 21:12 18:7 44. 26—21! 22—28 (нельзя 11—16 из-за 31—27 и т. д. с прорывом) 45. 31—27, и у белых все в порядке. Кроме того, ход 11—16! связан с интересной ловушкой.

43. 21:12 18:7 44. 31—27.

Нельзя было 44. 47—41? из-за 14—20!! 45. 25:14 4—10! 46. 14:5 22—27! X. Мало того, что черным удалось в партии позиционным путем доказать слабость шашки 25, они уже вторично ставят противнику ловушку, в которой главная роль отведена этой же шашке.

44. ... 22:31 45. 26:37 7—12
46. 37—32 12—17 47. 32—27 23—28!

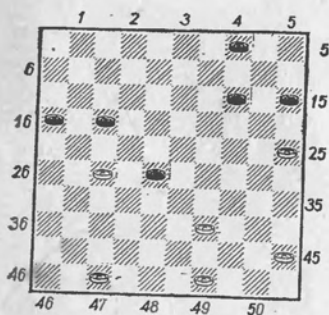


Диаграмма 444

Несмотря на малочисленность шашек на доске, черные допускают дальнейшие упрощения, точно учтя при этом остающиеся возможности реализации превосходства.

48. 27—22 28—32 49. 22:11 16:
:7 50. 47—42.

Возможно, что шансы на ничью сохранило 39—33.

50. ... 15—20 51. 45—40 20—24.

Когда шашка 15 вышла в центр, слабость изолированной бортовой 25 стала явной.

52. 40—35.

Если 52. 40—34, то 52. ... 14—19
53. 42—38 32:43 54. 49:38 19—23
55. 25—20 24:15 56. 39—33 15—20
57. 38—32 20—24 X.

52. ... 7—12 53. 39—34 12—18
54. 42—38.

Если 54. 49—43, то 54. ... 18—22
55. 43—39 22—28 56. 42—38 32:43
57. 39:48 28—32 X.

54. ... 32:43 55. 49:38 14—19!

Точный ход!

56. 38—32.

Если 38—33, то 19—23 X.

56. ... 18—22 57. 34—29.

Если 57. 25—20 24:15 58. 35—30,
то 58. ... 4—9 59. 34—29 9—13 60.
30—24 19:30 61. 29—23 30—34 62.
23—18 13—19 X.

57. ... 24:33 58. 32—28.

Если 58. 35—30, то 58. ... 19—23
59. 32—28 23:32 60. 30—24 33—39!
61. 24—19 39—44 62. 19—13 4—9! X.

58. ... 22—27 59. 28:39 27—31
60. 39—33 19—23!

Последняя тонкость! Если 60.
31—37?, то 61. 33—28 37—41 62. 28—
22 41—46 63. 22—17 46—23 64. 35—
30 23—7 65. 25—20, и вся предыду-
щая точная игра черных пропала бы
даром: ничья!

61. 35—30 31—37 62. 30—24 37—
42 63. 33—28 23:32 64. 24—19 42—
47. Белые сдались.

Партия без внешних эффектов, но

вся пронизана стремлением черных последовательно использовать слабость белой шашки 25. Им удалось это сделать, несмотря на отсутствие каких-либо явных ошибок со стороны противника.

* * *

Цель этой книги — заинтересовать начинающих играть в столечные шашки, ознакомить с рядом вариантов, приемов, идей. Кроме того, автор старался помочь развить у поклонников этой замечательной игры комбинационное зрение и научить оценивать позицию.

Оценить позицию — значит учесть и соотнести друг к другу все особенности положения за белых и за черных. Связка, центр, возможность прорыва, бортовые шашки и т. д. — это и есть те элементы позиции, наличие и взаимосвязь которых определяют преимущество той или другой стороны.

На основе общей оценки позиции шашкист разрабатывает план игры. План — это предусматриваемое игроком, желательное направление конкретной борьбы шашек, вытекающее из требований позиции.

Далее необходимо учесть ходы соперника, а также тактические приемы — комбинационные удары, ловушки, жертвы, которые могут возникнуть во время проведения плана. Конкретный расчет вариантов в практической игре нередко заставляет совершенствовать или изменять план, уточнять оценку позиции.

Итак, общая последовательность мышления шашкиста такова: оценка позиции, разработка плана, расчет вариантов.

В острых позициях, где значительная часть шашек сомкнулась с силами противника, где открыты дамочные поля и нависают взаимные угрозы, глубокий расчет вариантов на много ходов вперед иногда просто невозможен. В таких случаях после каждого ответа заново корректируют замысел, а ходы выбирают в значительной мере интуитивно. Нельзя забывать, что в столечных шашках комбинационная борьба — фактор более весомый, чем в родственных играх.

Единство комбинационного зренья и позиционного мастерства — залог побед на столечной доске.

ОГЛАВЛЕНИЕ

Глава первая

Из истории борьбы за мировое первенство	3
---	---

Глава вторая.

Доска, запись и общие правила игры	6
Особые правила боя	12

Глава третья

Комбинация — украшение шашечной партии	14
--	----

Глава четвертая.

Позиция — фундамент игры в шашки	59
----------------------------------	----

Глава пятая.

Три стадии партии	87
Дебют	87
Миттельшпиль	144
Эндшпиль	165

Глава шестая

Так играют мастера	185
------------------------------	-----

35 коп.

