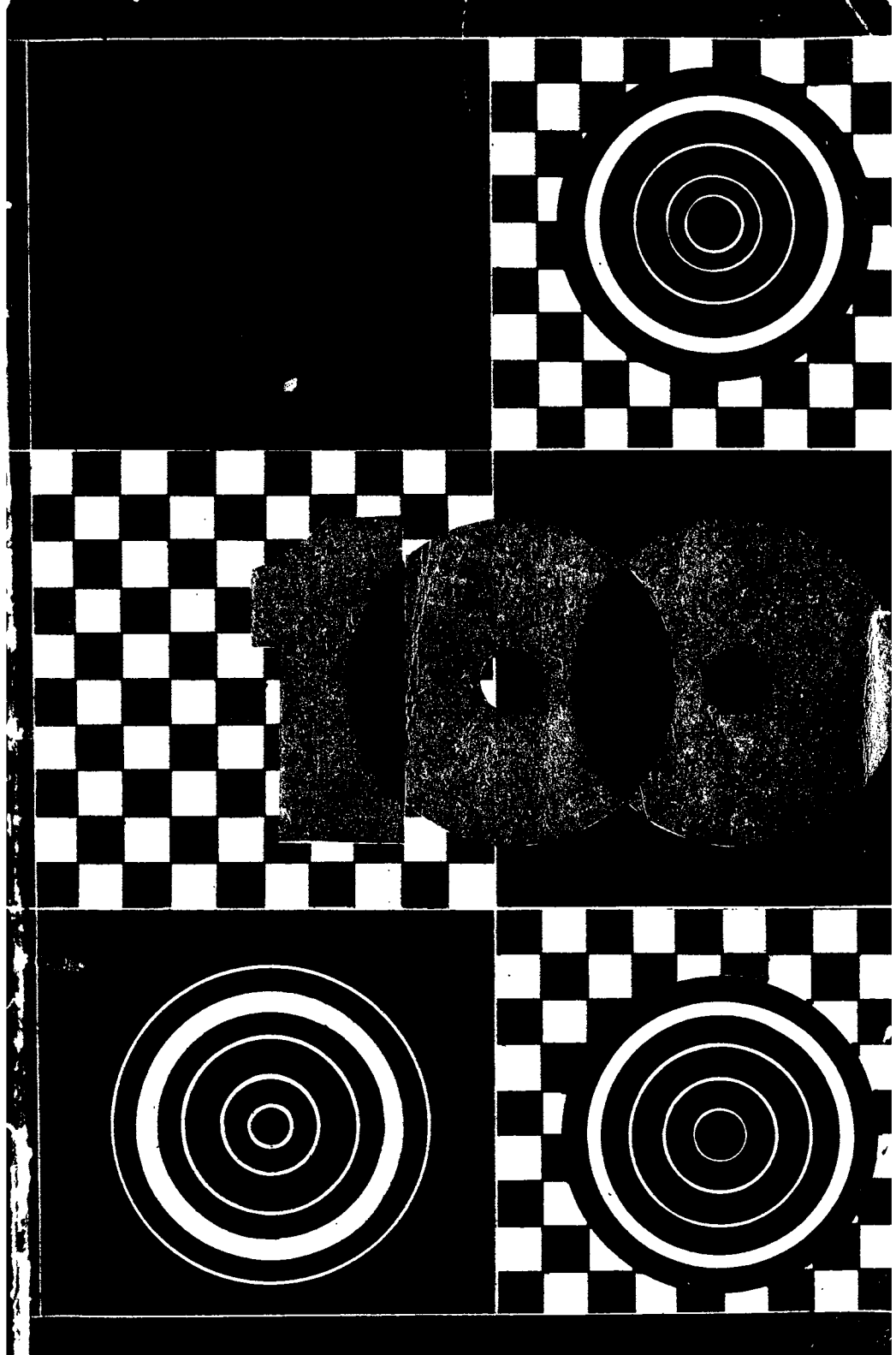




Б. А. МИРОТИН

Л. А. ЛИБЕРМАН

А. А. САЛЬНИКОВ



МОСКВА
«ФИЗКУЛЬТУРА И СПОРТ»
1982

Под редакцией Е. С. Куклеева

Рецензент В. Б. Городецкий

Миротин Б. А. и др.

М 64 64 и 100 /Миротин Б. А., Либерман Л. А., Сальников
А. А.—М.: Физкультура и спорт, 1982.—112 с., ил.

В книге авторы дают краткие сведения по двум видам игры в шашки, распространенным в СССР: русским и международным, правила игры на 64-клеточной и 100-клеточной досках. В книгу включены основные дебюты, приводятся характерные приемы; в качестве примеров даны партии сильнейших шашкистов. Рассчитана на широкий круг любителей шашек.

М $\frac{60904-104}{009(01)-82}$ 142—82 4202000000

ББК 75.582
7 А9.3

Борис Абрамович Миротин

Леонид Александрович Либерман

Алексей Алексеевич Сальников

64 и 100

Заведующий редакцией В. И. Чепижный. Редактор Ф. М. Малкин. Художник Ю. А. Вотоловский. Художественный редактор В. А. Жигарев. Технический редактор С. Ф. Басипова. Корректор Э. Г. Самылкина. ИБ 1295. Сдано в набор 15.03.82. Подписано к печати 28.05.82. Формат 60×90^{1/16}. Бумага тип. № 2. Гарнитура «Литературная». Высокая печать. Усл. п. л. 7,0. Усл. кр.-отг. 7,5. Уч.-изд. л. 6,82. Тираж 100 000 экз. Издат. № 6985. Зак. 629. Цена 50 коп.

Ордена «Знак Почета» издательство «Физкультура и спорт» Государственного комитета СССР по делам издательств, полиграфии и книжной торговли. 101421. Москва, Каляевская ул., 27.

Набрано в ордена Октябрьской Революции и ордена Трудового Красного Знамени Первой Образцовой типографии имени А. А. Жданова Союзполиграфпрома при Государственном комитете СССР по делам издательств, полиграфии и книжной торговли. Москва, М-54, Валовая, 28.

Отпечатано в Московской типографии № 8 Союзполиграфпрома при Государственном комитете СССР по делам издательств, полиграфии и книжной торговли, Хохловский пер., 7.

**ВЕЧНО МОЛОДАЯ
ДРЕВНЯЯ ИГРА**

Шашки знакомы всем нам с детства. Вообще любая игра ребенка — проявление жизненных ситуаций, с волнениями, удачами и огорчениями. Педагогика утверждает, что игра должна быть использована в учебном процессе, так как здесь воспринимаются нормы поведения, правила общежития, вырабатывается характер. Усвоение нравственных норм, запретов и поощрений идет по другим законам, чем усвоение знаний. Психологи исследуют механизмы, которые работают в этих направлениях. Детский психолог Д. Эльконин говорит об игре как о форме усвоения опыта социальных взаимоотношений, как о способе познания социальной действительности.

В ряду различных игр шашки занимают особое место. Потому что эта игра вобрала в себя элементы науки, искусства, спорта.

В интеллектуальной игре, особенно в русских шашках, на одну лишь интуицию положиться нельзя. Часто лишь основательный расчет ходов может помочь найти правильное решение. Таким образом, шашки можно считать игрой аналитической; правда, от математики она достаточно далека, хотя и используется математиками в отдельных частных случаях.

Гроссмейстер В. Городецкий, получивший математическое об-

разование, однажды рассказывал: «Мне довелось рецензировать кандидатскую диссертацию, в которой исследовались вопросы программирования игровых ситуаций. Удачной моделью для этого исследования послужили русские шашки. Оказывается, интеллектуальные игры содержат свойства и возможности всего того, что можно включить в понятие разумного акта. Поэтому изучение игр — это изучение тайн творчества».

Шашки занимают особое место еще и потому, что эта игра вырабатывает объективность мышления, воспитывает настойчивость, волю.

Игрой в шашки обычно мальчики и девочки начинают увлекаться в школьном возрасте. Чаще это ученики третьих-четвертых классов. У многих увлечение остается надолго, у некоторых — на всю жизнь. И перед теми, кто, не боясь трудностей, упорно и вдумчиво изучает теорию, анализирует партии лучших мастеров, открывается глубокий, удивительный мир шашек.

Изобретатель шашек неизвестен. Известно, что появились они в глубокой древности. Время рождения игры уходит в глубины седых веков. Место рождения — Древний Египет. Путь

шашек в Европу лежал, как установили исследователи древних игр, из Египта в Древнюю Грецию, Рим. Подтверждением древности шашечной игры служат археологические находки в разных странах и литературные источники. В интересной книге польского журналиста Ежи Гижицкого «С шахматами через века и страны» (Варшава, 1958) помещена гравюра со следующей надписью: «Египетская карикатура XIII века до нашей эры — лев, играющий в шашки с антилопой; лев — это жадный к деньгам фараон Рамзес III, обыгрывавший в шашки придворных». В том же источнике показана шкатулка с египетскими шашками, найденными в гробнице фараона Тутанхамона.

Между исследователями древних игр давно ведется спор о том, какая игра древнее — шахматы или шашки. Главная полемика завязалась в начале века между немецким историком Антоном ван дер Линде и русским исследователем Д. И. Саргиным. Последнему удалось показать в своем капитальном труде «Древность игр в шашки и шахматы» (Москва, 1916) происхождение шашек от предшествовавших им игр и появление шахмат. Сегодня этот спор не столь уж важен — обе игры эти служат одним целям.

Саргин утверждает, что шашки существовали до шахмат на какой-нибудь линейной клетчатой доске и лишь были перенесены на шахматницу после ее окраски в два цвета. Шахматы же, по мнению Саргина, «изменили вид своей доски под влиянием бывших в Европе игр на двухцветных досках».

Шашки на Руси известны дав-

но. В русском народном эпосе об этом немало упоминаний. Ранее считалось, что шашки у нас появились в X—XI веке. Но археологическая экспедиция Академии наук Украинской ССР при раскопках древних могильников славян в Переяслав-Хмельницком районе Киевской области обнаружила игральные фишки, что позволило установить возникновение игры на наших землях в III—IV веках. Со времени возникновения шашечная игра широко распространялась и совершенствовалась. Большого расцвета русские шашки получили в период царствования Петра I, который сам любил эту игру. Камергер царя Ф. фон Берггольц указывает в своих дневниках (1722): «Во дворце Меншикова в танцевальном зале стоят многочисленные столики с трубками, курительным и нюхательным табаком, а также столы для игры в шахматы и шашки».

С выходом первой книги в России «Руководство к основательному познанию шашечной игры, или Искусство обыгрывать всех в простые шашки» (1827), принадлежащей перу известного шахматиста прошлого века А. Д. Петрова, интерес к игре возрос. В последней трети прошлого века в России вышли в свет новые книги по шашкам (С. Галактионова, И. Фоглера и др.). Дальнейшее развитие литературы по шашкам — в основном в виде специальных отделов в периодике — помогло М. Гоняеву, Н. Панкратову, Д. Саргину внести крупный вклад в теорию игры.

В середине прошлого века появились сильные шашисты И. Хромой (Селезнев) и Д. Яков-

лев. К сожалению, их биографии не известны. В Москве прославились В. Воронцов, его ученик С. Воронцов, Ф. Каулен; в Петербурге — братья А. и В. Шошины, в Епифани — А. Оводов. Преподаватель латинского языка и истории в 1-й киевской гимназии страстный любитель шашечной игры П. Бодянский создал в 1897 году и издавал на свои средства первый специальный журнал «Шашки». Журнал выходил всего четыре года, после чего из-за материальных трудностей прекратил свое существование.

Новую жизнь шашечное движение получает после Великой Октябрьской социалистической революции. 1-й чемпионат СССР состоялся в 1924 году. Этот турнир, так же как и 3-й чемпионат по шахматам, был приурочен ко времени созыва 3-го Всесоюзного шахматно-шашечного съезда, состоявшегося в Москве.

В соревновании приняли участие 20 сильнейших шашистов. Играли в два круга. В результате появилась первая десятка советских мастеров. Первым чемпионом стал московский юрист В. Медков (1890—1933). На пол-очка от него отстал опытный мастер Н. Кукуев (1875—1951). По его книге «125 шашечных этюдов» училось несколько поколений шашистов. Заметный след оставил он и в теории шашек: до сего времени одним из интереснейших дебютов считается «жертва Кукуева».

За Медковым и Кукуевым шли С. Соколов, В. Лисенко, Б. Круталевич, С. Воронцов, Н. Премыслер, Я. Вертман, М. Иванов, Б. Миротин. Этим десяти шашис-

там было присвоено звание мастеров. В настоящее время в стране насчитывается более 1100 мастеров и 17 гроссмейстеров.

Кроме личных первенств страны проводятся чемпионаты СССР среди команд ДСО и ведомств и среди сборных команд союзных республик, городов Москвы и Ленинграда.

Одними из наиболее популярных в календаре стали соревнования юных шашистов на приз ЦК ВЛКСМ «Чудо-шашки».

* * *

В этой книге читатель познакомится с двумя играми, получившими распространение в нашей стране: русскими шашками на 64-клеточной доске и 100-клеточными, международными шашками. Начиная любитель сможет отдать предпочтение той или иной игре и совершенствоваться в ней. Здесь уместно упомянуть, что немало известных современных мастеров достигли совершенства в своих видах игры и с успехом выступают в крупных соревнованиях как по русским шашкам, так и по международным, широко распространившимся более двадцати лет назад, когда в 1956 году Федерация шашек СССР вступила в Международную федерацию шашек (ФМЖД).

Вариант шашек на доске 10×10 клеток зародился при дворе регента Франции Филиппа Орлеанского, умершего в 1723 году. Эта дата почему-то считается годом рождения 100-клеточных шашек. Легенда повествует, что один из офицеров регента постоянно играл в шашки с иностранцем, известным под прозвищем Поляк. Экспериментируя над правилами игры, они по-

степенно увеличили доску до 10×10 клеток и ввели правила, действующие поныне.

Первая публикация, описывающая 100-клеточные шашки, содержится в «Энциклопедии» Даламбера и Дидро (1754). Большим любителем этой игры был Жан-Жак Руссо (1712—1778). Сильнейшими игроками того времени во Франции были Манури Блонд, Мардоне.

В Голландию 100-клеточные шашки были завезены в начале тридцатых годов XVIII века. Первое руководство по 100-клеточным шашкам было выпущено в Голландии Э. ван Эмдемом (1752—1832).

Борьба за право считаться сильнейшим в мире начинается в самом конце прошлого века. Вначале эти состязания носили неофициальный характер. Первый официальный чемпионат мира состоялся в 1899 году. Им стал француз Исидор Вейс (1867—1936). Но прежде, в 1894 году, Вейс победил в сильном по составу турнире в Париже. По этой причине его считают чемпионом мира 1894—1911 годов. Виртуозная игра первого чемпиона восхищает и в наши дни.

Длительное время борьба за высший титул велась между шашкистами Франции и Голландии. Шашечная корона кочевала из одной страны в другую. Не изменилось положение и в результате первого олимпийского турнира 1948 года, проведенного под эгидой созданной к этому времени Всемирной шашечной федерации. Первыми оказались голландцы: чемпионом мира стал П. Роозенбург, вторым призером — многократный чемпион Голландии Р. Келлер. Экс-чемпион мира француз П. Гестем занял третье место.

Второй олимпийский турнир (1952) был более представительным, чем первый. Здесь впервые заявили о себе канадские шашкисты; канадец Р. Дажнэ занял второе место. Чемпионом мира снова стал П. Роозенбург. Но в следующем олимпийском турнире (1956) канадцу М. Делорье удастся опередить европейцев. А затем на первые роли вышли советские шашкисты.

Наша книга предназначена не только для молодежи. На эту игру можно обратить внимание и в зрелом возрасте и достичь немалых успехов. Так что не бойтесь «опоздать»...

Глава 2

ВСЕ ЗНАЮТ ПРАВИЛА, НО...

Теперь все реже можно услышать вопрос: «Чем отличаются сто клеточные шашки от обычных?» Под обычными понимают широко распространенные у нас русские шашки на 64-клеточной

доске. Поскольку эта книга посвящена обоим видам игры, нам предстоит рассмотреть правила, по которым идет игра и в русские, и в 100-клеточные (международные) шашки, ибо найдутся

любители, которым не все правила игры известны.

Русские шашки

а) поле боя — шашечная доска (диагр. 1), состоит из 64 клеток (8×8), из которых 32 (черные) игровые. Диагонали, образуемые игровыми клетками, обозначены на диаграмме: одной линией — большая дорога, двумя линиями — двойник, тремя линиями — тройник, волнистой линией — косяк. Большая дорога располагается слева вверх-направо;

б) боевые порядки — шашки (диагр. 2). Они выстроились в три шеренги, по четыре в каждой, и поступили в распоряжение двух военачальников или группы таковых, если играющие желают объединить усилия. Бывает и так, что одной армией командует один опытный игрок, а на другой стороне — военный совет, состоящий из нескольких любителей;

в) цель игры — победить. Это не всегда удастся, и результат может быть различным: побеждают белые, побеждают черные или игра признается ничейной. Победа одной стороны признается в том случае, если уничтожены или лишены ходов (то есть заперты) все шашки противоположной стороны;

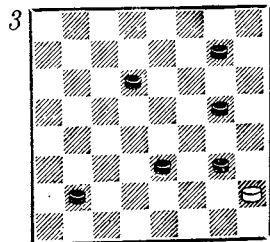
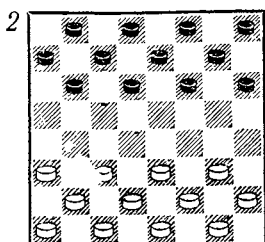
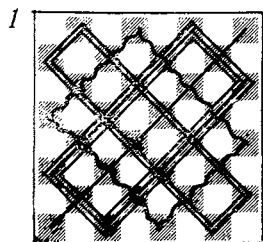
г) как ходят шашки? В начальном положении все шашки простые. Достигнув последнего ряда, простая становится дам-

кой. Дамка может передвигаться вперед и назад и сдвигаться на любом не занятом другими шашками поле. Перешагивать через свои шашки дамка не может;

д) ударные ходы. Простая при своем ходе обязана взять шашку противника (простую или дамку), если последняя находится на соседнем поле и если поле за шашкой противника свободно. Совершая взятие, шашка становится на это свободное поле, проходя через шашку противника, а последняя снимается с доски. Ударный ход может быть совершен как вперед, так и назад, причем необходимо взять столько шашек противника, сколько их стоит на пути бьющей шашки. Если есть несколько возможных направлений взятия, то выбор представляется играющему. При этом нельзя перескакивать через одну и ту же шашку противника дважды.

Когда совершается взятие нескольких шашек, снимать их с доски можно только по окончании хода, а не по мере движения бьющей шашки.

Если при взятии шашек противника простая достигает последней горизонтали, то она превращается в дамку и продолжает взятие уже на правах дамки. А взятие дамкой совершается в том случае, если на диагонали (на любом расстоянии) стоят шашки



противника, а за ними имеются свободные поля.

Если простая достигает последнего ряда, превращаясь в дамку тихим ходом, и при этом нападет на шашку противника, то право взятия в качестве дамки она получает лишь следующим ходом.

Примеры, поясняющие правила взятия.

На *диагр. 3* шашка h2 может совершить три ударных хода по желанию играющего: 1) h2 : f4 : d2, снимая две шашки противника; 2) h2 : f4 : h6 : f8 : c5 : g1, снимая пять шашек, и 3) 32 . f4 : h6 : f8 : a3 : c1 : f4, снимая шесть шашек.

На *диагр. 4* ход белых. Их дамка c1 обязана снять четыре черные (c1 : g5 : d8 : b6 : d4) и остановиться на поле d4, так как дважды перешагивать через черную e3 не имеет права. Это так называемый турецкий удар. Белая дамка оказывается после своего хода под боем и уничтожается черной простой e5 : c3. Превращение простой в дамку тихим ходом показано на *диагр. 5*. Белые идут e7—d8, нападая на простую черную c7. Следующим ходом белая дамка совершит ударный ход, как бы черные ни ответили. В данном случае партия закончится вничью при правильном ответе черных (b4—a3);

е) обозначение полей доски (нотация). Для записи ходов в

партии или отдельных позиций вертикальные ряды доски обозначаются буквами латинского алфавита, горизонтальные — цифрами. Каждое поле обозначается двумя знаками — буквой и цифрой, пересекающимися на этом поле вертикального и горизонтального рядов доски (*диагр. 6*).

Запись тихого хода обозначается через тире (a1—b2), запись взятия — через двоеточие (g1 : e3). Для краткости иногда опускают цифру поля, с которого движется шашка (например, ab2; g : e3).

Примеры записи партий.

Уткин

Шошин

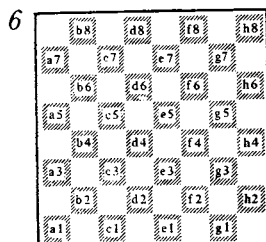
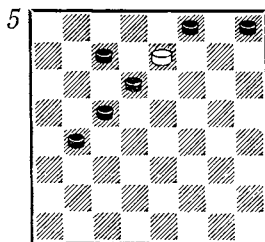
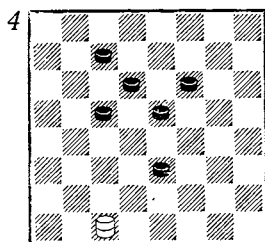
1893

- | | | |
|-----|---------|---------|
| 1. | c3—b4 | b6—c5 |
| 2. | b4—a5 | f6—e5 |
| 3. | e3—f4 | g7—f6 |
| 4. | b2—c3 | f6—g5 |
| 5. | c3—b4 | g5 : e3 |
| 6. | d2 : f4 | h8—g7 |
| 7. | g3—h4 | e5 : g3 |
| 8. | h2 : f4 | g7—f6 |
| 9. | e1—d2? | c7—b6! |
| 10. | a5 : g7 | d8—c7 |
| 11. | b4 : d6 | c7 : h8 |

Черные выиграли.

Сокращенно партию эту можно записать так:

Уткин — Шошин (1893). 1. cb4 bc5 2. ba5 fe5 3. ef4 gf6 4. bc3 fg5 5. cb4 g : e3 6. d : f4 hg7 7. gh4



е : g3 8. h : f4 gf6 9. ed2? cb6!
10. a : g7 dc7 11. b : d6 c : h8.
Черные выиграли.

Здесь плохой ход отмечен восторженным знаком, а хороший — восклицательным.

Показанная выше запись партии сделана по типу, применяемому в соревнованиях, для чего используются специальные бланки. В литературе чаще всего записи партий ведется в строку полной нотацией, а именно: 1. c3—b4 b6—c5 2. b4—a5 и т. д.— или краткой: 1. cb4 bc5 2. ba5 и т. д.

Записи партий в соревнованиях ведется обоими партнерами. На бланках указывается наименование турнира или матча, фамилии и инициалы играющих белыми и черными шашками, дата. В конце, после окончания партии проставляется результат игры — 1 : 0; 0 : 1 или $\frac{1}{2}$, а также время, затраченное на партию каждым из участников. Оба бланка подписываются партнерами и сдаются судье соревнования.

Результат игры может быть определен, если партия и не доведена до конца (например, если противник сдается или оба противника согласны на ничью). Проигрыш фиксируется также при просрочке времени, отведенного на игру, при пользовании контрольными часами, при нарушении правил откладывания партии (неправильная запись по-

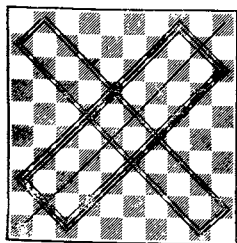
следнего перед откладыванием партии хода или отсутствие его в конверте) или нарушениях дисциплины в ходе соревнования. Часто в русских шашках встречается окончание три дамки против одной. Владеющий тремя дамками (и большой дорогой, иначе — ничья) побеждает. Но игра в этом случае ограничена количеством ходов для победы, а именно: одиночная дамка должна быть уничтожена не позднее 15-го хода, иначе партия будет признана закончившейся вничью.

Чтобы не затягивать игру, в некоторых других случаях предусматривается еще ряд правил. Например, если в партии три раза или более повторится одно и то же положение при сохранении очереди хода, по требованию любой из сторон фиксируется ничейный результат. В этом случае противник, желающий признать партию ничьей, до хода, которым повторяется позиция, делает соответствующее заявление судье. Если противники не могут добиться изменения соотношения сил на доске в течение 30 ходов, то по требованию любого из них партия также признается ничейной.

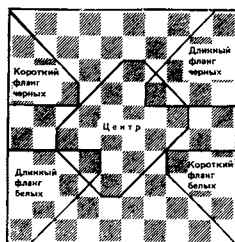
Столклеточные шашки

а) Шашечная доска состоит из 100 клеток (10×10), из которых 50 клеток (черных) — игровые. Диагонали, образуемые игровы-

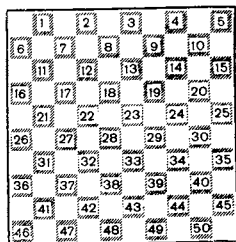
7



8



9



ми клетками, обозначены на *диагр. 7* одной линией — большая дорога, которая, как и в русских шашках, идет слева вверх-направо, двойной линией — двойник, тройной линией — тройник. Вся площадь доски разграничена территориально на участки (*диагр. 8*): центр, длинные фланги, короткие фланги, что создает удобства при описании хода борьбы в партиях. Шашечная нотация принята цифровая. Каждое поле имеет порядковый номер — от 1 до 50-го. Нумерация полей начинается со стороны черных и заканчивается на дамочной линии белых (*диагр. 9*). Поначалу такой способ обозначения полей кажется неудобным, особенно тем, кто привык к нотации в русских шашках. Для того чтобы привыкнуть к нотации 100-клеточной доски, следует твердо запомнить номера бортовых полей. Постепенно изучающий игру привыкнет легко определять нумерацию остальных полей;

б) боевые порядки (*диагр. 10*). На этой доске шашки занимают 4 шеренги, по 5 в каждой, то есть у каждой из сторон по 20 шашек;

в) отличительные правила. Большинство правил игры в сто-клеточные шашки совпадают с

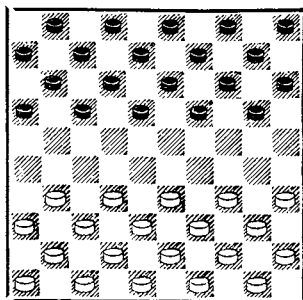
правилами игры в русские шашки. Некоторые отличия, касающиеся правил взятия, сводятся к следующему:

1. Обязательное взятие наибольшего количества шашек (дамок). При возможности взятия шашкой (дамкой) по двум и более направлениям бьющий обязан брать наибольшее количество шашек, вне зависимости от качества (простые или дамки) снимаемых шашек. Если имеется выбор взятия дамкой или простой шашкой, то можно брать любой из них, соблюдая и в этом случае правило взятия наибольшего количества шашек.

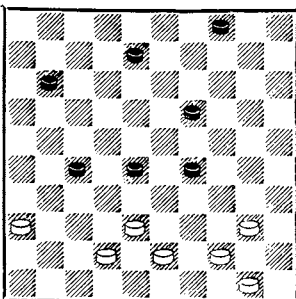
2. Порядок взятия при прохождении поля последнего ряда. Если шашка в процессе боя шашек противника достигает дамочного поля и ей следует продолжать взятие по правилам простой шашки, то она этим же ходом продолжает взятие и остается простой.

Если простая в процессе боя достигает дамочного поля и ей предоставляется возможность дальнейшего взятия по правилам боя дамкой, то она превращается в дамку, останавливаясь на поле последнего ряда. Право боя по правилам дамки она приобретает лишь со следующего хода.

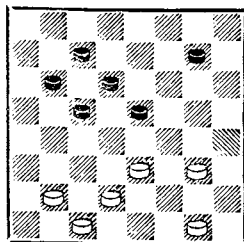
10



11



12



Все отличительные правила покажем на следующем примере (диагр. 11).

После хода 1. 38—32 у черных, казалось бы, три варианта боя: 1. . . 27 : 47, 1. . . 27 : 49 и 1. . . 28 : 39, но в первых двух случаях снимаются две белые шашки, а в третьем — три. Следовательно, черные должны совершить взятие своей шашкой 28 (п. 1). Согласно второму отличительному правилу (п. 2), шашка с поля 28, попадая на дамочное поле 48, должна продолжать взятие на правах простой, то есть попадает на поле 39, оставаясь простой шашкой. Теперь ход белых — 2. 44 : 2. Белая простая, совершая взятие, достигает дамочного поля 2 и становится дамкой. Только следующим ходом она приобретает права дамки — это третье отличительное правило (п. 2).

Пример записи партии.

Святой

1953

Коськов

1. 32—28	18—23
2. 33—29	23—32
3. 37 : 28	19—24
4. 39—33	14—19
5. 41—37	20—25
6. 29 : 20	25 : 14
7. 44—39	12—18
8. 50—44	7—12
9. 37—32	1—7

10. 46—41	15—20
11. 41—37	10—15
12. 31—27	5—10
13. 37—31	19—23
14. 28 : 19	14 : 23
15. 33—28	9—14
16. 28 : 19	14 : 23
17. 39—33	17—21
18. 44—39	3—9
19. 34—30	10—14
20. 33—28	13—19
21. 39—33	20—24
22. 30—25	9—13
23. 31—26	4—10
24. 26 : 17	11—31
25. 36 : 27	7—11
26. 43—39	11—17?
27. 27—22!	18 : 27
28. 32 : 21	23—34
29. 40 : 7.	

Белые выиграли.

В литературе применяется запись партий в строку: 1. 32—28 18—23 2. 33—29 23—32 3. 37 : 28 и т. д.

Условные знаки и сокращения

В шашечной литературе приняты следующие условные знаки и сокращения:

- ! — хороший ход,
- !! — особенно тонкий или труднонаходимый ход,
- ? — слабый ход,
- ?? — грубый просмотр,
- × или вынгр. — выигрыш,
- = — ничья или игра равна,
- ∞ — любой ход,
- бел. или б. — белые,
- черн. или ч. — черные,
- пр. — простая,
- д. — дамка.

Глава 3

О ДЕБЮТАХ

Начальная стадия партии имеет большое значение. Уже после нескольких первых ходов определяется общий план, который стремится провести играющий.

План предусматривает быстрее развитие шашек, стеснение действий противника, последовательность в проведении задуманных операций. Осуществляя за-

думанное, шашист обыкновенно встречается с противодействием другой стороны, которая, в свою очередь, строит свою игру так, чтобы помешать противнику достичь желаемой цели.

Вполне понятно, что во время игры первоначальный план зачастую приходится пересматривать и, сообразуясь с действиями противной стороны, иногда даже целиком менять.

Каждое начало имеет свою идею.

В одном случае это захват центральных полей доски, в другом — игра на флангах с целью окружения центра противника. Многолетняя практика игры выработала наиболее сильные системы в началах партий — дебютах.

Но простое механическое заучивание дебютов, без понимания присущих им идей, разумеется, не может принести пользы играющему. Поэтому, изучая какое-либо начало, прежде всего необходимо понять, почему делаются те или иные ходы, какую они преследуют цель.

Если начало партии разыграно правильно, то в середине ее играющий будет иметь по меньшей мере равную позицию, а может быть, даже и преимущество, которое скажется в окончании.

Изучение дебютов — нелегкая задача. Ведь шашист в самом начале партии имеет дело с большим количеством шашек. Многочисленные варианты также затрудняют изучение. И все же знание теории дебютов необходимо — без этого невозможно творческое и спортивное совершенствование. Но в то же время нельзя ограничиваться только изучением начал, не совершенст-

вуя свои знания в концах и середине партии. Все три стадии партии — начало, середина и эндшпиль — одинаково важны: в каждом из них может быть выявлен результат партии.

В этой главе мы познакомимся с наиболее распространенными шашечными началами.

64

Перед читателем доска для русских шашек, на которой в первой шеренге стоят четыре шашки: а3, с3, е3 и г3. Какую же шашку двинуть первой в бой, чтобы не ошибиться? Такой вопрос, естественно, возникает перед начинающим любителем. Здесь сразу же надо сказать, что первый ход белых, какой бы шашкой они ни пошли, не ведет к поражению. Выбор зависит от вкуса и опыта играющего, его знакомства с отдельными построениями в начале партии — дебютами, многие из которых достаточно изучены.

Наконец, в серьезных соревнованиях начало партии зависит от индивидуальной подготовки к встрече с определенным партнером, когда его дебютный репертуар известен или когда на основе домашнего анализа, домашней подготовки найдена какая-либо неожиданность для противника, часто именуемая новинкой. Но это, повторяем, касается турниров высоких рангов, с участием высококвалифицированных шашистов.

И все же можно сказать, что применимость того или иного начального хода, да и ряда ходов в дебюте, не равнозначна. Основной постулат теории гласит: «Развивайте левый фланг». Поэтому чаще всего читатель

встретит первый ход шашкой с3. На основе долголетней практики можно утверждать, что самое редкое начало 1. e3—f4, хотя и после этого хода можно вскоре развить игру, переводя ее в русло более известных схем.

Стало быть, перед любителем семь возможных первых ходов: 1. a3—b4, 1. c3—b4, 1. c3—d4, 1. e3—d4, 1. e3—f4, 1. g3—h4 и 1. g3—f4. Если отбросить явно проигрывающие ответы черных, то после их первого хода на доске может сложиться 47 различных позиций. И не случайно каждая рассматриваемая в этом разделе партия не похожа на другую, отличается своеобразным внешним рисунком.

Обратный перекресток

Воронцов

Иванов

Москва, 1927

1. c3—d4 d6—e5 2. b2—c3 e7—d6 3. g3—h4 d6—c5 4. f2—g3 c7—d6 5. g3—f4 e5 : g3 6. h4 : f2 b6—a5 7. d4 : b6 a5 : c7 8. a3—b4 f6—e5 9. b4—a5 e5—f4. Этот ход в практике ответственных соревнований встречается редко. Чаще здесь предпочитают играть 9. . . g7—f6 и т. д. Вместе с тем следует отметить, что избранная система игры приводит к интересной и напряженной борьбе.

10. e3 : g5 h6 : f4 11. c3—d4 d6—c5 12. d4 : b6 a7 : c5 13. f2—g3 f8—e7 14. g3 : e5 e7—d6. Лучше было 14. . . c7—b6 15. a5 : c7 b8 : f4, что приводило к вынужденным упрощениям. 15. e5—f6! g7 : e5 16. d2—e3 h8—g7 17. h2—g3. Этим ходом белые обеспечивают себе преимущество в окончании, так как скопление черных шашек на одном фланге в конце концов отрицательно скажется на позиции. 17. . . c7—b6? Ошибка, сводящая на нет

все усилия черных. Следовало играть 17. . . g7—h6, и партия закончилась бы вничью. 18. a5 : c7 d8 : b6 19. a1—b2 d8—c7 20. e1—d2 (диагр. 12). Окружение центра. 20. . . e5—d4. На 20. . . g7—h6 последует 21. e3—f4, и белые завязывают игру черных в центре мертвым узлом.

21. e3—f4 b6—a5 22. f4—g5 d6—e5 23. g5—h6 g7—f6 24. g3—h4 c7—b6 25. h4—g5 f6 : h4 26. h6—g7 h4—g3 27. g7—h8 e5—f4 28. h8 : c3 c5—b4 29. b2—a3 f4—e3 30. a3 : a7 g3—f2 31. d2 : f4 f2—e1 32. c3—a1. Черные сдались.

Обратный тычок

Хитров

Олафсон

1. c3—b4 f6—g5 2. b2—c3 g5—f4 3. e3 : g5 h6 : f4 4. g3 : e5 d6 : f4 5. c1—b2 b6—a5. В последнее время чаще играют 5. . . b6—c5 6. b4 : d6 e7 : c5 7. c3—b4 c7—d6, и у черных игра лучше. Ход в партии передает инициативу белым.

6. f2—g3! e7—d6 7. g3 : e5 d6 : f4 8. g1—f2 g7—f6. В одной партии было сыграно 8. . . f8—e7 9. b4—c5 e7—f6 10. f2—e3 a5—b4! 11. c3 : a5 f6—g5 12. a3—b4 g7—h6! 13. e1—f2 h8—g7 14. b2—a3 g7—f6 15. c5—b6! (проигрывает 15. a1—b2? из-за 15. . . f4—g3!!×) 15. . . a7 : c5 16. b4 : d6 c7 : e5 со сложной игрой.

9. b4—c5 h8—g7 10. f2—e3 f6—e5? Неудачный ход, сильно компрометирующий и без того уже ослабленную позицию черных. Необходимо было продолжать 10. . . c7—b6! 11. e3 : e7 b6 : d4 12. c3 : e5 f8 : f4 с ничьей.

11. e3 : g5 g7—h6 (диагр. 13) Утопающий хватается за соломинку. 12. g5—f6! Просто и убедительно!

12. . e5 : g7 13. c5—d6 c7 : e5
14. c3—b4 a5 : c3 15. b2 : h8.
Черные сдались.

Безымянная партия Либерман Иванов

1. c3—b4 f6—g5 2. b4—c5 d6 : b4 3. a3 : c5 b6 : d4 4. e3 : c5 e7—d6 5. c5 : e7 f8 : d6. Каждый мастер любит играть свои, до поры до времени никому не известные, варианты. Этим началом заинтересовался мастер В. Иванов, стал его разрабатывать и, очевидно, нашел какие-то интересные продолжения. 6. b2—c3. Лучше было 6. g3—h4!, сохраняя прочную позицию. 6. . . a7—b6 7. a1—b2 g7—f6 8. d2—e3 g5—h4 9. b2—a3 b6—c5 10. c3—d4 c7—b6 11. g3—f4 b6—a5 12. d4 : b6 a5 : c7 13. e3—d4 d6—e5 14. f4 : d6 c7 : c3 15. c1—d2 c3—b2 16. a3 : c1 f6—e5 17. h2—g3! Белые играют исключительно точно. Недаром говорится: хорошее начало — половина дела. У черных ограниченный выбор ходов; не подозревая опасности, они попадают впросак. 17. . . h6—g5? (диагр. 14). Серьезная ошибка. Следовало играть 17. . . h8—g7 с шансами на ничью.

18. g3—f4! e5 : g3 19. g1—h2 g5—f4 20. d2—e3 f4 : d2 21. h2 : f4 d8—e7 22. e1 : c3 e7—d6 23. c3—d4! h8—g7 24. c1—b2 b8—c7 25. b2—c3 c7—b6 26. d4—e5 d6—c5 27. f2—e3 b6—a5 28. c3—d4 c5—b4? 29. d4—c5 b4 : d6

30. e5 : c7 a5—b4 31. c7—b8/g7—f6 (диагр. 15) Позиция на диаграмме имеет большую практическую ценность, потому что такие окончания встречаются часто. Знание их значительно облегчает расчеты в концах турнирных партий.

32. e3—d4 b4—a3 33. b8—e5! a3—b2 34. e5 : g7 b2—a1 35. g7—e5! a1—b2 36. f4—g5! h4 : f6 37. e5 : h8 b2 : e5 38. h8 : d4×.

Обратный перекресток Шаргородский Голубев

Москва, 1969

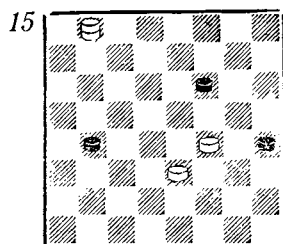
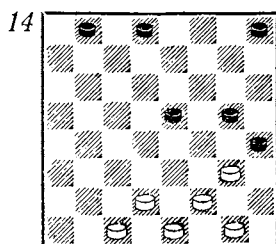
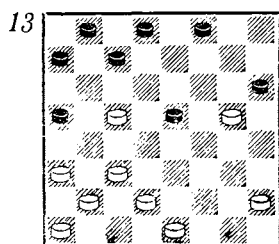
1. c3—d4 d6—e5 2. b2—c3 e7—d6 3. g3—h4 d6—c5.

Если в перекрестке обоюдная связка шашек происходит по большой дороге и правому двойнику, то в обратном перекрестке связка происходит по большой дороге и левому двойнику.

4. f2—g3. . . На 4. a1—b2? последует c5—b4! 5. a3 : c5 e5—f4! 6. e3 : e7 f8 : b4 7. c3 : a5 h6—g5 8. h4 : f6 g7 : a1, и черные выигрывают.

4. . . c7—d6 5. a1—b2 f8—e7 6. g3—f4 e5 : g3 7. h4 : f2 b6—a5. Нельзя 7. . . h6—g5? из-за 8. d4—e5! d6 : f4 9. h2—g3 f4 : h2 10. e3—d4 c5 : e3 11. d2 : h6 с легким выигрышем.

8. d4 : b6 a5 : c7 9. a3—b4 a7—b6 10. b4—a5 h6—g5 11. c3—d4 d6—e5? (диагр. 16) Черные надеялись перехватить центр, но их замысел опровергается тактическим контрударом.



ром. Не замечая нависших угроз, они попадают в хитро составленные сети. Белые быстро возвращают противника к реальной оценке позиции. Следовало играть 11... g5—f4.

12. f2—g3!! e5 : a1 13. e3—d4! a1 : e5 14. g3—f4 g5 : e3 15. d2 : h6. Белые одержали победу.

Перекресток

Шебедев Скребницкий

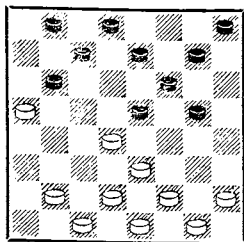
1. c3—d4 d6—e5 2. b2—c3 e7—d6 3. e3—f4 b6—a5 4. f2—e3 c7—b6 5. g1—f2 b6—c5 6. d4 : b6 a5 : c7 7. c3—d4! Хороший ход, создающий своеобразную игру, совершенно несвойственную этому дебюту.

7... e5 : c3 8. d2 : b4 f6—g5 9. c1—d2 a7—b6 10. a1—b2 g7—f6 11. b2—c3. Нельзя играть 11. g3—h4? из-за 11... f6—e5! 12. h4 : d4 d6—c5 13. b4 : d6 c7 : a1 с выигрышем.

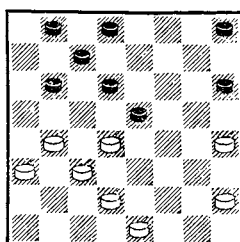
11... f6—e5 12. g3—h4 e5 : g3 13. h4 : f6 f8—g7 14. f2 : h4 g7 : e5 15. e3—d4 (диагр. 17) До этого момента игра продолжалась как и в партиях Соков — Бурковский (Ленинград, 1933) и Шебедев — Мартынов (Бежика, 1934). В указанных партиях черные продолжали 15... b6—a5? и обе партии проиграли. Д. Шебедев находит в этом положении форсированную комбинацию на ничью.

15... b8—a7! 16. d4 : f6 d6—e5 17. f6 : d4 h6—g5 18. h4 : f6 d8—e7 19. f6 : d8 b6—a5 20. d8 :

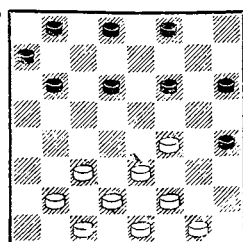
16



17



18



b6 a7 : c1 21. b4—c5, и через несколько ходов партия закончилась вничью.

Косяк

Глезер

Гинзбург

1. c3—b4 f6—g5 2. b4—a5 g5—h4. Здесь принято играть 2... g5—f4 3. e3 : g5 h6 : f4 4. g3 : e5 d6 : f4 с лучшей игрой у черных. Но мастер Л. Глезер считается знатоком обратного тычка, и поэтому его противник уклоняется от известных продолжений.

3. b2—c3 g7—f6 4. c3—b4 d6—e5 5. d2—c3. Сильнейшим в данном положении нужно признать 5. e3—f4!, после которого черным нельзя 5... c7—d6? 6. a5 : c7 d8 : b6 из-за 7. f2—e3! h4 : d4 8. b4—a5 e5 : g3 9. a5 : c3, и белые остаются с лишней шашкой. Если же 5... e7—d6, то 6. b4—c5!, получая неплохую игру.

5... h8—g7 6. c3—d4 e5 : c3 7. b4 : d2 f6—e5 8. a3—b4 e7—d6 9. b4—c5 d6 : b4. Лучше было бы 9... b6 : d4 10. e3 : e7 f8 : d6 и т. д.

10. a5 : c3 g7—f6 11. a1—b2 c7—d6? Немедленно ведет к проигрышу.

12. g3—f4! e5 : g3 13. h2 : f4 (диагр. 18) Любопытное положение. Черным не избежать потери шашки или занятия белыми поля g7.

13... d6—e5. У черных как будто надежды на спасение. Ес-

ли 13. . f6—e5, то 14. f2—g3! h4 : d4 15. g1—h2 e5 : g3 16. c3 : a5, и шашка g3 гибнет.

14. f4 : d6 d8—c7. Но у белых и на это есть прекрасный ответ.

15. f2—g3! c7 : e5 16. e3—f4 h4 : f2 17. f4 : d6. Белые выиграли.

Обратная игра Бодянского Веретэ Щеголев

Чемпионат Москвы, 1958

1. c3—d4 h6—g5 2. g3—h4 g7—h6 3. f2—g3. На первых порах белым удастся сохранить связку левого фланга черных, но вскоре возможности белых иссякают, и черные развязываются. Задачи обеих сторон состоят в том, чтобы за время связки закрепить положение в центре и как можно лучше развить свой левый фланг.

3. . . d6—e5 4. g1—f2. Так любил играть В. Медков, чемпион СССР 1924—1927 годов. 4. . . e5 : c3 5. b2 : d4. Слабее 5. d2 : b4 из-за 5. . . e7—d6. Хотя у белых большой выбор, черные могут удачно парировать каждое из них.

5. . . b6—a5 6. a1—b2 c7—b6 7. b2—c3 e7—d6 8. g3—f4 f8—e7 9. f2—g3 b6—c5 10. d4 : b6 a7 : c5 11. c3—d4. Если 11. c3—b4? a5 : c3 12. d2 : b4, то черные решают исход борьбы в свою пользу путем 12. . . c5—d4! 13. e3 : c5 g5 : e3 и т. д.

11. . . b8—a7 12. d4 : b6 a7 : c5 13. d2—c3 c5—b4! 14. a3 : c5 d6 : d2 15. e1 : c3 e7—d6 16. c1—b2 d8—c7 17. b2—a3 c7—b6 18. c3—d4 f6—e5! Коллективная новинка тренера и ведущих шашистов спортивного отделения московского стадиона Юных пионеров. Эта возможность входила в планы черных. Теперь белые должны играть очень внима-

тельно, чтобы не получить проигранный эндшпиль. Продолжение 18. . . b6—c5 19. d4 : b6 a5 : c7 20. a3—b4 c7—b6 21. b6—a5 b4—c5 22. e3—d4 g5 : e3 23. d4 : b6! Только так! (Нельзя было 23. d4 : f2? из-за 23. . . d6—e5! 24. f2—e3 e5—d4 25. e3—f4 d4—c3 с выигрышем.) 23. . . e3—d2 24. b6—a7 приводило к ничьей.

19. h4 : f6 e5 : g7 20. d4—e5 g7—f6 (диагр. 19). Критическая позиция, от оценки которой зависит дальнейший план игры белых. 21. e5 : c7? Из двух зол белые выбирают большее. После 21. e5 : g7 h8 : f6 22. e3—d4 b6—c5 23. d4 : b6 a5 : c7 24. a3—b4 c7—b6 25. b4—a5 b6—c5 26. g3—h4 c5—d4 27. a5—b6 в позиции белых нет ощутимых слабостей. 21. . . b6 : d8 22. g3—h4. Вынужденно. 22. . . d8—c7 23. e3—d4 c7—b6 24. f4—e5 b6—c5! Неприятный сюрприз! 25. d4 : b6 a5 : c7 26. e5 : g7 h8 : f6 27. a3—b4 c7—d6 28. b4—a5 d6—c5 29. h2—g3 h6—g5. Белые сдались.

Кол-угловик

Воронцов Потапов

Чемпионат Москвы, 1927

1. c3—d4 b6—a5 2. d4—c5 d6 : b4 3. a3 : c5 f6—g5 4. b2—c3 g7—f6 5. g3—f4 g5—h4 6. c3—d4 f6—g5. Во встрече со своим учителем Л. Потапов проявил излишнюю самоуверенность, предоставив С. Воронцову — знатоку этого дебюта — играть кол-угловик.

7. c5—b6 a7 : c5 8. d4 : b6 a5—b4 9. b6—a7 e7—d6. Это не экспромт, а плод предварительной подготовки. Цель столь редко применяемого хода — отойти от проторенных путей в известных вариантах. 10. d2—c3! Ход, ведущий к более сложной игре.

Шаблонный 10. a1—b2 облегчает задачу черных, так как после 10. . . b4—a3 белым нельзя играть 11. d2—c3 из-за 11. . . f8—g7! 12. h2—g3 g7—f6 13. c3—b4 a3 : c5 14. b2—c3 f6—e5 15. e1—d2 e5—d4! 16. c3 : e5 c5—b4, и черные легко выигрывают.

10. . . b4 : d2 11. e1 : c3 d8—e7. Начиная с этого хода, партия представляет теоретический интерес, открывает новые возможности в данном варианте кола. 12. c1—d2 h8—g7. Хорошие перспективы открывались перед черными после 12. . . d6—c5! 13. a1—b2 e7—d6 14. h2—g3 h8—g7 и т. д. 13. a1—b2 g7—f6? Положение черных сразу стало безнадёжным. Следовало играть 13. . . d6—c5. 14. b2—a3 d6—c5 (диагр. 20). Другие продолжения также не спасают черных. Так, например, если 14. . . f6—e5, то 15. h2—g3 e7—f6 16. a3—b4 f8—g7 17. b4—c5 d6 : b4 18. f4 : d6 c7 : e5 19. c3 : a5 с выигрышем. Если же 14. . . d6—e5, то 15. f4 : d6 c7 : e5 16. a3—b4 e5—f4 17. c3—d4 e7—d6 18. d2—c3 f4 : d2 19. c3 : e1 f6—e5 20. d4 : f6 g5 : e7 21. b4—a5, и белые должны выиграть. После хода в партии черные попадают на замаскированный комбинационный маневр. Казалось бы, белым следует позаботиться об активизации своего правого фланга, но так случилось, что именно отсюда ими будет нане-

сен решающий удар. 15. a3—b4! c5 : a3 16. c3—b4! a3 : c5 17. f4—e5! f6 : d4 18. d2—c3 d4 : b2 19. e3—f4 g5 : e3 20. f2 : a1. Изящное завершение борьбы. Черные сдались!

Кол

Ларин

Юрезанский

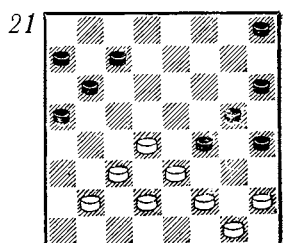
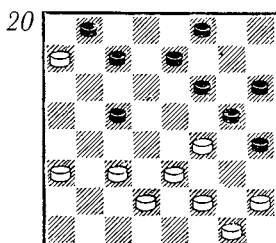
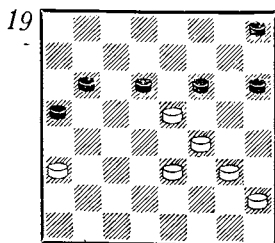
По переписке, 1949

1. c3—d4 f6—g5 2. b2—c3 g7—f6 3. c3—b4 g5—h4 4. b4—c5 d6 : b4 5. a3 : c5 b6—a5 6. a1—b2 c7—b6 7. g3—f4 f6—g5 8. d2—c3? В теории давно известно, что этот ход проигрывает партию. Значит, здесь идет своего рода теоретический спор: белые пытаются реабилитировать забракованный вариант, а черные стремятся доказать неизбежность существующего о нем мнения. Кто прав?

8. . . b8—c7 9. b2—a3 c7—d6 10. e1—d2 d6 : b4 11. a3 : c5 d8—c7 12. f4—e5 e7—d6 13. c5 : e7 f8 : f4 14. c1—b2 (диагр. 21) Мысль белых ясна. Сейчас они угрожают отыграть пожертвованную шашку и получить равную позицию. А ведь, пожалуй, они правы! Не видно, как черные будут выигрывать.

14. . . c7—d6 15. d4—e5 b6—c5!! Совершенно неожиданный подарок. Если 16. e5 : g3, то 16. . . d6—e5! 17. b2—a3 g5—f4 18. e3 : g5 h6 : f4, и черные позиционно выигрывают.

16. e5 : c7 a5—b4! 17. c3 : a5 c5—d4! 18. e3 : c5 f4—g3 19. h2 : f4 g5 : b8. Черные выиграли.



Москва, 1938

1. c3—d4 f6—g5 2. b2—c3 g7—f6 3. c3—b4 h8—g7 4. b4—c5 d6 : b4 5. a3 : c5 g5—h4 6. a1—b2 f6—g5 7. b2—a3 c7—d6 8. a3—b4! Московский мастер В. Иванов отличался умением в общеизвестных вариантах находить новые продолжения, внешне вычурные, но оправдывающие себя далеко рассчитанными комбинациями. 8. . . b6—a5 9. d2—c3 d8—c7? (диагр. 22) Черные играют позиционно, стараясь зажать левый фланг противника, и совсем упускают из виду существование комбинаций.

10. c5—b6!! Неожиданный сюрприз! 10. . . a7 : a3 11. c3—b4!! Новое откровение! 11. . . a5 : e5. Другая возможность совершения ударного хода также ведет к проигрышу. 12. e3—f4 g5 : e3 13. f2 : a5 h4 : f2 14. g1 : e3. Белые одержали победу.

Городская партия

Миротин

Петров

Москва 1940

1. c3—d4 f6—g5 2. b2—c3 d6—c5 3. c3—b4 g5—h4 4. b4 : d6 c7 : c3 5. d2 : b4 d8—c7 6. b4—a5 b6—c5 7. a1—b2 g7—f6 8. g3—f4 h8—g7 9. c1—d2 f6—g5 10. b2—c3 g7—f6? (диагр. 23). Необходимо было 10. . . a7—b6! А теперь белые проводят серию

жертв, расчищая дорогу для прохода в дамки.

11. a3—b4! c5 : a3 12. c3—b4 a3 : c5 13. f4—e5 f6 : d4 14. d2—c3 d4 : b2 15. e3—f4 g5 : e3 16. f2 : a1. Черные сдались.

Обратный кол

Миротин

Коссов

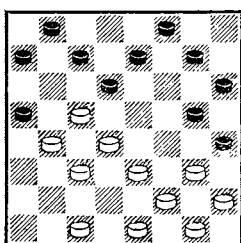
Подольск, 1934

1. c3—b4 f6—e5 2. g3—h4 e5—f4 3. e3 : g5 h6 : f4 4. b4—a5 g7—f6. Сильнее было 4. . . b6—c5 5. b2—c3 c5—b4 6. a3 : c5 d6 : b4 и т. д. 5. b2—c3 b6—c5 6. c3—b4 h8—g7 7. a1—b2 f6—e5? Вместо хода в партии следовало играть 7. . . g7—h6, и если 8. b2—c3, то 8. . . a7—b6! и т. д.

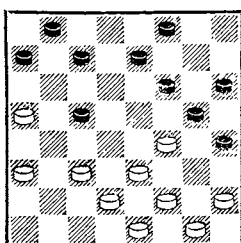
8. f2—g3 e7—f6 9. g1—f2! c7—b6. Очевидно, лучшего продолжения у черных нет. 10. a5 : c7 d8 : b6 11. f2—e3! Совершенно правильное решение! У белых теперь создается возможность посредством небольшой комбинации создать трамплин для завершающего маневра.

11. . . b6—a5 12. e3 : e7 a5 : a1 13. d2—c3! a1 : d4 14. a3—b4 c5 : a3 15. e7 : e3 a7—b6. Теперь позиция черных проиграна по всем статьям. 16. e1—d2 b6—c5 17. d2—c3 b8—c7 (диагр. 24) 18. e3—d4!! Комбинация, проводимая белыми, весьма поучительна, так как осуществляется она при малых силах.

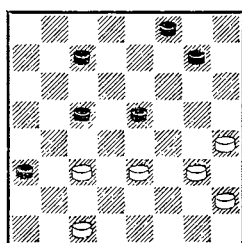
22



23



24



18. . . c5 : e3 19. c3—b4! a3 : c5 20. g3—f4 e5 : g3 21. h4 : d8. Черные сдались.

Вилочка

Романов

NN

Командное первенство Харькова, 1928

1. c3—d4 d6—e5 2. g3—f4 e5 : c3 3. b2 : d4 b6—a5 4. a1—b2 c7—b6. Логичнее было бы 4. f6—g5. После хода в партии белые уходят с проторенных путей. 5. d4—c5! b6 : d4 6. e3 : c5 b8—c7. Черные избирают неверный план, после которого белые с темпом захватывают инициативу. Черным следовало продолжать 6. . . f6—g5. Ничего не давало 6. . . a5—b4 из-за 7. c5—b6 a7 : c5 8. b2—c3, и белые, отыгрывая шашку, получают хорошие перспективы ввиду ослабленности правого фланга черных. 7. b2—c3 c7—b6 8. c3—d4 f6—g5. Если 8. . . a5—b4, то 9. d4—e5, и у черных трудная игра.

9. f4—e5 d8—c7? (диагр. 25). Ход, проигрывающий партию из-за комбинационного удара. Плохо также 9. . . a5—b4 из-за 10. e5—d6 с подавляющей позицией. Следовало играть 9. . . g7—f6, разменивая сильную шашку белых и мирясь с худшей позицией.

Позиция на диаграмме имеет практическую ценность. Знание подобных комбинационных ударов помогает вести расчеты в турнирных партиях. 10. e5—f6!! Это только начало. 10. . . g7 : c3 11. d2 : b4 b6 : d4. Ничего не меняло 11. . . a5 : c3. 12. h2—g3! Сейчас белые пропустят противника во владения, а затем сами проникнут в расположение черных. 12. . . a5 : c3 13. e1—d2! c3 : e1 14. g3—h4 e1 : g3 15. h4 : h4. Черные сдались.

Разменная городская партия
Блиндер

Шмульян

16-е первенство СССР

Таганрог, 1961

1. c3—d4 d6—c5 2. b2—c3 f6—g5 3. c3—b4 b6—a5 4. b4 : d6 c7 : c3 5. d2 : b4 a5 : c3 6. c1—b2 c3—d2 7. e3 : c1 e7—d6 8. b2—c3 a7—b6 9. a1—b2 d8—c7 10. c3—d4 g7—f6 11. b2—c3 b6—a5 12. g3—h4 f6—e5 13. h4 : f6 e5 : g7 14. h2—g3 g7—f6 15. g3—f4 f8—g7. Игре белых в центре черные противопоставили фланговую стратегию. 16. e1—d2! Белые хотят предотвратить разрушение центра, так как ход 16. . . f6—e5? невозможен из-за 17. d4 : f6 g7 : e1 18. d2—e3 e1 : b4 19. a3 : e7 с выигрышем.

16. . . c7—b6 17. f2—g3 d6—c5 18. d2—e3 f6—g5 19. g1—f2. Не проходит размен 19. c3—b4 a5 : e5 20. f4 : b4 из-за 20. . . b6—a5 21. b4—c5 a5—b4 22. c5—d6 g5—h4 с выигрышем.

19. . . g5—h4 20. c3—b4. Очевидно, лучше было 20. d4—e5 g7—f6 21. e5 : g7 h8 : f6 22. c3—d4 f6—g5 23. c1—d2 b8—c7! 24. d2—c3 c7—d6 25. d4—e5 a5—b4! 26. c3 : c7 d6 : b8 27. a3—b4! c5 : a3 28. e5—d6 a3—b2 29. d6—e7 b8—c7 30. e7—f8 b2—c1 31. f8—a3 c7—b6 32. a3—b4 c1—a3 33. b4—a5 b6—c5 34. a5—c3, ничья. Или 30. . . b2—a1, то 31. f8—a3 a1—c3 32. a3—c5 c3—b2 33. c5—a3 b2—c1 34. a3—b4 c1—a3 35. b4—a5 c7—d6 36. a5—c3 и т. д.

20. . . a5 : e5 21. f4 : b4 b6—a5 22. b4—c5 a5—b4 23. e3—d4? Ошибка. Следовало играть 23. c5—d6! b4—c3 24. a3—b4 c3 : a5 25. g3—f4! Несмотря на лишнюю шашку, о ничьей должны думать черные, а именно: 25. . . g7—f6 26. e3—d4 b8—a7 27. d6—c7 a7—b6 28. c7—b8 b6—c5 29. d4 :

b6 a5 : c7 30. b8 : g7 h6 : f8!
и т. д.

23. . . b4 : d6 24. g3—f4. Быстро проигрывает размен: 24. d4—c5 d6 : b4 25. a3 : c5 h6—g5 26. c5—d6 g7—f6 27. c1—d2 h8—g7 28. d2—e3 g7—h6.

24. . . g7—f6 25. c1—d2 h8—g7 26. a3—b4 f6—g5 27. f2—e3 g7—f6 28. d4—c5? (диагр. 26) Это уже ведет к проигрышу.

28. . . d6—e5! По-видимому, этого хода белые не учли в своих расчетах. При других ответах они спокойно добивались ничьей.

29. f4 : d6 h4—g3 30. d2—c3. Грозило 30. . . g3—f2.

30. . . g3—h2 31. c3—d4 h2—g1 32. c5—b6. После 32. b4—a5 следует 32. . . g1—h2! 33. c5—b6 h2 : c7 34. b6 : d8 g5—h4 с выигрышем.

32. . . f6—e5!! «Ядовитый» ход! 33. d6 : f4 g1—f2! 34. e3 : g1 g5 : a3. Пикантный финал! Белые сдались.

Игра Романычева

Яснов Сущинская

Финал первенства ЦС ДСО

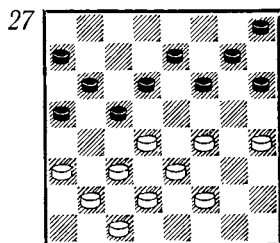
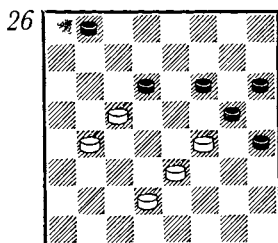
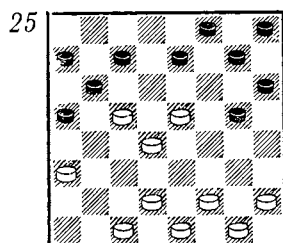
«Зенит», 1938

1. c3—d4 f6—e5 2. d4 : f6 g7 : e5. Эта позиция встречалась бесчисленное количество раз в турнирной практике и подвергалась детальному исследованию, однако до сих пор система защиты черных сохраняет свою актуальность и жизнеспособность. 3. b2—c3 e7—f6. Поиски новых

путей продолжаются. Впрочем, этот ход не нов; его применил еще С. Романычев в 1904 году.

4. g3—h4 b6—a5 5. f2—g3 a7—b6 6. e3—d4 b8—a7. Напряжение нарастает: ведь путем размена 6. . . f6—g5 черные могли перевести борьбу в более спокойное русло. 7. g1—f2 d6—c5? Этот ход мог привести к проигрышу. Бывают комбинации со сложными маневрами, которые трудно заметить и предотвратить. Здесь же черные, по-видимому, были поглощены позиционными расчетами, и комбинационные моменты просто выпали из их поля зрения. Также проигрывает 7. . . h8—g7? из-за 8. h4—g5! h6 : f4 9. d2—e3! f4 : b4 10. a3 : g5 e5 : c3 11. g5—f6! g7 : e5 12. e1—d2 c3 : e1 13. g3—h4 e1 : g3 14. h2 : b8 с выигрышем. 8. f2—e3? Белые переоценили свои возможности и недооценили 8. c3—b4!! c5 : g1 9. b4—c5! b6 : d4 10. e1—f2 g1 : e3 11. d2 : b8 и т. д.

8. . . c7—d6 9. g3—f4 e5 : g3 10. h2 : f4 d8—e7 11. a1—b2 f8—g7! 12. e1—f2 (диагр. 27). На этот ход белые возлагали все надежды, однако их ждет разочарование. Следовало играть 12. f4—g5! Только так! 12. . . h6 : f4 13. e3 : g5 c5 : e3 14. d2 : f4 g7—h6 15. f4—e5 с равной игрой. 12. . . a5—b4!! Неожиданный маневр, обнажающий недостатки построения белых. 13. c3 : e5 e7—d6! Теперь развязка



не за горами! 14. e5 : c7. Ничего не меняет 14. d4 : b6 a7 : c5 15. e5 : c7 f6—g5 с выигрышем. 14. . . f6—g5! 15. d4 : b6 a7 : c5 16. h4 : f6 g7 : d8, снимая с доски пять шашек противника. Белые сдались.

Безымянная партия

Семенов

Святой

Полуфинал 16-го первенства СССР
Москва, 1954

1. c3—d4 f6—g5 2. g3—h4 d6—c5. Эта партия имеет свою предысторию. За год до нее так же начиналась партия А. Семенова с П. Святым в четвертьфинале 16-го первенства СССР. В ней Святой сыграл 2. . . b6—a5 и разыграл систему А. Сидлина, ставшую к тому времени теорией: 3. h4 : f6 g7 : c3 4. b2 : d4 h6—g5 5. h2—g3 g5—h4 6. g3—f4 h8—g7 7. a1—b2 g7—h6 8. b2—c3 c7—b6 9. d4—e5 d6—c5 10. c3—d4 d8—c7. Эта позиция считалась проигрышной. Ход 11. f2—g3, казалось бы, невозможен из-за комбинации. Однако последовало именно 11. f2—g3 h4 : f2 12. e1 : g3 h6—g5 13. f4 : h6 f8—g7 14. h6 : b4 a5 : h4. Комбинация проведена, черные прошли в дамки, и тем не менее никаких шансов на выигрыш у них нет. Партия закончилась так: 15. a3—b4 b6—a5 16. b4—c5 c7—b6 17. e3—f4 h4—e7 18. e5—f6. Согласились на ничью. Естественно, что, стремясь к победе, Святой на этот раз избрал другое продолжение.

3. h4 : f6 g7 : c3 4. b2 : d4 h8—g7 5. a1—b2 g7—f6 6. h2—g3 c7—d6 7. g3—f4 b6—a5 8. d4 : b6 a5 : c7 9. b2—c3 a7—b6 10. e3—d4 f6—g5 11. d2—e3 e7—f6 12. c1—d2 d8—e7. Началось ошибочного плана. Лучше

было 12. . . d6—c5 или 12. . . b6—a5.

13. g1—h2 d6—e5. Плохо 13. . . d6—c5 из-за 14. h2—g3!, и черным придется примириться со связкой, так как на 14. . . g5—h4 последует 15. f4—e5 h6—g5 16. e5 : g7 f8 : h6 17. g3—f4 с выигрышем.

14. f4 : d6 c7 : e5 15. f2—g3 e7—d6 16. a3—b4 b6—a5? (диагр. 28). Проигрывает. Необходимо было прорываться в дамки: 16. . . b6—c5! 17. d4 : b6 b8—c7 18. b6 : d8 g5—h4 19. d8 : g5 h4 : b2 с ничейным исходом. Но черные не замечают опасности.

17. g3—h4 e5—f4. После этого хода белые выигрывают красивым тактическим ударом. Но спасения уже не было. Если 17. . . f8—e7, то 18. e1—f2 b8—a7 (на 18. . . e5—f4 следует 19. b4—c5 и 20. f2—g3 с выигрышем) 19. f2—g3 g5—f4 20. e3 : g5 h6 : f4 21. d4—c5 a7—b6 22. c5 : a7 e5—d4 23. g3 : g7 d4 : b2 24. d2—c3 b2 : d4 25. g7—h8 a5 : c3 26. a7—b8 с выигрышем. В случае 17. . . b8—a7 выигрывает 18. d4—c5. Делая свой 17-й ход, Святой рассчитывал на следующий вариант: 18. d5? b8—a7 19. c5 : e7 f8 : d6 20. e1—f2 f4—g3! 21. h2 : f4 a7—b6 с выигрышем.

18. d4—e5! Вот чего не видели черные! 18. . . f6 : b2 19. h4 : f6 a5 : c3 20. d2 : b4 f4 : d2 21. e1 : a1 h6—g5 22. f6 : h4. В дальнейшем белые реализовали лишнюю шашку.

Косяк

Куклеев, Бочаров

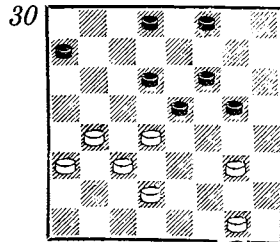
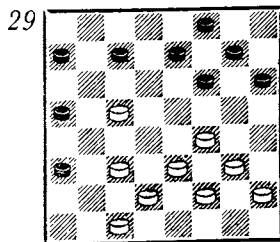
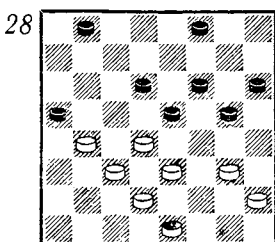
Консультанты

Москва, 1971

1. g3—f4 f6—g5 2. c3—b4 b6—c5 3. b2—c3 g5—h4 4. b4—a5

c5—b4 5. a3 : c5 6 : b4 d6. c3—d4 b4—a3 7. f2—g3. Уже первые ходы свидетельствуют о намерении сторон. Белые хотят вести игру в центре, черные — на флангах. 7. . . h4 : f2 8. e1 : g3 g7—f6 9. a1—b2 c7—b6 10. a5 : c7 d8 : b6. Возникшая позиция на первый взгляд кажется выгодной для черных: они как будто расположены активно, правый фланг белых оголен. И тем не менее шансы белых не хуже. Следовало играть 9. . . f6—g5.

11. b2—c3 h8—g7 12. g1—f2 b6—a5? Этот ход ведет к проигрышу. Также проигрывает 12. . . b8—c7 из-за 13. c1—b2!! a3 : c1 14. d4—e5! f6 : b2 15. d2—c3 b2 : d4 16. e3 : c5 b6 : d4 17. g3—h4 c1 : g5 18. h4 : e3 с разгромом позиции черных. Следовало продолжать 12. . . e7—d6. 13. d4—c5! b8—c7 (диагр. 29) Какая метаморфоза! Три хода назад, казалось, все было спокойно. Теперь же борьба напоминает схватку над пропастью. Один неверный шаг — и все будет кончено. Такова динамика шашек. 14. c5—b6!! С виду прочная позиция рушится под тяжестью неумолимых ударов. 14. . . a7 : c5 15. c3—b4!! a5 : e1 16. f4—e5! f6 : d4 17. g3—h4 e1 : g3 18. h2 : f4 d4 : f2 19. c1—b2 a3 : g5 20. h4 : g1. Эта комбинация ценна как учебный материал. Черные сдались:



Косяк

Цирик

Кустарев

Командное первенство ВЦСПС, 1956

1. c3—d4 d6—c5 2. g3—h4. Белые отказываются от детально разработанных вариантов с обычным ходом 2. b2—c3.

2. . . c7—d6 3. h2—g3 f6—g5, и черные, в свою очередь, отказываются от обычного размена назад. 3. . . b6—a5 4. d4 : b6 a5 : c7. Итак, оба противника настроены по-боевому, ищут новые пути развития в дебюте. Партию можно назвать безымянной, потому что она не подходит ни к отыгрышу, ни к городской и ни к какой другой, известной в теории дебютов.

4. h4 : f6 g7 : c3 5. d2 : b4 b6—a5. Вероятно, можно было играть 5. . . h8—g7, развивая отсталую шашку h8, но куда ходить — это дело мастера.

6. c1—d2 a5 : c3 7. b2 : b6 a7 : c5 8. d2—c3. Правильно! Здесь следует обратить внимание начинающих шашкистов на то, что развитие отсталой шашки a1 (вообще говоря, желательное) в данном случае будет преждевременным. Гроссмейстер З. Цирик очень тонко чувствует позицию и делает лучшие ходы.

8. . . h8—g7 9. c3—b4 g7—f6 10. a1—b2. Вот и отсталая шашка a1 тронулась в путь. А на правом фланге у белых «вели-

колепная пятерка». Все идет нормально.

10. . . f6—e5. Мастер Ю. Кустарев играет в центр. Известно, что центральная шашка сильнее бортовой. И многие на месте черных сыграли бы точно так же.

11. b2—c3 e7—f6. Нетрудно объяснить, почему черные избрали именно это продолжение. Дело в том, что белые готовили размен посредством e3—d4, желая разобщить силы черных по флангам. Посмотрите, как прочно стоят черные в центре. Трудно найти план игры, как запутать противника и решить партию в свою пользу.

12. e3—d4! Белые оставляют в силе свой предыдущий план.

12. . . c5 : e3 13. f2 : d4 b8—a7 14. e1—d2 h6—g5? (диагр. 30)

Правильное разыгрывание позиций со взаимными связками в центре — нелегкое дело. Черные не разгадали основной идеи белых (белые хотят овладеть пунктом c5 с дальнейшим охватом центра черных). Сделанный в партии 14-й ход черных уже ведет к проигрышу (глубокий анализ показывает, что при 14... f8—e7 или 14. . . d8—c7 черные хотя и получали худшую игру, но ничья была достижима).

Вот вам классический образец гроссмейстерской игры! Всего три хода назад мы сосредоточивали внимание читателей на оценке позиции, что черные прочно стоят в центре и их позиция несколько не хуже. Что же произошло? Сделано дополнительно только три хода, и позиция черных стала безнадежной.

Каждая партия проигрывается в результате ошибки. Но ошибка ошибки рознь. Бывают ошибки грубые. В данном слу-

чае ошибка Кустарева мало заметна. И нужно искусство, чтобы суметь ею воспользоваться.

15. g3—h4! d8—c7 16. b4—a5 a7—b6 17. d2—e3 f8—e7 18. g1—f2 e5—f4 19. d4—e5! Хороший тактический удар. 19. . . f4 : b4 20. e5—g7 g5—f4 21. a3 : a7 f2—g3 22. a7—b8 g3 : e1 23. g7—h8. И все кончено! Черные сдались.

Очень напряженная партия, представляющая большой интерес для теории ведения борьбы в миттельшпиле. Рассмотрим другие защиты черных.

После 15-го хода белых спасения у черных не было. Вот дополнительные анализы:

a) 15. . . f8—g7 16. d4—c5 d8—e7 17. b4—a5 d6 : b4 18. a3 : c5 g7—h6 19. d2—e3 g5—f4 20. e3 : g5 h6 : f4 21. g1—h2 f4—e3 22. h2—g3, и белые выигрывают;

b) 15. . . f8—e7 16. d4—c5 d8—c7 17. b4—a5 d6 : b4 18. a3 : c5 e5—f4 19. g1—h2! c7—d6 20. c3—b4 d6—e5 21. d2—c3, и белые выигрывают;

в) 15. . . e5—f4 16. d4—c5 d6—e5 17. b4—a5 d8—e7 18. g1—h2 e7—d6 19. c5 : e7 f8 : d6 20. d2—e3 f4 : b4 21. a3 : e7 f6 : d8 22. h4 : d4, и белые выигрывают;

г) 15. . . e5—f4 16. d4—c5 d8—c7 17. c5 : e7 f8 : d6 18. b4—c5 d6 : b4 19. a3 : c5, и белые выигрывают;

д) 15. . . e5—f4 16. d4—c5 d8—e7 17. b4—a5 d6 : b4 18. a3 : c5 e7—d6 19. c5 : e7 f8 : d6 20. c3—b4 d6—e5 21. b4—c5, и белые выигрывают;

е) 15. . . d8—c7 16. b4—a5 c7—b6 17. a5 : c7 d6 : b8 18. d4—c5 e5—f4 19. a3—b4 f8—g7 20. c5—d6 g7—h6 21. d2—e3 f4 : d2 22. c3 : e1 g5—f4 23. h4—g5 f6 : h4

24. d6—e7, и белые выигрывают.

Чтобы не утомлять читателей большим анализом, мы его обрываем на этом месте, но гроссмейстер посчитал еще несколько вариантов.

Настоящая партия дает много материала для размышлений.

Все мы играем в шашки, любим эту игру, знаем не один вариант. Но в чем же сила гроссмейстера? Он ведь играет как будто бы так же просто, как и мы, тоже думает о том, что надо развивать отсталую шашку a1 и о прочих (таких же!) азбучных истинах! И все-таки он видит лучше, считает дальше, чувствует более тонко.

Обратная игра Бодянского
Березин **Цицивко**
Полуфинал первенства Украины, 1950

1. c3—d4 h6—g5 2. g3—h4 b6—a5 3. f2—g3. Уклоняясь от острого варианта: 3. d4—c5 d6 : b4 4. a3 : c5 c7—b6 5. c5—d6 e7 : c5 6. e3—d4 c5 : e3 7. d2 : h6, который теория расценивает как выгодный для белых. Мастер В. Березин наметил спокойное продолжение. Черные же настроены по-боевому. 3. . . a5—b4. Стремясь усложнить игру, они избрали слабый вариант, не удовлетворяясь известным теоретическим продолжением 3. . . c7—b6 4. g3—f4 g7—h6 5. b2—c3 b6—c5 6. d4 : b6 a5 : c7 7. h2—g3 a7—b6 8. c3—b4 d6—e5 9. f4 : d6 c7 : e5 10. e3—f4 с более чем вероятной ничьей. В партии Капнудель — Качеров (полуфинал 8-го первенства СССР, 1945) было сыграно 7. . . d6—e5 8. f4 : d6 c7 : e5, но после 9. c3—d4 e5 : c3 10. d2 : b4 черные добились ничьей лишь благодаря очень точной защите.

4. a3 : c5 d6 : b4 5. b2—a3! c7—d6 6. a3 : c5 d6 : b4. В старину в этой известной позиции обычно играли 7. a1—b2 b4—a3 8. d4—c5. Березин избирает продолжение, рекомендованное ленинградским мастером Л. Раммом. 7. g3—f4 g7—h6 8. e1—f2 b4—a3 9. h2—g3 b8—c7 10. a1—b2 c7—b6 11. d2—c3 b6—a5 12. d4—c5 e7—d6 13. c5 : e7 f8 : d6 14. c3—d4 a5—b4? (*диагр. 31*) В обоюдном цейтноте черные, неверно считая свою позицию выигранной, делают проигрышный ход. Следовало играть 14 ... f6—e5 15. d4 : f6 g5 : e7 16. e3—d4.

15. d4—c5! Единственный ход, притом не только спасающий белых от поражения, но и ведущий их к победе! 15. . . d8—e7 16. g1—h2! h8—g7 17. c1—d2!! a3 : c1 18. c5 : a3. Оригинальная и исключительно эффектная позиция. Черные, несмотря на наличие дамки, не имеют хороших ходов. Партия их безнадежна. 18. . . d6—e5 19. f4 : f8 g5—f4 20. e3 : e7 c1 : d8 21. f8—b4 a7—b6 22. b4—c3 d8—f6 23. c3—e1! Не попадаясь на ничейную ловушку: 23. c3—a1? b6—c5 24. f2—e3 c5—b4! 25. a3 : c5 f6—d8! 26. a1 : h8 h6—g5 27. h4 : f6 d8 : a7. 23. . . f6—d8 24. g3—f4 g7—f6 25. f4—g5 h6 : f4 26. f2—e3 f4 : d2 27. e1 : g7. Черные сдались.

Городская партия
Коськов **Семенов**
Полуфинал 13-го первенства СССР
Харьков, 1951

1. c3—d4 f6—g5 2. b2—c3 g5—h4 3. c3—b4 d6—c5 4. b4 : d6 c7 : c3 5. d2 : b4 d8—c7. Эта система была впервые разработана и применена весьма успеш-

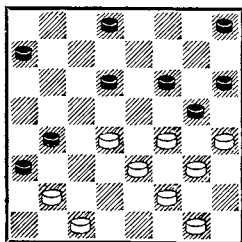
но московским мастером Е. Семеновым.

6. b4—a5 b6—c5 7. a1—b2 g7—f6 8. c1—d2 f6—g5 9. b2—c3 h8—g7 10. g3—f4 a7—b6. Выясняется, что нельзя играть 10...g7—f6? из-за следующей эффектной комбинации: 11. a3—b4! c5 : a3 12. c3—b4! a3 : c5 13. f4—e5! f6 : d4 14. d2—c3 d4 : b2 15. e3—f4 g5 : e3 16. f2 : a1 с выигрышем.

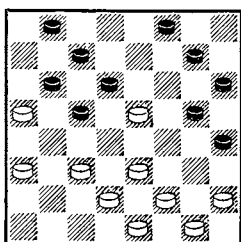
11. f4—e5! Новый и очень сильный ход, найденный харьковскими мастерами. 11...e7—d6 (диагр. 32) На 11...g7—f6 12. e5 : g7 g5—f4 13. e3 : g5 h4 : h8 следует 14. d2—e3, и черные проигрывают, так как не могут развязать свой правый фланг.

12. e3—f4!! Неожиданный ход! 12...g5 : c1 13. c3—b4 d6 : f4 14. b4 : d6 c7 : e5 15. a5 : c7 b8 : d6 16. e1—d2 c1 : e3 17. f2 : h8 f4—e3. Получившееся окончание выглядит ничейным, но белые находят продолжение, затрудняющее защиту черных. 18. h8—f6! h6—g5 19. f6—e7! d6—e5 20. e7—c5 e5—d4 21. c5—a7 f8—e7 22. a3—b4 e7—d6 23. a7—b8 d6—c5 24. b4 : d6 d4—c3? Окончательно проигрывает. Необходимо было 24...g5—f4 25. b8—a7 h4—g3 (нельзя 25...d4—c3? из-за 26. a7 : f2 c3—b2 27. f2—e3! f4 : d2 28. h2—g3) 26. d6—e7 g3—f2 27. e7—d8 d2—e1 28. d8—h4 f4—g3, и белые выиграть не могут.

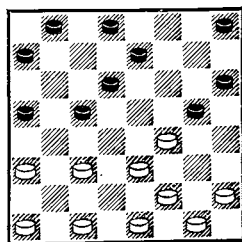
31



32



33



25. b8—a7 e3—f2 26. g1 : e3 c3—b2 27. d6—c7 b2—a1 28. c7—b8. Черные сдались, так как на 28...g5—f4 29. e3 : g5 h4 : f6 следует 30. a7—d4, и белые выигрывают, а если 28...a1—g7, то 29. h2—g3 с тем же результатом.

Обратная городская партия
Иванов Сычев

12-е первенство СССР
Киев, 1950

1. c3—b4 f6—e5 2. e3—f4 g7—f6 3. b2—c3 b6—a5 4. d2—e3. Много лет считалось, что этот ход с последующим разменом 5. c3—d4 дает белым вполне надежную позицию. Настоящая партия, однако, ставит под сомнение корректность всей системы белых.

4...c7—b6 5. c3—d4 e5 : c3 6. b4 : d2 b6—c5 7. g3—h4 f6—g5 8. h4 : f6 e7 : g5 9. d2—c3 f8—e7! (диагр. 33) Новый и, вероятно, лучший ход. Теперь белым предстоит нелегкая задача добиться уравнивания партии.

10. e1—d2? Сразу проигрывает. Белым надо было примириться с тем, что их положение хуже, и стараться достигнуть ничьей после 10. e3—d4 g5 : e3! 11. d4 : b6 a5 : c7 12. f2 : d4 с пассивной, но вполне защитимой позицией.

10...e7—f6 11. a1—b2 h8—g7 12. h2—g3. Вынужденно. Конечно, нельзя играть 12. c3—d4 из-за 12...d6—e5! 13. d4 : b6

a7 : c5 14. f4 : b4 a5 : h4 с выигрышем. 12. . . g5—h4 13. g1—h2 f6—e5. Белые сдались, так как жертва 14. a3—b4 не помогает.

Коротенькая, но поучительная партия.

Кол

Степанов

Соков

Ленинград, 1936

1. c3—d4 f6—g5 2. b2—c3 g7—f6 3. c3—b4 b6—a5 4. b4—c5. Подобный переход от ленинградской защиты к колу-угловику встречается часто и поэтому заслуживает тщательного изучения.

4. . . d6 : b4 5. a3 : c5 g5—h4 6. g3—f4 f6—g5. Есть и другой «Соковский» вариант: 6. . . f6—e5 7. f4 : d6 c7 : c3 8. d2 : b4 a5 : c3 9. h2—g3 h6—g5, дающий интересную игру. 7. c5—b6 a7 : c5 8. d4 : b6 a5—b4 9. b6—a7 e7—d6. На 9. b4—a3 у белых имеется агрессивное продолжение: 10. f4—e5! e7—d6 11. e3—f4 g5 : e3 12. d2 : f4 d6—c5 13. a1—b2 f8—e7 14. b2—c3 c5—d4 15. e5—d6! d4 : b2 (если 15. . . e7 : c5, то 16. c3 : e5 h8—g7 17. f2—g3 h4 : f2 18. g1 : e3! d8—e7 19. h2—g3! с преимуществом у белых) 16. d6 : f8 b2—a1 17. e1—d2 h8—g7 18. f2—e3 h4—g3! 19. f4—g5 h6 : f4 20. e3 : g5 g7—h6 21. h2 : f4 c7—b6 22. a7 : c5 b8—c7 и т. д.

10. d2—c3 b4 : d2 11. e1 : c3 d8—e7. Некоторые мастера считали, что этот ход черных плох и должен привести к затруднениям, но Соков всюду умел находить оригинальные идеи.

12. c1—d2 d6—c5 13. a1—b2 e7—d6! 14. h2—g3. Или 14. c3—d4 c5—b4 15. b2—a3 (если 15. b2—c3, то 15. . . f8—g7! 16. c3 : a5 h4—g3 17. f2 : f6 g7 : e1, и

черные выигрывают. Если же 15. d4—c5, то 15. . . b4—a3 16. c5 : e7 f8 : d6 17. b2—c3 h8—g7 18. c3—d4 g7—f6 19. d2—c3 f6—e5 20. d4 : f6 g5 : e7, и черные тоже близки к выигрышу) 15. . . h4—g3!! 16. f2 : f6 d6—e5 с выигрышем.

14. . . h8—g7 15. g1—h2 g7—f6 16. c3—d4 c7—b6 17. d4—e5. Не помогает и 17. f4—e5 d6 : f4 18. g3 : g7 ввиду 18. . . g5—f4 19. e3 : g5 c5 : a3 20. a7 : c5 h4 : h8 с выигрышем.

17. . . f6 : d4 18. d2—c3 (диагр. 34) Временной жертвой и последующим заходом за шашкой белые рассчитывали получить подавляющее преимущество. Проследим, как остроумно Соков вышел из затруднительного положения.

18. . . b8—c7!! Задачный ход. 19. c3 : e5 c5—d4!! После этой блестящей реплики белые не в состоянии защититься от многочисленных угроз.

20. a7 : e7. Если 20. e5 : c3, то 20. . . f8—e7! 21. a7 : c5 d6 : d2 22. e3 : c1 g5 : g1 с выигрышем. Не лучше и 20. e3 : e7 g5 : g1 21. a7 : c5 f8 : f4 22. g3 : e5 g1 : a7. 20. . . d4 : d8. Белые сдались. Фантастическая партия!!

Кол

Тютин

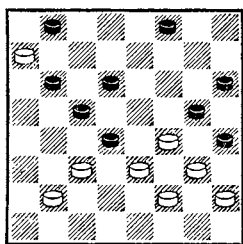
Соколов

1 е первенство СССР
Москва, 1924

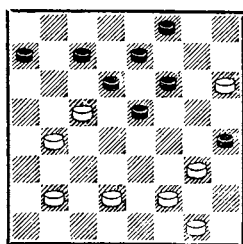
1. c3—b4 b6—a5 2. b4—c5 d6 : b4 3. a3 : c5 f6—g5. Белые ставят задачей возможно дольше удержать коловую шашку на поле c5, с тем чтобы стеснить игру противника, раскалывая его позицию на флангах.

4. b2—c3 g7—f6 5. g3—f4 g5—h4 6. f4—g5. Здесь также играют 6. c3—d4 f6—g5 7. c5—

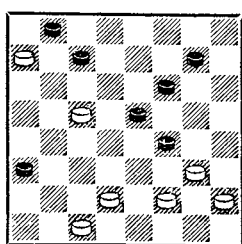
34



35



36



b6 a7 : c5 8. d4 : b6 a5—b4 9. b6—a7 и т. д.

6. . . h6 : f4 7. e3 : g5 c7—d6 8. c3—b4 a5 : c3 9. d2 : b4. Кто сумеет разобраться в тонкостях этого дебюта, тот сможет правильно решать многие тактические задачи.

9. . . f6—e5 10. g5—h6 b8—c7 11. c1—d2. Неточность, которая передает инициативу черным. Лучше было 11. a1—b2!, и если 11. . . h8—g7, то 12. b2—a3 c7—b6 13. c1—b2! b6 : d4 14. f2—g3 h4 : f2 15. g1 : c5 e5—f4 16. e1—f2 g7—f6 17. b4—a5 d6 : b4 18. a3 : c5 f6—g5 19. c5—b6! или 19. c5—d6!, а потом 20. f2—g3! с лучшим окончанием.

11. . . c7—b6 12. d2—e3 b6 : d4 13. e3 : c5 d8—c7 14. e1—d2 h8—g7 15. a1—b2 g7—f6 16. h2—g3? (диагр. 35). При более внимательном рассмотрении создавшейся позиции белые могли бы найти следующую ничью: 16. b4—a5 d6 : b4 17. a5 : c3 e7—d6 18. f2—g3 h4 : f2 19. g1 : e3 a7—b6 20. h2—g3 b6—c5 21. b2—a3 c7—b6 22. g3—h4 b6—a5 23. e3—f4 e5 : g3 24. h4 : f2 и т. д.

Ход в партии, несомненно, явился следствием явной переоценки позиции. Нужно было думать о ничьей, а белые играют на выигрыш, стараясь зажать противника в центре. Но у черных имеются замечательные тактические возможности, и они

дают увлечшемуся партнеру наглядный урок.

16. . . a7—b6!! 17. c5 : a7 c7—b6! 18. a7 : c5 f6—g5! 19. h6 : f4 e5—d4 20. c5 : e3 d6—e5 21. f4 : d6 e7 : c1. Черные выиграли.

Кол

Волков

Адамовичус

1. c3—d4 b6—a5 2. d4—c5 d6 : b4 3. a3 : c5 f6—g5 4. b2—c3 g7—f6 5. g3—f4 c7—d6 6. c3—b4 a5 : c3 7. d2 : b4 d6—e5 8. f4 : d6 g5—f4 9. e3 : g5 h6 : f4. Впервые это гамбитное продолжение было предложено известным ростовским шашкистом П. Мазукоком.

10. a1—b2 a7—b6 11. c5 : a7 e7 : a3 12. e1—d2! Лучший ответ. Если 12. b2—c3?, то f6—e5 13. e1—d2 f8—g7! 14. f2—g3 g7—f6 15. g1—f2 h8—g7 16. g3—h4 d8—e7 17. f2—g3 g7—h6 с выигрышем.

12. . . h8—g7? Неточность. Необходимо было играть 12. . . f8—e7 13. f2—e3 (если 13. b2—c3, то 13. . . f6—g5!, и нельзя 14. f2—g3? из-за 14. . . b8—c7! 15. g3 : e5 c7—b6 16. a7 : c5 e7—d6 17. c5 : e7 d8 : b2 с выигрышем) 13. . . f6—g5 14. g1—f2 h8—g7 15. e3—d4 d8—c7 16. d4—c5 g5—h4 17. b2—c3 c7—b6! 18. c5—d6 e7 : c5 19. c3—b4 f4—g3!! 20. h2 : f4 g7—f6! 21. b4 : d6 a3—b2!! 22. c1 : a3 f6—e5 23. a7 : c5 e5 : b4 с выигрышем.

Исключительно красивый финал!

13. b2—c3 f8—e7 14. c3—d4 e7—d6 15. f2—g3 d6—e5 16. d4—c5 d8—c7 17. g1—f2 (диагр. 36) Поучительный случай! У черных нет удовлетворительного ответа. 17. . . c7—b6. Если 17. . . g7—h6, то 18. g3—h4 c7—b6 19. c5—d6 e5 : c7 20. a7 : c5 с выигрышем.

18. c5—d6! e5 : c7 19. g3 : e5! Следует замаскированный удар.

19. . . f6 : d4 20. a7 : e3. Черные сдались.

Обратный тычок

Мышковский Романюк

Первенство г. Гомеля
1927

1. c3—b4 b6—c5 2. b2—c3 f6—g5 3. c3—d4 g5—f4. Часто играют 3. . . g7—f6. 4. d4 : b6 a7 : c5 5. g3 : e5 d6 : f4 6. b4 : d6 c7 : e5 7. e3 : g5 h6 : f4 8. d2—e3! Именно так! 8. . . f4 : d2 9. c1 : e3 e7—d6 10. a1—b2 d8—c7 11. b2—c3 d6—c5 12. h2—g3 c7—d6 13. e3—f4 g7—f6 14. f2—e3 b8—c7 15. c3—b4 h8—g7 16. e1—d2 f8—e7? (диагр. 37). Впечатление таково, что черные получили перспективную игру. Однако сделанный ими ход ведет к поражению. К ничьей вело 16. . . e5—d4 17. g3—h4 d4 : f2 18. g1 : e3 c7—b6 19. d2—c3! d6—e5 20. f4 : d6 c5 : e7 21. c3—d4 b6—a5 22. b4—c5 a5—b4 23. c5—d6 e7 : c5 24. d4 : b6 f6—e5 25. a3 : c5 e5—

f4! 26. e3 : g5 g7—f6 27. g5 : e7 f8 : b4.

17. g1—h2!! Единственный путь к выигрышу. Такие позиции встречаются крайне редко. Действительно, у черных нет других ходов, кроме связанного с нападением или g7—h6, и каждый ведет к катастрофе. Если 17. d2—c3?, то 17. . . c7—b6 18. b4—a5 e5—d4!, и ничья черным обеспечена.

17. . . g7—h6. Если 17. . . e5—d4, то 18. g3—h4! d4 : f2 19. h4—g5! f6 : h4 20. f4—e5 d6 : f4 21. b4 : g1 с выигрышем.

18. d2—c3! c5—d4. Печальная необходимость.

19. e3 : c5 f6—g5 20. c3—d4! Последовательно усиливая натиск на позицию партнера, В. Мышковский реализует достигнутое преимущество быстро и экономично: 20. . . g5 : e3; 21. d4 : a5 d6—e5 22. g3—f4! e3 : g5 23. c5—d6 e5 : c7 24. a5 : h4. Черные сдались.

Центральная партия

Туманов

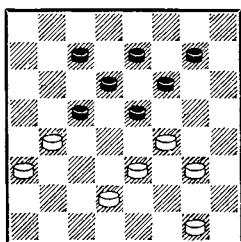
Гиляров

Москва, 1927

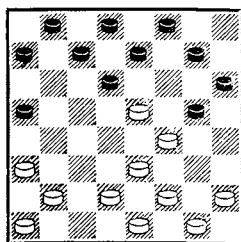
1. c3—d4 f6—g5 2. b2—c3 g7—f6 3. g3—f4 h8—g7 4. c1—b2! Лучший ход. 4. . . b6—a5 5. d4—e5? Проигрывает. Следовало играть 5. d4—c5.

5. . . f6 : d4 6. c3 : e5 (диагр. 38). Наступает развязка. Белые расплачиваются за свою дебютную ошибку 5. d4—e5?

37



38



Так бывает: маленькая оплошность приводит к большой беде.

6. .g7—f6! 7. e5 : g7 e7—f6! 8. g7 : e5 a5—b4! 9. a3 : e7 d8 : d4 10. e3 : c5 g5 : e7. Черные одержали победу.

Краткий обзор наиболее распространенных дебютов

1. Кол

Дебют кол, так же как и обратный кол, вошел в практику еще в прошлом веке, причем теоретическая оценка данного начала непрерывно менялась. После ходов 1. c3—d4 b6—a5 2. d4—c5 d6 : b4 3. a3 : c5 f6—g5 белые ставят своей задачей как можно дольше удерживать коловую шашку на поле c5, с тем чтобы стеснить игру противника, раскалывая его позицию на флангах. Какие продолжения наиболее часто встречаются? Обычно 4. b4—c3 или 4. g3—f4.

Кто сумеет разобраться в тонкостях этого дебюта, тот сможет правильно решать многие тактические задачи.

2. Обратный кол

В этом дебюте черные занимают поле f4, аналогично тому, как в коле белые овладевают полем c5: 1. c3—b4 f6—e5 2. g3—h4 e5—f4 3. e3 : g5 h6 : f4.

Обычное продолжение — 4. b4—a5 или 4. b2—c3.

3. Городская партия

Это начало определяется ходами 1. c3—d4 d6—c5 2. b2—c3 f6—g5 3. c3—b4 g5—h4 4. b4 : d6 e7 : c5. Его часто применяли московские мастера, собиравшиеся у длинных книжных рядов, располагавшихся в центре

Москвы, у стен Китай-города. Отсюда и название дебюта — городская партия.

Вот наиболее распространенные продолжения:

5. d2—c3, 5. a1—b2 или 5. g3—f4.

Основная идея белых — удерживать центр, оказывая давление на фланги, а черных — гармонично развить фланги и, сдерживая центральные шашки противника, своевременно перехватить инициативу и овладеть стратегически важными полями.

4. Обратная городская партия

В этом дебюте белые преднамеренно уступают центр и проводят тактику фланговых охватов, то есть ставят перед собой ту же задачу, что и черные в городской партии: 1. c3—b4 f6—e5 2. e3—f4 g7—f6 3. b4—a5 f6—g5 4. b2—c3 g5 : e3 5. d2 : f4. У черных выбор: 5. . . e7—f6, 5. . . b5—c5 или 5. . . h8—g7.

5. Отыгрыш

Белые активно атакуют правый фланг противника, вынуждая его к размену. Черные, размениваясь, как бы отыгрывают шашку, возвращаются на исходные рубежи и тем самым ослабляют фланговое давление. 1. c3—d4 d6—c5 2. b2—c3 c7—d6 3. c3—b4 b6—a5 4. d4 : b6 a5 : c7. Далее у белых немало равноценных ходов: 5. a1—b2, 5. d2—c3, 5. e3—d4 или 5. g3—f4.

6. Старая партия

Это начало — 1. c3—d4 d6—c5 2. b2—c3 e7—d6 — часто встречалось в практике мастеров дореволюционной России, в ту пору, когда еще не было стройной теории шашечной игры. Здесь

у белых есть несколько надежных систем развития: 3. g3—f4, 3. g3—h4, 3. c3—b4 или 3. c1—b2!

7. Тычок

Это одно из старинных начал: 1. c3—d4 f6—g5 2. d4—c5 d6 : b4 3. a3 : c5 b6 : d4 4. e3 : c5. Кто не стремился с первых ходов завладеть инициативой и с этой целью удерживать за собой важный стратегический пункт c5! Давным-давно считается, что постановка шашки на c5 дает белым значительное преимущество и при правильной игре белые сохраняют инициативу.

Черные могут продолжать 4. . . g5—h4, 4. . . e7—f6, 4. . . g7—f6 или 4. . . g5—f4, сводя игру к жертве Кукуева.

8. Обратный тычок

Этот дебют по внешнему рисунку расположения шашек напоминает тычок, только с переменной цвета: 1. c3—b4 f6—g5 2. b2—c3 g5—f4 3. e3 : g5 h6 : f4 4. g3 : e5 d6 : f4. Командный пункт — поле f4 — занимают черные, получая позиционное преимущество. Но белые искусной игрой добиваются уравнения после ходов 5. c1—b2 или 5. b4—a5.

9. Ленинградская защита

Это начало впервые было применено в IV Всероссийском турнире в 1901 году, но детально исследовано позднее. В тридцатых годах оно было введено в практику ленинградскими мастерами, прежде всего В. Соковым и Л. Раммом.

1. c3—d4 f6—g5 2. b2—c3 g7—f6 3. c3—b4 b6—a5 4. d4—c5 a5 : c3 5. d2 : b4. Итак, почему ленинградская — понятно. Но по-

чему защита? Разве черные в этом начале преследуют оборонительные цели? Действительно, может показаться, что черные стремятся найти противоядие к сильнейшему первому ходу 1. c3—d4, ибо все остальные продолжения, связанные с ходами 1. . . d6—c5, 1. . . b6—a5 и другими, были достаточно изучены. Но это не совсем так. Цель черных — усыпить спокойным развитием сил бдительность противника, уступив ему центр и командные пункты. Но в дальнейшем ходами 5. . . g5—h4 или 5. . . h8—g7 черные могут охватить отданный центр фланговыми атаками и перехватить инициативу.

Для ленинградской защиты характерно множество тактических возможностей.

10. Центральная партия

В этом дебюте преждевременная игра белых на правом фланге несколько сковывает их маневренность: 1. c3—d4 f6—g5 2. b2—c3 g7—f6 3. g3—f4. В дальнейшем выбор той или иной системы развития будет в большой степени зависеть от черных. У них такие возможности: 3. . . h8—g7! и 3. . . g5—h4.

11. Перекресток

Здесь стороны добровольно идут на игру со взаимосвязанными позициями. 1. c3—d4 d6—e5 2. b2—c3 e7—d6 3. e3—f4. Название дебюта дал своеобразный рисунок позиции. Шашки связаны крест-накрест в центре доски. Как правило, черные играют 3. . . b6—a5 или 3. . . f8—e7.

12. Обратный перекресток

Уклоняясь от продолжений, характерных для перекрестка, белые уводят шашку g3 на малоактивное бортовое поле h4 и уступают на длительное время инициативу в центре: 1. c3—d4 d6—e5 2. b2—c3 e7—d6 3. g3—h4 d6—c5.

13. Новое начало

Этот дебют известен давно. 1. c3—d4 b6—c5 2. d4 : b6 a7 : c5 3. b2—c3 f6—g5 4. a1—b2 g5—h4 5. c3—d4 c5—b4 6. a3 : c5 d6 : b4 7. b2—c3 b4—a3. Применяют его сравнительно редко, так как существует единодушное мнение, что черные преждевременным разменом ослабляют свой фланг.

14. Вилочка

Это начало впервые применил С. Воронцов, стремясь отойти от хорошо изученных продолжений перекрестка и обратного перекрестка: 1. c3—d4 d6—e5 2. g3—f4 e5 : c3 3. b2 : d4 b6—a5 4. a1—b2 f6—g5 5. b2—c3 g5—h4 6. d4—c5 со сложной игрой.

15. Игра Бодянского

В этом дебюте с первых ходов белые добровольно допускают связку своего фланга: 1. a3—b4 b6—a5 2. b2—a3 c7—b6 или 2. . . a7—b6. Так любил играть П. Бодянский, директор одной киевской гимназии, все свободное время отдававший популяризации шашечной игры. Считалось, что черные имеют большое позиционное преимущество. Однако впоследствии советские мастера во главе с В. Соковым доказали, что белые получают интересную игру с равными шансами. Сове-

менная игра Бодянского несколько отличается от той, которую разрабатывал ее автор. Появились новые идеи. Такая трансформация дебютов — явление нередкое в турнирной практике.

16. Обратная игра Бодянского

Это начало давно пользуется большой популярностью у игроков острого стиля. 1. c3—d4 h6—g5 2. g3—h4. Как со стороны белых, так и со стороны черных есть много интересных вариантов. Некоторые из них отшлифованы в анализах мастеров до глубокого эндшпиля и дают ничью с гарантией; другие, напротив, ведут в дебри неисследованного, где либо торжествует смелость первооткрывателя, либо он подвергается тяжким испытаниям.

17. Косяк

Один из самых сложных дебютов: 1. c3—b4 f6—g5 2. g3—f4 b6—c5 3. b2—c3 g7—f6. И белые и черные в начальной стадии игры избирают спокойное развитие. Обе стороны имеют выбор из большого количества вариантов, над разработкой которых немало потрудились наши мастера. И все-таки косяк до настоящего времени недостаточно исследован.

18. Жертва Кукуева

Жертва Кукуева — одно из самых распространенных шашечных начал: 1. c3—d4 f6—g5 2. d4—c5 d6 : b4 3. a3 : c5 b6 : d4 4. e3 : c5 g5—f4 5. g3 : e5 c7—b6 6. c5—d6! и т. д.

Выдающийся русский мастер Н. Кукуев в 1924 году в чемпионате Москвы применил черными в тычке оригинальную жертву шашки. Впоследствии эта система стала существовать как

самостоятельное начало и получила название жертвы Кукуева. Для дебюта характерно занятие белыми центра с важной шашкой на е5. Во всех остальных началах вторжение на поле е5 опасно. Тут же оно необходимо и правильно. Смысл игры черных — окружение центра противника.

19. Киевский кол

Для начала характерны следующие ходы: 1. c3—d4 f6—g5 2. b2—c3 g5—h4 3. c3—b4 h6—g5 4. b4—c5 d6 : b4 5. a3 : c5 c7—d6 6. g3—f4. Современная теория считает, что все же лучше продолжать 6. a1—b2 d6 : b4 7. b2—a3 b8—c7 8. a3 : c5 c7—d6 9. g3—f4, затрудняя черным защиту.

20. Игра Филиппова

В конце прошлого столетия известный петербургский шашкист В. Филиппов с успехом применял за белых первый ход 1. e3—d4. Его именем и названо это начало. Обычно мы рекомендуем в начале партии развивать шашки левого фланга, с тем чтобы как можно скорее ввести в действие шашку a1. В игре Филиппова левый фланг, напротив, загромождается. Создаются сложные, запутанные и обоюдоострые позиции. 1. e3—d4 h6—g5 2. g3—h4 b6—a5 3. a3—b4 g7—h6 4. b2—a3 g5—f4 5. f2—e3 d6—e5 6. e3 : g5 h6 : f4 7. b4—c5 c7—d6 8. c1—b2. Здесь возможно 8. e1—f2! с интересной игрой. 8. . . d6 : b4 9. a3 : c5 b8—c7! 10. g1—f2 c7—d6 11. f2—g3! d6 : b4 12. b2—a3 f4—e3! и т. д.

21. Игра Каулена

Это начало названо именем одного из сильнейших шашкистов

Москвы дореволюционного времени. Игра Каулена сравнительно редко встречается на практике. 1. g3—f4 f6—e5 2. h2—g3. Варианты этого дебюта недостаточно освещены в шашечной литературе, хотя и заслуживают более глубокого исследования. Черные могут играть 2. . . g7—f6 или 2. . . e7—f6, 2. . . b6—a5, 2. . . b6—c5 или разменный вариант: 2. . . e5—d4 3. c3 : e5 h6—g5 4. f4 : h6 d6 : h2 и т. д.

22. Жертва Шошина—Харьянова

На Всероссийском съезде любителей шашечной игры (Москва, 1901) состоялась консультационная партия, в которой черными играли А. Шошин и А. Харьянов. Они впервые предложили оригинальную жертву шашки: 1. g3—h4 f6—e5 2. e3—d4 e7—f6 3. d2—e3 h6—g5 4. e1—d2 b6—a5 5. f2—g3 c7—b6! С их легкой руки данное начало получило широкое распространение и не раз применялось в ответственных соревнованиях.

23. Защита Сокова

Рассматриваемое начало было разработано и с успехом применялось В. Соковым. Основная цель второго хода черных после 1. c3—d4 f6—g5 2. b2—c3 — избежать известных вариантов, связанных со стандартным ходом 2. . . g7—f6, и создать игру со взаимными осложнениями. Переход шашки e7 на f6 загромождает левый фланг черных и затрудняет им решить и без того нелегкую задачу развития отсталой шашки h8. Тем не менее защита Сокова применяется в ответственных сорев-

нованиях, и опровержения этой, казалось бы, «вычурной» игры черных пока еще никто не нашел.

24. Киевская защита

1. c3—d4 f6—g5 2. b2—c3 g5—h4 3. c3—b4 h6—g5. В отличие от ленинградской, где для ослабления нажима на правый фланг черные играют 3...b6—a4, в киевской защите черные методически развивают силы левого фланга. 4. d4—c5 b6 : d4 5. e3 : c5 c7—b6! Этот ход лишает белых важной опоры d2, благодаря чему увеличивается маневренность черных. 6. d2—e3 b6: d4 7. e3 : c5. Теперь возможно 7...d8—c7 с идеей 8...e7—f6 и 9...f6 : d8. Но белые могут не дать провести этот план, сыграв 8. b4—a5 d6 : b4 9. a5 : c3 a7—b6 10. a3—b4 b6—a5 11. b4—c5 h8—g7 12. g3—f4 с примерно равными шансами.

25. Игра Шмутьяна

Т. Шмутьян много работал над тем, чтобы вернуть к жизни ход 1. e3—f4, и благодаря его трудам это продолжение снова вошло в практику. Его стали применять и другие мастера. Так появился дебют под названием Игра Шмутьяна: 1. e3—f4 f6—g5 2. c3—b4 g5 : e3 3. d2 : f4 b6—c5 4. c1—d2 g7—f6 5. f2—e3 f6—g5 6. b2—c3 g5—h4 7. g1—f2 и т. д.

26. Игра Петрова

Это начало, известное раньше как игра по уголкам, было модным в начале прошлого столетия. Исследованием его занимался известный русский шахматист и шашкист А. Д. Петров, издавший первую книгу по шашкам в 1827 году. 1. g3—h4 b6—a5. С точки зрения современной тео-

рии, белые делают слабый ход, создавая у себя бортовую шашку, а черные слепо копируют ошибку белых. Однако при симметричном развитии сторон возникает много тонких ловушек, что до некоторой степени привлекает играющих: 2. f2—g3 c7—b6. Копирование продолжается. Белые бросают вызов: 3. e3—f4 f6—e5. Попробуйте сами разобратся в последующих осложнениях.

27. Игра Романычева

В конце прошлого столетия известный в то время шашкист С. Романычев часто применял это начало. В. Шошин заинтересовался позицией после 1. c3—d4 f6—e5 2. d4 : f6 g7 : e5 3. a3—b4. Анализы Шошина были опубликованы в 1909—1910 годах в шашечных отделах литературных приложений к журналу «Нива». Шошин доказал, что эта система невыгодна для черных. Самый сильный ход для черных — 3...e7—f6!

28. Жертва Мазурика

Это оригинальное начало предложил известный шашкист из Ростова-на-Дону П. Мазурок. После временной жертвы шашки создается богатая тактическими возможностями игра. 1. c3—d4 d6—c5 2. g3—f4 c7—d6 3. d4—e5!? Этот ход прошел много проверок и испытаний, но до сих пор опровержения не найдено. 3...f6 : d4 4. h2—g3 g7—f6 (если 4...b6—a5, то 5. g1—h2 c5—b4 6. e3 : c5 a7—b6! 7. c5 : a7 b4—c3! 8. d2 : b4 a5 : c3 9. b2 : d4 d6—e5 10. d4 : f6 e7 : g1 11. a3—b4 g1—f2! 12. g3—h4 f2—d4 13. b4—c5 и т. д.) 5. d2—c3 d8—c7 6. c3 : g7 h8 : f6 7. b2—c3 f6—e5 8. e1—d2! b6—

a5 9. c3—d4! e5 : e1 10. e3—d4!
c5 : g5 11. a3—b4 a5 : c3 12.
g3—h4 e1 : g3 13. h4 : h4×.

29. Жертва Миротина

На 5-м первенстве СССР (Москва, 1934) в партии Миротин — Кукуев возникло интересное продолжение: 1. e3—d4 d6—c5 2. f2—e3 f6—g5 3. g3—h4 g5—f4 4. e3 : g5 h6 : f4 5. c3—b4! Белые переводят игру в новое русло. Обычно играли 5. a3—b4. 5. . . c5 : e3 6. b4—c5! В дебюте белые пожертвовали две шашки, стараясь сохранить инициативу. 6. . . b6 : d4 7. d2—c3 f4—g3! Единственный правильный ход. 8. h4 : f2 e7—f6 9. c3 : e5 f6 : d4 10. e1—d2 d8—e7 11. d2 : f4 a7—b6 12. a3—b4 с лучшей игрой у белых.

100

Читатель уже познакомился с дебютами, применяемыми в русских шашках. Задачи дебюта в 100-клеточных шашках те же, что и в русских: активнее расположить свои силы, создать выгодные условия для их развертывания и введения в бой, развить те или иные шашки, но сама игра в начальной стадии не носит форсированного характера, как в русских шашках, где порой дебютный вариант простирается до самого эндшпиля.

Обычно разыгрывание дебюта в столеточных шашках занимает 8—15 ходов. Название дебюта связано с первым ходом белых и, как правило, носит имя первооткрывателя (дебюты Рафаэля, Фабра, Роозенбурга и др.).

Ответным ходом черных начинают те или иные дебютные системы. Последующие ходы

определяют тот или иной вариант.

Наша цель — не вдаваясь в подробные анализы, познакомить читателя с наиболее интересными и популярными в настоящее время дебютами, чтобы помочь ему грамотно строить игру в начале партии.

Ходами 1. 32—28 начинается дебют Рафаэля; 1. 33—28 — голландский дебют; 1. 31—27 — польский дебют; 1. 33—29 — дебют Роозенбурга.

Дебют Рафаэля (1.32—28)

Название дебюта тесно связано с именем известного французского шашкиста Рафаэля, который большинство своих партий, играя белыми, начинал ходом 1. 32—28.

Самыми популярными ответами черных, определяющими систему игры, в настоящее время считаются: 1. . . 20—24 — система Дюмона, 1. . . 19—23 — разменная система, система с 1. . . 18—23, правофланговая система — 1. . . 18—22, правофланговая разменная система — 1. . . 17—22, система Роозенбурга — 1. . . 16—21.

Рассмотрим их в этой последовательности.

Система Дюмона (1...20—24)

1. 32—28 20—24. Система игры предложена французским мастером Дюмоном. С первого же хода черные пытаются перевести игру в русло классических построений.

2. 34—30! Сильнейшее. В варианте 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 шансы сторон равны.

2. . . 14—20. Если играть 2. . . 18—23, то 3. 30—25 23 : 32 4. 37 : 28 13—18 (не допуская 5. 38—32 из-за 5. . . 14—20 с выигрышем) 5. 41—37 17—21 6. 37—32 21—26 7. 40—34 26 : 37 8. 42 : 31 11—17 9. 46—41 с лучшими перспективами у белых, так как у черных затруднения с развитием их длинного фланга. Данная система разработана советскими мастерами С. Маншиным и Б. Шкиткиным.

3. 30—25 10—14 4. 37—32 18—23 5. 42—37! Лучший ход, идея которого заключается в создании возможности атаки черных с поля 26, если они пойдут на 21.

5. . . 17—21. Продолжение 5. . . 12—18 приводило после 6. 39—34 к лучшей позиции для белых, так как удар «бомба» 6. . . 24—30 может привести к проигрышу.

6. 31—26 4—10 7. 26 : 17 12 : 21 8. 36—31 21—26 9. 31—27 7—12 10. 47—42 12—18 11. 41—36 1—7 12. 36—31. Не давая хода 12. . . 11—17 из-за 13. 27—21 16 : 36 14. 37—31 26 : 37 15. 42 : 31 36 : 27 16. 32 : 1 23 : 32 17. 1 : 41×.

12. . . 7—12 13. 46—41 11—17 14. 41—36 17—21. В конце концов белым придется дать возможность противнику разгрузить его длинный фланг ходом 24—29 или 24—30, после чего черным желательно придерживаться классических построений.

Разменная система (1...19—23)

1. 32—28 19—23 2. 28 : 19 14 : 23. Черные стремятся к открытой игре с некоторым развитием; белые пытаются получить классическую позицию.

3. 37—32 10—14 4. 34—30 Белые пользуются тем, что противник не может атаковать путем 4. . . 20—25 из-за 5. 33—28, и переводят шашку на поле 25.

Интересный вариант может иметь место после 4. 35—30 20—25 5. 33—29 14—19 6. 40—35 5—10 7. 41—37 10—14 8. 46—41 17—22 9. 44—40 11—17 10. 38—33 6—11 с обоюдоострой игрой.

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. Шансы сторон равны.

Система с 1. . . 18—23

1. 32—28 18—23 2. 33—29. Проигрывает 2. 37—32 из-за типичной комбинации 2. . . 23—29! 3. 33 : 24 20 : 29 4. 34 : 23 17—22 5. 28 : 17 19 : 26, и черные остаются с двумя лишними шашками. После 2. 38—32 получается вариант Вейса. Далее игра может продолжаться таким образом: 2. . . 12—18 3. 43—38 7—12 4. 31—27 17—21 5. 37—31 21—26 6. 49—43 и т. д.

В этот вариант много ценного внесли советские шашисты А. Андрейко, Б. Шкиткин и др.

2. . . 23 : 32 3. 37 : 28 19—24. Проигрывает 3. . . 12—18? из-за 4. 28—23! 19 : 28 5. 29—24 20 : 29 6. 34 : 21 16 : 27 7. 31 : 33×. На 3. . . 16—21 неплохо играть 4. 28—22 17 : 28 5. 29—24 и т. д., но ни в коем случае не 4. 39—33! из-за комбинации 4. . . 21—27! 5. 31 : 22 19—23 с выигрышем.

4. 39—33 14—19. Не попадаясь на комбинацию 4. . . 12—18? 5. 35—30! 24 : 35 6. 29—24 20 : 29 7. 34 : 21×.

5. 44—39 20—25 6. 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. Получилась открытая позиция с равными возможностями.

П р а в о ф л а н г о в а я с и с т е м а (1. . . 18—22)

Эту систему ввели в практику голландские шашкисты, поэтому ее еще иногда называют голландской партией.

1. 32—28 18—22. С первых же ходов черные стараются придерживаться фланговой стратегии, заставляя белых играть в центре.

2. 37—32 12—18 3. 41—37. Возможно и 3. 31—26 19—23 4. 28 : 19 14 : 23 5. 34—29 23 : 34 6. 40 : 29 7—12 7. 32—28 10—14 8. 41—37 14—19 9. 37—32 5—10 10. 36—31 9—14 11. 31—27 22 : 31 12. 26 : 37 17—22 13. 28 : 17 11 : 22 с равной игрой.

3. . . 7—12 4. 46—41 1—7 5. 34—29 19—23. Интересный вариант получается после 5. . . 20—25 6. 39—34 19—23 7. 28 : 19 14 : 23 8. 32—28 23 : 32 9. 37 : 28 16—21 10. 41—37 11—16 11. 37—32 7—11 12. 44—39 10—14 13. 31—27 22 : 31 14. 36 : 27 21—26 15. 29—23 18 : 29 16. 34 : 23 с острейшей игрой. Вариант указан экс-чемпионом мира голландским гроссмейстером Т. Сейбрандсом.

6. 28 : 19 14 : 34 7. 40 : 29 10—14 8. 35—30 20—25 9. 30—24 14—20 10. 32—28 16—21 11. 31—26 21—27 с обоюдоострой коловой позицией.

П р а в о ф л а н г о в а я р а з м е н н а я с и с т е м а (1. . . 17—22)

Раньше эта система почти не встречалась в соревнованиях, так как считалось, что ход 1. . . 17—22 слаб из-за преждевременного ввода в игру шашек короткого

фланга черных. В настоящее время благодаря усилиям советских и голландских аналитиков, внесших много нового в эту систему, она приобретает все большую популярность.

1. 32—28 17—22 2. 28 : 17 11 : 22 3. 31—26 6—11. Дальнейший выбор плана игры зависит от вкусов играющих и может свестись либо к позициям с рогаткой или полурогаткой либо к коловым построениям. Например: 4. 37—32 1—6 5. 41—37 12—17.

6. 37—31 8—12 7. 32—27, и белые поставили рогатку (шашки 26, 27, 31, 36). Так игралась партия Ван дер Слуйс — Сейбрандс. Или 4. 34—30 19—23 5. 30—25 14—19 6. 25 : 14 9 : 20 7. 32—28 23 : 32 8. 38 : 27, и получилась позиция с полурогаткой (шашки 27, 31, 36) у белых. Коловые построения могут возникнуть после 4. 41—37 12—17 5. 46—41 8—12 6. 34—29 3—8 7. 40—34 19—23 8. 35—30 20—25 9. 45—40 14—19 10. 50—45 1—6 11. 40—35 10—14 12. 31—27 22 : 31 13. 36 : 27 5—10 14. 44—40 17—22 15. 41—36 22 : 31 16. 36 : 27 11—17 17. 30—24 19 : 30 18. 35 : 24 и т. д.

С и с т е м а Р о о з е н б у р г а (1. . . 16—21)

1. 32—28 16—21. Эту систему ввел в практику игры чемпион мира 1948 года голландец П. Роозенбург. При ее разыгрывании нередко разворачивается острая борьба с головоломными осложнениями. В нашей стране ее небезуспешно применяет гроссмейстер Анатолий Гантварг.

2. 31—26. Самый естественный ответ, позволяющий связать короткий фланг черных.

2. . . 18—22 3. 37—32. Возмож-

но и 3. 38—32, сводя игру к варианту, разработанному ленинградским мастером С. Маншиным: 3. . . 11—16 4. 43—38 7—11 5. 49—43 1—7 6. 37—31 21—27 7. 32 : 21 16 : 27 8. 42—37 11—16 9. 37—32 16—21 с острой игрой. 3. . . 11—16 4. 41—37 7—11 5. 37—31 21—27 6. 32 : 21 16 : 27 7. 46—41 1—7 с обоюдными шансами.

Голландский дебют (1. 33—28)

Многие системы и варианты этого дебюта носят имена голландских мастеров, в среде которых это начало было наиболее популярно. В наших отечественных соревнованиях ход 1. 33—28 встречается не так уж часто. В настоящее время самые распространенные ответы черных — 1. . . 18—23 и 1. . . 18—22.

Симметричная система (1. . . 18—23)

Вариант де Гааза. 1. 33—28 18—23 2. 31—27. Введено в практику голландским мастером де Гаазом. Цель хода — воспрепятствовать ответу 2. . . 12—18, так как после 3. 27—22 белым бы удалось быстро ввести в игру силы длинного фланга.

2. . . 20—24 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. Получилась классическая позиция с симметричным расположением шашек. Ближайшей задачей обеих сторон является ввод в бой сил длинного, а затем короткого фланга.

Вариант Гоогланда. 1. 33—28

18—23 2. 39—33 12—18 3. 44—39 7—12 4. 31—27 17—22 5. 28 : 17 11 : 31 6. 36 : 27 19—24 7. 33—28 24—29 8. 28 : 19 14 : 23. Этими ходами характеризуется вариант, который впервые применил экс-чемпион мира голландец Г. Гоогланд. Смелым вторжением на поле 29 черные создали острую позицию, насыщенную комбинационными возможностями. Г. Гоогланд часто применял и другой вариант, носящий название атаки Гоогланда: 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. Этим разменом белые пытаются установить контроль над центром.

8. . . 17—22 9. 28 : 17 12 : 21. Бой на 22 приводил после 10. 29—23 к позиции с преимуществом белых.

10. 27—22 18 : 27 11. 31 : 22. Белые добились активной позиции. Контригра черных состоит в том, чтобы шашку белых 22 сделать объектом атаки или связки.

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 — вариант, который не без успеха применял французский мастер А. Молимар. В частности, такой порядок ходов был им впервые предложен в матче против первого чемпиона мира И. Вейса. Идея вторжения на поле 29 заключается в следующем: пользуясь тем, что белые не могут нападать на шашку 21, черные пытаются использовать неудачное развитие их сил на левом фланге. Думать об окружении шашки 21 белым не приходится, так как ресурсов для ее защиты

у черных вполне достаточно. Поэтому, создавая угрозы выигрыша шашки, белые вынуждают противника с целью ее защиты играть по флангам, а сами в это время подтягивают свои силы к центру и захватывают его.

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. Проигрывает 7. 31—26? из-за ответа 7. . . 24—29!, и, как нетрудно убедиться, черные выигрывают шашку.

7. . . 21—26 8. 25 : 14 9 : 20 9. 39—34 26 : 37 10. 42 : 31 12—17 11. 49—44. Возможно также 11. 34—30 17—21 12. 30—25, и черным нельзя отвечать симметрично 12. . . 21—26?, как было в партии Бизо — Кравицкий, 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×) 16. 14 : 23 16 : 27 17. 23—19, и белые выигрывают.

11. . . 17—21 12. 44—39. Нельзя атаковать шашку 21 ходом 12. 31—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 белая шашка 17 неминуемо гибнет.

12. . . 21—26 13. 41—37 1—7 14. 47—42 7—12. Игра примерно равна. Задача белых — избавиться от зажима длинного фланга и попытаться захватить центр. Задача черных — придерживаться выжидательной тактики, попытаться вынудить противника вторгнуться на поле 22, а затем либо играть на эту слабость, либо вступить в борьбу за центр и привести игру к классической позиции.

Симметричный вариант.

Система с 1. . . 18—22

1. 33—28 18—22 2. 38—33. Ошибкой было бы играть 2. 39—33?, ибо последует 2. . . 22—27 3. 32 : 21 16 : 27 4. 31 : 22 19—23 5. 28 : 19 17 : 30×.

2. . . 12—18 3. 42—38. Слабо ловушечное продолжение 3. 32—27 ввиду 3. . . 19—23 4. 28 : 19 14—23, и белые испытывают затруднения с развитием длинного фланга.

3. . . 7—12 4. 47—42 1—7 5. 34—29. Здесь наиболее популярны два продолжения за черных: а) 5. . . 19—23 6. 28 : 19 14 : 34 7. 40 : 29 10—14, и наличие шашек на полях 22 и 29 создает предпосылки для обоюдного построения рогадки;

б) 5. . . 20—25 6. 40—34 19—23 7. 28 : 19 14 : 23 8. 32—28 23 : 32 9. 37 : 28 16—21 10. 45—40 со сложной обоюдоострой игрой.

Польский дебют (1. 31—27)

Идеи этого дебюта схожи с аналогичными идеями, которые проводят черные в дебюте Рафаэля (система Дюмона), рассмотренном выше.

Самыми распространенными в настоящее время системами являются: I. 1. . . 17—21; II. 1. . . 17—22; III. 1. . . 19—23.

Система I (1. . . 17—21)

2. 37—31. Возможно и 2. 33—28 21—26 3. 39—33 11—17 4. 44—39 6—11 5. 50—44 1—6 6. 28—23 с малоисследованной игрой. Так игралась партия Вирсма — Мищанский (первенство мира, 1978).

2. . . 21—26 3. 41—37. Ход 3. 32—28 после 3. . . 26 : 37 4. 41 : 32 приводит к открытой позиции.
3. . . 19—23 4. 33—28 14—19
5. 39—33 10—14 6. 34—30 20—24 7. 30—25 11—17. Слабее 7. . . 12—17 из-за удара «бомба»
8. 25—20 14 : 25 9. 27—21 16 : 27 10. 32 : 12 23 : 41 11. 12 : 14 с лучшей игрой.

8. 27—22 18 : 27 9. 31 : 11 6 : 17 10. 36—31 с несколько лучшей классической позицией для белых, так как они имеют запас темпов. К тому же у черных налицо трудности с вводом в игру шашки 5.

Система II (1. . . 17—22)

С первого же хода черные пытаются атаковать длинный фланг белых.

2. 37—31 11—17 3. 31—26 22 : 31 4. 26 : 37 16—21 5. 33—28 21—26 6. 39—33 6—11 7. 44—39 1—6. В предстоящей борьбе черным желательно придерживаться коловых либо открытых позиций, в которых могло бы проявиться их преимущество в развитии.

Система III (1. . . 19—23)

2. 37—31. К интересной игре приводит и 2. 33—28 17—21 3. 28—19 14 : 23 4. 38—33 10—14 5. 35—30 20—25 6. 32—28 23 : 32 7. 27 : 38. Так игралась партия Гантварг — Дрост (первенство мира, 1978).

2. . . 14—19 3. 41—37 10—14 4. 46—41 5—10 5. 31—26 20—24 6. 36—31 15—20 7. 41—36 10—15 8. 33—28 4—10 9. 47—41. В предстоящей сложной борьбе шансы сторон равны.

Дебют Роозенбурга (1. 33—29)

1. . . 19—23. Отвечая 1. . . 17—22, черные могли бы разыграть систему Келлера, которая изобилует множеством сложных вариантов, насыщенных комбинационными возможностями. 2. 39—33 11—17 3. 44—39 6—11 4. 50—44 1—6 5. 32—28 19—23 6. 28 : 19 14 : 23 7. 35—30 10—14 8. 31—27 22 : 31 9. 36 : 27 14—19 10. 40—35 с равной позицией.

2. 35—30. Ход, введенный в практику П. Роозенбургом. Уже в начале дебюта белые стремятся овладеть важным полем 24.

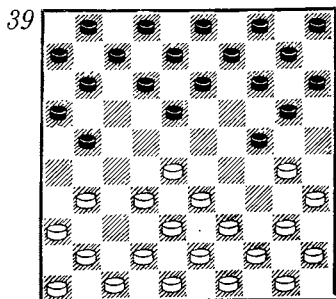
2. . . 20—25. Встречается и 2. . . 14—19, препятствуя занятию поля 24. Например: 3. 40—35 17—22, и на 4. 30—24 19 : 30 белым бы пришлось бить две шашки — 5. 34 : 14 и т. д., а если 3. 30—25, то 3. . . 17—22 4. 25 : 14 9 : 20, и игра может принять фланговый характер.

3. 40—35 14—19 4. 30—24 19 : 30 5. 35 : 24 9—14 6. 45—40 14—20 7. 50—45 с обоюдоострой игрой.

В заключение предлагаем несколько партий, в которых борьба была решена уже в дебюте.

Партия I

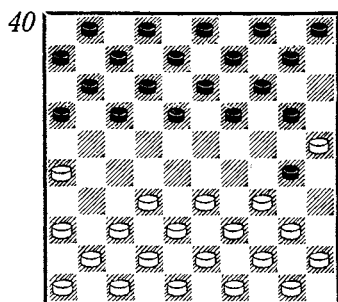
1. 32—28 19—24 2. 37—32 17—21 3. 34—30?



Этот ход ведет к проигрышу. Последовало 3. . . 21—26! 4. 30 : 19 14 : 23 5. 28 : 19 26 : 28 6. 33 : 22 18 : 27 7. 41—37 13 : 24, и у черных две лишние шашки.

Партия 2

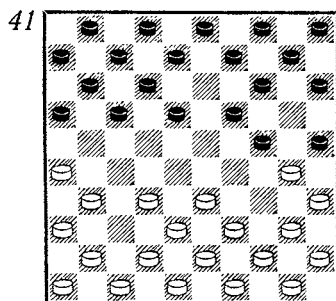
1. 35—30 20—24 2. 30—25 15—20 3. 31—26 24—30?



Грубая ошибка, после чего черные теряют шашку. 4. 34—29! 30—35 вынужденно. 5. 29—23! 19 : 28 6. 32 : 23 18 : 29 7. 33 : 15×.

Партия 3

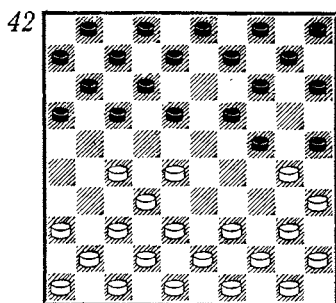
1. 31—26 19—24 2. 34—30 13—19 3. 37—31 20—25?



Этот естественный ход ведет к проигрышу: 4. 32—27! 25 : 34 5. 40 : 20 15 : 24 6. 35—30! 24 : 35 7. 27—21 16 : 27 8. 31 : 24, и черные остались без шашки.

Партия 4

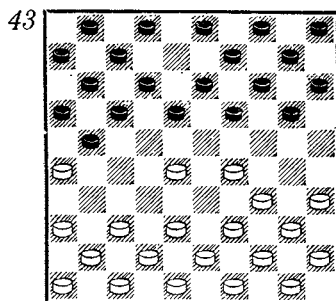
1. 33—28 19—24 2. 31—27 13—19 3. 34—30 20—25?



4. 38—33! 25 : 34 5. 40 : 20 15 : 24 6. 35—30! 24 : 35 7. 28—22 17 : 28 8. 33 : 24, и черные проигрывают.

Партия 5

1. 32—28 17—21 2. 31—26 12—17 3. 33—29 8—12?



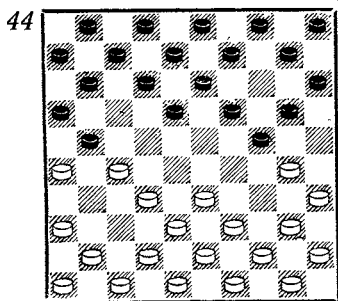
Теперь следует комбинация: 4. 28—22! 18 : 27 5. 29—23! 19 : 28 6. 37—32! 28 : 37 7. 42 : 22 17 : 28 8. 26 : 19 14 : 23 9. 38—33 7—12 10. 33 : 22 12—17 11. 43—38 17 : 28 12. 38—33, и белые выиграли шашку.

Партия 6

1. 31—27 20—24 2. 37—31 14—20 3. 34—30 17—21 4. 31—26? (см. диагр. 44).

Решающая ошибка. 4. . . 24—29! Сигнал к атаке, хотя на первый взгляд не видно, как черные собираются взрывать укрепление противника.

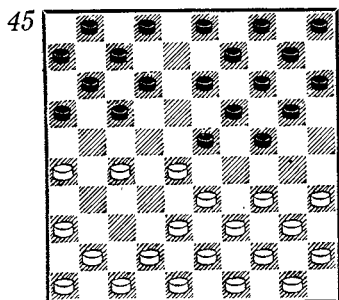
5. 33 : 24. Бой 5. 26 : 17 после 5. . . 11 : 31 6. 36 : 27 29—34! приводит к тому же результату.



5. . . 20 : 29 6. 26 : 17 11 : 31
7. 36 : 27 29—34! 8. 40 : 29 18—
22 9. 27 : 18 12 : 25 с выигры-
шем.

Партия 7

1. 31—26 19—24 2. 32—27
13—19 3. 37—32 8—13 4. 32—28
18—23?



Это уже ошибка. 5. 34—29!
А теперь белые находят возмож-
ность нанести сокрушительные
удары по незащищенным пунк-
там.

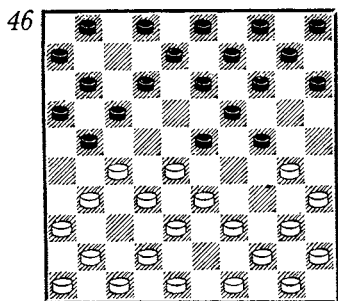
5. . . 23 : 21 — надо бить боль-
шинство: 6. 29—23! 19 : 28 7.
33 : 22 17 : 28 8. 26 : 30×.

Партия 8

1. 33—28 18—23 2. 39—33
17—21 3. 43—39 20—24 4. 31—27
11—17 5. 34—30 7—11 6. 37—31?

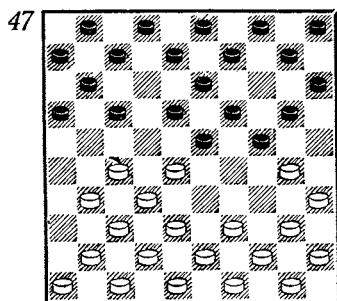
(См. диагр. 46)

6. . . 24—29! 7. 33 : 24 13—18!
8. 24 : 22 8—13! 9. 28 : 8 17 : 26
10. 8 : 17 21 : 25×.



Партия 9

1. 34—30 18—23 2. 33—28 20—
24 3. 31—27 12—18 4. 36—31
14—20?



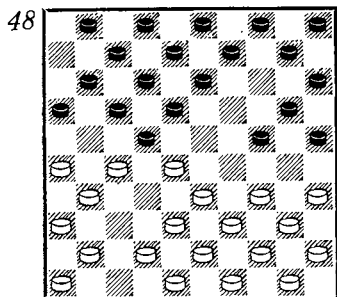
Черные предполагали, что в
этом положении предстоит дли-
тельная маневренная борьба, а
их опытный партнер предпочел
закончить партию быстро и осу-
ществил здесь комбинацию: 5.
27—21! 16 : 36 6. 37—31 36 : 27
7. 32 : 12 8 : 17 8. 30—25 23 : 32
9. 25 : 21×.

Партия 10

1. 31—26 20—25 2. 37—31
14—20 3. 31—27 19—24 4. 41—37
17—22 5. 37—31 11—17 6. 47—
41 6—11 7. 32—28?

(См. диагр. 46)

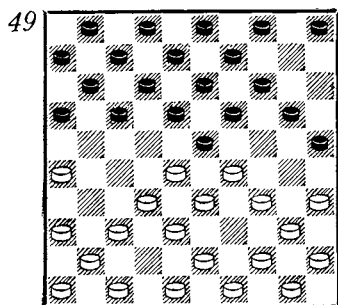
Белые ищут осложнений и,
посеяв ветер, пожинают бурю.
7. . . 17—21!! Бывают такие по-
зиции, когда тактические устрем-
ления играющего неясны до тех
пор, пока не будет сделан один



фиксирующий преимущество ход
8. 26 : 6 (если 8. 28 : 6, то 8. . .
21 : 32 9. 38 : 27 24—30 10. 35 :
24 20 : 47 с выигрышем) 8. . .
10—14! После фиксирующего
хода следует еще серия ходов
для выполнения единого ком-
бинационного плана: 9. 28 : 17
12 : 32 10. 38 : 27 24—30 11.
35 : 24 20 : 47 с выигрышем.

П а р т и я 11

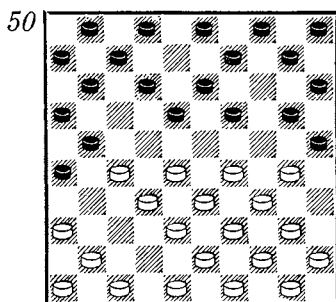
1. 33—29 19—23 2. 39—33
14—19 3. 33—28 10—14 4. 38—33
20—25 5. 42—38 15—20 6. 31—
26?



6. . . 18—22! Вряд ли первая
жертва шашек раскрывает тай-
ну комбинации. Но за первой
жертвой последовала вторая,
третья, четвертая, пятая, и чер-
ные оказались вознагражденны-
ми за свое мастерство: 7. 29 : 27
17—21! 8. 26 : 17 11 : 42 9.
48 : 37 25—30! 10. 35 : 15 14—20
11. 15 : 24 19 : 48. Белые сда-
лись.

П а р т и я 12

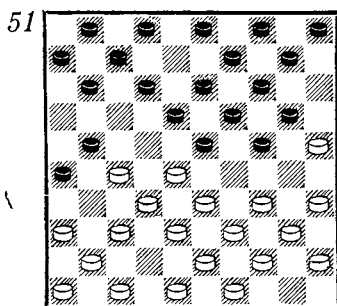
1. 32—28 20—25 2. 33—29
17—21 3. 38—33 12—17 4. 42—
38 8—12 5. 37—32 21—26 6. 31—
27 17—21 7. 35—30 14—20?



Черные ожидали естествен-
ный ответ 8. 40—35. Но белые
сыграли иначе: 8. 36—31! 26 : 37
9. 48—42! 37 : 48 10. 41—37!
48 : 22 11. 28 : 8 3 : 12 12. 29—
24 20 : 29 13. 34 : 3! 45 : 34
14. 3 : 26. Черные сдались.

П а р т и я 13

1. 33—28 18—23 2. 38—33
17—21 3. 42—38 21—26 4. 34—
30 20—24 5. 40—34 15—20 6. 30—
25 12—18 7. 44—40 8—12 8.
50—44 16—21 9. 31—27?



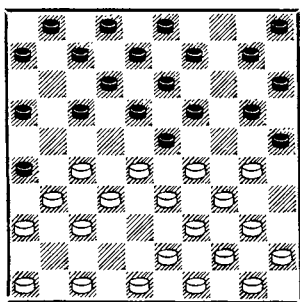
Роковая поспешность. 9. . .
24—29! 10. 33 : 15 19—24 11.
28 : 17 11 : 33 12. 39 : 28 24—30
13. 35 : 24 14—20 14. 25 : 14
10 : 50. Белые сдались.

П а р т и я 14

1. 31—27 17—21 2. 37—31
21—26 3. 41—37 18—23 4. 33—

28 13—18 5. 38—33 9—13 6. 42—
38 20—25 7. 33—29 4—9 8. 38—
33 11—17 9. 35—30 14—20?

52

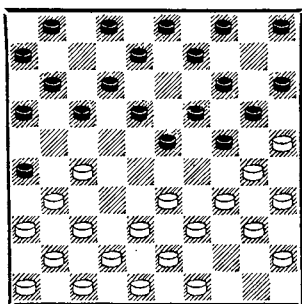


Непоправимая ошибка! 10. 29—24! Внезапный удар, и партия черных проиграна. 10. . . 20 : 38 11. 30—24! 19 : 30 12. 28 : 19 13 : 24 13. 27—21 16 : 27 14. 31 : 4 38 : 27 15. 4 : 31. Черные сдались.

Партия 15

1. 34—30 20—24 2. 40—34 15—20 3. 30—25 19—23 4. 34—30 13—19 5. 44—40 10—15 6. 40—34 17—21 7. 45—40 21—26 8. 50—45 11—17 9. 32—27 7—11?

53



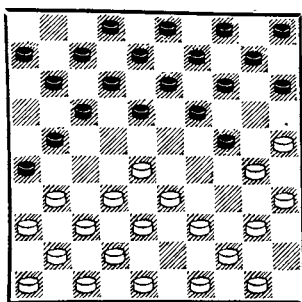
Пронгравает. Черные даже не подозревают о грозящей опасности. Не поняв замысла белых, они сдвигают важную шашку 7. 10. 33—29! 24 : 44 11. 27—21! 16 : 27 12. 31 : 24 20 : 29 13. 43—39 44 : 33 14. 30—24 29 : 20 15. 38 : 16, и белые выиграли.

Партия 16

1. 33—28 17—21 2. 39—33 21—26 3. 34—30 11—17 4. 30—

25 7—11 5. 40—34 20—24 6. 34—30 1—7 7. 43—39 16—21 8. 45—40?

54

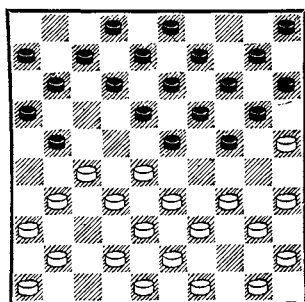


Белые играют без ясного стратегического плана и незаметно попадают в проигрышное положение. 8. . . 21—27! 9. 31 : 22 (если 9. 32 : 21, то 9. . . 24—29! 10. 33 : 24 15—20! 11. 24 : 15 19—24 12. 30 : 19 14 : 45 с выигрышем) 9. . . 18 : 27 10. 32 : 21 24—29! 11. 33 : 24 15—20! 12. 24 : 15 19—24 13. 30 : 19 14 : 45, черные выиграли.

Партия 17

1. 32—28 18—23 2. 38—32 12—18 3. 42—38 7—12 4. 47—42 20—24 5. 34—30 17—21 6. 40—34 14—20 7. 30—25 10—14 8. 44—40 1—7 9. 31—27 4—10. Ход, таящий в себе ловушку. 10. 37—31?

55

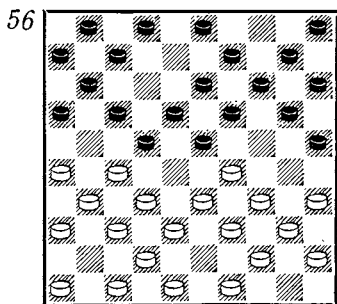


Ничто не предвещает катастрофы, но. . . 10. . . 24—30! 11. 35 : 24 19 : 30! 12. 28 : 19 14 : 23! 13. 25 : 14 10 : 19 14. 34 : 25 23—28!! Только теперь белым

стал ясен замысел черных, но изменить ход событий они уже не в силах. 15. 32 : 14 9 : 20 16. 25 : 14 21 : 32 17. 38 : 27 13—19, и белые признали свое поражение.

Партия 18

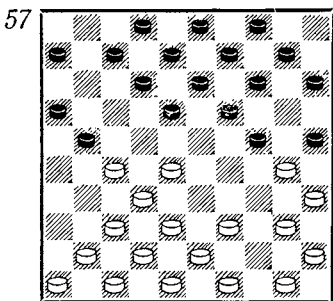
1. 33—29 20—25 2. 39—33 14—20 3. 44—39 10—14 4. 50—44 19—23 5. 31—26 17—22 6. 37—31 13—19 7. 32—27 8—13 8. 38—32 4—10 9. 41—37 12—17 10. 43—38? Белые создают слабости в своем лагере. Теперь если черным удастся удалить шашку белых 32, у них появится возможность нанесения флангового удара 25—30. Эти размышления помогли черным отыскать комбинацию с попаданием в дамки на поле 50.



10...16—21! 11. 27 : 16 22—27! 12. 32 : 12 25—30! 13. 35 : 24 19 : 30 14. 34 : 25 23 : 41 15. 46 : 37 13—19 16. 12 : 23 19 : 50 с несложным выигрышем.

Партия 19

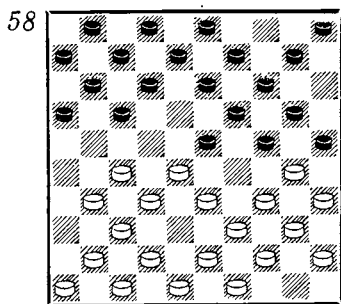
1. 33—28 17—22 2. 28 : 17 11 : 22 3. 31—26 6—11 4. 37—31 1—6 5. 31—27 22 : 31 6. 26 : 37 11—17 7. 39—33 17—21 8. 36—31 20—24 9. 33—28 15—20 10. 31—27 10—15 11. 44—39 5—10 12. 34—30 20—25? Игра до сих пор носила столь спокойный характер, что усыпила бдительность черных.



Расплата последовала незамедлительно: 13. 28—22! 25 : 34 14. 40 : 20 15 : 24. Бой 14... 14 : 25 приводил к тому же результату: 15. 22—17 21—26 16. 37—31! 26 : 28 17. 27—21 16 : 27 18. 41—37 12 : 21 19. 38—32. Черные сдались.

Партия 20

1. 34—30 20—25 2. 40—34 14—20 3. 44—40 10—14 4. 50—44 4—10 5. 33—28 20—24 6. 31—27 18—23 7. 38—33 15—20 8. 36—31?



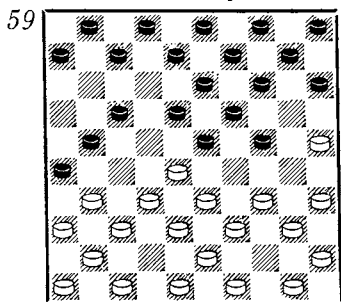
Белые подготовили размен 9. 33—29, с тем чтобы попытаться развязать свой правый фланг, но не заметили эффектного опровержения своего плана. 8... 23—29! Неясно, что же имеют в виду черные.

9. 34 : 23 25 : 34 10. 40 : 29. Бой 10. 39 : 30 приводил к более прозаическому 10... 17—22 с выигрышем. 10...16—21! 11.

27 : 16 20—25 12. 29 : 20 25—30! 13. 35 : 24 14 : 25. Остальное пояснений не требует.

П а р т и я 21

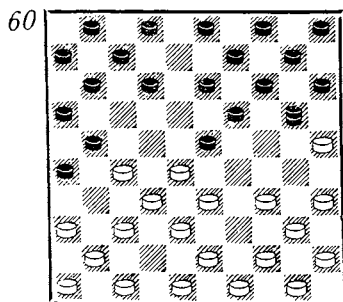
1. 32—28 18—23 2. 38—32 12—18 3. 34—30 17—21 4. 30—25 21—26 5. 42—38 20—24 6. 40—34 11—17 7. 44—40 16—21. Предлагаю белым выиграть шашку.



8. 31—27? Остается только посочувствовать белым. Теперь их партия проиграна. 8. . . 8—12! 9. 27 : 16 17—21! 10. 16 : 27 24—29! 11. 33 : 24 19 : 30 12. 28 : 17 7—11 13. 35 : 24 11 : 35. Эффектный «королевский удар», приводящий белых к позиции, в которой гибель шашки 24 неизбежна.

П а р т и я 22

1. 33—28 18—23 2. 31—27 17—21 3. 38—33 12—17 4. 42—38 21—26 5. 34—30 17—21 6. 30 25 8—12 7. 39—34?

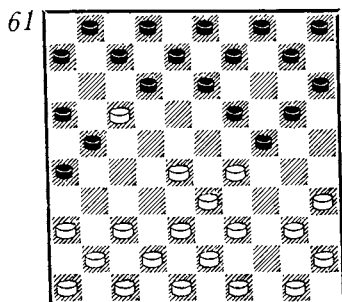


Так же как и в предыдущей партии, черные осуществили «ко-

ролевский удар»: 7. . . 19—24! 8. 28 : 17 11 : 42 9. 48 : 37 24—30! 10. 35 : 24 20 : 29 11. 33 : 24 14—20 12. 25 : 14 10 : 48, и белые прекратили сопротивление.

П а р т и я 23

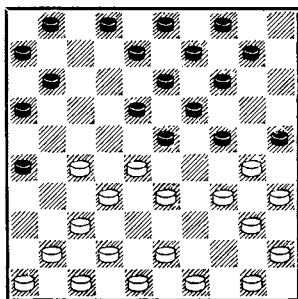
1. 33—28 17—21 2. 39—33 21—26 3. 44—39 11—17 4. 34—29 17—21 5. 28—22 18 : 27 6. 31 : 22 19—24 7. 32—28 14—19 8. 22—17?



Сделав такой агрессивный ход, белые считали, что благодаря наличию всевозможных тактических угроз они неминуемо должны выиграть шашку 21, но черные оказались дальновиднее. 8. . . 20—25! 9. 29 : 20 15 : 24! Белые сделали по инерции еще пару ходов и лишь тогда увидели ошибочность своего плана. 10. 37—31 26 : 37 11. 17 : 26 7—11 12. 41 : 32 24—29! Черные проводят удар Филиппа: 13. 33 : 24 19 : 30 14. 35 : 24 16—21 15. 26 : 17 11 : 35 — и выигрывают.

П а р т и я 24

1. 35—30 20—25 2. 33—29 14—20 3. 40—35 17—21 4. 31—26 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 10. 36—31 21—26 11. 31—27 7—



12 12. 38—33 12—18? Ведет к проигрышу (см. диагр. 62).

Теперь следует неожиданная развязка: 13. 27—21! 16 : 29 14. 42—38! 23 : 32 15. 34 : 12 25 : 34 16. 40 : 20 14 : 25 17. 38 : 27 8 : 17 18. 27—22 17 : 28 19. 37—31 26 : 37 20. 37 : 5×. Удар прямой, как стрела. Так игралась партия Шавель — Тюнев.

Глава 4

ПЛАН — ОСНОВА ИГРЫ

Как повысить класс игры

Шашки, как и шахматы, открытая игра равных возможностей для обоих партнеров. Если они не будут ошибаться, то партия между ними закончится вничью. Но сыграть безошибочно не всегда удастся даже опытному шашкисту. Это не значит, что любая ошибка приводит к поражению: порой соперник проходит мимо представившейся возможности воспользоваться ошибкой партнера, и только домашний разбор партии раскроет, в чем состояло упущение с обеих сторон.

Чем класс игры выше, тем меньше ошибок и тем они меньше заметны. Ясно, что каждому любителю хочется научиться играть лучше. Для этого надо понять, что основой правильной игры является план. Без плана партия превращается в бессистемный набор ходов, разменов, что приводит к случайным результатам. Такая игра наблюдается среди начинающих любителей.

Шашки — игра преимущественно позиционная, поэтому

план игры строится на том, чтобы получить позиционное преимущество (захват опорных пунктов, овладение центральными полями доски, где шашки приобретают большую силу, стеснение лагеря противника, то есть ограничение движения его шашек). Но выбор плана нельзя изолировать от отдельных маневров, ударов, комбинаций, возможность которых возникает в процессе игры.

Начинающий изучать шашечную игру неизбежно сталкивается с рядом трудностей. Например, ему удалось связать своими тремя шашками пять шашек партнера — ни одна из пяти не может двинуться с места, чтобы не попасть под удар. Преимущество очевидно, но неожиданно противник проводит комбинацию — отдает несколько своих, снимает еще большее количество шашек и выигрывает партию. Еще один пример. Задумана ловушка, следуют упорные попытки заманить в нее партнера, а противник разгадывает замысел и в ловушку не попадает. Опять результат не такой, к какому мы стремились.

Или: удалось провести комбинацию, но дамка ловится, у противника шашки в лучшей позиции. Все эти промахи случились из-за того, что начинающий шашист не смог увидеть, как могла бы партия развиваться дальше.

Стать сильным шашистом — значит научиться видеть не только позицию, сложившуюся на доске в данный момент (ее слабые и сильные стороны), но и возможное ее развитие в результате собственных действий и действий противника. Сразу отвергая ходы, ведущие к плохим последствиям (проигрышу шашки, уступке противнику важных пунктов доски, оценку которых мы сделали выше), шашист рассматривает каждый с виду возможный ход и ответ на него. Задача начинающего сводится, следовательно, к развитию шашечного зрения.

В чем же заключается расчет вариантов? Он сводится к тому, что шашист, не передвигая шашек на доске, ход за ходом представляет себе каждый раз новую позицию со всеми дальнейшими возможностями ее изменения.

Мы высказали ряд соображений по поводу того, что требуется для хорошей игры в шашки. Но как тренировать себя, чтобы освоить необходимые требования?

Первое и самое главное — не торопиться, а думать над каждым ходом, каким бы очевидным он ни показался сразу. Надо попробовать решать комбинации, концовки и этюды не передвигая шашек — этот метод приближает к игровым условиям. Не следует отчаиваться, если сразу не находится решение — для этого

требуется потратить немало труда и времени.

Рассмотрим теперь на примерах, как анализируются позиции во время игры. На *диагр. 63* — окончание партии Балжаларский — Беляев. Белые контролируют центральные поля. У черных шашка h8 отстала в развитии и не может сразу участвовать в борьбе за уравнивание игры. Этим должны воспользоваться белые — проявить активность, предельно ограничить движение шашек противника. Именно эту цель преследует сделанный в партии ход **1. c3—d4**. Черным теперь нельзя ходить **1. . c7—b6** из-за **2. d4—c5**. Остается **1. . h8—g7** или **1. . g5—h4**. Как станет видно из дальнейшего, оба ответа черных приведут к тому же итогу. **1. . h8—g7 2. d4—c5**. Белые увеличивают преимущество, занимая важное поле c5. Ход **2. a3—b4** выпускал победу из-за **2. . g7—f6 3. d4—c5 f6—e5! 4. c5 : e7 c7—d6 5. e7 : c5 e5—f4!** с ничьей.

2. . d6 : b4 3. a3 : c5 g7—f6 4. f2—g3 g5—h4. Если **4. . f6—e5**, то **5. c5—d6 g5—h4 6. d6 : b8 h4 : d4 7. b8 : f4** с выигрышем.

5. g3—f4 f6—g5. Вынужденно. **6. f4 : h6 h4—g3 7. e3—f4 g3 : e5**. Шашка, устремившаяся в дамки, отброшена назад.

8. c5—d6! e5—d4 9. d6 : b8 d4—c3. На **9. . d4—e3** последует **10. b8—f4** с выигрышем. **10. b8—f4!**, заставляя черную шашку двигаться в нужном направлении. **10. . c3—b2 11. f4—e5**. Дамку ставить некуда. Пойдут черные **11. . b2—a1** — последует **12. e5—h8**, и образуется противостояние дамк на большой дороге. Пойдут черные

11. . . b2—c1 — последует 12. e5—f4×.

Нет сомнения в том, что мастер С. Балжаларский предвидел, как может развиваться игра, и мысленно проиграл все приведенные варианты еще в исходной позиции.

Второй пример взят из партии Миротин — Смирнов (*диагр. 64*). У белых явное преимущество, так как они грозят прорывом в дамки. Но если сразу напасть 1. g5—f6, то у черных находится хорошее противоядие 1. . . d4—c3, и выигрыша у белых нет.

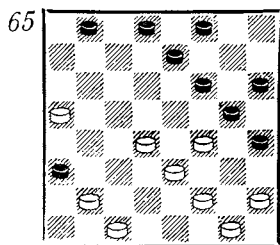
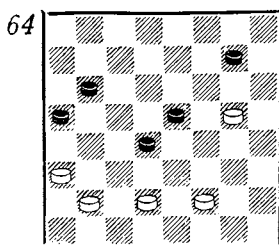
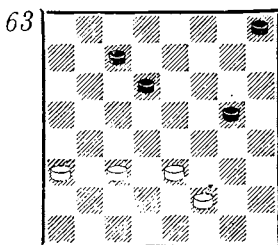
Вообще следует запомнить, что нужно особо внимательно проверять последствия нападения, так как противник может использовать последующий обязательный ударный ход для подготовки собственного маневра.

Поэтому белые задумались здесь над возможностью сделать какой-нибудь промежуточный ход, сохранив условия для последующего прорыва в дамки. Таким ходом оказался 1. d2—e3, вынуждая ответ черных 1. . . b6—c5.

А если сейчас 2. g5—f6? Но у черных открылась возможность форсированного движения шашки a5—b4—c3 и затем на a1 — в дамки. Предотвратить этот марш белые как будто не могут, если пойдут 2. g5—f6; вновь пришлось задуматься. Углубление в суть позиции позволило

белым найти интересный контрудар, которым они и воспользовались. Партия продолжалась: 2. g5—f6 a5—b4 3. f6 : h8 b4—c3 4. f2—g3! Этот неожиданный ход решает исход партии. 4. . . c3 : a1. Если 4. . . d4 : h4, то 5. b2 : b6 e5—f4 6. h8—d4 и белые легко выигрывают. 5. e3—f4! Ход в партии ставит черных в положение цугцванга: застрявшие в середине доски три шашки и дамка на поле a1 не имеют хода, чтобы не быть уничтоженными. На этом примере видно, как атакующие позиционные ходы натолкнулись на комбинационную защиту черных, которую удалось преодолеть также комбинационным путем.

Рассмотрим позицию из партии Хитров — Урасин (*диагр. 65*). У белых центральные шашки — мощная ударная колонна. У черных пассивные шашки на обоих флангах — a3, f6, g5, h4, h6. Они вообще лишены ходов. Остальные шашки черных расположены на начальных рубежах. Из пройденного мы усвоили, что в активной позиции нельзя упускать инициативу, необходимо оказывать давление на лагерь противника, ограничивая движение его шашек. Прежде чем сделать ход, белые должны задуматься над возможностями черных. Уводить шашку f8 на g7 было бы антипозиционно, так как их левый фланг и без того загроможден. Шашка b8



также лишена движения: увести ее на а7 нельзя, ибо следует f4—e5, а затем размен на b6 с проходом белых в дамки, ходить ею на c7 — значит совсем ослабить свой правый фланг. Учитывая это, белые сыграли 1. b2—c3!, лишая черных хода 1. . . d8—c7 из-за 2. c3—b4 a3 : c5 3. d4 : d8, и белые выигрывают. На 1. . . b8—a7 последует 2. h2—g3, а затем 3. a5—b6. У черных остается единственный ход 1. . . e7—d6. Казалось бы, черные защитились: теперь размен 2. c3—b4 невозможен из-за нападения b8—a7. Но белые, рассчитывая последствия хода 1. b2—c3, предвидели, что позиционного выигрыша он не даст, и на единственный ответ черных заготовили комбинацию 2. f2—g3! h4 : f2 3. c3—b4! a3 : c5 4. d4 : b6 f2 : d4 5. h2—g3 g5 : e3 6. b6—c7 d8 : b6 7. a5 : g7 h6—g5. Если 7. . . d4—c3, то 8. g7—h8 c3—d2 9. g3—f4 с выигрышем. 8. g7—h8 g5—h4 9. h8 : c3 h4 : f2 10. c3—e1 e3—d2 11. e1 : a5. Черные сдались. В этом примере мы видели, как во время анализа позиций удалось найти сочетанные энергичного позиционного давления с комбинационным решением, что привело к победе.

А теперь рассмотрим ход мысли шашиста на протяжении всей партии. В качестве примера проанализируем встречу гроссмейстера А. Плакхина и мастера С. Петрова. 1. c3—d4 f6—g5 2. b2—c3 g5—h4 3. c3—b4 h6—g5 4. d4—c5 b6 : d4 5. e3 : c5 c7—b6. Этим ходом, а также последующим разменом характеризуется основная система киевской защиты. 6. d2—e3 b6 : d4 7. e3 : c5 d8—c7. Здесь считается также хорошим продолжением 7. . . g7—f6, после

чего белым лучше разменяться путем 8. b4—a5 d6 : b4 9. a5 : c3 и т. д. 8. b4—a5 d6 : b4 9. a5 : c3 a7—b6 10. c3—d4 e7—d6. Черные стремятся окружить центральные шашки белых. 11. a3—b4 g7—f6. Силы сторон сблизились. Чтобы не упрощать позицию посредством 11. . . d6—c5 12. b4 : d6 c7 : c3 13. g3—f4 g5 : e3 14. f2 : b2, оба противника начинают строить ударные колонны на фланге с целью простреливать оттуда центр. 12. b4—a5 f6—e5 13. d4 : f6 g5 : e7 14. g3—f4 h8—g7 15. a1—b2 g7—f6 16. b2—c3 f6—e5? (диагр. 66) Этот с виду естественный ход ведет к проигрышу. У черных оставался лишь один удовлетворительный ответ 16. . . b6—c5. Все остальное плохо. Так, на ход 16. . . d6—e5 17. f4 : d6 c7 : e5 18. a5 : c7 b8 : d6 следует 19. c3—b4 с последующим c1—b2—a3 и разменом b4—c5. Если же 16. . . f8—g7, то 17. c3—d4 d6—c5 18. f2—e3, и черные шашки после 19. g1—f2 вскоре лишаются ходов.

17. f2—e3! e5 : g3 18. h2 : f4 e7—f6. Спасения уже нет. Казалось бы, размен на поле e5 дает черным шансы на ничью. Но это не так. Этим ходом они только могли затянуть сопротивление. Например: 18. . . d6—e5 19. f4 : d6 c7 : e5 20. a5 : c7 b8 : d6 21. e3—d4! e7—f6 22. c1—d2 f6—g5 23. d4 : f6 g5 : e7 24. c3—d4 e7—f6 25. d2—c3 f6—g5 26. c3—b4 f8—e7 27. b4—a5 e7—f6 28. a5—b6 d6—c5 (размен назад также не спасает черных) 29. b6—c7 c5 : e3 30. c7—b8 с выигрышем. 19. e3—d4! Труднонаходимый ход. 19. . . d6—c5 20. f4—e5!! c5 : e3 21. e5 : g7 f8 : h6 22. e1—f2! h6—g5. Проигрывала отдача черными

шашек: 22. .e3—d2 23. c1 : e3 b6—c5 24. c3—d4 c7—d6 25. d4 : b6 b8—a7 26. e3—f4 a7 : c5 27. f2—g3 h4 : f2 28. g1 : e3 h6—g5 29. f4 : h6 d6—e5 30. a5—b6 c5 : a7 31. h6—g7 a7—b6 32. g7—h8×.

23. f2 : d4 h4—g3 24. c1—b2! g3—h2 25. b2—a3 g5—f4 26. a3—b4! f4—g3. Только сейчас черные раскрыли коварный замысел белых! Оказывается, нельзя идти 26. . .b8—a7, к чему черные стремились задолго до создавшегося положения, так как белые заготовили жертву шашки: 27. d4—e5 f4 : d6 28. c3—d4, и черным надо сдаться.

27. b4—c5 g3—f2. На 27. . .b8—a7 последует 28. c5—d6 c7 : e5 29. a5 : c7 g3—f2 30. d4 : f6! f2—e1 31. c3—d4 с выигрышем.

28. c5 : a7 c7—d6 29. g1 : e3 h2—g1 30. e3—f4!! g1 : c5 31. a5—b6! Черные сдались, так как их дамка гибнет.

Эта партия демонстрирует роль плана в игре. После неудачного хода черных 16. . .f6—e5 белые задались целью использовать замороженный правый фланг черных и организовать атаку на их слабом левом фланге. Этот план они последовательно и энергично осуществили.

Замыслы и их осуществление

В предыдущем разделе мы говорили о значении и роли плана в игре и необходимости учитывать отдельные возможные маневры. Именно в середине игры, когда основные силы сторон вступают в соприкосновение, возможны форсированные продолжения, решающие исход поединка. На этой стадии в намеченный план игры вплетаются

тактические замыслы: отдельные удары на разных участках фронта, комбинации, с помощью которых достигаются конкретные цели (позиционное преимущество, выигрыш шашки, прорыв в дамки и т. п.). Когда начинается ближний бой, тактические операции помогут быстрее осуществить основной замысел. Поскольку во встрече участвуют двое, то сталкиваются два плана, и исход поединка зависит от того, кто сумеет навязать противнику свое решение.

Но перейдем от общих рассуждений к рассмотрению конкретных примеров, в которых тактические приемы были увязаны с осуществлением основного плана игры. Вот встреча мастеров Д. Коськова (белые) и Б. Шнера. 1. c3—b4 f6—e5 2. e3—f4 g7—f6. Сделаны ходы обратной городской партии. 3. d2—e3 b6—a5. К интересной игре ведет также 3. . .b6—c5 4. b2—c3 c7—b6 5. b4—a5 b8—c7 6. c3—d4 (лучшее) 6. . .e5 : c3 7. c1—d2 f6—g5 8. d2 : b4 c5—d4 9. e3 : c5 b6 : d4 10. a1—b2 g5 : e3 11. b2—c3 d4 : b2 12. a3 : c1 f8—g7 13. f2 : d4 d6—e5 и т. д. 4. b4—c5. Белые идут на осложнение. 4. . .d6 : b4 5. a3 : c5 e5—d4 6. c5—d6 e7 : c5 7. f4—e5 f6—g5. В поисках контригры черные отказываются от принятого здесь 7. . .c7—d6 8. e5 : c3 c5—b4 9. c3—d4 b4—a3 10. e3—f4 и т. д. 8. e5 : c3 c5—b4 9. c3—d4 b4—a3 10. g3—h4. В этой сложной позиции белым прежде всего надо решить вопрос о развитии шашек левого фланга, а также о вводе в игру шашки h2. Решая начать с последнего, белые освобождают

диагональ, по которой эта шашка сможет начать движение. 10. . . a5—b4 (диагр. 67). Черные, найдя возможность вновь обострить позицию, смело идут на это. 11. h4 : f6 b4—c3? Дальнейшие события убеждают нас в том, что ход оказывается не лучшим. Однако убедиться в этом удастся лишь тогда, когда ознакомишься с очень сильной игрой белых в дальнейшем. Необходимо было играть 11. . . f8—g7 (нельзя 11. . . c7—b6 из-за 12. b2—c3! b4 : f4 13. d4—c5 b6 : d4 14. f6—g7 h8 : f6 15. f2—e3 с выигрышем) 12. f6—e7 d8 : f6 13. e1—d2 c7—b6 14. b2—c3 b6—a5 со сложной игрой. 12. d4—c5! (12. d4—e5 не отвечало задачам противников, так как упрощало положение после вынужденного 12. . . f8—g7 13. b2 : d4 c7—d6 14. e5 : c7 g7 : c3 15. c1—d2 b8 : d6 16. d2 : b4 a3 : c5 и т. д.).

12. . . f8—g7 13. b2 : d4 g7 : c3 14. c5—d6! Хорошая жертва, которая, несомненно, была предусмотрена белыми за несколько ходов вперед. 14. . . c7 : e5 15. e3—d4 b8—c7 16. d4 : f6 a7—b6 (диагр. 68). На доске создается любопытное положение. Трудно вспомнить партию, в которой раньше встречалась похожая позиция. Задача черных — подорвать поле c1 с целью флангового прорыва. Возможно ли это, покажет продолжение борьбы. Белые стремятся получить в

свое распоряжение поле f6, с тем чтобы усилить положение шашки h6. Проследим, как противники будут решать эти задачи. 17. h2—g3 c7—d6 18. f2—e3 b6—a5 19. g1—h2 d6—c5 20. e3—f4. Белые построили позицию для устранения шашки h6.

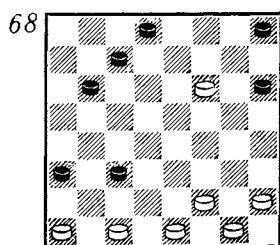
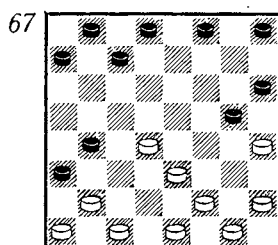
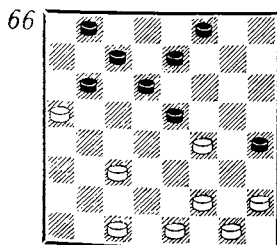
20. . . c5—b4. Все построения, связанные с 20. . . c5—d4, не улучшали положения черных, так как следовало 21. e1—f2, и у черных нет удовлетворительного выхода.

21. f4—g5 h6 : f4 22. g3 : e5 c3—d2 23. e1 : c3 b4 : d2 24. c1 : e3 a5—b4. Казалось бы, черные устранили шашку c1 и теперь проход в дамки им обеспечен. Так ли это? 25. h2—g3! Очень тонкий ход, позволяющий белым убедительно доказать преимущество своего плана.

25. . . b4—c3 26. g3—h4 d8—c7.

Только теперь выяснилось, что нельзя играть 26. . . a3—b2, к чему так долго черные стремились. Что же белые заготовили в ответ? На 26. . . a3—b2 они отвечают 27. e3—d4!, и если 27. . . b2—c1 28. d4 : b2 c1 : a3, то для поимки дамки приготовлена петля.

27. f6—e7 c7—b6. Если 27. . . a3—b2, то 28. e7—f8 b2—c1 29. e3—f4 c1 : h6 30. h4—g5 с выигрышем, а если вместо 28. . . b2—c1 будет сделан ход 28. . . c7—b6, то может последовать



29. f8—d6 h8—g7 30. d6—b8 b6—a5 31. e5—d6 также с выигрышем.

28. e7—d8 b6—a5 29. d8—c7 a3—b2 30. c7—d6 h8—g7 31. e3—f4 b2—c1 32. d6—b8 c1 : h6 33. h4—g5. Черные сдались. В этой партии они избрали ошибочный план, что стало основой контрзамысла белых. В решающий момент черные предприняли тактический удар, встретивший неожиданную жертву шашки, которая была белыми предусмотрена за несколько ходов до этого. Партия показывает также огромное значение тактики и точного расчета в осуществлении плана игры.

Рассмотрим еще одну партию для иллюстрации темы: Романов — Коршунов. 1. c3—b4 f6—e5 2. b4—c5 b6 : d4 3. e3 : c5 d6 : b4 4. a3 : c5. В отличие от обычной системы начала тычок, получаемой после ходов 1. c3—b4 (c3—d4) 1. . . f6—g5 2. b4—c5 (d4—c5), в данной партии у черных шашка стоит не на поле g5, а на поле e5. Это существенное отличие, так как у черных появляется в перспективе возможность занятия поля g5 с поля h6. Однако прежде всего необходимо устранить шашку d2, ослабив взаимодействие между флангами белых, поэтому черные сыграли 4. . . c7—b6 5. d2—e3 b6 : d4 6. e3 : c5 h6—g5 7. b2—c3? Ход в расчете на ловушку. Возможно, что он уже проигрывает партию. Необходимо было срочно развивать шашки правого фланга путем 7. f2—e3. Если черные теперь сыграют 7. . . e5—d4, то белые ответят 8. g3—f4 d4 : b6 9. f4 : h6 и создается сложная позиция. 7. . . g5—f4! Лучший ответ. Играя 7. . . b8—c7?, черные по-

падают на интересную комбинацию: 8. c5—d6! e7 : c5 9. c3—d4! e5 : c3 10. e1—d2! c3 : e1 11. g3—h4 e1 : g3 12. h4 : f6 g7 : e5 13. h2 : b8 с выигрышем. 8. c1—b2. Ничего лучшего нет. 8. . . b8—c7 9. c3—d4. На 9. g3—h4 следует 9. . . c7—d6, и если теперь 10. c3—b4, то 10. . . g7—f6 (проигрывает 10. . . d8—c7? из-за 11. c5—b6!!) 11. b4—a5 d6 : b4 12. a5 : c3 e7—d6 и т. д. 9. . . e5 : c3 10. b2 : d4 f4—e3 11. d4—e5 c7—d6! Верное решение. Этим ходом фиксируется главная слабость белых — разобщенность их флангов и оторванность центральных шашек от основных сил правого фланга. 12. f2 : d4 d6 : b4 (диагр. 69). 13. a1—b2. В противном случае грозит марш шашек b4 и a7 с занятием пунктов a3 и b4 и с дальнейшим прорывом в дамки. 13. . . b4—a3 14. b2—c3 a7—b6 15. g1—f2 e7—f6 16. e5—d6. Белые не находят спасения шашки, но предпочитают потерять ее с одновременным занятием важного поля c5. 16. . . d8—e7 17. d6—c7 b6 : d8 18. d4—c5 d8—c7 19. g3—f4 g7—h6 20. f2—e3 f6—g5 21. h2—g3 g5—h4 22. e3—d4 h4 : f2 23. e1 : g3 e7—d6 24. c5 : e7 f8 : d6 25. g3—h4 c7—b6 26. d4—e5 d6—c5 27. e5—f6 b6—a5 28. f6—e7 c5—b4 29. e7—d8 b4 : d2. Черные заставляют играть белых по своему усмотрению, не оставляя никакого выбора, и теперь проводят окончание с большой четкостью, доказывая свое превосходство. 30. d8—f6. Нет спасения и после 30. f4—e5, на что следует 30. . . d2—e1, и теперь 31. e5—f6 e1—b1 × или 31. e5—d6 h8—g7 32. d8—c7 (32. d6—c7 g7—f6 ×) 32. . . g7—f6 с выигрышем. 30. . . d2—

е1 31. f6—a1 e1—b4 32. f4—e5. Иначе шашка f4 будет атакована. 32. . . b4—c5 33. e5—f6 c5—d6 34. a1—c3 a5—b4 35. c3 : a5 a3—b2. Белые сдались. Кстати, при 36. a5—e1 черные не могут играть 36. . . b2—a1??, так как последует 37. e1—d2! a1 : g7 38. h4—g5, и выигрывают уже белые. Но рассчитывать на грубый просмотр черных белые не стали.

Что происходило в этой партии? Захватив активный пункт b4, черные проводили план давления на ослабленном левом фланге противника. Партия — образец четкой реализации намеченного плана. Но черным удалось победить потому, что белые в самом начале игры не сумели противопоставить им своего собственного четкого и дальновидного плана.

Сила центра

В основе шашечной стратегии — борьба за центр. Сторона, которой удастся захватить главные центральные поля доски, ограничивает движение сил противника, оттеснив их на фланги или обрекая на пассивную защиту. В дальнейшем сторона, владеющая центром, может выявить наиболее слабый участок в расположении противника и развить в этом направлении решающую атаку. Конечно, борьбой за центр не исчерпываются приемы игры, но захват центра — один из главных приемов. Образно говоря, его можно сравнить с ролью танковых прорывов и расчленением сил противника в сражении двух армий. Только освоив центральную стратегию, можно понять другие способы ведения борьбы, осо-

бенно окружения слабого центра, связки шашек на флангах и т. д.

В качестве первого примера рассмотрим партию экс-чемпиона СССР Ю. Митягина (белые) с мастером И. Гавриленко.

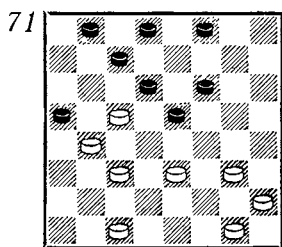
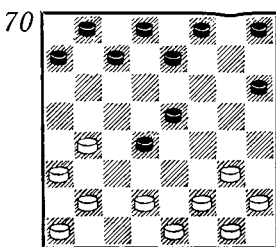
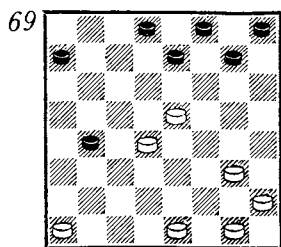
1. c3—d4 d6—c5 2. d2—c3 f6—e5 3. d4 : f6 g7 : e5. С первых ходов черные переводят игру к не исследованной в теории позиции, желая вести острую борьбу. Характеризуя позицию после трех ходов, следует отметить, что белые освободили поле d2, переведя шашку на c3, и тем самым несколько задерживают развитие своего левого фланга. С точки зрения общей стратегии, шашка на d2 (как и черная на e7) служит обычно для взаимосвязи флангов, а поэтому вводится в игру позднее. В позиции черных вряд ли можно определить уязвимые места. Только теоретическое исследование и обширная практика могут дать этой позиции более четкую оценку. Но как белым развиваться в данной позиции? Если 4. e3—f4, то 4. . . e5—d4 (конечно, нельзя 4. . . c7—d6 из-за 5. f4—g5 h6 : f4 6. c3—d4 c5 : e3 7. f2 : f6 e7 : g5 8. g3 : a5, и белые выигрывают) 5. c3 : e5 c5—b4 6. a3 : c5 b6 : f6, и позиции сторон примерно равны. Если же 4. g3—f4 e5 : g3 5. h2 : f4, то 5. . . h8—g7, и у черных тоже хорошая игра с планом давления на правый фланг. 4. c3—b4. Белые избрали ход в партии с целью использовать возможности нападения на шашки c5 и e5 и осложнить борьбу. 4. . . c5—d4 5. e3 : c5 b6 : d4. Надо полагать, что в план черных после размена на e5 входило занятие также поля d4, втягивая противника в слож-

ную игру с далеко продвинутой шашкой. Поэтому ответ 4. . . c7—d6 был бы не в духе избранного плана, так как после 5. b4—a5 b8—c7 6. e3—f4 позиция приобретает совершенно иной характер с некоторым превосходством у белых. 6. c1—d2 (диагр. 70).

Закономерен другой план, связанный с окружением шашки d4, а именно: 6. g3—f4, e5 : g3 7. h2 : f4 e7—d6 8. c1—d2 h8—g7 9. b4—a5 (если 9. d2—e3, то 9. . . d6—c5, и черные снимают напряжение вокруг пункта d4), и возможности атаки шашки d4 сохраняются. В случае 7. . . c7—d6 (взамен 7. . . e7—d6) 8. b4—a5 (на 8. e1—d2 возможно 8. . . d8—c7, и после 9. f2—g3 e7—f6 шашка d4 прочно занимает центральное поле, препятствуя развитию сил белых) 8. . . h8—g7 9. c1—d2 атака на шашку d4 продолжает развиваться. Например: 9. . . d8—c7 10. d2—e3 d6—c5 11. e1—d2 и т. д. 6. . . h6—g5 7. b2—c3 d4 : b2 8. a3 : c1. Белые, правильно оценив позицию, решили противодействовать плану черных, не давая им укрепляться на всех центральных полях доски. 8. . . g5—h4 9. a1—b2 e7—d6 10. d2—e3 h8—g7. На 10. . . e5—f4 белые берут 11. g3 : e5 d6 : d2 12. c1 : e3, разменивая центральные шашки противника. 11. b2—c3 a7—b6 12. e3—d4 g7—f6 13. f2—e3? Игра на связ-

ку в центре оказывается к выгоде черных. Следовало продолжать 13. b4—a5, так как после занятия черными поля a5 (14. . . b6—a5!) шашка b4 может быть атакována. 13. . . h4 : f2 14. e1 : g3 b6—a5 15. d4—c5 (диагр. 71). Белые слепо продолжают наступление на позицию черных, не замечая тонко подготовленной ловушки. Как показывает анализ, белые при любом ходе должны проиграть. 15. . . e5—d4! Этот скрытый ход белые не предвидели. 16. c3 : g7. Нельзя брать 16. c5 : g5 d4 : f6, и у черных лишняя шашка и превосходная позиция. 16. . . a5 : c3! 17. c5 : e7 d8 : h8. В результате остроумного маневра черные создали опорный пункт на c3, обеспечивающий им выигрыш. 18. e3—f4 c7—b6. План черных прост: они должны занять поле a3, чтобы построить ворота для дальнейшего продвижения шашки c3 по большой дорожке. 19. f4—e5 b6—c5 20. g1—f2 c5—b4 21. f2—e3 b4—a3 22. e3—d4 c3—b2 23. e5—d6 b2—a1 24. d4—c5 a1—f6 25. c5—b6 f6—d8 26. d6—c7 b8 : d6 27. b6—a7 d6—c5 28. a7—b8 c5—d4. Черные беспрепятственно получают вторую дамку. 29. g3—f4 d4—c3 30. f4—e5 c3—b2. Признав дальнейшее сопротивление бесполезным, белые сдались.

Эта партия — яркий пример искусства центральной стра-

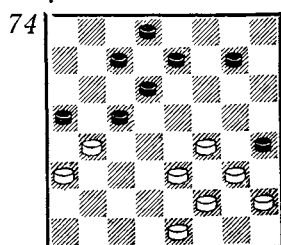
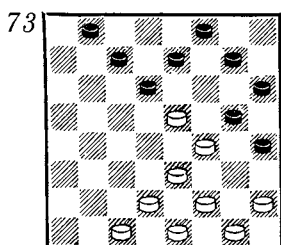
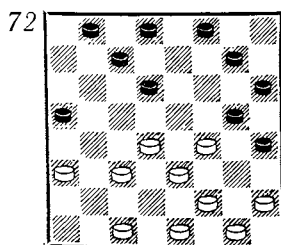


тегии. Она хорошо показывает силу центра и его значение в наступательных действиях на доске.

Мы видели, что, как только черные наметили план захвата центра, белым надо было сразу четко определить план нейтрализации этих угроз. Они же действовали без четкого плана, пытались разменивать центральные шашки противника. Но в результате только отступили назад, а черные шашки продолжали движение вперед. Тактический удар на 15-м ходу дал возможность черным проникнуть в лагерь белых шашек.

Познакомимся с партией, где активная игра в центре сочеталась с тактическими угрозами. Тарохин — Юрезанский: 1. c3—b4 f6—g5 2. b2—c3 g5—h4 3. c3—d4 b6—a5 4. d4—c5 a5 : c3 5. d2 : b4. Сыграна ленинградская защита, которая обычно получается после первых ходов: 1. c3—d4 f6—g5 2. b2—c3 g5—h4 3. c3—b4 b6—a5 и т. д. 5. . . 5. . . g7—f6 6. b4—a5 d6 : b4 7. a5 : c3 a7—b6 8. c3—d4 b6—a5. В этом дебюте белые занимают центр. Черные уходят на фланги, окружая центр белых, пытаясь его связать. 9. a1—b2 h8—g7 10. g3—f4 f6—g5 11. b2—c3 e7—d6 (диагр. 72). Центр белых связан. В отличие от предыдущей партии, где в открытой позиции одна из сторон свободно наступала в цент-

ре, здесь белые двигаются вперед, будучи в окружении. 12. d4—e5 d8—e7. Нельзя 12. . . c7—b6 13. e5 : c7 b8 : d6 из-за 14. f4—e5×. После ходов 12. . . b8—a7 и 12. . . f8—e7 последовала бы комбинация 13. e3—d4 g5 : c5 14. c1—d2 d6 : f4 15. c3—b4×. 13. c3—b4! Интересной временной жертвой белые пытаются перехватить инициативу. 13. . . a5 : c3 14. c1—d2 c3—b2. Теперь выясняется смысл жертвы. Черные сделали единственный ход. На 14. . . d6—c5? 15. d2 : d6 e7 : c5 был заготовлен удар: 16. f2—g3! h4 : f6 17. e1—f2 g5 : e3 18. f2 : h4. После 14. . . e7—f6 15. d2 : b4 f6 : d4 16. e3 : e7 f8 : d6 17. b4—c5! d6 : b4 18. a3 : c5 g5 : e3 19. f2 : d4 h6—g5 20. h2—g3 h4 : f2 21. g1 : e3 у белых выигранная позиция. 15. a3 : c1 (диагр. 73) У белых очень гармоничная позиция. Они удачно вклинились в расположение противника, сковав его левый фланг и тормозя развитие правого; по-прежнему нельзя 15. . . d6—c5 из-за 16. f2—g3 и 17. e1—f2. 15. . . b8—a7? Ошибка. У черных и без того были обнажены дамочные поля d8 и h8. Они создают у себя еще одну слабость, явно недооценивая комбинационные угрозы. Необходимо было срочно разрядить обстановку ходом 15. . . e7—f6. После единственного ответа 16. h2—g3 позиция упростилась бы и шансы



уравнялись. 16. d2—c3 a7—b6? Это уже проигрывает. К поражению привело бы и 16. . . e7—f6 из-за 17. c3—d4! a7—b6 18. e1—d2 b6—a5 (18. . . d6—c5 19. d2—c3 со смертельной связкой) 19. d2—c3 c7—b6 20. e5 : c7 b6 : d8 21. h2—g3! (с угрозой c3—b4) 21. . . d8—e7 22. c1—b2×. Защищаться можно было после 16. . . d6—c5. 17. h2—g3! Белые создают ударную колонну, окончательно сковывающую черных. На 17. . . b6—c5 решает 18. e5—f6! g7 : e5 19. e3—d4×. Остается только один ход. 17. . . b6—a5. Но и это не спасает. Комбинационный удар уже нельзя предотвратить. 18. c3—b4! Изящное завершение атаки. 18. . . a5 : c3 19. e3—d4! g5 : c5 20. c1—d2 d6 : h2 21. d2 : b8 h6—g5 22. f2—g3, отрезая оставшимся шашкам путь в дамки. 22. . . h4 : f2 23. e1 : g3 h2 : f4 24. b8 : h2. Черные сдались.

На этот раз силу центра пришлось доказывать в ближнем бою. В связи с тем что силы сторон находились в тесном соприкосновении, в замыслы белых было включено много тактических угроз. Их план состоял в активном давлении и стеснении сил противника, расположенных на флангах, при одновременном использовании открытых дамочных полей в лагере черных, куда были нацелены комбинационные удары. В решающий момент белые сумели найти энергичный ход 17. h2—g3. А ведь не всегда удастся, имея преимущество, найти форсированный путь к победе. Это, пожалуй, самое трудное в шашечной партии!

И опять мы видели, как черные, пренебрегая своими сла-

бостями, дали противнику полную свободу действий, которой он распорядился весьма успешно. Черные не почувствовали, когда давление белых стало угрожающим. А лучше всего можно было остановить атаку, как указывалось выше, ходом 15. . . e7—f6.

О стратегии и тактике

Основной задачей стратегии, как мы убедились выше, является овладение центром. Шашист, добившись господства в центре, получает ряд возможностей: целесообразно расположить свои силы, осуществить центральный прорыв и, наконец, установить связь с флангами. Поэтому центральное расположение шашек во всех стадиях партии является основным законом стратегии. Конечно, понятие о шашечной стратегии более обширное: образование сильных и слабых пунктов позиции, ограничение подвижности противника (блокада), упрощение или усложнение боевых операций, подготовка выгодного окончания партии, выжидательное маневрирование — таковы ее элементы. Но одна стратегия не решает исхода сражения. Как она ни важна, но в шашечной борьбе немаловажное значение имеет тактика.

Нередко приходится слышать нечто вроде: «У меня была превосходная партия, просмотрел простую комбинацию». Поэтому стратегия в шашках в целом сводится к тому, чтобы создать подходящие условия для нанесения тактического удара. Когда для этого назрело время, надо действовать незамедлитель-

но, иначе все усилия могут пропасть даром.

В процессе игры нужно видеть и шашки противника, находящиеся под ударом, и собственные шашки, которые могут быть взяты противником.

Иногда «зевки» вызваны рассеянностью, но чаще всего их первопричина — в недостаточной тренированности и непонимании принципов шашечной борьбы. Итак, прежде всего, научитесь внимательно и быстро оценивать непосредственную картину боя. Способность к пространственному воображению в значительной степени определяет силу игры любителя. Попробуйте, не передвигая шашки на доске, представить в уме разобранные вами варианты. Сначала это будет нелегко. Затем трудности постепенно будут преодолены. Ваше комбинационное зрение улучшится, и вы почувствуете себя увереннее за шашечной доской. Мало того, если до сих пор, побеждая партнера, вы чувствовали только спортивное удовлетворение, то теперь, создав комбинацию, вы получите определенное эстетическое наслаждение.

Решение этюдов, концовок и задач, помещенных в журналах и газетах, также является прекрасным средством развития комбинационных способностей.

Способность отыскания комбинационных идей в практической игре развивается в результате опыта играющего, а осуществлению этих идей помогает знание технических примеров в игре.

Шашкистам младших и средних разрядов, разумеется, необходимо знать основные стратегические принципы, но в пер-

вую очередь им надо овладеть тактикой. Прогресс в изучении шашечной игры может быть достигнут быстрее, если держаться следующей последовательности: тактика, техника игры, стратегия.

О комбинационной игре

Что такое комбинация?

Как это ни странно, в шашечной литературе нет удачного определения комбинации, хотя все знают, что это такое.

Идея комбинации состоит в том, что самым неожиданным образом (сразу или со вступительным тихим ходом) мы жертвуем шашки противнику в целях перегруппировки сил и нанесения решающего удара. Смысл комбинации в том, чтобы выиграть партию или в тяжелой позиции спастись от поражения. Комбинация — это совершенная форма гармонического взаимодействия шашек.

Комбинация — не самоцель, а одно из разветвлений радикального плана, намеченного (белыми или черными) для достижения успеха. Диалектический характер комбинации — переход количества в качество и качества в количество.

Если позиционная игра является шашечной прозой, то комбинационная игра — шашечной поэзией.

Количество возможных комбинаций неисчислимо. Нас увлекает мир оригинальных и красивых идей в окончаниях, мительшпиле и концовках. Мы восхищаемся жертвами, продиктованными далеким замыслом. Но еще больше в ряде положений нам нравится смелость и дерзание там, где они не под-

даются сухому математическому расчету, а подсказаны «чувством позиции», творческой интуицией.

Для обобщения опыта позна-
комимся с некоторыми момента-
ми комбинационной игры.

Разберем позицию молдавского мастера З. Тахмана (диагр. 74). 1. f4—e5! Черные попадают на неожиданную скрытую комбинацию. 1. . . a5 : c3. Если 1. . . d6 : d2, то 2. b4 : c1 с выигрышем. 2. e1—d2!! c3 : e1. Теперь может показаться, что белые просчитались, так как они остались без двух шашек и без атаки. Но... 3. g3—f4! e1 : g3 4. e3—d4! c5 : g5 5. h2 : f8 d6 : f4 6. f8 : h2 c7—b6 7. a3—b4. Черные сдались.

Прежде чем решиться идти на эту позицию, белым пришлось проделать большую аналитическую работу по расчету целой серии вариантов.

Диагр. 75. На диаграмме показана одна из концовок харьковского композитора **В. Бретля**. Преимущество в силах у черных. Однако белые красивым приемом добиваются ничьей.

1. g1—h2!! e3 : g1. Вынужденно. Если 1. . . a5 : e5, то 2. f2 : d8 с выигрышем. 2. **h2—g3! a5 : e5.** Если 2. . . f4 : h2, то 3. d4—e5 a5 : c3 4. e5—f6 g1 : b6 5. f6 : h6, и ничья. 3. **g3—h4 g1 : b6** 4. **h4 : a5 e5—d4** 5. **a5—d8 d4—c3** 6. **d8—f6**, ничья.

Диагр. 76. В этом положении

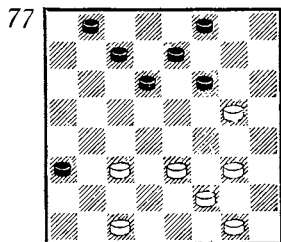
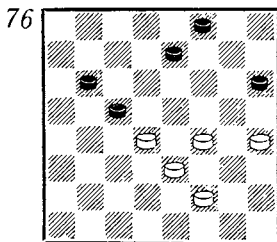
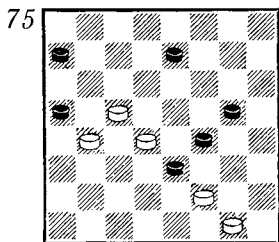
белые, используя важный темп, добиваются победы. 1. f4—g5! h6 : d2 2. f2—g3! c5 : e3 3. g3—f4 e3 : g5 4. h4 : e1. Наличие открытого дамочного поля и роздыха, т. е. свободного темпа, явились причиной комбинации.

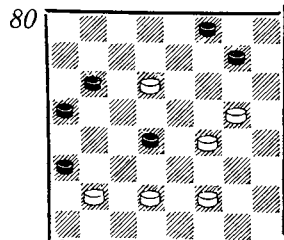
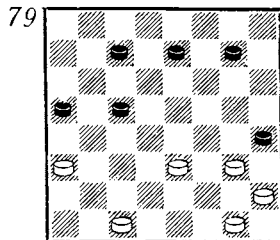
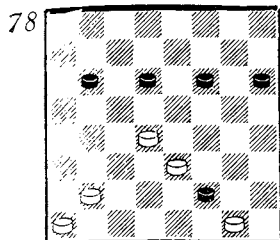
Диагр. 77. Задача белых — используя нападения черных на шашку g5, выгодно перегруппировать свои силы для нанесения завершающего удара. 1. e3—d4! f6 : h4 2. f2—e3! h4 : f2 3. c3—b4 a3 : c5 4. d4 : e1 с выигрышем.

А. Сафроненко (Бобруйск)

Диагр. 78. Позиция на диаграмме близка к практической игре, а осуществленный прием выигрыша оригинален.

1. **d4—c5! d6 : b4.** Если 1. . . b6 : d4, то 2. e3 : g5 h6 : f4 3. g1 : g5 с выигрышем. Если же 1. . . f2 : d4, то 2. c5 : a7 d4—e3 3. a7—b8 f6—e5 4. b2—c3 h6—g5 5. b8—a7 e5—d4 6. c3 : c7 e3—d2 7. a7—e3! d2 : f4 8. c7—b8 f4—e3 9. b8—f4 с выигрышем. 2. **b2—c3!!** В практической игре подобный ход — частый гость. 2. . . b4 : f4. На 2. . . f2 : b2 3. a1 : c7 f6—e5 последует 4. c7—d8 e5—d4 5. d8—f6 d4—e3 6. f6—c3 h6—g5 7. c3—b4 g5—f4 8. b4—a5 f4—g3 9. a5—b4 g3—f2 10. b4—e1 с выигрышем. 3. **g1 : e7 b6—c5.** Если 3. . . h6—g5, то 4. e7—d8 с выигрышем. 4. **e7—d8 c5—d4 5. d8—b6 d4—c3 6. b6—a5** с выигрышем.





П. Рамазанов (Баку)

Диагр. 79. Игравший белыми П. Рамазанов провел выигрышающую комбинацию: 1. e3—d4! c5 : e3. Вынужденно. 2. g3—f4! e3 : g5 3. a3—b4 a5 : c3 4. c1—d2 c3 : e1 5. g1—f2 e1 : g3 6. h2 : b8×.

Ю. Келим (Горловка)

Диагр. 80. Приобретенный в ходе игры свободный темп позволяет подготовить и провести эффектную многоходовую комбинацию: 1. f2—e3! d4 : f2 2. d2—c3 a3 : c1 3. c3—b4! a5 : c3 4. d6—e7! f8 : d6 5. g5—h6 c1 : g5 6. h6 : a5, снимая с доски шесть шашек черных.

Н. Солощенко (Киев)

Диагр. 81. На первый взгляд позиция белых кажется проигранной... Но последовало: 1. a1—b2! c3 : a1 2. a5 : c3 a1 : d4 3. e3—f4! d4 : g1 4. e1—f2 g1 : g5 5. h4 : d8 с выигрышем.

Ю. Туллес (Москва)

Диагр. 82. Эта позиция могла возникнуть в партии москов-

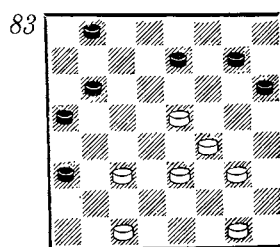
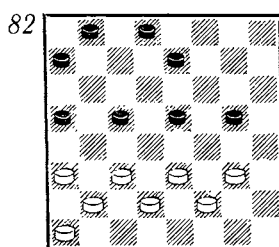
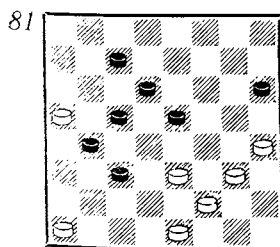
ских школьников Ю. Туллеса и Д. Юркевича.

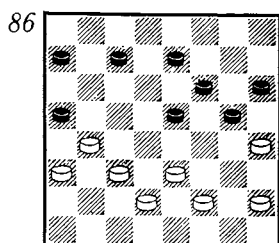
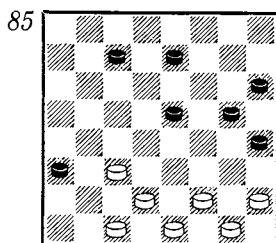
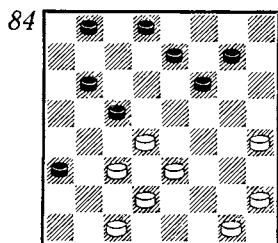
К выигрышу ведет такая неожиданная комбинация: 1. c3—d4! e5 : e1 2. g3—h4 e1 : g3 3. h4 : f6 e7 : g5 4. e3—d4 c5 : e3 5. a3—b4 a5 : c3 6. b2 : f6, и белые выиграли.

Так сложилась борьба в партии (*диагр. 83*) Андрейко (Рига) — Бахшиян (Москва), игранной в школьных соревнованиях в Таллине (1959). Черные неосторожно сыграли a7—b6?, на что белые провели комбинацию: 1. c1—b2!! a3 : c1 2. e3—d4 c1 : g5 3. e5—f6 g7 : e5 4. d4 : d8 g5—h4. На 4...g5—c1 следует 5. g3—f4 c1 : g5 6. d8 : h4 b6—c5 7. h4—e1, и, как легко убедиться, все ходы черных ведут к поражению. 5. c3—b4! h4 : e1 6. d8—h4 a5 : c3 7. g1—f2 e1 : g3 8. h4 : d8. Черные сдались.

М. Крупеньков (БССР)

Пример глубокого проникновения в тактические осложнения представляет собой позиция на *диагр. 84*. 1. c3—b4! e7—d6 2. h4—g5! Такой маневр





решает исход борьбы. Все остальные ходы белых даже проигрывают, а именно: 2. d2—c3? b6—a5! 3. d4 : b6 a3 : a7 и т. д.

2. . . f6 : h4 3. h2—g3! h4 : f2 4. e3—f4! c5 : g5 5. g1 : e3 a3 : c5 6. e3—d4 c5 : e3 7. d2 : a7×.

Положение на *диагр.* 85 возникло в партии гроссмейстера **В. Абаулина**. Трудно поверить, что в данной позиции возможна комбинация, но... 1. c1—b2!! a3 : f4 2. f2—e3! f4 : b4 3. e1—d2 b4 : e1 4. g1—f2 e1 : g3 5. h2 : b8. Черные сдались.

Так сложилась борьба в партии **Швидкий — Корхов** (*диагр.* 86). Белые находят остроумный комбинационный план: 1. c3—d4!! e5 : g3 2. h2 : f4 a5 : c3 3. f4—e5 f6 : f2 4. h4 : h4. Черные капитулировали.

Положение на *диагр.* 87 создано в партии мастеров **Хейфа** и **Данилина**, игранной в чемпионате Москвы.

Черные были наказаны за опрометчивую попытку выиграть, казалось бы, беззащитную шашку. Последовало 1. g1—h2! e5 :

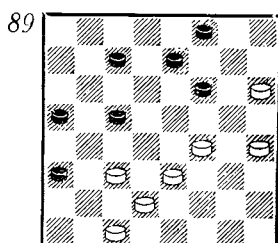
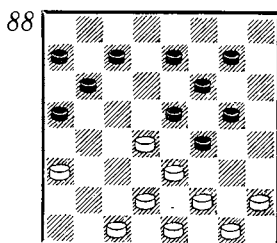
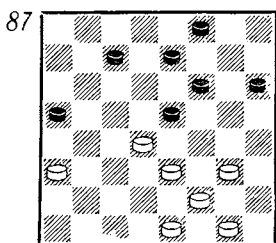
c3 2. e3—d4! c3 : e5 3. a3—b4! a5 : c3 4. e1—d2 c3 : e1 5. g3—h4 e1 : g3 6. h2 : b8×.

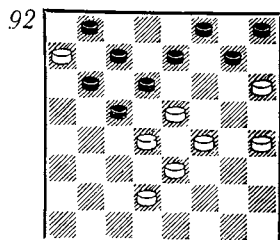
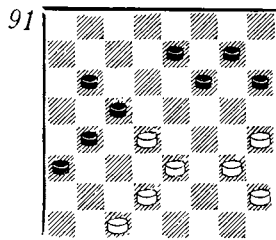
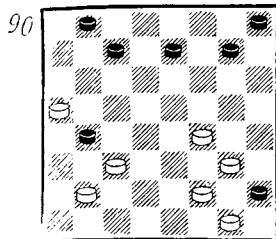
М. Курликов (Черновцы)

На *диагр.* 88 у белых тяжелое положение: у них не хватает одной шашки; но благодаря эффектной комбинации они добиваются ничьей.

1. f2—g3!! e5 : c3 2. g3 : e5 f6 : f2 3. e1 : g3 c3 : h4 4. a3—b4! a5 : c3 5. c1—d2 c3 : e1 6. g1—f2 e1 : g3 7. h2 : b8 с ничейной позицией.

Рассмотрим положение из партии **Кузюков — Шишкин** (*диагр.* 89). 1. c1—b2!! Трудно поверить в целесообразность столь дерзкого выпада. Но белые все рассчитали, и черным ничего не остается, как пройти в дамки. 1. . . a3 : c1 2. f4—e5! Неожидан и второй ход: 2. . . f6 : f2. На 2. . . f6 : b2? последует 3. e3—f4 c1 : g5 4. h4 : a1 с выигрышем. 3. c3—d4! c1 : e3. Нельзя бить 3. . . c5 : e3 из-за 4. d2 : f4 c1 : g5 5. h4 : g1 с выигрышем. Если же 3. . . c1 : g5, то 4. h6 : f4 c5 : g5 5. h4 : g1





с выигрышем. 4. d4 : c1 f2—e1
5. c1—b2. Боевая ничья!

Рассмотрим концовку москвича М. Галкина (диагр. 90).

1. c3—d4 b4—a3 2. d4—c5!!
Второй ход совершенно неожиданный: 2. . . a3 : h6 3. c5—b6 h2 : f4 4. b6 : c1, и следующим ходом ловится черная дамка.

Н. Торопов (Пермская обл.)

Давайте отыщем идею комбинации, т. е. возможное направление заключительного удара (диагр. 91). Прежде всего убедитесь, что 1. d2—c3 выигрыша не дает. Но расположение черных шашек наталкивает на поиски комбинации. А вот и сама комбинация: 1. c1—b2! a3 : c1 2. e3—f4 c5 : g5. Если 2. . . c1 : g5, то 3. d4—e5 f6 : d4 4. h4 : d8 : h8 с выигрышем.

3. d2—e3 c1 : f4! 4. g3 : e5 f6 : d4 5. h4 : d8 : h8 с выигрышем.

Я. Гсбиньш (Латвия)

Концовка Я. Гсбиньша — пример более трудный (диагр. 92). Для достижения победы необходимо сделать тихий вступительный ход: 1. d2—c3! g7—

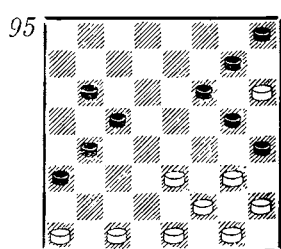
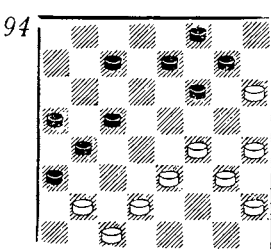
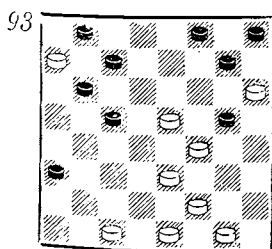
16. Если 1. . . e7—f6, то 2. h4—g5 f6 : h4 3. c3—b4 c5 : a3 4. a7 : e7 f8 : d6 5. h6 : b4!! a3 : c5 6. d4 : d8 с выигрышем. 2. e5 : g7 h8 : f6 3. d4—e5!! f6 : b2. Если 3. . . f6 : f2, то 4. c3—d4 c5 : g5 5. a7 : c5 d6 : b4 6. h4 : g3 с выигрышем. 4. e3—d4 c5 : g5 5. a7 : c5 d6 : b4 6. h4 : a1 с выигрышем.

А. Суханов (Москва)

Наше внимание приковано к шашке a7 (диагр. 93). Неужели, оторванная от своих сил, эта шашка сможет принять участие в борьбе? Оказывается, сможет. 1. e3—d4 g5 : e3 2. c1—d2! e3 : c1 3. f2—e3 c1 : d8 4. e1—f2! c5 : e3 5. a7 : e7 c8 : f6 6. h6 : b4! a3 : c5 7. f2 : c8. Красивый фингал!

М. Галкин (Москва)
идея Н. Кукуева

Посмотрите на диагр. 94. В этой позиции для проведения комбинации надо сначала вскрыть после f6. Затем белые смогут пройти в дамки на поле d8 или h8 и достичь выигрыша. 1. d2—c3! b4 : d2 2. e3—d4



c5 : g5 3. c1 : e3! a3 : f4 4. g3 : e5 f6 : d4 5. h4 : e3 с выигрышем.

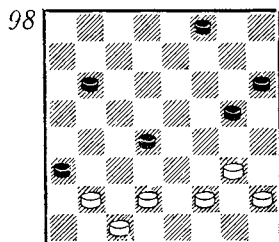
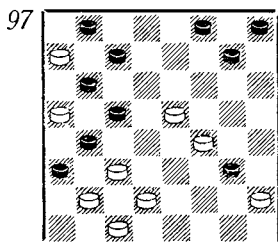
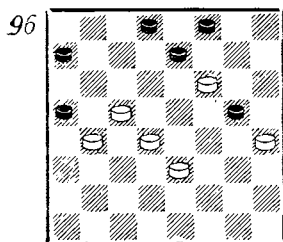
В. Цейтлин (Украина)

Шашки черных расположены компактно, решетчатости нет, но (диагр. 95)... 1. g3—f4! g7—h6 2. f4—e5! f6 : d4 3. c1—b2!! a3 : f4 4. f2—g3 h4 : f2 5. e1 : c7. Такой механизм комбинации в практической игре редко встречается.

В практической игре иногда встречаются такие позиции, в которых мало увидеть возможность проведения комбинации, но еще необходимо рассчитать возникающий после этой комбинации эндшпиль. Образно это можно сравнить со спектаклем, состоящим из двух действий. Первое — комбинация, второе — этюд или окончание, завершающие ее. Перед вами (диагр. 96) один из таких спектаклей, в котором главную роль играет шашка белых d4.

1. d4—e5! a5 : c3 2. c5—b6 a7 : c5 3. e3—f4 g5 : e3 4. e5—d6 e7 : g5 5. d6 : h6. Первое действие закончилось, но основные события произойдут, как в любом хорошем спектакле, во втором, заключительном, действии. Итак, занавес поднят. Второе действие началось.

5. . . d8—e7 6. h4—g5 e7—d6 7. g5—f6 d6—c5 8. f6—e7! f8 : d6 9. h6—g7 d6—e5 10. g7—f8! e5—f4.



Если 10. . . c5—d4, то 11. f8—g7 e5—f4 12. g7 : c3! f4—g3 13. c3—d4 с выигрышем. 11. f8 : b4 f4—e3 12. b4—e1. Черные сдались.

Такое же представление устроил в своей концовке криворожский мастер по шашечной композиции Г. Кетлер (диагр. 97).

1. d2—e3! b4 : d2 2. e3—d4! c5 : g5 3. c1 : e3 a3 : d6 4. a7 : e7 f8 : d6 5. h2 : c5. Первое действие сыграно актерами вдохновенно, на одном дыхании; посмотрим, что же ожидает зрителей во втором.

5. . . h8—g7 6. c5—b6 c7—d6 7. b6—d4 g7—h6 8. d4—f6 b8—a7 9. f6—b2 h6—g5 10. b2—c1 g5—h4 11. c1—f4 d6—c5 12. f4—e5! a7—b6 13. a5 : c7 c5—b4 14. c7—b8. Черные сдались.

Учитесь жертвовать

Наряду с комбинацией важнейшим тактическим средством является жертва. Жертва также неразрывно связана с позицией и вытекает из нее. Она может преследовать различные цели:

а) повышение боевой силы своих шашек, активизация центра или флангов;

б) стеснение или связка сил противника;

в) перегруппирование сил противника в нежелательном для него направлении;

г) усиление давления на ос-

лабленные участки позиции прот-
тивника с последующим проры-
вом;

д) выигрыш пространства или
времени для развития;

е) создание решетчатости в
позиции противника и других
предпосылок для проведения
комбинации;

ж) временное пожертвование
материала для обострения игры;

з) отвлечение сил противника
от нужного участка доски, до-
стижение ничьей и т. д.

Обычно, говоря о тактике, уде-
ляют внимание только комби-
нациям, где жертва материала
обязательна, но бывают жертвы,
не входящие в состав комбина-
ции, которые являются иным ви-
дом тактической борьбы (пози-
ционная жертва, жертва с целью
прорыва в дамки и др.). Причем
часто подобные жертвы возмож-
ны в таких позициях, где для
комбинации уже нет игрового
материала.

Миротин — Антонов (диагр.
98). Эта позиция встретилась в
сеансе одновременной игры.
1. g3—h4! g5—f4 2. d2—e3!
f4 : d2 3. c1 : a7 a3—c1 4. f2—
e3! Неожиданная жертва шаш-
ки, приводящая к выигрышу:
4. . . c1 : f4 5. a7—b8 f4—c1
6. b8—f4! c1 : g5 7. h4 : f6 h6—
g5 8. f6 : h4 f8—e7 9. h4—g5
e7—d6 10. g5—f6 d6—c5 11. f6—
g7 c5—d4 12. g7—h8 d4—e3
13. h8—c3 e3—f2 14. h2—g3

f2 : h4 15. c3—e1. Черные сда-
лись.

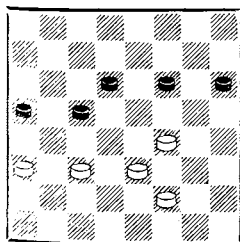
Тырин — Каспаров (диагр.
99). Полуфинал 29-го пер-
венства СССР (1969). В этой по-
зиции у бакинца последний шанс
на выигрыш — жертва шашки:
1. . . a5—b4 2. c3 : a5 f6—g5
3. f2—g3? Ничья же достигалась
путем 3. a5—b6! c5 : a7 4. a3—
b4 a7—b6 5. f2—g3! b6—c5
6. e3—d4, и ничья. 3. . . g5—h4
4. a5—b6 c5 : a7 5. e3—d4
h4 : f2 6. d4—e5 f2—g1 7. e5 :
c7 a7—b6 8. c7 : a5 g1—h2 9.
f4—g5 h6 : f4 10. a5—b6 f4—
e3 11. b6—a7 h2—b8 12. a3—b4
e3—f2. Белые сдались.

Такая позиция (диагр. 100)
часто возникает в практической
игре, и поэтому полезно знать,
как правильно разыгрывать.
1. c3—b4! e7—d6 2. b4—c5
d6 : b4 3. a3 : c5 g7—f6 4. c5—
b6! Необходимая жертва шашки
для достижения ничьей. Нельзя
было играть 4. c5—d6 c7 : e5 5.
f4 : d6 f6—e5 6. d6 : f4 b8—c7 с
выигрышем. 4. . . c7 : a5 5. f4—
e5 f6 : d4 6. e3 : c5 с неизбежной
ничьей.

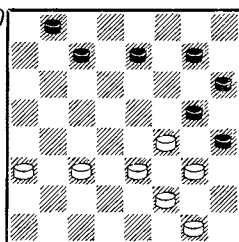
Рассмотрим примеры жертвы
с целью связи.

Посмотрите на диагр. 101. Это
окончание И. Тимковского. Бе-
лые осуществляют практичес-
ки ценную идею и завершают
борьбу далеко рассчитанным ма-
невром. 1. f2—g3! Именно этот
ход ведет к победе! Если 1. h2—

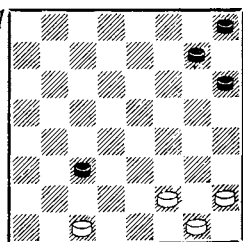
99

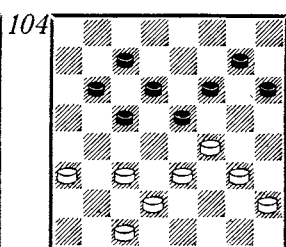
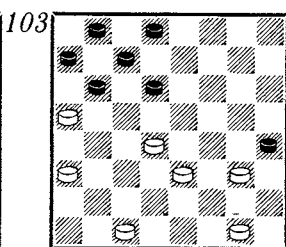
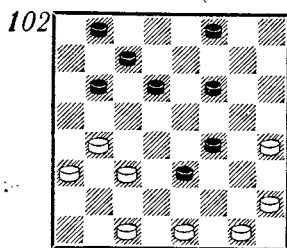


100



101





g3, то 1. .g7—f6 2. g3—h4 f6—e5 3. g1—h2 e5—d4 4. h2—g3 h8—g7 5. g3—f4 (если 5. f2—e3, то 5. .d4 : f2 6. g3 : e1 g7—f6 7. e1—f2 f6—e5 8. f2—g3 e5—d4 9. g3—f4 c3—b2 10. c1 : a3 d4—c3, и ничья) 5. .g7—f6 6. f4—e5 h6—g5 7. e5 : g7 g5—f4, и ничья. 1. .g7—f6. Если 1. .h6—g5, то 2. g3—h4 g5—f4 3. h2—g3! f4 : h2 4. h4—g5! с выигрышем. 2. g3—h4 h6—g5. На 2. .f6—e5 решает 3. c1—d2 c3 : e1 4. g1—f2 e1 : g3 5. h2 : d6×. 3. h2—g3 h8—g7 4. g1—f2! g7—h6. На первый взгляд положение белых плохое. Но опять с помощью жертвы они добиваются победы. 5. f2—e3 c3—d2 6. e3—f4! g5 : e3 7. g3—f4 e3 : g5 8. c1 : e3. Черные сдались.

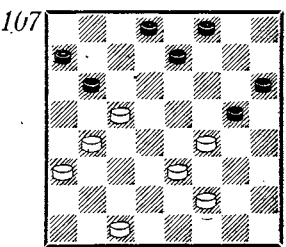
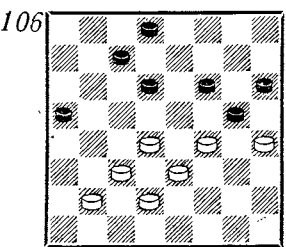
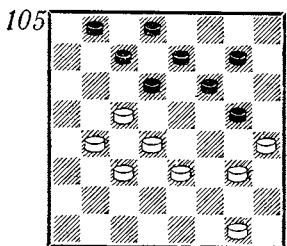
В партии Волянский — Кудрявцев (диагр. 102) белые спокойно напали на беззащитную шашку: 1. e1—f2? Противник ждал этого. 1. .b8—a7! 2. f2 : d4 f6—g5! 3. h4 : f6 f8—e7! 4. f6 : d8 b6—a5 5. d8 : b6 a7 : e3. Четыре шашки намертво связали шесть шашек неприятеля.

Эта позиция (диагр. 103) взята из практики В. Сокова. 1. c1—

d2! Замысел белых очень оригинален. 1. .h4 : f2 2. e3—f4! Теперь черным приходится идти в дамки, так как после 2. .d6—c5 3. g1 : e3 d8—e7 4. f4—g5 они проигрывают. 2. .f2—e1. Белые наносят решающий удар. 3. d2—c3 e1 : b4 4. a3 : e7 d8 : f6 5. g1—f2, и белые с помощью связки добиваются выигрыша.

Такое расположение шашек (диагр. 104) часто встречается в практике. После жертвы получается связка типа «клещи». 1. a3—b4 c5 : a3 2. e3—d4 b6—a5. Вынужденно. 3. d4—c5 d6 : b4 4. f4 : b8 с выигрышем.

Более сложный пример на ту же тему (диагр. 105). На первый взгляд черные расположены угрожающе. Но и И. Сигнаевский (белые) находит путь к нарушению этой внешне грозной позиции: 1. g3—f4! g7—h6 2. c5—b6! c7 : a5 3. d4—c5. Белые взяли черных в «клещи». 3. .b8—a7 4. g1—h2! Красивый подготовительный ход для проведения эффектной комбинации. 4. .d8—c7 5. c3—d4!! Невероятный ход! 5. .a5 : g3



6. h2 : f4 d6 : b4 7. f4—e5 f6 : f2 8. h4 : h4 a7—b6 9. h4—f2 b6—a5 10. f2—e1 h6—g5 11. e1—d2 g5—h4 12. d2—e1. Черные сдались.

Жертвой шашки (диагр. 106) белые создают угрозу прорыва. 1. d4—c5! d6 : b4 2. b2—a3 d8—e7 3. a3 : c5 c7—d6 4. c5—b6! Еще одна жертва. 4. . . a5 : c7 5. c3—d4 c7—b6. Теперь следует эффектный финал. 6. f4—e5 d6 : f4 7. d2—c3 f4 : b4 8. d4—e5 f6 : d4 9. h4 : f6. Внушительный разгром!

Как играть белым? (диагр. 107). С помощью жертвы они не только спасаются, но даже выигрывают партию. 1. c5—d6! e7 : c5 2. b4 : d6 d8—e7. Если 2. . . b6—a5, то 3. c1—b2 a7—b6 4. d6—c7 b6—c5 5. f2—g3! d8 : b6 6. g3—h4 c5—d4 7. e3 : a7 g5 : e3 8. a7—b8 с выигрышем. 3. f2—g3 e7 : c5 4. a3—b4! Нельзя сразу зайти за черной шашкой. Например, 4. g3—h4? c5—d4, и выигрыша у белых нет. 4. . . c5 : a3 5. g3—h4. Белым удалось отвлечь основные силы левого фланга черных, что дает им возможность прорваться через поле f6 в дамки. 5. . . b6—c5 6. h4 : f6 c5—b4 7. e3—d4 a7—b6 8. f6—g7 b6—c5 9. d4 : b6 b4—e3 10. g7—h8 a3—b2 11. c1 : a3 c3—d2 12. h8—c3. Черные сдались.

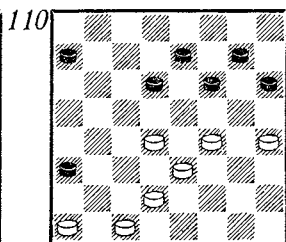
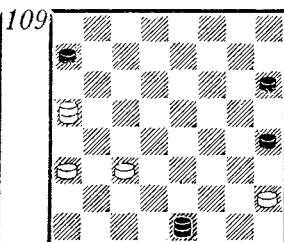
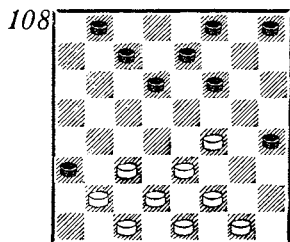
Розеншайн — Братцев (диагр. 108). 1. . . f6—e5. Уверенные в победе, черные атакуют.

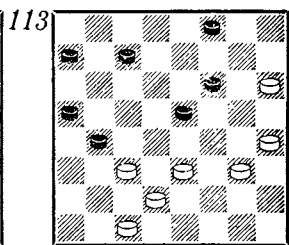
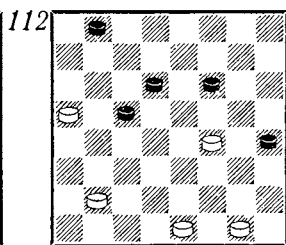
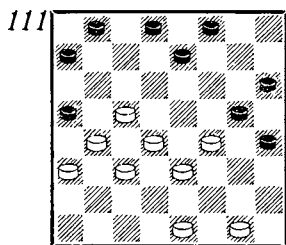
Казалось бы, они рассчитали правильно: 2. g1—h2 e5 : g3 3. h2 : f4 d6—e5 4. f4 : d6 c7 : e5 5. e3—d4 e5—f4 6. f2—e3 с прорывом в дамки. Однако белые использовали темп для интересного маневра: 2. e3—d4!! e5 : g3 3. f2—e3! Они создали две угрозы — c3—b4! и e3—f4, что делает позицию черных безнадёжной.

Еще один пример жертвы, подготавливающей комбинацию.

У белых нет темпа для уничтожения вражеской дамки (диагр. 109). Выигрыш достигается с помощью жертвы шашки: 1. h2—g3! h4 : f2. Вынужденно. 2. a5—b4! Угроза 3. b4—a5 заставляет черных ставить вторую дамку. 2. . . f2—g1. А теперь следует изящная комбинация «лестница»: 3. b4—a5 e1 : b4 4. a3 : c5! g1 : b6 5. a5 : d8. Белые выиграли.

1. d4—c5! Часто встречается такая жертва (диагр. 110), которая ведет к выигрышу партии. 1. . . d6 : b4 2. a1—b2 a7—b6. Если 2. . . e7—d6, то 3. f4—g5 h6 : f4 4. e3 : c5 b4 : d6 5. h4—g5! с выигрышем. Если же 2. . . b4—c3 3. b2 : d4 a7—b6, то 4. d2—c3 e7—d6 5. c3—b4! В этой позиции необходима жертва шашки. 5. . . a3 : c5 6. c1—d2 h6—g5 7. f4 : f8 d6—e5 8. f8 : a3 e5 : e1 9. a3—b2 с выигрышем. 3. d2—c3! b4 : d2 4. b2—c3 d2 : b4 5. c1—b2! a3 : c1 6. e3—d4 c1 : g5 7. d4—





е5 f6 : d4 8. h4 : d8 : h8. Черные сдались.

Не всегда жертва сразу приносит какие-то ощутимые результаты. Бывают случаи, когда шашку жертвуют, чтобы обострить позицию и затруднить противнику выбор правильных ходов.

Рамм — Миротин (диагр. 111).

1. .h4—g3! Черные жертвуют шашку, чтобы использовать скупенность левого фланга соперника. 2. f4 : h2 g5—f4 3. e3 : g5 h6 : f4. Как наладить взаимодействие между двумя разведенными флангами? Если 4. e1—d2, то 4. .b8—c7 5. g1—f2 e7—f6!, и нельзя ни 6. f2—e3, ни 6. f2—g3 из-за 6. .f6—e5 и 7. .c7—b6. А если 6. d2—e3 f4 : d2 7. c3 : e1 a5 : e5 8. c5—d6, то 8. .c7—b6 9. d6 : f4 d8—c7, и позиция черных несколько лучше. 4. e1—f2 f4—e3 5. c5—b6! a5 : c7 6. d4—c5 e7—f6! Черные вторично жертвуют шашку, продолжая обострять игру. 7. f2 : d4 f8—e7 8. h2—g3 c7—d6 9. g3—h4 b8—c7 10. g1—f2 c7—b6 11. f2—e3. Если 11. f2—g3, то 11. .b6—

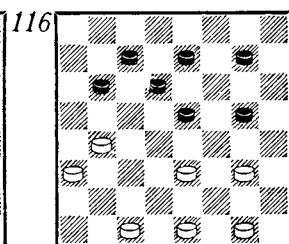
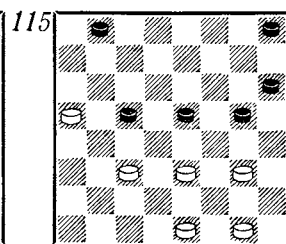
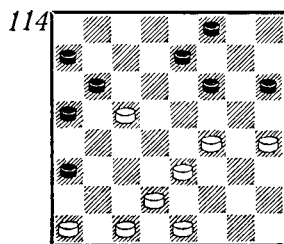
a5, и белым некуда ходить. 11. .f6—e5! — у черных это единственный ход. После 11. .b6—a5? 12. h4—g5! f6 : h4 13. e3—f4 d8—c7 14. d4—e5 они проигрывают. 12. d4 : f6 b6 : f2 13. f6—g7 f2—g1 14. b4—a5 d6—e5, и через несколько ходов противники согласились на ничью.

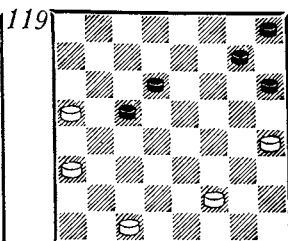
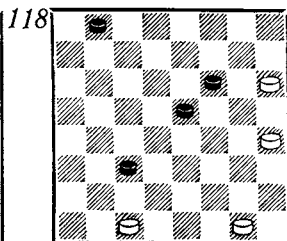
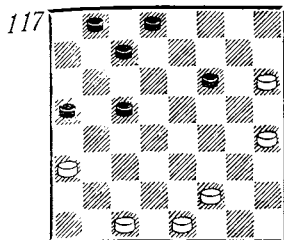
Одним из самых доступных видов жертвы является жертва для прорыва. Обычно о возможности жертвы шашки для прорыва сигнализирует слабость одного из флангов.

Решение здесь несложное (диагр. 112). Левый фланг черных явно слабее. 1. a5—b6! c5 : a7 2. f4—g5, и прорыв не отвлечет.

Еще один пример прорыва на левом фланге (диагр. 113). Белые прокладывают себе путь в дамки: 1. e3—f4! c7—d6 2. f4—g5 f8—e7 3. g3—f4! e5 : g3 4. h4 : f2 f6 : h4 5. h6—g7 с выигрышем.

Более сложный случай (диагр. 114). Левый фланг черных не кажется слабым, но есть способ опустошить его: 1. c5—d6!





е7 : с5 2. f4—g5 h6 : f4 3. е3 : е7 f8 : d6 4. h4—g5, и белые выигрывают.

Рассмотрим примеры прорыва на другом фланге.

В позиции черных (диагр. 115) не видно слабых флангов. Но решетчатое расположение шашек наводит на мысль о возможных нападениях. А нападение приводит нередко к прорыву. 1. а5—b6 с5 : а7 2. е3—d4 е5—f4. После 2. . . g5—f4 3. d4 : f6 f4 : h2 4. f6—e7 белые выигрывают. 3. g3 : е5 h8—g7 4. е5—d6 g7—f6 5. с3—b4. Теперь легко прорваться в дамки: d4—e5, d6—e7 и т. д.

1. g3—f4! е5 : g3 2. е3—d4 (диагр. 116). Угрожает 3. b4—c5, а нападать 2. . . b6—a5 нельзя из-за 3. g1—f2! а5 : е5 4. f2 : b6 с выигрышем.

Очень важно запомнить, что, предпринимая жертву, надо тщательно проверить возможные ответы партнера. Нередко жертвы опровергаются и вместо выигрыша приводят к поражению. Вот несколько характерных примеров.

Напрасивается жертва

117. 1. h4—g5? f6 : h4 2. h6—g7 с5—b4 3. а3 : с5 с7—d6 4. с5 : е7 d8 : h8. Белые сдались.

118. 1. h4—g5? f6 : h4 2. h6—g7 с3—d2! 3. c1 : е3 е5—f4 4. е3 : g5 h4 : h8 с выигрышем.

119. 1. а3—b4? с5 : а3 2. а5—b6 d6—c5! 3. b6 : d4 h6—g5 4. h4 : f6 g7 : с5. Черные выиграли.

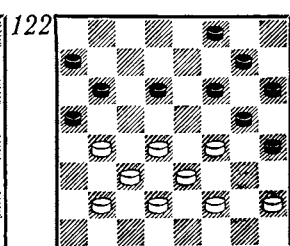
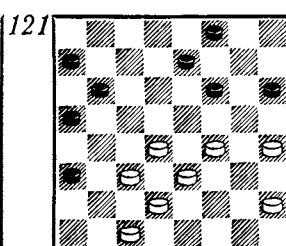
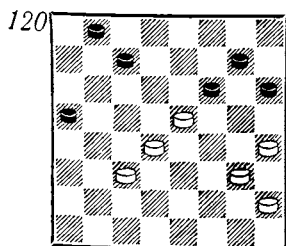
Жертва шашки для стеснения сил противника

120. 1. е5—d6! с7 : е5 2. g3—f4! е5 : g3! 3. h2 : f4. С помощью жертвы белые исключили из игры отсталую шашку g7 и побеждают.

3. . . b8—c7 d4—c5 с выигрышем.

121. А вот более сложный случай, в котором используется слабость шашки g7: 1. f4—e5! f8—g7 2. е5—d6! е7 : с5 3. h2—g3. Теперь у черных два ответа. Рассмотрим оба:

1) 3. . . c5—b4 4. g3—f4 b6—c5 5. d4 : b6 а7 : с5 6. с3—d4 ×.



2) 3. . . h6—g5 4. g3—f4 g7—h6 5. f4—e5 c5—b4 6. e5 : g7 h6 : f8 7. h4 : f6 b6—c5 8. d4 : b6 a7 : c5 9. c3—d4 с выигрышем.

122. У черных слабые шашки f6 и g7. Но они грозят после размена bc5 войти в игру. Следует серия жертв: 1. f4—e5! d6 : f4 2. b4—c5 f8—e7 3. c5—d6! Вторая жертва выключает из игры оба фланга. 3. . . e7 : c5 4. b2—a3. Черные сдались.

123. Кажется, что у белых раньше иссякнут ходы. Однако черные совершенно лишены разменов. Как это использовать? 1. h2—g3! f8—g7. Появились «мертвые» шашки f6 и g7. С помощью жертвы белые опять доказывают свое преимущество: 2. c5—b6! a5 : c7. Если 2. . . a7 : c5, то 3. d4 : b6 a5 : c7 4. c3—d4 c7—b6 5. b4—c5 с выигрышем. 3. d4—c5! c7—b6. Нельзя 3. . . f6—e5 из-за 4. b4—a5. 4. c3—d4 b6—a5 5. d2—c3, и черные лишены ходов.

В завершении этой главы предлагаем читателям несколько партий, в которых они столкнутся с уже известными приемами игры.

Городская партия

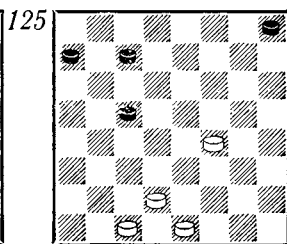
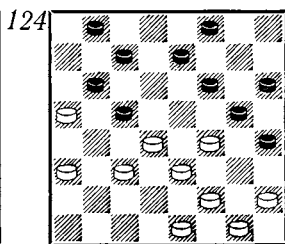
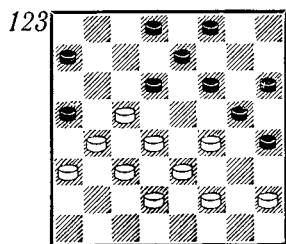
Марголин

Лиознов

Личное первенство Стациона
Юных пионеров с участием
московских мастеров, 1938

1. c3—d4 d6—c5 2. b2—c3 f6—g5 3. c3—b4 g5—h4 4. b4 :

d6 e7 : c5 5. g3—f4 c7—d6. Обидные тактические возможности имелись при 5. . . b6—a5 6. d4 b6 a7 : c5 7. d2—c3 f8—e7 и т. д. 6. d2—c3 g7—f6 7. c3—b4 b6—a5 8. d4 : b6 a5 : c7 9. a1—b d8—e7 10. c1—d2! f6—g 11. b2—c3 a7—b6 12. b4—a5 h8—g7. Черные, очевидно переоценивают свою позицию и играют агрессивно, а между тем им следовало думать о уравнивании партии, что легче достигается путем 12. . . e7—f6 13. c3—d4 f6—e5 14. d4 : f g5 : e7 15. e3—d4 d6—c5 и т. д. 13. c3—d4 d6—c5 14. d2—c3 g7—f6 (диагр. 124). Трудно оценить сильные и слабые стороны этого нового продолжения. Во всяком случае, похвально приращение подобных новинок 15. h2—g3! Тонкий ход. Если продолжать 15. f4—e5, то следует 15. . . e7—d6 16. e5 : g7 g5—f4 17. e3 : g5 c5 : e3 18. f2 : d4 h4 : h8 19. h2—g3 h6—g5 20. g3—h4 g5—f4 21. d4—e5 b6—c5 22. e5 : g3 c5—d4 23. c3 e5 d6 : h2, и ничья неизбежна 15. . . e7—d6 16. e1—d2 f6—e5 17. d4 : f6 g5 : e7 18. g1—h2! Необходимое подкрепление. 18. . . f8—g7 19. c3—d4 b8—a7 20. d2—c3 c5—b4. Печальная необходимость. 21. a3 : c5 d6 : d2 22. e3 : c1 e7—d6. Если 22. . . e7—f6, то 23. c1—d2 f6—g5 24. d2—e3 g7—f6 25. f4—e5 с выигрышем. 23. f4—e5! d6 : f4 24. g3 : e5 h6—g5. Не видно спа-



сения и после 24. .c7—d6 25. c1—d2 g7—h6 26. d2—e3 c7—d6 27. e5 : c7 b6 : d8 28. h2—g3 d8—e7 29. g3—f4 e7—f6 30. f4—e5. Черные сдались.

Эта партия — наглядный пример центральной стратегии. В ней проиллюстрированы сила центра и его значение в наступательных действиях на доске. Давать противнику инициативу в подобных случаях очень опасно: атака по центру может стать неустойчивой.

Жертва Кукуева

Плакхин

Рист

Спартакиада профсоюзов,
1968

1. c3—b4 f6—g5 2. b4—c5 b6 : d4 3. e3 : c5 d6 : b4 4. a3 : c5 g5—f4 5. g3 : e5 e7—f6. Практика убедительно показала, что здесь лучше продолжать 5. . . c7—b6. 6. e5—d6 c7 : e5 7. b2—c3 h6—g5 8. a1—b2. В партии Тонев — Миротин из полуфинала 16-го первенства СССР было 8. c1—b2! Новинка, заслуживающая внимания! 8. . . d8—c7 9. c3—d4 e5 : c3 10. b2 : d4 с преимуществом у белых. 8. . . d8—c7 9. c3—b4 f8—e7 10. b2—a3 e7—d6 11. c5 : e7 f6 : d8 12. b4—c5 d8—e7 13. f2—g3 g5—f4 14. g1—f2 g7—f6. Преждевременный ход. Лучше было бы 14. . . c7—d6. 15. c5—d6! Белые нашли возможность пожертвовать две шашки для получения преимущества. 15. . . e7 : c5

16. a3—b4! c5 : a3 17. f2—e3 c7—b6! 18. e3 : e7 b8—c7! 19. e7—f8 b6—c5 20. f8 : b4 a3 : c5 21. g3—f4 e5 : g3 22. h2 : f4 (диагр. 125).

«Уж сколько раз слыхали в мире, что труден эндшпиль по четыре!» 22. . . c5—b4? А ничья достигалась путем 22. . . c7—d6! 23. d2—c3 h8—g7 24. e1—f2 g7—f6 25. f2—g3 a7—b6 26. c1—b2 b6—a5 27. b2—a3 f6—e5 28. f4—g5 a5—b4! 29. c3 : a5 e5—d4 и т. д. 23. f4—e5! h8—g7 24. d2—c3 b4 : d2 25. e1 : c3!, и оппозиция в пользу белых. Черные сдались.

Отыгрыш

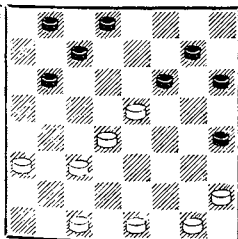
Гиляров

Соков

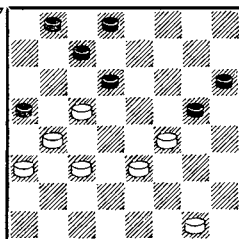
Матч Москва — Ленинград
Москва, 1936

1. c3—d4 d6—c5 2. b2—c3 c7—d6 3. c3—b4 b6—a5 4. d4 : b6 a5 : c7 5. a1—b2 f6—g5 6. b2—c3 g7—f6 7. b4—c5 d6 : b4 8. c3 : a5 g5—h4 9. d2—c3 f6—g5 10. g3—f4 e7—d6 11. c3—b4 h8—g7 12. b4—c5 d6 : b4 13. a5 : c3 a7—b6 14. f4—e5. Иначе ходом c7—d6 черные свяжут правый фланг белых, на котором образуется отсталая шашка h2. 14. . . f8—e7 15. e3—f4 g5 : e3 16. f2 : d4 e7—f6! (диагр. 126). Сильный ход, ставящий перед белыми нелегкие проблемы. Грозит 17. . . b6—c5. Если защищаться путем 17. c3—b4, то 17. . . h4—g3! 18. h2 : f4 f6—g5 19. b4—c5 g5 : e3 20. c5 : a7

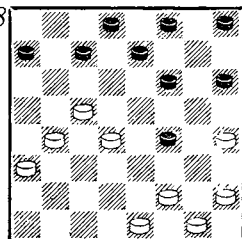
126



127



128



е3 : с5, и шашка е5 гибнет. То же последует и при 17. с1—b2. 17. а3—b4 h4—g3! 18. h2 : f4 f6—g5 19. е5—f6! Белые изобретательно защищаются. Теперь на 19. . . g7 : g3 белые ответят 20. b4—с5, и надо отдать шашку из-за угрозы с5—d6. 19. . . g5 : е7 20. с1—b2? А это серьезная ошибка. Надо было играть 20. b4—a5. Теперь левый фланг белых попадает под связку. 20. . . b6—a5 21. b2—a3 g7—f6 22. e1—d2 f6—g5 23. d2—e3? Проигрывает. Оставалось играть 23. f4—e5 e7—d6 24. b4—с5! и т. д. 23. . . e7—d6 24. d4—с5 (диагр. 127). Создается впечатление, что последуют размены, и белые развязываются. 24. . . с7—b6!! Жертва на ровном месте в стиле Сокова. Она позволяет удержать связку до победного конца. 25. с5 : е7. После 25. с5 : а7 d8—e7 26. g1—f2 e7—f6 27. f2—g3 g5—h4 28. e3—d4 h4 : f2 29. d4—с5 f2—g1 30. с5 : g5 g1—h2 черные выигрывают. 25. . . d8 : f6 26. g1—f2 b8—с7 27. f2—g3 с7—d6 28. g3—h4 b6—с5 29. e3—d4 g5 : e3 30. d4 : f2 f6—e5 31. f2—g3 с5—d4 32. g3—f4 d4 : b2 33. а3 : с1 а5 : с3. Черные выиграли.

Безымянная партия

Ленгли

Павлов

СССР — США.

Москва, 1970

1. с3—d4 f6—g5 2. b2—с3 g7—f6 3. с3—b4 d6—e5 4. d4—с5 b6 :

d4 5. e3 : с5 g5—f4 6. g3—h4?

Причина дальнейших затруднений. Играя 6. с5—d6 e7 : с5 7. b4 : d6 с7—b6 8. d2—e3, белые получили бы предпочтительную позицию. 6. . . с7—b6 7. a1—b2 b6 : d4 8. d2—e3 f4 : d2 9. с1 : с5 e5—f4! Препятствуя ходам f2—g3 и e1—d2. 10. b2—с3 b8—с7 11. с3—d4 (диагр. 128). Белые шашки b4, с5, d4 «провисли», за ними — пустота. Пассивная шашка h4 окончательно наводит на мысль об использовании всех слабостей. Но если сыграть 11. . . f8—g7, последует размен 12. h4—g5 f6 : h4 13. f2—g3. Черные нашли план с жертвой шашки. 11. . . f4—e3! 12. f2—g3. Если 12. h2—g3, то 12. . . f6—e5! 13. d4 : f6 e7 : g5 14. f2 : d4 f8—g7! 15. h4 : f6 g7 : a5 с выигрышем. 12. . . e3—f2! 13. g1 : e3 f8—g7! Несмотря на материальный перевес, белые беззащитны. 14. h4—g5 h6 : d2! Белые сдались.

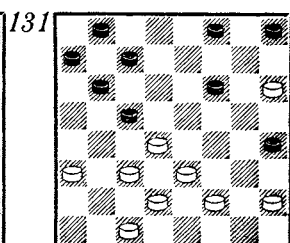
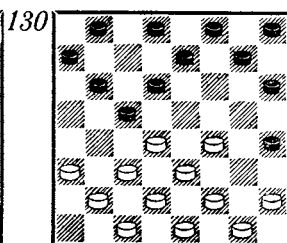
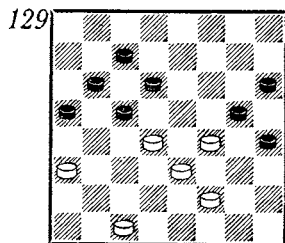
Косяк

Голосуев

Шешкин

Первенство СССР по переписке,
1969 — 1970

1. с3—d4 f6—g5 2. g3—f4 g7—f6 3. b2—с3 f6—e5 4. a1—b2 e5—g3 5. f2 : f6. Эта система применяется часто в крупных соревнованиях. 5. . . e7 : g5 6. h2—g3. Часто играют 6. e1—f2. 6. . . g5—h4 7. e1—f2 h8—g7 8. b4—с5 b6 : d4 9. e3 : e7 f8 : d6 10. с3—d4 a7—b6. Белые по-



лучили свободную игру, так как владеют центром. 11. g3—f4 d6—c5 12. f2—e3 g7—f6 13. b2—c3! Если играть 13. f4—g5 h6 : f4 14. e3 : e7 d8 : f6, то преимущество переходит к черным. 13. . f6—g5. Черные, играя на окружение, по пути расставляют ловушку: на 14. f4—e5? последует 14. . b6—a5! 15. d4 : b6 g5—f4 16. e5 : g3 h4 : b2×. 14. d4—e5 b6—a5 15. c3—d4 c7—b6. Если 15. . b8—a7 16. d4 : b6 a7 : c5, то 17. c1—b2!, и черным предстоит нелегкая защита. 16. g1—f2 d8—e7. Не подозревая об ошибочности своего плана, черные продолжают играть на окружение. 17. d2—c3 b8—c7? Проигрывает. 18. e5—f6! e7—d6 19. d4—e5!! С помощью жертвы двух шашек белым удастся выиграть партию эффективным путем. 19. . g5 : e7 20. e5—f6! e7 : g5 21. c3—d4! (диагр. 129). Белым удалось связать оба фланга противника. 21. . a5—b4 22. c1—d2 b4—c3 23. d2 : b4! b6—a5 24. d4 : d8 a5 : c3. Однако ценность идеи в данном случае заключается в том, что игра на этом не закончилась. 25. a3—b4! Следует новый каскад жертв: 25. . c3 : a5 26. f4—e5!! d6 : d2 27. f2—g3 h4 : f2 28. d8 : c3 h6—g5 29. c3—d2 g5—h4 30. d2—e1. Черные сдались.

Познакомим читателей с партией, где в борьбе стратегических идей всё решили тактические удары.

Егоров

Оводов

Петербург — Москва, 1906

1. c3—d4 d6—c5 2. b2—c3 c7—d6 3. a1—b2 f6—g5 4. g3—f4 g5—h4 (диагр. 130). Третьим ходом a1—b2 белые связали свой левый фланг. Теперь они

не могут развивать c3—b4 из-за b6—a5. В подобных позициях приходится играть только шашками противоположного фланга, но если там ходы иссякнут, то можно и проиграть. Поэтому, как правило, цель связанной стороны — освободиться от связки. Соответственно план противника основан на удержании выгодной связки.

5. f2—g3 h4 : f2 6. e1 : g3 g7—f6 7. g3—h4 f6—g5 8. h4 : f6 e7 : g5 9. d4—e5! Надо вырваться из тисков связки. 9. . d8—c7! Лучший ход. После 9. . b8—c7 белые проходят в дамки: 10. a3—b4! c5 : a3 11. e3—d4 g5 : c5 12. c3—b4 d6 : f4 13. b4 : b8 с выигрышем. 10. c3—d4 g5—h4 11. e5—f6. Иначе черные пройдут в дамки — h4—g3 и т. д. 11. . h6—g5! Жертвой шашки черные опять восстанавливают выгодную связку. 12. f4 : h6 d6—e5 13. b2—c3 e5 : g7 14. g1—f2 g7—f6 (диагр. 131) 15. h2—g3? Надо было разбивать связку типичным для таких позиций разменом: 15. f2—g3 h4 : f2 16. e3 : g1 c5 : e3 17. d2 : f4 и т. д. Но белые решили ликвидировать связку с помощью любопытного тактического маневра. 15. . c7—d6 16. g3—f4 f6—g5. К этой позиции стремились оба партнера. 17. f4—e5 d6 : f4 18. c3—b4. Замысел белых интересен. Черные не могут сдвинуть «лишнюю» шашку f4. Казалось бы, им вообще надо искать спасение. 18. . h8—g7 19. b4 : d6 g7—f6 20. d4—e5 f6 : d4 21. e3 : c5 b6 : d4 22. d6—e7 f8 : d6 23. d2—e3 f4 : d2 24. c1 : e7 с большим преимуществом у белых; 18. . b6—a5 быстро проигрывает: 19. b4 : d6 a7—b6 20. d2—c3 f4 : b4 21. a3 : a7 g5—f4 22. d6—

с7 b8 : d6 23. a7—b8 с выигрышем.

И все-таки черные оказались дальновиднее: 18. . . f8—g7!! Эффектный и совершенно необычный ход! 19. b4 : d6. Если 19. h6 : f8, то 19. . . f4—g3 20. b4 : d6 g3 : c7 с выигрышем.

19. . . h4—g3!! Еще один красивый удар! 20. f2 : f6 (20. h6 : f8 g3 : c7×) 20. . . g7 : e1 21. e3 : g5 e1—h4! Белые сдались.

На примере этой партии мы еще раз убедились в правильности усвоенных ранее истин:

а) если противник владеет инициативой, то при первой же возможности следует добиваться уравниения. Как мы видели, бе-

лые отказались от необходимого размена 15. f2—g3 и из-за этого проиграли;

б) предпринимая определенное тактическое решение, нужно самым тщательным образом рассчитать все последствия. В данном случае жертва белых встретила сокрушительный отпор. Впрочем, справедливости ради следует отметить, что такую блестящую комбинацию предвидеть очень трудно. Черные очень последовательно проводили свой план, направленный на удержание связки.

Эта изумительная партия даже в наши дни поражает красотой, являясь одной из жемчужин в истории русских шашек.

Глава 5

КОНЕЦ — ДЕЛУ ВЕНЕЦ

а. Общие сведения о заключительной стадии игры

Шашечная партия состоит из трех стадий: начала — дебюта, середины — миттельшпиля и окончания — эндшпиля. Важно знать каждую из них. Изучение законов развития всех стадий игры — необходимое условие полноценной игры. Неудачно начатая партия нередко обречена на проигрыш, несмотря на усилия спасти ее, прилагаемые в середине или конце игры. Можно, наоборот, правильно разыграть начало, умело провести самую трудную часть партии — середину ее и не достичь намеченной цели из-за неточно проведенного окончания. Все сказанное относится в равной сте-

пени как к русским, так и к 100-клеточным шашкам.

После того как читатель вначале познакомился с правилами игры на двух видах шашечных досок, целесообразно понять цель и ход борьбы в конечной стадии партии, ознакомиться с выработанными практикой планами и приемами ведения игры при наличии на доске малого количества шашек. Это поможет усвоению материала книги в целом.

Переход партии в конечную стадию происходит по-разному: в результате большого размена или поступательно. В первом случае, естественно, эндшпиль разыгрывается при наличии меньших сил на доске, чем во втором. В этой главе мы рассматриваем примеры окончаний в

русских шашках, в которых участвует не более шести боевых единиц с каждой стороны. Конечную стадию игры можно разделить на два основных вида.

1. Окончания, в которых стороне, достигшей преимущества, не требуется строго последовательных ходов для достижения выигрыша или ничьей, называются **нормальными**.

2. Позиции, в которых сильнейшая сторона выигрывает только ходами, сделанными в строгой последовательности, называются **этюдами**.

К этому виду относятся и позиции, в которых слабейшая сторона добивается ничьей. Этюд может получиться в результате сыгранной партии, или, что чаще всего, это специально созданное построение шашек на доске, в котором одна из сторон должна найти единственный путь к выигрышу или ничьей. Подробнее об этом виде творчества будет сказано ниже.

Позиции, в которых выигрыш или ничья достигается форсированным путем — комбинацией с отдачей нескольких собственных шашек, — называют **концовками**, независимо от количества шашек в исходной позиции.

Особый вид творчества — **задачи на запираание шашек**. С практической игрой задачи почти не связаны, тем не менее некоторые приемы решения задач могут быть использованы, если выигрыш в позиции может быть достигнут только в результате запираания шашек противника.

Какие же советы дать начинающему любителю для правильного проведения эндшпиля?

Начнем с того, что шашисту

следует знать, к чему стремиться в конце партии: к победе или ничьей? Известны случаи, когда каждый из противников оценивает одну и ту же позицию в свою пользу и оба стремятся к выигрышу. В таких случаях партия заканчивается в пользу того, кто своевременно правильно оценил создавшееся на доске положение. Ошибка партнера, потерпевшего поражение, может быть и результатом неправильного расчета ходов, недомотра возможной комбинации противника. Уместно отметить, что и при малом количестве шашек не всегда бывает легко произвести точный расчет за доской, и только последующий анализ может показать, какой ход оказался гибельным.

Огромное число возможных положений в конце партии не дает возможности дать конкретные, прямые указания, как играть в заключительной стадии. Нельзя, конечно, и «выучить» эндшпиль. При решении задач, которые возникают в конце, нужны особая внимательность, умение провести точный расчет ходов, если этого требует позиция. Здесь мы сможем лишь осветить принципы игры, показать примеры проведения окончаний, знание которых поможет ориентироваться в игре:

1. Стремиться к захвату или удержанию главных опорных пунктов в центре. Такими пунктами являются поля с5 и f4 (за белых). Если в конце партии предстоит позиционное маневрирование, то владение центральными полями часто определяет исход борьбы.

2. Рассмотреть возможность окружения центральной позиции противника, когда, наобо-

рот, занятие флангов может стеснить движение шашек противоборствующей стороны и привести ее к поражению.

3. Путем расчета проверить возможность получения выгодной оппозиции, то есть такого противостояния равного количества белых и черных шашек, когда противнику приходится свои шашки ставить под удар (например, на 64-клеточной доске — белые: с3, g5; черные: с5 или а5, g7; на 100-клеточной доске — белые: 41, 33, 17; черные: 31, 23, 7 или 6. Ход черных, их шашки гибнут). Следует подчеркнуть, что вообще расчет ходов в сочетании с тактическими приемами является краеугольным камнем шашечной игры.

4. Определить возможности быстрого прохода в дамки с помощью материальной жертвы, прорыва, комбинации или другого приема.

5. Наиболее эффективно использовать силу дамки или дамок в сочетании с простыми, учитывая тактические возможности конкретной позиции.

6. Оценить возможности связи боевых сил противника, используя угрозу, позиционное преимущество или материальную жертву.

7. Продумать возможность использования других тактических приемов:

а) двойного нападения на шашки противника — любки, вилка;

б) фронтальной атаки дамкой;

в) атаки дамкой с тыла;

г) создания условий для ловли дамки противника;

д) использования сложившихся в стане противника помех;

е) создания дамочной оппози-

ции — «столбняка», то есть противостояния дамок (например, белой на а1, черной на h8 — в русских шашках и белой на поле 46, черной на поле 5 — в 100-клеточных шашках);

ж) стеснения движения дамки противника на двойнике или тройнике;

з) создания заставы, то есть занятия собственной дамкой большой дороги или двойника, чтобы лишить противника возможности пересечь своими простыми эти диагонали.

Проверить возможность записания боевых единиц противника для достижения выигрыша.

Разыгрывание окончаний шашечных партий требует не только опыта и определенных навыков, но и твердых знаний все возможных видов эндшпиля. Это окажет неоценимую услугу играющему за доской. Многие известные мастера прошлого настоящего: М. Гоняев, Н. Панкратов, Д. Саргин, А. и В. Шошины, А. Харьянов, Н. Кукуев Я. Гордин, А. Савельев, В. Соков, Б. Блиндер, З. Цирик Д. Калинин, М. Становский и другие — внесли важный вклад в теорию эндшпиля в русских шашках, создав ряд подлинных художественных произведений шашечного искусства.

Этюды и практические окончания по своему содержанию тесно переплетаются между собой, взаимно обогащая друг друга. Этюдное творчество тем ценно, что тесно связано с практикой шашечной игры.

В настоящей главе будут рассмотрены элементы и приемы, из которых может сложиться игра в конце партии. Степень использования этих сведений практической игре будет зави-

сеть от условий, которые сложатся на доске, когда большая часть войска сторон будет уничтожена в начале и середине партии и, конечно, от того, как будет усвоен любителем материал книги. Здесь будет показан ряд нормальных окончаний, разыгрывание которых необходимо изучить. Следует напомнить, что достижение победы в теоретически выигранных позициях далеко не всегда простое дело. Приемы эти надо знать, ибо это азбука шашечной игры.

Освоение изложенного материала поможет начинающим любителям и шашкистам-разрядникам повысить свои познания конечной стадии игры.

6. Место украшает шашку

На первый взгляд все клетки доски одинаковы. Однако реальная ценность отдельных полей различна. Шашка, расположенная на одном из полей крайних вертикалей доски (бортовая шашка), имеет меньшую сферу действия и, следовательно, меньшую силу. Например, на 64-клеточной доске белая шашка e3 имеет возможность двинуться в двух направлениях — на d4 и f4, а шашка h2 может совершить движения лишь на g3. Такое превосходство на 100-клеточной доске имеет, например, белая шашка 38 над шашкой 35. Эти простые примеры не требуют серьезных разъяснений: наличие выбора хода уже преимущество.

Сказанное здесь относится к тому случаю, когда окончание партии носит маневренный характер и шашка должна сделать «мирный» ход. Если же в

окончании возникает положение, когда целесообразно использовать какой-либо тактический удар или обычный размен и бортовая шашка делает ударный ход, то такое местоположение может оказаться весьма выгодным для ее военачальника.

Квалифицированный шашкист, даже имеющий не очень большой опыт игры за доской, мог неоднократно убедиться в важности овладения центральным плацдармом доски — полями c5, d4, d6, e3, e5, f4 64-клеточной доски и полями 13, 18, 19, 22, 23, 24, 27, 28, 29, 32, 33, 38 100-клеточной доски.

Основная стратегия в шашечной партии, начиная с дебюта, заключается в постепенном овладении центральными полями. Не может, конечно, ставиться задача непременно овладеть всеми главными пунктами: противник не дремлет и не позволит свободно распоряжаться на доске. Бывает и так, что, овладев каким-либо важным полем, ты его теряешь через ход-два: противник использовал свою возможность, например выгодный для себя размен. Поэтому, пытаясь захватить пространство в центре доски, надо учитывать тактические возможности противника, не говоря уже о том, что в ряде случаев центральная позиция может оказаться слабой и подвергнуться опасному окружению. Однако при правильной игре шашкист, добившийся господства в центре и сумевший удержать это господство, получает ряд преимуществ: возможность расчленить силы противника, организовать прорыв, установить взаимодействие между своими флангами, развивая от-

стающие шашки в нужном направлении. Но особое значение отдельных полей становится заметнее, когда шашек на доске осталось мало и партия близится к концу, когда наступил момент реализации полученного преимущества в пространстве. Говоря попросту, когда надо искать пути к выигрышу.

Перед нами позиция (диагр. 132) с минимально возможными силами у сторон. Белая шашка на поле f2, черная на f8. Нетрудно убедиться, что сторона, обладающая правом хода, проигрывает: 1. f2—e3 f8—e7 2. e3—d4 e7—d6 ×.

Создалось положение оппозиции (о чем подробнее речь пойдет ниже), в котором очередь хода за белыми, и им нужно отдавать шашку. Ясно, что если бы первый ход был за черными, то их постигла бы та же участь. Можно сказать, что в этой элементарной позиции сила шашек — белой и черной — равновелика. Но стоит черную шашку переставить с поля f8 на поле h8 (диагр. 133), как сразу же выявиться ослабление ее. Теперь белые при своем ходе могут уклониться от «встречи» с черными и достигают ничьей: 1. f2—e3 h8—g7 2. e3—d4 g7—f6 3. d4—c5, ничья.

При ходе черных белые выигрывают, так как оппозиция будет в их пользу. 1. . . h8—g7 2. f2—e3 g7—f6 3. e3—f4, и

черные вынуждены отдать шашку.

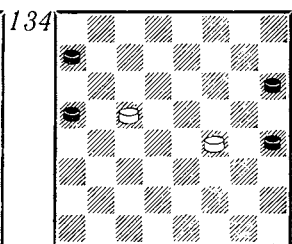
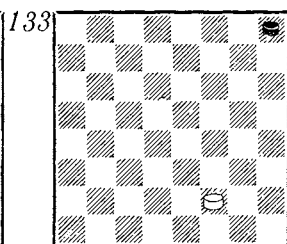
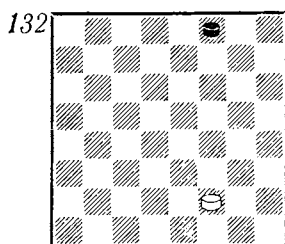
Аналогично может быть доказано преимущество одиночной белой шашки c1 перед черной h6, с той только разницей, что здесь белые при своем ходе выигрывают, а при ходе черных делают ничью.

Рассмотренные примеры подтверждают высказанные соображения о том, что шашки, занимающие центральные поля, как правило, сильнее отсталых и бортовых шашек.

Во многих встречах квалифицированных шашкистов красной нитью через всю партию проходит стремление захватить и удержать основные опорные пункты шашечной доски, и в первую очередь поля c5 и f4. Рассмотрим позицию (диагр. 134), в которой у черных большой материальный перевес. У них четыре шашки против двух белых, однако выиграть черные не могут, независимо от очереди хода. Получилось это потому, что белые овладели пунктами c5 и f4.

Рассмотрим позицию при первом ходе белых. Шашка c5 ближе к дамочным полям. Поэтому естественно начать:

1. c5—d6 a5—b4 2. d6—c7 b4—c3 3. c7—d8 c3—b2 2. f4—e5 b2—c1 5. e5—d6. Белые проводят вторую дамку и достигают ничьей.



При первом ходе черных белые еще проще делают ничью:

1. .a7—b6 2. c5 : a7 a5—b4
3. a7—b8 b4—c3 4. b8—e5.
Ничья.

Такой же результат получится и при первом ходе черных 1. .h6—g5.

Нередко шашечная партия заканчивается борьбой двух шашек — белой и черной, — когда одна из них успевает превратиться в дамку прежде шашки противника. Задача сильнейшей стороны при этом заключается в стремлении воспрепятствовать превращению в дамки шашке другой стороны. Задача слабейшей стороны, естественно, в том, чтобы пройти заслон, который будет пытаться поставить дамка противника. Все зависит от положения шашек на доске. Можно заметить, что при наличии, например, одинокой дамки у белых они при своем ходе могут преградить проход в дамки простой черной, если последняя продвинулась не далее 4-й горизонтали (например, белая дамка на f8, а черная простая на d4). Тогда после 1. f8—h6 d4—c3 2. h6—c1 черная шашка гибнет. Если же черная простая дошла до 3-й горизонтали, например до полей c3 или e3, то задержать ее белая дамка, находящаяся в тылу противника, уже не может. Исключением являются поля a3 и g3, находящиеся вдали от центра доски. Черная шашка, достигшая этих полей, не гарантирует спасения. В подавляющем большинстве случаев белая дамка способна задержать движение такой черной простой: в первом случае — занятнем большой дороги, во втором — нижней диагонали (a7—g1) двойника. Только един-

ственные частные случаи позволяют черной шашке пройти в дамки, а именно: если черная шашка на a3, а белая дамка на c1 (и ход белых) и если черная шашка на g3, а белая дамка на c1 (и ход черных). Сказанное подтверждает силу шашек, занимающих центральные поля доски.

Шашечная игра далека от шаблона. Как мы однажды упомянули, бывают случаи, когда именно занятие бортового поля дает возможность получить позиционное преимущество, часто ведущее к выигрышу. Иногда такой тактический прием очевиден (*диагр. 135*). Даже неискушенный любитель заметит, что здесь напрашивается ход 1. g3—h4, ограничивающий движение черных шашек. 1. .e7—f6 (если 1. .g7—h6, то 2. e5—f6 e7 : g5 3. h4 : f6×) 2. e5—d6 g7—h6 3. d6—c7 f6—e5 4. c7—b8 e5—d4 5. b8—f4, и белые выигрывают. Иногда целесообразность занятия бортового поля не столь ясна (*диагр. 136*). Несколькими забега вперёд, покажем на этом примере часто встречающийся прием выигрыша, использующий наличие у противника отсталых шашек.

Именно здесь захват поля h4 приносит белым победу, так как ходом 1. g3—h4 они лишают черных выбора ходов. 1. .d8—c7. Все остальное сразу проигрывает: на 1. .d8—e7 или 1. .h8—g7 следует 1. c3—d4 c5 : g5 3. h4 : d8 (или h4 : h8)×.

2. c1—b2 c7—b6 3. b2—a3 b6—a5 4. c3—d4 c5 : g5 5. h4 : f6, и, как не трудно убедиться, белые выигрывают.

в. Не пройдет!

Итак, одна шашка способна не пропустить свою соперницу, если она занимает выгодное положение на доске. Следовательно, каждый из противников должен стремиться к тому, чтобы после встречи шашек одна на одну или две на две очередь хода была бы за противником, то есть чтобы при этом его шашки оказались под ударом. Если шашки (*диагр. 137*) разрознены (когда противоборствующие силы стоят на одной вертикали), то начинающая сторона проигрывает: 1. b2—c3 b6—c5 2. g3—f4 g7—f6 ×.

Как видим, и белые, и черные шашки в начальной позиции были лишены взаимодействия. В результате встречи (*диагр. 138*) каждая пара шашек оказалась в оппозиции.

Что же такое оппозиция?

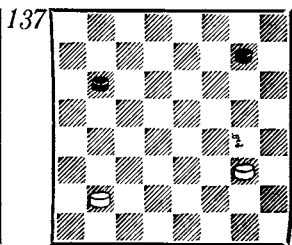
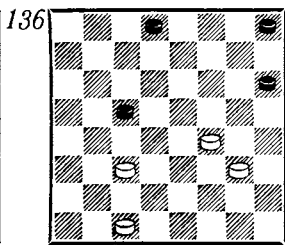
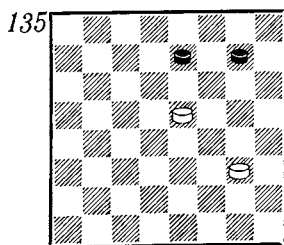
Оппозиция — это такое противостояние равного количества шашек в конце партии, когда шашки одной стороны при своей очереди хода оказываются под ударом шашек другой стороны.

Но всегда ли оппозиция означает выигрыш одной стороны и проигрыш другой? Нет, не всегда. Если какой-либо стороне удастся не допустить разроз-

ненности своих сил, то и при невыгодной оппозиции партия в ряде случаев заканчивается ничью. В первую очередь это зависит от того, на каком расстоянии от дамочных полей находится сторона, находящаяся в невыгодном положении. Например, в позиции на *диагр. 139* очередь хода за черными, и они попадают в невыгодную для них оппозицию: 1. . . g7—f6 2. g1—f2 c7—d6 3. c1—d2 d6—c5 4. d2—c3 f6—e5, но не 4. . . f6—g5, иначе 5. f2—e3 и черные проиграли. 5. f2—e3.

Получилась оппозиция в пользу белых (*диагр. 140*). Но черные легко достигают ничьей, жертвуя шашку: 5. . . c5—d4 6. e3 : c5 e5—f4. Черные проходят в дамки. Партия заканчивается ничью. Это удалось черным сделать благодаря возможности объединить усилия обеих шашек. Здесь возможна была и жертва шашки 5. . . e5—d4, приводящая также к ничьей.

Нередки случаи, когда для получения выгодной оппозиции достаточно лишь одного размена, дающего выигрыш темпа. Сторона, имеющая такую возможность, естественно, обладает преимуществом, обеспечивающим ей победу. Простейший пример такого случая показан на *диагр. 141*. У белых есть выбор ходов: 1. f2—e3, 1. g1—h2 или 1. f2—g3. Выбор в данном случае зависит от того,



чая очередь хода, так как от этого зависит результат игры. Рассмотрим этот пример.

Первый ход белых. 1. g1—h2! Задержать движение черной шашки h4, иначе белые не смогут выиграть. Например: 1. f2—e3 h4—g3 2. g1—h2, g3—f2 3. e3 : g1 d8—c7 4. g1—f2 c7—b6 5. f2—e3 b6—c5, и ничья, так как черные прорываются в дамки. А если 2. e3—d4, то 2. . . g3—h2 и выигрывают черные. 1. . . d8—e7 2. f2—e3 e7—f6 3. e3—f4 h4—g3 4. f4—g5. После этого «скользящего» размена белые выигрывают: 4. . . f6 : h4 5. h2 : f4×.

Первый ход черных. 1. . . d8—e7 2. f2—g3! h4 : f2 3. g1 : e3. А вот и выигрыш темпа: шашка g1 сразу попадает на поле e3. 3. . . e7—f6 4. e3—f4, и у черных нет хода. Не спасает черных и жертва шашки: 1. . . h4—g3 2. f2 : h4 d8—c7 3. h4—g5 e7—d6 4. g5—f6 d6—c5 5. f6—g7 c5—d4 6. g7—h8 d4—e3 7. h8—c3×.

Покажем более сложный пример игры для создания выгодной оппозиции. Рассмотрим маневр с участием дамки, которую приходится жертвовать, чтобы добиться намеченного плана. На *диагр. 142* этюд известного композитора Д. Калинско-го. Для выигрыша необходим ряд неожиданных ходов. Действительно, хотя у белых дамка, но задержать движение чер-

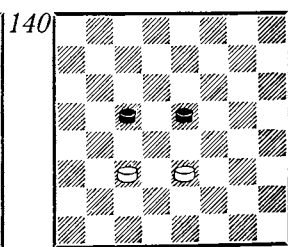
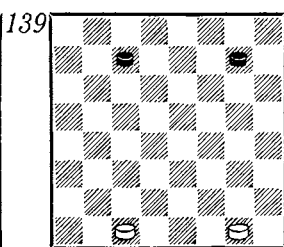
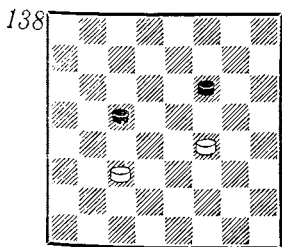
ной шашки e3 в дамки белые не могут. Но выигрыш все же есть: 1. h2—g1! Белые создают положение, выгодное для них, не смотря на продвижение черной шашки вперед. 1. . . e3—d2. Теперь следует ряд жертв: 2. b6—c7! b8 : d6 3. g1—c5! d6 : b4 4. a5 : e1.

Белые создали положение, после чего оппозиция в их пользу: 4. . . g5—f4 5. e1—f2×.

Ниже читатель встретится со случаями, взятыми из практики соревнований, когда достижение оппозиции достигается более сложным путем, где этот прием зиждется на глубоком расчете за много ходов вперед. Иногда в таких операциях участвуют и дамки.

г. Противоборство шашек

Выше мы рассмотрели случаи, когда у сторон по одной шашке и когда сторона, занявшая выгодную оппозицию, побеждает. В тех случаях, когда на доске минимальное количество материала, решение сводится к относительно простому расчету ходов. Однако необходимость выбора правильного хода непрерывно сопутствует играющему в течение всей партии. Конечно, в начальной стадии и середине путей развития игры может быть достаточно много. Выбор варианта зависит от участника, его прозорливос-



ти, умения заглянуть вперед. Во многих случаях у играющего есть выбор правильных продолжений, не чреватых для него осложнениями. В конечной стадии игры часто благополучный исход (выигрыш, если позиция более сильная, и ничья, если позиция слабее) зависит от умения быстро увидеть правильный ход. Не следует забывать, что в ответственных соревнованиях время на обдумывание ограничено и увидеть этот лучший ход именно к концу партии, когда приближается контроль времени, не всегда удается.

Долголетняя практика и теоретические исследования дают в руки любителя уже изученные приемы игры в эндшпиле.

Многие из позиций эндшпиля, в которых участвуют от двух до пяти-шести шашек с каждой стороны, изучены досконально. Известно, как их следует разыгрывать за белых и черных. Значение этих позиций — большое подспорье для любителя в практической игре. Здесь мы сможем привести лишь некоторые, наиболее характерные примеры.

Слова, поставленные в заголовке настоящего раздела, следует понимать условно. В предыдущем разделе мы встречались с таким положением на доске, при котором одной из сторон выгодно уклониться от встречи своей шашки с шашкой противника, если это, конечно, можно осуществить. Такая тенденция напоминает стремление нападающего футбольной команды обойти защитника другой команды, чтобы ударить по воротам с более близкой дистанции. На шашечной доске такими «во-

ротами» можно условно считать дамочные поля, к которым стремятся простые шашки, чтобы обрести новое качество. Если это сделать удастся, то начинается «вторая жизнь» шашки: она начинает принимать участие в борьбе с новой силой уже в качестве дамки.

Перейдем к рассмотрению примеров.

Представьте себе, что партия пришла к позиции, показанной на *диагр. 143*. В этом положении белые, пользуясь правом первого хода, задерживают прорыв противника в дамки и добиваются победы. Конечно, начинать здесь надо с атаки черных, иначе продвижение шашки а3 в дамки неотвратимо, и тогда ничья неизбежна. 1. e7—f8! c5—d4. Этот ход черных вынужден, так как на 1. . . c5—b4 белые сыграют 2. f8—g7, займут своей дамкой большую дорогу и отрежут черным шашкам возможность движения к дамочным полям. Такое положение дамки получило в шашечной литературе название *з а с т а в а*. Застава может быть образована и на других диагоналях доски (на двойнике или тройнике). 2. f8—g7 (атака продолжается) 2...d4—e3 3. g7—h6 e3—f2 4. g1 : e3 a3—b2 5. h6—g7. После этого хода черная простая попадает в дамки, так как воспрепятствовать этому превращению белые не могут. Но игра не закончилась. Белые успели создать позицию, позволяющую им на следующем ходу уничтожить дамку противника. У черных выбор из двух полей для получения дамки, который часто называют распутием. 5. . b2—c1. Если 5. . . b2—a1, то 6. g7—h8, и черная дамка гиб

пет. 6. g7—h6 c1 : f4 7. h6 : c1 ×.

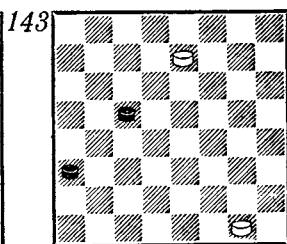
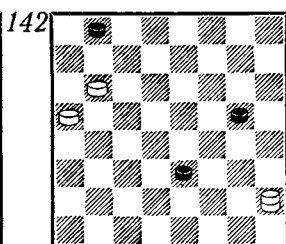
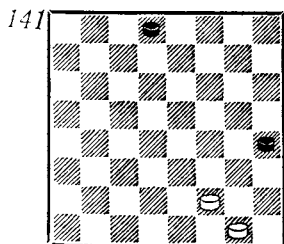
Мы начали с простейшего примера борьбы двух белых простых против двух черных. Поначалу кажется: что здесь сложного? Однако уже на этом примере читатель может убедиться, что только точная игра позволила белым реализовать имевшееся позиционное преимущество в виде далеко продвинутой шашки e7.

Что делать белым (диагр. 144)? Путь в дамки открыт. Однако прямолинейное движение: 1. f6—g7 c5—d4 2. g7—h8 d4—e3 — приводит к ничейному результату.

Позиционное преимущество белых заключается в далеко продвинутых шашках, и, чтобы это преимущество реализовать, надо поскорее попасть в дамки. Однако, как мы сейчас увидим, здесь полезно вспомнить ярко выраженную народную мудрость: «Поспешай медленно». Прием игры в данной позиции весьма поучителен, и его надо знать назубок; много партий завершалось именно таким образом, а способ выигрыша стал темой многих этюдных окончаний. 1. f6—e7! Только эта предварительная жертва позволяет белым использовать силу дамки в полной мере. 1. . . f8 : d6 2. h6—g7. Возникла неотвратимая угроза нападения с тыла. 2. . . d6—e5 3. g7—

f8 c5—d4 (на 3. . . e5—f4— 4. f8: b4 f4—g3 5. b4—c5 g3—h2 6. c5—g1 ×) 4. f8—g7 e5—f4 5. g7 : c3! f4—e3 6. c3—e1 ×.

Ниже показана позиция (диагр. 145). У белых явное преимущество: они ближе к дамочным полям, чем черные. Но белым надо быть осмотрительными. Если сразу использовать свое право получить дамку ходом 1. a7—b8, то ничья неминуема, так как черные, в свою очередь, тоже легко прорываются в дамки: 1. . . b4—a3, и задержать эту простую белых не в силах. Следовательно, надо искать другой путь. Забегая вперед, скажем: в этом примере демонстрируется возможность комбинированной атаки дамкой с тыла и с фронта. Для начала необходима жертва, отбрасывающая черную шашку назад: 1. d4—c5! b4 : d6. Теперь, превращаясь в дамку, белая простая активно вступает в игру и начинает атаку с тыла. 2. a7—b8 d8—c7. Если 2. d6—c5, то победа белых достигается весьма просто: 3. b8—a7 c5—b4 4. a7—d4, отрезая путь черным шашкам. 3. b8—a7 d6—e5 4. a7—e3! Белые сдерживают движение наиболее развитой черной шашки, перейдя от тыловых операций к фронтальным. 4. . . c7—d6. Теперь ход белых, и они не могут приостановить дальнейшее движение черных по двойнику. Но



они предусмотрели своим четвертым ходом возможность вновь перейти к атаке с тыла, но уже на другом фланге. И это единственный путь к победе: 5. **e3—h6!** Неожиданно и агрессивно. 5. . **e5—d4** 6. **h6—f8 d6—e5** 7. **f8—g7 e5—f4** 8. **g7 : c3!** И возникла финальная позиция предыдущего примера. Белые выигрывают.

В рассмотренных примерах в игре белых шашек используется быстрое достижение ими дамочных полей. Далее мы рассмотрим приемы игры в окончаниях при участии дам, чтобы можно было в дальнейшем уметь использовать дальнбойную силу дам как в частных, так и в типичных случаях эндшпиля.

Перейдем к рассмотрению позиций с иным соотношением простых шашек.

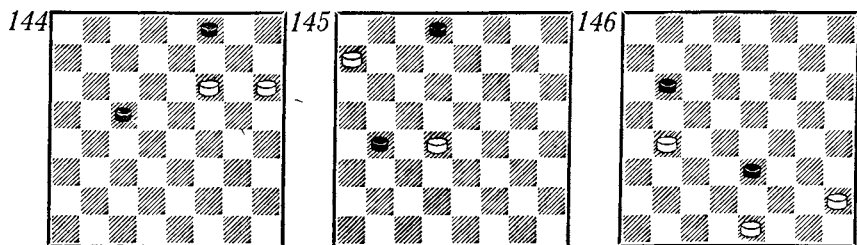
Вот окончание партии (диагр. 146), проведенное мастером **С. Лиозновым**. Здесь у белых на шашку больше, но расположение их затрудняет достижение победы. На первый взгляд кажется, что победа вообще недостижима. Но мастер нашел путь к выигрышу задолго до возникновения этой позиции. 1. **h2—g3**. Этот ход напрашивается, а дальше будут неожиданности: 1. . **b6—a5**. Если 1. . **e3—f2**, то 2. **b4—a5 f2 : h4** 3. **a5 : c7 h4—g3** 4. **c7—b8 g3—h2** 5. **b8—g3 h2 : f4** 6. **e1—f2** ×. 2. **g3—f4!** Этот ход надо бы-

ло уметь найти. 2. . **e3 : g5** 3. **b4—c5 g5—f4** 4. **e1—f2**, и черные шашки гибнут, так как они оказались в оппозиции.

Рассмотрим несколько примеров борьбы трех белых простых против трех черных. Перед вами этюд львовского мастера шашечной композиции доктора технических наук профессора **А. Буткевича**. На диагр. 147 борьба завершается этюдным способом: 1. **g1—f2 f6—e5** 2. **h6—g7 e5—f4** (если 2. . **e5—d4**, то 3. **g7—h8 d4—e3** 4. **f2 : d4 h4—g3** 5. **a3—b4** с выигрышем) 3. **g7—h8 f4—g3** 4. **f2—e3 g3—h2** 5. **h8—d4 a5—b4** 6. **a3 : c5 h2—g1** 7. **c5—b6 g1—h2** 8. **b6—a7!! h2—b8** 9. **e3—f4! b8 : g3** (если 9. . **b8 : h2**, то 10. **a7—b8** с выигрышем) 10. **a7—b8 g3—e1** 11. **d4—f2 e1 : g3** 12. **b8 : h2** ×.

В окончании партии **Курносоз — Матасов** (диагр. 148) обе стороны стремятся прорваться в дамки. Белые ближе к цели, но поспешность может свести на нет их преимущество. Так, если 1. **b6—a7**, они облегчат прорыв противника в дамки и упустят победу. В самом деле, если черные ответят 1. . **d6—e5**, ничья неизбежна, так как при любом нападении 2. **a7—b8** или 2. **g1—h2**. Н. Матасов сыграл бы 2. . **e5—f4**, и у белых нет выигрыша.

К победе ведет лишь продолжение 1. **e3—d4!** Как играть



черным? В партии имело место 1. . . g5—f4. Почему они отказались от напрашивающегося 1. . . d6—c5? Оказывается, сразу решает 2. g1—h2, и после боя 2. . . c5 : e3 следует 3. h2 : d2 g5—f4 4. b6—a7 f4—g3 5. d2—e3 g3—h2 6. e3—d4 h2—g1. Черные получили дамку, но она сразу же гибнет: 7. d4—c5×.

2. b6—a7 d6—e5 3. d4 : f6 f4—e3 4. a7—b8 g3—f2 5. b8—f4! e3 : e7 6. g1 : e3 с выигрышем, так как белые занимают оппозицию.

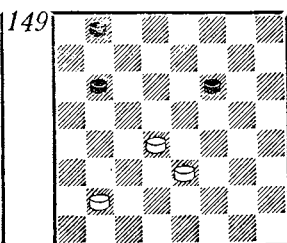
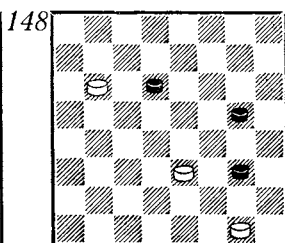
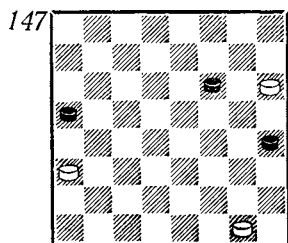
Эта партия игралась в 1940 году. Интересно отметить, что 30 лет спустя история повторилась, только исполнителями были Ю. Кириллов и Н. Дубянский, игравшие в первенстве МГС «Локомотив» (1970). Это лишний раз подтверждает необходимость тщательного изучения позиций эндшпиля.

Мастер С. Балжаларский всегда отличался смелой и инициативной игрой. Немалый вклад он внес и в теорию окончаний. Вот одно из многочисленных его произведений (*диагр. 149*). 1. b2—c3 b8—a7. Проигрывало 1. . . f6—g5 из-за 2. c3—b4 g5—h4 3. b4—c5 b8—a7 4. e3—f4 b6—a5 5. c5—d6! a5—b4 6. d6—e7 b4—a3 7. e7—f8 a3—b2 8. f8—g7 b2—a1 9. g7—e5 a7—b6 10. f4—g5×. 2. c3—b4 b6—a5 3. b4—c5 f6—g5 4. c5—d6 a5—b4 5. d6—e7 b4—a3

6. e7—f8 g5—h4 (если 6. . . a3—b2, то 7. e3—f4! с выигрышем) 7. f8—g7 a3—b2 8. d4—c5 h4—g3 9. g7 : a1 g3—h2 10. a1—d4 h2—g1 11. c5—b6, и белые выиграли.

Вряд ли вызовут сомнение в целесообразности ходы противников в позиции на *диагр. 150*. Им нужно стремиться в дамки, чтобы в дальнейшем использовать их подвижность: 1. f6—e7 a5—b4 2. e7—d8 b4—c3 (если 2. . . h8—g7, то 3. d8—g5 с выигрышем) 3. d8—g5 c3—b2 4. g5—c1! b2—a1 5. g1—f2! a1 : g7 (f6) 6. f2—g3, и белые выигрывают.

Перейдем к рассмотрению позиций, в которых четыре белые шашки борются с четырьмя черными. В одной из партий (*диагр. 151*) выдающийся шашечный мастер чемпион СССР 1938—1944 годов В. Соков осуществил практически ценную идею и завершил борьбу далеко рассчитанным маневром: 1. e7—d8! d6—e5 2. h4—g5! c5—d4 (если 2. . . c5—b4, то 3. c3—d4 e5 : c3 4. d8—f6×) 3. c3—b4! a5 : c3 (если 3. . . a3 : c5, то 4. d8—c7×) 4. d8—a5! c3—b2 5. a5—c3! b2—a1 6. g5—f6. Есть два ответа. Если 6. . . e5 : g7, то 7. c3 : h8, и «столбняк» решает партию в пользу белых. Если 6. . . d4 : b2, то 7. f6 : d4, и у черных заперты дамка и две простые. Как было указано



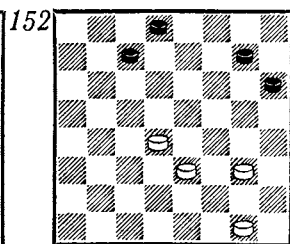
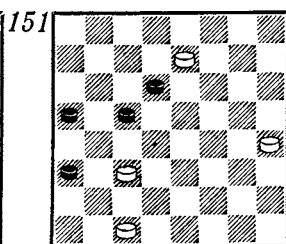
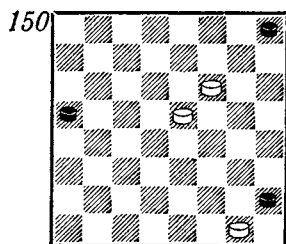
в разделе «а», возможность использования запирающих шашек противника следует учитывать.

Окончание партии (диагр. 152) могло случиться во встрече одного из сильнейших шашкистов страны киевлянина **Б. Блиндера** с ленинградским мастером **Е. Тюневым**. И хотя показанная ниже игра осталась лишь в замыслах белых, тем не менее она представляет несомненный интерес. Первый ход белых не вызывает изумления, так как они занимают важный опорный пункт: 1. d4—c5 g7—f6 2. e3—f4 f6—g5 (другие продолжения ведут к быстрому проигрышу: если 2. . . d8—e7, то 3. g3—h4 c7—d6 4. c5—b6 f6—e5 5. b6—c7! e5 : g3 6. c7 : e5 g3—h2 7. e5—f6×) 3. c5—d6! Новый сюрприз. 3. . . g5 : e3 4. d6 : b8 e3—d2 5. g3—h4. Мы уже встречались с тактическим приемом, связанным с занятием поля h4. Это еще один пример такого действия. Теперь надо черным жертвовать шашку h6, иначе двигаться шашке d2 в дамки бесполезно, ибо она тут же гибнет; на 5. . . d2—c1 следует 6. b8—f4 c1 : g5 7. h4 : f6, и у белых выигрышное окончание, на 5. . . d2—e1—6. g1—f2×. Если же пожертвовать шашку 5. . . h6—g5, то после 6. h4 : f6 d2—c1 7. f6—g7 белые выигрывают эндшпиль, стоит лишь поставить дамку 8. g7—h8, а затем провести в дамки шашку g1.

Черные могут еще сделать ход 5. . . d8—e7, но после 6. g1—f2 им надо сдаваться.

В 23-м первенстве СССР (1963) гроссмейстер **В. Абаулин** реализовал свое преимущество в партии с **М. Галкиным** весьма четко (диагр. 153). У черных здесь единственная возможность продлить сопротивление, и они ее используют: 1. . . h4—g3 (если 1. . . e7—d6, то 2. f4—g5, и у белых материальный перевес, достаточный для победы; если 1. . . f6—g5, то 2. f4—e5, и черные проигрывают) 2. f4 : h2 e7—d6 3. c3—d4 d6—e5. Единственное. 4. d4—c5 e5—d4. Черные снова жертвуют, желая во что бы то ни стало пройти в дамки. 5. c5 : e3 a5—b4 6. e3—d4 b4—a3 7. g1—f2! Вот в чем соль достижения победы! 7. . . a3—b2 8. f2—e3 f6—g5 (на 8. . . b2—a1 следует 9. h6—g7! f6 : h8 10. e3—f4 с выигрышем) 9. h6 : f4 b2—a1 10. f4—e5, и черные сдались, так как их дамка гибнет: 10. . . a1—b2 11. e5—d6 b2 : b8 12. e3—f4×.

В одном из первенств РСФСР ленинградский мастер **А. Степанов** (белые) приготовил неожиданность своему партнеру **С. Прокофьеву** (диагр. 154). Черные, сделав последний ход g5—h4, ожидали ответа e3—f4, после чего ничья неизбежна, но Степанов применил редкое продолжение: 1. e3—d4! h4 : f2 (если 1. . . e5 : a5, то 2. c5—b6



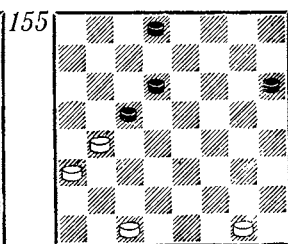
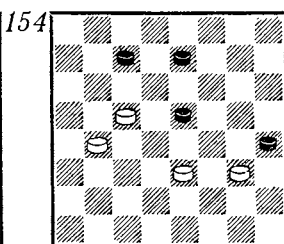
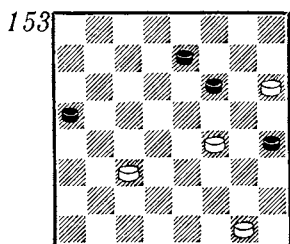
h4 : f2 3. b6 : e1 с выигрышем)
2. d4 : b6 f2—e1 3. b6—d8 e1 :
a5 4. c5—b6, и белые выигры-
вают.

Малейшая неточность, каза-
лось бы, в относительно прост-
ых позициях при небольшом
числе боевых единиц приводит к
печальным результатам. Не из-
бегают ошибок и шашисты са-
мых высоких рангов. Перед на-
ми позиция (*диагр. 155*) из пар-
тии, игранный в финале Кубка
СССР 1976 года. Белыми игра-
ет чемпион СССР 1975 года
Б. Симонян (Азербайджан-
ская ССР), черными — мастер
А. Войцешук (Латвийская ССР).

Белые делают напрашиваю-
щийся с первого взгляда ход
1. c1—d2, который приводит их
к поражению. Между тем при
осмотрительной игре партия
могла закончиться вничью после
1. g1—f2 h6—g5 2. f2—e3!
А партия продолжалась: 1. . .
h6—g5 2. g1—f2 g5—f4 3. d2—c3
d8—c7 4. f2—e3 f4 : d2 5. c3 : e1
c5—d4 6. e1—f2 d6—e5 7. f2—
g3 d4—e3 8. b4—c5 e3—d2. Чер-
ные прямолинейно движутся к
дамочным полям. 9. c5—d6 c7—
b6, задерживая движение белых
вперед. 10. d6 : f4 d2—e1! 11.
g3—h4 e1—c3, создавая заставу
на большой дороге. 12. a3—b4.
Необходимая для дальнейшего
сопротивления жертва, но не
спасающая белых. 12. . . c3 : a5
13. f4—e5 a5—c3 14. e5—d6
c3—b4. Белые сдались.

В начале главы мы указывали
на тактический прием любки,
когда дамка или простая может
совершить нападение на две
или более шашек противника.
Минский мастер **И. Бельский**,
находясь в тяжелом положении
(*диагр. 156*), достиг ничейного
результата благодаря именно
этому приему. Ему пришлось
провести неочевидную подгото-
вительную работу: 1. e3—d4 f4—
e3 2. f2—g3 e3 : c5 3. c3—d4! c5 :
e3 4. a3—b4! a5 : c3 5. g3—f4.
Теперь белые возвращают поте-
ри, и, хотя не полностью, но,
забирая две любые черные шаш-
ки, легко добиваются ничейного
исхода.

Один из крупнейших специа-
листов и исследователей в об-
ласти эндшпиля харьковский
гроссмейстер З. Цирик рассмот-
рел большое число позиций, в
которых противоборствует раз-
личное число боевых единиц с
каждой из сторон. На *диагр.*
157 бросаются в глаза две воз-
можности за белых: а) движение
в дамки — 1. d6—e7. Но от
этого хода сразу же приходится
отказаться, так как после 1. . .
g5—h4 2. e7—d8 e3—f2 черные
уравнивают шансы; б) более
активный проход в дамки —
1. d6—c7 b8 : d6 2. a7—b8 с
нападением на шашку d6 — чер-
ные встречают встречным манев-
ром — 2. . . e3—f2 и сразу до-
биваются ничейного результата.
В самом деле, если 3. e1 : g3; то



3. . . d6—e5 4. b8 : f4 g5 : e3. Ничейный финал не вызывает сомнений.

Выясняется, что оба напрашивающихся хода не дают белым выигрыша, а незаметное 1. c1—b2! приносит победу. Проследим, как пойдет игра в варианте: 1. . . g5—h4. Только теперь следует прорыв в дамки: 2. d6—c7 b8 : d6 3. a7—b8 d6—c5 4. b8—a7 c5—d4 5. b2—a3 d4—c3 (черным надо жертвовать шашку, иначе последует 6. a3—b4 и 7. b4—c5) 6. a7 : g1! h4—g3 7. a3—b4! Правильная ответная жертва (если сразу 7. g1—h2, то 7. . . g3—f2 8. e1 : g3 c3—d2, и ничья) 7. . . c3 : a5 8. g1—h2 g3—f2 9. e1 : g3 a5—b4 10. g3—f4! (именно так, ибо на 10. g3—h4? последует 10. . . h6—g5 11. h4 : f6 b4—c3 с ничьей) 10. . . h6—g5 (грозило 11. f4—g5×) 11. f4 : h6 b4—c3 12. h2—f4 c3—b2 13. f4—e5. И снова распутье: куда бы черные ни поставили дамку, она гибнет.

На *диагр. 158* другая, не менее ценная для практики, позиция **З. Цирика**. У черных, бесспорно, большое преимущество: им удалось сохранить до конца партии владение центральными полями доски. К тому же они угрожают прорваться в дамки своей шашкой e5. Белым надо изыскивать пути для обороны, если они вообще есть. Оказывается, этюдный прием помогает

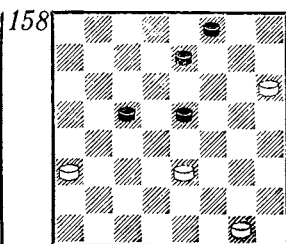
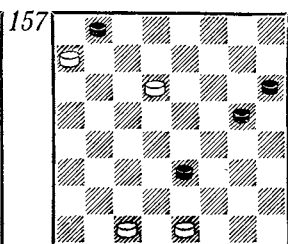
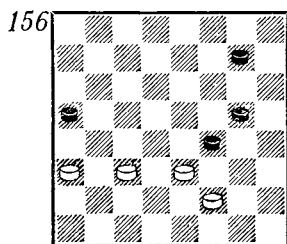
белым спасти партию: 1. g1—h2! e5—d4. Как и следовало ожидать, черные используют силу центральной шашки. Но следует неожиданность: 2. h6—g7! f8 : h6 (если черные сыграют 2. . . d4 : f2, то после прохода в дамки 3. g7—h8 и продвижения простой h2 на g5 или h6 получается ничейное окончание) 3. a3—b4 c5 : a3 4. e3 : c5 h6—g5 5. c5—b6! g5—f4 6. b6—a7 f4—e3 7. h2—g3 e3—d2 8. a7—b8 a3—b2 9. b8—f4 d2—c1 (в случае 9. . . d2—e1—10. f4—e5 и ничья) 10. f4—h6, и неизбежен ход 11. g3—f4 с ничьей.

А теперь рассмотрим борьбу пяти шашек против пяти.

Эта позиция (*диагр. 159*) встретила в одной из партий **И. Тимковского**, Первый ход напрашивается: надо связать шашки черных на их левом фланге.

1. g3—h4 c5—b4. Другого нет! 2. e1—f2! (если 2. c1—b2, то 2. . . f6—e5! 3. h4 : d4 b4—c3! с ничьей) 2. . . b4—c3 3. d2 : b4 a5 : c3 4. f2—g3! c3—d2 5. e3—f4! g5 : e3 6. g3—f4 e3 : g5 7. c1 : e3 с выигрышем.

У белых лишняя шашка, но ход черных (*диагр. 160*), и это обеспечивало им легкую ничью при помощи 1. . . b2—c1 с атаккой белых простых и очевидным уравниванием материальных ресурсов. Но желание занять большую дорогу часто усыпляет бдительность. Так было и на этот раз. Черные сыграли



1. .b2—a1? Последовало 2. g7—h8! Белые заглянули дальше своего противника: 2. .e7—f6 3. g5 : e7 d8 : f6 4. h8 : b2!! Вот ход, который ускользнул от внимания черных.

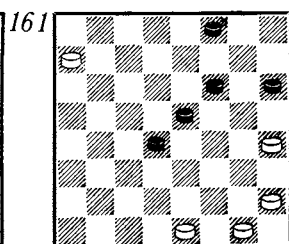
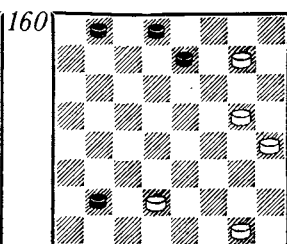
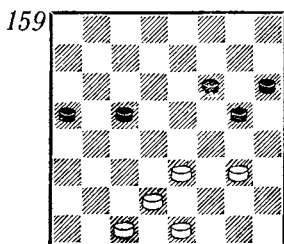
Теперь последовало: 4. .a1 : e1 5. g1—f2 e1 : g3 6. h4 : f2, и в результате встречи белой и черной шашек оппозиция в пользу белых.

Небезынтересно проследить за ходом игры в окончании партии гроссмейстера **Н. Абацьева** (белые) против известного теоретика таганрогского мастера **Т. Шмульяна**, сыгранной в финале 35-го первенства СССР (1975). Возникла позиция (диагр. 161, ход черных). Если сыграть прямолинейно 1. .d4—c3, то последует немедленный ответ белых — 2. e1—d2 c3 : e1 3. g1—f2, заканчивающий партию в пользу белых. Поэтому черные сделали напрашивающийся ход 1. .e5—f4. Отсутствие времени на обдумывание толкнуло белых на молниеносный ответ 2. a7—b8, дающий белым материальный перевес, так как, превратив простую в дамки, они напали на черную f4, отходить которой нельзя (2. .f4—e3 3. b8—e5, и гибнет черная d4). Однако, нападая на шашку, белые предоставили черным свободный темп за счет своего следующего обязательного ударного хода. Заметим кстати, что, нападая на шашку противника, следует

быть особенно осмотрительным: противник может использовать это обстоятельство и перестроить свои боевые порядки для нанесения удара, захвата выгодной позиции или, наконец, спасения партии, как было в данном случае. Термин «свободный темп» пришел на смену устаревшему «роздых». Теперь черные прорываются в дамки: 2. .d4—c3 3. b8 : g3 c3—b2. Лишняя шашка у белых в данном эндшпиле не обеспечила им победу.

Когда партия закончилась, гроссмейстер после недолгого разбора позиции все-таки нашел выигрыш.

Не следовало торопиться в дамки, а сыграть 2. e1—f2 f4—e3. Нельзя 2. .d4—c3 из-за 3. h4—g5 f6 : h4 4. f2—e3 f4 : d2 5. h2—g3 h4 : f2 6. g1 : c1, задерживая черную шашку c3. 3. a7—b8 e3—d2 4. b8—e5 d4—c3 5. e5 : h8 (но не 5. e5 : a1 (b2), так как 5. .h6—g5! дает черным ничью) 5. .h6—g5 6. h4 : f6 d2—e1 7. h2—g3 c3—d2 8. f6—e7 f8 : d6 9. g3—f4 e1 : e5 10. h8 : e1×. Конечно, чтобы найти этот путь к победе, необходимо было зарезервировать хотя бы небольшое количество времени. Это лишний раз подтверждает правило: разумное распределение времени на обдумывание ходов на протяжении всей партии гарантирует от обидных промахов в эндшпиле.



Проследим за борьбой шести белых против шести черных. Перед нами (*диагр. 162*) пример, демонстрирующий умелое использование свободного темпа. Черные неосмотрительно пошли 1. .f6—e5. Это нападение гибельно для них. Белые предлагают вторую жертву — 2. a3—b4. Черные обязаны сделать 2. .c5 : a3 3. a5—b6! e5 : g3 4. e3—f4 g3 : e5 5. c3—b4 a3 : c5 (все черные шашки возвращаются на свои прежние места). За это время белые успели сделать ход шашкой a5 (3. a5—b6). Теперь следует заключительное взятие: 6. b6 : h8×.

Гроссмейстер В. Абаулин во всех стадиях партии демонстрировал высокое мастерство и отличную технику. В этом окончании (*диагр. 163*) виден почерк искусного тактика.

1. d2—c3! f6—e5 (иначе грозит 2. f2—g3) 2. c1—d2! a3 : c1 3. c3—b4! a5 : g3 4. h2 : b8 с выигрышем.

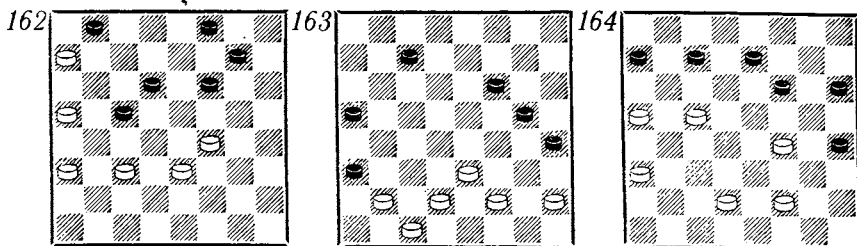
В партии Швидкий — Левин (*диагр. 164*) у белых малозаметное преимущество в развитии. Однако опытный харьковский мастер, игравший белыми, заметил и осуществил интересную комбинацию, которая привела его к победе: 1. dc3! fg5 (если 1. .cd6, то 2. cd4 d : b4 3. a : c5 fg5 4. fe5×) 2. fg3!! h : f2 3. cd4! g : e3 4. cb6 a : c5 5. d : e1 hg5 6. eh4, и черным пришлось сдать-ся.

Наследие В. Сокова настолько велико и разнообразно, что, какую бы стадию игры ни взять, какую бы тему ни затронуть, мы найдем его исследование. Вот еще одно произведение Сокова (*диагр. 165*).

Здесь белые не имеют каких-либо ощутимых преимуществ. Позиция примерно равна, но белые все же находят брешь в расположении противника: 1. d4—c5!! d6 : b4 2. c1—b2!

Белые угрожают ходом 3. b2—a3 напасть на шашку b4, после чего положение черных безнадежно. А если черные сыграют 2. .b4—a3, то последует комбинация: 3. d2—e3 a3 : c1 4. e3—d4 c1 : g5 5. h4 : d8×.

Несмотря на ошибку мастера З. Палария в партии с гроссмейстером Ю. Арустамовым в 35-м первенстве СССР (1975), допущенную в эндшпилье, выигрыш гроссмейстера, игравшего белыми, не был очевиден (*диагр. 166*). Проследим за ходом окончания этой партии. У черных на шашку меньше, но они тут же ее отыгрывают. Последовало 1. .e7—d6 2. e5—f6 g7 : e5 3. c1—d2. Белые перебрасывают свои силы на слабый левый фланг черных. 3. .c7—b6? (следовало играть 3. .c5—d4) 4. d2—e3 e5—d4 5. b2—c3 d4 : f2 6. e1 : g3 d6—e5 7. g3—f4 e5 : g3 8. h2 : f4 b6—a5 9. f4—e5! Этот ход определяет исход встречи, так как при этом



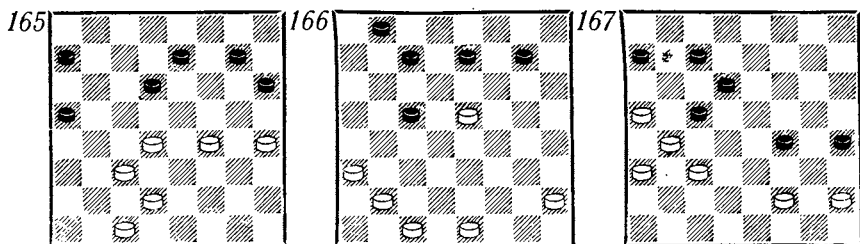
белые отдают неизбежный про-
рыв черных в дамки и диктуют
сделать ход шашкой b8. Подоби-
ная позиция впервые встрети-
лась в партии гроссмейстера
В. Абаулина, который провел
белую шашку f4 через поле e5.
9. . . b8—c7 (если 9. . . b8—a7,
то 10. e5—f6 a5—b4 11. c3 : a5
c5—d4 12. f6—g7 d4—e3 13. g7—
h8 e3—f2 14. h8—d4×) 10. e5—
f6 a5—b4 11. c3 : a5 c5—d4
12. f6—e7! d4—e3 13. e7—d8 c7—
d6 14. d8—b6! e3—d2 15. b6—
c5 d6 : b4 16. a5 : e1×.

Победитель 34-го первенства
СССР (1974), неоднократный
чемпион страны, гроссмейстер
А. Плаххин, добившись пози-
ционного перевеса (диагр. 167)
в партии с В. Чечиковым (бе-
лые), сыгранной в финале ука-
занного соревнования, закон-
чил встречу жертвой шашки —
1. . . h4—g3! 2. f2 : h4 — и за-
жимом бортовых белых шашек —
2. . . a7—b6. Через несколько
ходов белые сдались. Следует
указать, что такого вида за-
жим, какой применили черные,
встречается не часто. Только
конкретная ситуация — нали-
чие белой на c3, расположение
двух белых у противоположного
(относительно основных сил)
борта и очередность хода белых
(после 2. . . a7—b6) — позво-
лила черным использовать за-
жим в свою пользу. При дру-
гих условиях (например, бе-
лые: a3, a5, b4, e1; черные: b6,

c5, c7, d6) черные при любой
очередности хода быстро про-
игрывают. Это ясно без объяс-
нений.

Перед нами позиция Н. Торо-
пова (диагр. 168). Белым удает-
ся одержать победу благодаря
тактическому приему. Ходом
1. d4—c5 они получают свобод-
ный темп, что дает им возмож-
ность напасть на шашки про-
тивника. Но это еще не все.
1. . . a5 : a1 2. g3—h4. Черные
снова должны совершить взя-
тие: 2. . . d6 : b4. Но черные за-
няли большую дорогу. Неужели
все бесполезно? Оказывается,
у белых есть «хитрый» удар-
ный ход: 3. h4 : c3!! И черной
дамке устроена петля, извлека-
ющая ее с большой дороги: 3. . .
a1 : f2 4. g1 : e3, оппозиция в
пользу белых.

Даже недостаточно опытному
шашкисту покажется знакомой
позиция (диагр. 169). Действи-
тельно, разные дебюты шашеч-
ной партии приводят часто к
показанному расположению ша-
шек. Общая оценка позиции,
конечно, в пользу белых, не-
смотря на то, что зажим левого
фланга черных данного типа ха-
рактеризует ограниченные воз-
можности в передвижении бе-
лых шашек. Казалось бы, три
черные простые — g5, h4, h6 —
сдерживают движение четырех,
а то и пяти белых шашек. Но
это нельзя рассматривать в от-
рыве от остальных шашек на



доске. Наличие у белых шашки с5 и неудачное расположение черных простых на полях а7 и е7 меняют общую обстановку на доске.

Использованием этой позиции занимались ленинградский гроссмейстер В. Литвинович, москвичи гроссмейстер В. Городецкий, мастер В. Валяев и харьковский гроссмейстер З. Цирик. Последнему удалось доказать, что, несмотря на большое позиционное превосходство белых, черные могут добиться ничейного результата. Рассмотрим доказательство в главном варианте возможного развития игры.

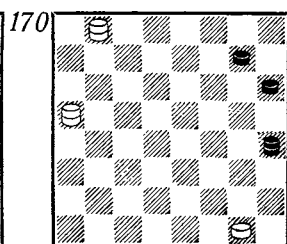
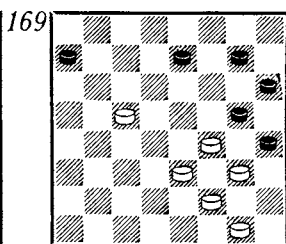
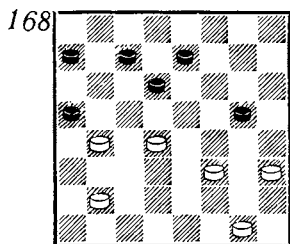
1. е3—d4 g5 : е3 2. с5—d6 е3 : с5 3. d6 : f8 с5—d4 4. f8—b4! а7—b6 5. f2—e3! h4 : f2 6. е3 : а7 f2—e1 7. b4—a5 е1—h4 8. а7—b8 (*диагр. 170*). Здесь должен следовать ход, найденный Цириком, — 8. . . h4—g5!! Смысл этого хода, как указывает гроссмейстер, заключается в том, что в случае атаки шашки g7 путем 9. а5—с3 черные успевают перевести свою простую h6 на h4 и своей дамой отрезать путь белой шашке g1 на е3. А именно: 9. а5—с3 g5—c1 10. с3 : h8 h6—g5 и затем 11. . . g5—h4. Получилось теоретически ничейное окончание, ибо уход белой дамки с двойника, чтобы помочь движению шашки g1, сразу же позволит черным

перевести свою шашку на поле h4, а в этом случае ресурсов на выигрыш у белых нет.

д. Быстрее в дамки!

Дальнобойные возможности дамки определяют ее силу. Достаточно сказать, что одинокая дамка может преградить путь большой группе неудачно расположенных простых противника. Наиболее частые случаи использования ее дальнобойной силы встречаются в позиции заставы, где простые противника отрезаны дамкой, стоящей на большой дороге (a1—h8), верхнем двойнике (h2—a7) или верхнем тройнике (a3—f8).

В практической игре дамка на указанных диагоналях против простых побеждает в позиции на *диагр. 171*. Черные простые постепенно гибнут. Даже если добавить черную простую на поле а5, то и это спасения черным не принесет. Но такое расположение встречается реже. Если три черные простые расположить за линией большой дороги (*диагр. 172*), то они постепенно могут выстроиться по верхнему тройнику на полях а3, b4 и с5. После этого ценой жертвы двух шашек — b4 и с5 — черные отвлекают белую дамку с большой дороги, и третья шашка — а3 — проходит в дамки. В результате — ничья.



Неоднократно турнирные поединки заканчивались победой одиночной дамки на верхнем двойнике против трех шашек противника (*диагр. 173*). Здесь жертва двух шашек для прорыва третьей уже недостаточна, так как дамка успевает задержать ее движение: 1. .f6—e5 2. c7 : h6 h4—g3 3. h6—e3 g3—h2 4. e3—g1, и черная простая заперта.

Если усилить армию черных двумя простыми — g7 и h6, все равно белые побеждают путем 1. c7—h2. Но такое нагромождение черных на одном фланге — случай редкий.

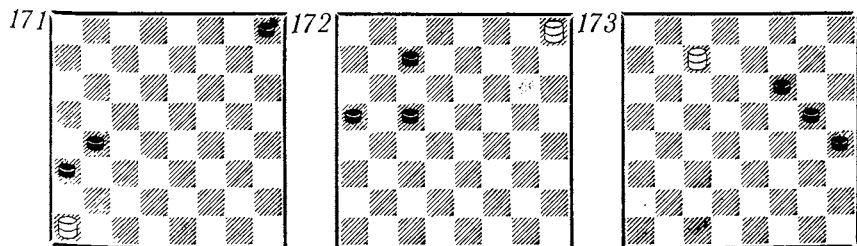
Мы рассмотрели простейшие примеры дальнбойной силы дамки, когда она находилась перед шашками противника, преграждая им движение вперед. Но часто создается положение, когда сила дамки проявляется в ее активных действиях со стороны тыла противника, а иногда и в комбинации обеих возможностей. Вот пример использования возможности атаки с тыла в партии Либерман — Краевский (*диагр. 174*, ход черных). Эта партия должна была закончиться вничью. Например: 1. . a5—b4 2. c3 : a5 a3—b2 3. b6—a7 b2—a1 4. f4—g5 a1—d4 5. e3 : c5 c7—b6 6. a5 : c7 d8 : d4, и ничья. Но черные избрали ошибочный план: 1. . . c7—d6 2. b6—a7 d8—c7? (очевидно, в расчете на 3. a7—b8?

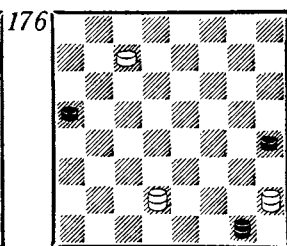
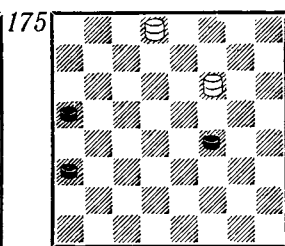
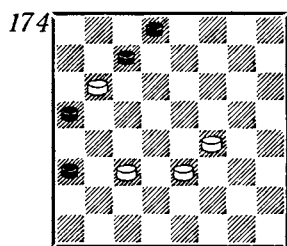
Тогда 3. . . d6—c5 4. d8 : b4 a3 : c5 5. f4—g5 c5—b4 6. c3—d4, и ничья неизбежна). Однако черные столкнулись с неожиданностью. Для достижения победы белые предварительно жертвуют сразу три шашки: 3. f4—e5! d6 : b4 — и только после этого проходят в дамки — 4. a7—b8, нападая на лагерь черных с тыла. 4. . . c7—b6 5. b8—a7 b6—c5 6. a7 : d4. Белая дамка, уничтожив черную шашку, занимает большую дорогу и отрезает путь в дамки оставшимся трем.

На тему «застава» известным этюдистом Я. Гординым составлен интересный этюд (*диагр. 175*), в котором белые тонкой игрой и жертвой дамки добиваются победы: 1. d8—c7 f4—e3 2. c7—g3 e3—d2 (если 2. . . a5—b4, то 3. g3—e1 ×) 3. f6—c3 d2 : b4 4. g3—e5, и черным шашкам движение преграждено.

В одном из финалов окончания, рассмотренного ранее, когда черная простая превращалась в дамку на поле a1, белая дамка делала ход g7—h8. Получилась дамочная оппозиция — противостояние белой и черной дамки на большой дороге. Такое положение дамек получило в шашечной литературе название «столбняка».

На тему «столбняка» известен интересный этюд А. Шошина (*диагр. 176*). Белые выигрывают





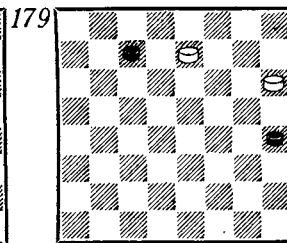
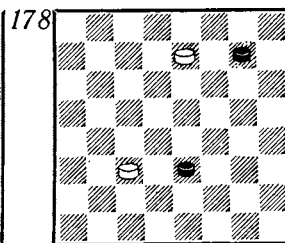
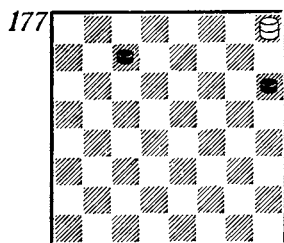
следующим путем: 1. c7—b8! g1—d4 (1. . . a5—b4 2. d2 : a5 g1—d4 3. a5—b6 d4 : a7 4. h2—g1×) 2. h2—g1. Если черные уводят дамку — 2. . . d4—a1, то 3. d2—g5 h4 : f6 4. g1—b6 a5 : c7 5. b8 : h8, а если 2. . . d4—h8, то 3. d2—b4 a5 : c3 4. b8—g3 h4 : f2 5. g1 : a1, и белая дамка противостоит черной, за которой очередь хода.

Сила дамки проявляется и в тех случаях, когда возможна одновременная атака двух вражеских шашек, находящихся на значительном отдалении друг от друга. В борьбе дамки против двух простых очень часто применяется так называемая вилка. Примеры вилки, когда дамка в финале борьбы расположена перед простыми противника, может служить следующая позиция (диагр. 177). Выигрыш достигается ходами: 1. h8—e5 c7—b6 2. e5—d4 b6—a5 3. d4—c3 h6—g5 4. c3—d2 g5—h4 5. d2—e1. Одну из шашек черные должны отдать, а вторую дамка задерживает. Этот прием борьбы дамки против двух простых встречается на практике очень

часто при различных исходных положениях белой дамки и черных простых.

В позиции на диагр. 178 вилка образуется в результате нападения белой дамки на обе черные шашки с тыла: 1. c3—d4 e3 : c5 2. e7—f8. И опять одна из черных гибнет сразу, а вторая пройти в дамки не может: 2. . . c5—d4 3. f8 : h6 d4—c3 4. h6—c1×.

Перед нами пример борьбы при небольшом числе боевых единиц (диагр. 179). Белые простые стоят близко от дамочных полей, и в этом их сила. Движением 1. e7—d8 одна из них превращается в дамки и одновременно атакует черную шашку c7. У черных выбора нет: надо идти 1. . . c7—d6. Теперь задача белых — задержать движение черных вперед. Здесь напрашивается ход, использующий силу дамки, — 2. d8—b6. Но это ложный след, ибо последует 2. . . h4—g3 3. h6—g7 g3—h2 4. b6—g1. Белые временно задерживают проход в дамки черной шашки, но следует жертва черных 4. . . d6—c5 5. g1 : a7



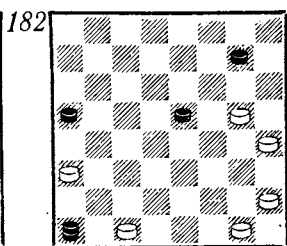
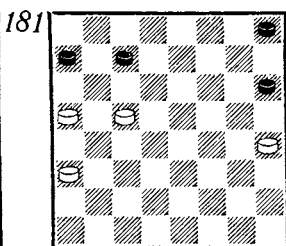
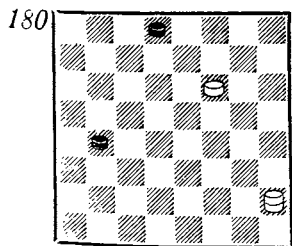
h2—g1. У черных дамка, для ликвидации которой белым не хватает одного хода (если бы они успели поставить дамку, то, сыграв сейчас ею на поле d4, смогли бы выиграть). В результате — ничья.

Однако у белых есть иной путь, приводящий к победе. Первый ход мы сделали верный: **1. e7—d8 c7—d6.** Теперь следует ход, который найти не легко, хотя вся позиция кажется простой. **2. h6—g7! h4—g3.** Черные, естественно, стремятся к дамочным полям. Здесь в распоряжении белых находится редкий по красоте и неожиданный маневр дамкой с последующей ее отдачей: **3. d8—h4! g3—h2 4. h4—g3!** В этом и заключается вся соль игры в этом окончании. Черная шашка отбрасывается назад. **4. . . h2 : f4 5. g7—f8 d6—e5.** Жертва дамки на четвертом ходу не была напрасной. Теперь используется дальнбойная сила второй дамки: **6. f8—g7 e5—d4 7. g7 : c3 f4—g3 8. c3—d4,** и белые выигрывают.

На *диагр. 180* показана позиция, где белые дамка и простая борются против двух простых. Реализация материального преимущества требует особой точности, хотя позиция с виду проста. Рассмотрим эту поучительную позицию, ставшую хрестоматийной, более подробно. Одна из черных (b4) грозит

прорваться в дамки. Как ее задержать? Если пойти **1. h2—e5** или **1. h2—f4,** то у черных есть спасительная жертва **1. . . d8—c7 2. e5 : b8** (или **2. f4 : b8**) **2. . . b4—c3,** и задержать черную шашку белые не могут. Нападение на черную шашку **1. h2—d6** также не сулит белым победы: **1. . . b4—a3 2. d6—e5 d8—c7** (опять та же жертва), и ничья. Однако выигрыш в данной позиции все же есть: **1. f6—g7! b4—c3 2. h2—e5** (единственное) **2. . . c3—d2 3. e5—c3 d2 : b4 4. g7 : h8,** и черные шашки остались за заставой, путь в дамки им отрезан.

Получив в руки сильное оружие — дамку, — игравший должен научиться умело владеть ею — и в случае поиска выигрыша, и добиваясь ничейного результата, если владение дамкой может принести спасение. В 14-м женском первенстве СССР (1970) минчанка Е. Соркина (белые) не смогла спасти свою партию с ленинградской Л. Григорьевой (*диагр. 181*). Отсталая бортовая шашка a3 — основной недостаток в позиции белых. Минская шашистка правильно продолжила борьбу за спасение партии, но в последнюю минуту ошиблась. В партии было: **1. a5—b6 c7 : a5 2. c5—d6 a7—b6 3. d6—e7 h8—g7.** Ставить дамку белым нельзя, поэтому следует правильная вторая жертва: **4. h4—g5 h6 : f4 5. e7—d8?**



Это неосмотрительность, так как после 5. . .b6—c5 белая дамка гибнет. Например: 6. d8—c7 g7—f6 7. c7 : g3 f6—e5×. Стоило белым поставить дамку 5. e7—f8!, и они достигли бы уравнения. Если 5. . .g7—h6, то 6. f8—d6 f4—e3 7. d6—e5! e3—f2 (7. . .e3—d2 или 7. . .b6—c5) 8. e5—d4, и одна из черных гибнет, после чего ничья не за горами. Если 5. . .g7—f6, то 6. f8—h6 f6—g5 7. h6—g7 b6—c5 8. g7—h6 a5—b4 9. h6—g7. И белые форсируют ничью. Не легко, конечно, за доской все предусмотреть, но опыт прибавляет умения быстрее ориентироваться и видеть, как может дальше развиваться партия.

Каждую позицию нужно трезво оценивать, ибо часто находятся скрытые ресурсы, способные помочь в борьбе со «всемогущей» дамкой соперника.

Дамка одной из сторон иногда гипнотизирует противника, даже опытного. В полуфинале первенства страны, проходившем в Бельцах (1970), игралась партия Войцешук — Короткин. В эндшпиле позиция (*диагр. 182*), где у белых три шашки за дамку черных. Обычно две лишние шашки компенсируют наличие у противника дамки. Положение черной дамки на большой дороге и белых простых за заставой, видимо, беспокоило А. Войцешука, и он поторопился предложить ничью. А он мог выиграть, и вот как: 1. g5—h6 g7—f6 2. h4—g5 f6 : h4 3. h6—g7 a5—b4 (чтобы не пропустить белых в дамки) 4. a3 : c5 e5—d4 5. c5 : e3 a1 : h8 6. c1—d2! Этот ход выигрывает партию, так как черным необходимо жертвовать свою простую h4, после чего четыре простые

белые обеспечивают победу. Если не жертвовать шашку h4, то дамка черных гибнет: 6. . . h8—g7 7. e3—d4 g7 : e1 8. g1—f2×.

В результате ряда комбинационных ударов (*диагр. 183*) возникает позиция, в которой их дамка успешно справляется с двумя черными простыми при помощи уже известной читателю «вилки». Проследим за ходом не очень простой игры: 1. a5—b6! c7 : a5 2. c3—b4! a5 : e1 3. c5—d6 f4 : d2 4. d6—c7 b8 : d6 5. g1—f2 e1 : g3 6. h2 : e1 a7—b6 7. e1—f2 b6—a5 8. f2—e1×.

е. Обидные помехи

Не всегда удается в партии осуществить намеченный план игры или какой-либо отдельный тактический прием. Не каждый замысел, каким бы скрытым он ни был, удастся воплотить в жизнь. Это легко понять. Против играющего сидит противник, который своими ходами старается помешать осуществлению намеченного плана, если ему удалось его разгадать. Это закономерное развитие партии. Но к этому следует добавить, что предусмотреть за много ходов вперед все нюансы складывающейся к определенному моменту ситуации на доске далеко не всегда удается. Собственные ошибки, объясняемые часто трудными расчетами ходов, приводят к тому, что своя же шашка или группа их оказываются не на том месте, где бы хотелось, являются помехой для реализации материального или позиционного перевеса, а то и просто ведут к собственному проигрышу. Бывает это из-за того, что эта

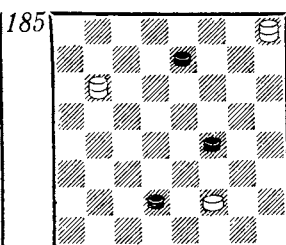
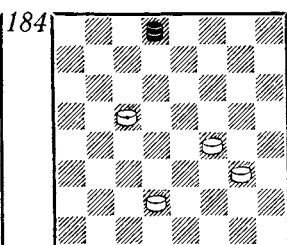
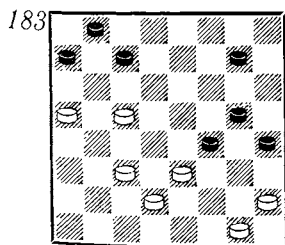
шашка или шашки мешают движению остальных боевых сил. Конечно, такие помехи обидны. Обидны потому, что не удалось их предусмотреть заранее.

Знающий игру любитель должен уметь этими помехами воспользоваться, а если их нет, то посмотреть, нельзя ли их создать в стане противника (иной раз это связано с материальными жертвами).

Простейшим примером уже сложившихся помех в расположении белых может служить позиция на *диагр. 184*. При своем ходе черные легко выигрывают из-за неудачного положения белых шашек на их правом фланге. В самом деле, достаточно одного хода **1. . . d8—h4!**, и одна дамка уничтожает сразу три белые шашки, расположенные в разных местах доски. А четвертая не успевает пройти в дамки и тоже гибнет. Непосредственная причина гибели белых — невозможность движения простой g3. Она не может уйти от удара черной дамки, так как ей мешает своя же простая f4. Между тем если бы у белых вообще отсутствовала шашка g3 или f4 или даже обе, то они легко достигали ничьей. Следовательно, причиной проигрыша белых оказались собственные неудачно расположенные шашки. Подобное расположение шашек получило в шашечной литературе наименование

«самоограничение». Примеры самоограничения могут быть самыми различными и расположенными в разных местах доски.

Характер позиции (*диагр. 185*) требует, чтобы белые обратили внимание на возможность жертвы, цель которой — отбросить черную шашку d2, иначе она ответным ходом (d2—e1) превращается в дамку, да еще с нападением на белую шашку f2, что приведет к ничьей. Простейший маневр белых — **1. h8—c3**. Но приведет ли он к выигрышу? Проверим этот вариант. **1. . . d2 : b4 2. b6—a5 b4—a3 3. a5—c3**. Казалось бы, черные отрезаны, но следует жертва — **3. . . e7—f6 4. c3 : g7 f4—e3 5. f2 : d4**. Теперь черная шашка a3 беспрепятственно проходит в дамки, так как белая шашка d4 перекрыла дорогу собственной дамке. Если **2. b6—d8**, то **2. . . e7—d6 3. d8—f6 b4—a3 4. f6—g7 f4—e3 5. f2 : d4 d6—e5!** (но не сразу **5. . . a3—b2**) **6. d4 : f6**. Теперь дорога в дамки черной шашке открыта, и ничья. Продолжая поиски лучших ходов, белые находят более эффектный путь для достижения победы: **1. h8—e5! f4 : d6 2. f2—e3 d2 : f4**. Они создали в лагере черных самоограничение. Черная e7 стеснена в движении, и этим следует воспользоваться. **3. b6—d8..** Нападение с тыла решает партию в пользу белых.



К помехам можно отнести и случаи, когда собственная простая мешает действию дамки. Таких примеров много. Иногда это результат логического развития партии, и ничего, как говорится, не поделаешь. Иногда такое положение создает противник в результате какого-нибудь тактического приема. На *диагр. 186* простая е5 мешает перекрыть ходом 1. g7—h8 путь черной b4. В результате — ничья.

Нечто подобное усматривается и на *диагр. 187*. Ход черных. Устремление их в дамки ходом 1. . f4—g3 приводит к плачевным результатам: 2. f2—e3 g3—h2 3. a5—b6×. Но черные могут легко достигнуть ничьей при помощи жертвы: 1. . f4—e3! 2. f2 : d4 h4—g3, и белые выиграть не могут.

Эта занимательная позиция на диаграмме побудила московского гроссмейстера В. Городецкого назвать шашку f2 «изменницей» — именно на том основании, что она мешает белым одержать победу в рассмотренном варианте.

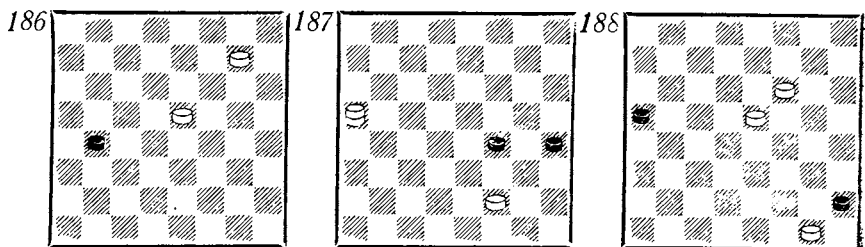
Уместно подчеркнуть, что кажущаяся помеха бывает устраняема. На *диагр. 188* позиция родственна той, что мы видели раньше. Лишь добавлены белая на g1 и черная на h2. Это этюд одного из шашечных мастеров дореволюционной России А. Егорова. Автор этюда использует

наличие этих двух дополнительных единиц и тонкой игрой до казывает возможность выигрыша белых. 1. f6—g7! a5—b4 2. g1—f2! Поистине неожиданный ход: 2. . . b4—c3 (на 2. . . h2—g1 белые ответят 3. g7—h8, а на 2. . . b4—a3 — 3. f2—g3 h2 : d6 4. g7—h8, и черные отрезаны) 3. g7—f8! Теперь при ходе 3. . . c3—d2 или 3. . . c3—b2 решает 4. f2—g3 h2 : d6 5. f8 : e1 (или 5. . . f8 : c1). А при 3. . . h2—g1 задача решается с помощью петли: 4. e5—d6 g1 : e7 5. f8 : e1×.

Замечательный московский мастер Н. Кукуев (1875—1951) создал изящную миниатюру на тему самоограничения (*диагр. 189*). Казалось бы, белые могут сразу начать атаку черных простых с тыла, однако это ничего не дает. В самом деле, на 1. b6—d8 черные ответят жертвой простой — 1. . . e7—f6 2. d8 : g5 c3—b2 и ничья неизбежна. Поэтому белым предварительно необходимо пожертвовать две простые: 1. h6—g7! f8 : h6 2. h4—g5 h6 : f4 3. b6—d8, и черные беззащитны. Финальная позиция сходна с финальной позицией примера на *диагр. 185*, в которой нет лишь простой c3.

ж. Цель оправдывает жертвы.

Один из весьма употребительных тактических приемов получения позиционного преимуще-



щества в конце игры как в русские, так и в 100-клеточные шашки — жертва. Выгода отдачи одной или нескольких шашек (а то и дамки) оценивается в каждом отдельном случае, так как оценка зависит от характера позиции, расположения шашек играющих сторон. Часто жертва требует точного расчета ходов, тщательной проверки целесообразности такого действия. Жертва может и форсированно привести к успеху. Может быть целесообразной серия жертв с немедленным положительным результатом (комбинация). Это случаи относительно простые. Немало случаев, когда возможна жертва, после которой должны следовать тихий ход или серия таких ходов. Жертвы с тихими ходами обнаружить труднее, так как конечный результат игры отодвигается, то есть требуется более глубокий расчет.

Уместно вспомнить, что комбинациям в различных стадиях игры посвящено немало литературы, а такой теме, как жертва, уделено гораздо меньше внимания, несмотря на то, что этот прием часто бывает более сложным элементом в игре, нежели комбинация. Жертва неразрывно связана с позицией и вытекает из нее. С этим тактическим приемом играющий может встретиться и в дебюте, и в середине игры. Здесь мы рассмотрим не-

которые приемы жертв в конце партии.

В принципе жертва может преследовать различные цели:

а) непосредственный прорыв в дамки;

б) стеснение, связка или перегруппировка сил противника;

в) повышение боевой силы своих шашек, активизация центральной или фланговой позиции;

г) усиление давления на ослабленные участки обороны противника;

д) выигрыш пространства или времени для развития своих сил;

е) окружение слабых позиций противника;

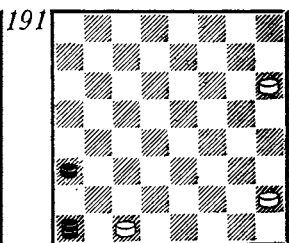
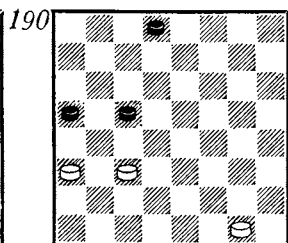
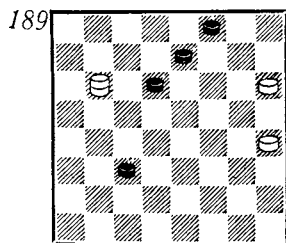
ж) создание выгодной оппозиции;

з) запирающие боевые единицы противника;

и) другие цели.

Часто встречаются и временные жертвы, за которыми следует немедленный возврат материала — в случае приобретения определенного позиционного перевеса.

В конечном счете жертва должна оправдать поставленную цель: добиться победы, если это возможно, или ничьей, если лучшего результата быть не может. Однако на практике необходимость жертвы далеко не всегда ясна, даже в тех случаях, когда на доске небольшое число фигур. Приведем несколько примеров. Вот совсем простая на вид позиция (диагр. 190). Ход



белых, и оппозиция в их пользу. Могут ли черные спастись?..

1. g1—f2 d8—e7 2. f2—e3 e7—d6. Ничья достигается и при 2. . . ab4. Если 2. . . e7—f6?, то 3. e3—f4 a5—b4 4. c3 : a5 c5—d4 5. f4—e5! f6—g5 6. e5 : c3 g5—f4 7. a3—b4 f4—e3 8. a5—b6 e3—f2 9. b6—a7 с выигрышем. 3. c3—d4. Если 3. e3—f4, то 3. . . a5—b4 4. c3 : a5 c5—d4 5. a3—b4 d6—c5 6. b4 : d6 d4—c3, и черные занимают большую дорогу. 3. . . a5—b4 4. d4 : b6 d6—e5! На 4. . . b4—c3 последует 5. e3—d4! c3 : e5 6. b6—a7 с выигрышем. 5. a3 : c5 e5—d4! Три белые шашки не могут задержать марш единственной шашки черных на a1.

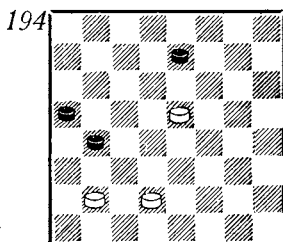
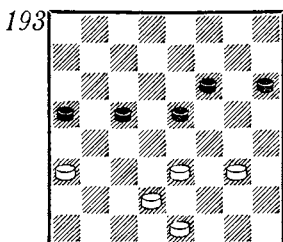
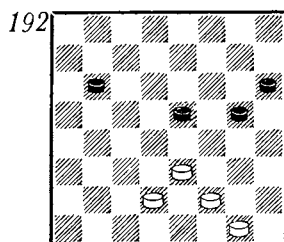
Еще два простых примера. Достигнуть ничьей в позиции на *диагр. 191* можно только с помощью жертв. 1. h2—g3 a1—d4 2. g3—f4 d4—h8. Черная дамка уже ограничена в маневрировании. Если 2. . . d4—a1 или 2. . . d4—b2, то 3. c1—d2 с прорывом в дамки. 3. c1—d2 a3—b2. Лучшего нет. 4. d2—c3! b2 : d4 5. f4—e5! d4 : f6 6. h6—g7. Ничья.

В этой позиции (*диагр. 192*), казалось бы незащитимой за белых, Н. Кукуев с помощью жертвы нашел возможность так перестроить шашки черных, что они мешают друг другу достичь победы. 1. d2—c3 g5—f4. Не выигрывает 1. . . e5—f4 2. e3—d4 g5—h4 3. f2—g3! f4 : h2

4. c3—b4 b6—a5 5. b4—c5 a5—b4 6. c5 : a3 h4—g3 7. d4—c5! g3—f2 8. g1 : e3 h2—g1 9. e3—d4 h6—g5 (или g1—f2) 10. d4—e5 g1 : b6 11. e5—d6 с ничьей, 2. e3 : g5 h6 : f4 3. f2—g3!! Очень неожиданная и острая жертва! 3. . . f4 : h2 4. c3—b4 e5—f4 5. g1—f2!! Ничья. На нападение черных следует ответное нападение белых.

К позиции (*диагр. 193*) пришла партия Степанов — Веретэ из 13-го первенства СССР (1951). После ошибочного хода 1. e3—f4? белые проиграли (следовало играть 1. g3—h4, после чего была бы быстрая ничья; возможный вариант: 1. . . h6—g5 2. d2—c3 e5—f4 3. c3—d4 f4 : d2 4. d4 : b6 a5 : c7 5. e1 : c3 и т. д.). Московский мастер пожертвовал шашку для быстрого прохода в дамки. Последовало 1. . . a5—b4! 2. f4 : d6 c5 : e7 3. a3 : c5. У черных на шашку меньше, однако у них появляется возможность путем дальнейшего размена первыми пройти в дамки: 3. . . e7—d6 4. c5 : g5 h6 : h2. Белые сдались.

Более или менее опытный любитель заметит, что черные (*диагр. 194*) хотя и стеснены в движении, но довольно легко добиваются ничьей путем жертвы шашки, если белые продолжат позиционную игру: 1. b2—c3 b4—a3 2. d2—c3 a5—b4



3. с3 : а5 а3—b2, и ничья. Однако в результате несложного маневра белые в начальной позиции добиваются выигрыша. Маневр их заключается в жертве шашки: 1. е5—d6! е7 : с5 2. b2—a3×. После жертвы последовала связка черных шашек. Теперь черные проигрывают, так как любой их ход ведет к отдаче двух единиц. Эта связка получилась в результате элементарной жертвы белой шашки. На практике создание связки часто требует более сложной игры.

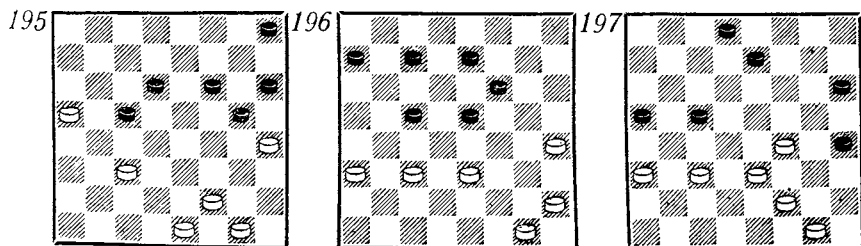
Рассмотрим окончание партии неоднократной чемпионки СССР И. Спасской (белые) и белорусской шашкистки Е. Соркиной, сыгранной в 1969 году на спартакиаде профсоюзов.

На доске (диагр. 195) простой выигрыш 1. с3—d4 с5 : е3 2. f2 : d4 g5—f4 3. а5—b6. Белые беспрепятственно проходят в дамки и выигрывают. Но Спасская избирает другой путь: 1. f2—e3 d6—e5 2. g1—h2 (еще не поздно было 2. е3—d4 с5 : е3 3. е1—f2, и путь шашке а5 в дамки открыт) 2. . . h8—g7 3. е1—d2. Белые не замечают оригинальной спасительной жертвы черных: 3. . . g5—f4!! 4. е3 : е7 g7—f6 5. е7 : g5 h6 : f4. Две лишние шашки не дают белым выигрыша, так как черные захватили центр.

В том же соревновании на мужских досках была сыграна

партия, окончание которой проходило не без ошибок на фоне взаимных жертв. Посмотрим, как шла игра между Ю. Арустамовым (Азербайджанская ССР) и Ю. Спесивцевым (Грузинская ССР) в указанном окончании (диагр. 196). Шашки черных окружены, и им надо играть осмотрительно. В запасе у них есть возможность разрядить обстановку путем временной жертвы, что ими и было предпринято: 1. . . с5—d4 2. е3 : с5. Теперь можно вернуть шашку: 2. . . с7—b6, но черным захотелось овладеть пунктом f4 и они сыграли 2. . . е5—f4? Теперь белые могли добиться победы путем 3. с3—d4! Но ошибка в расчетах лишила их этой возможности. Был сделан ход той же шашкой, но в другую сторону: 3. с3—b4? Предполагалось, видимо, что ударная колонна свяжет правый фланг черных, а на левом фланге проход черных в дамки затруднен. Последовало 3. . . f4—e3 4. h2—g3 с7—b6 (нельзя 4. . . е3—d2 из-за 5. h4—g5×) 5. с5—d6 е7 : с5 6. b4 : d6 b6—c5. Эта неожиданная жертва второй шашки спасает черных от поражения. 7. d6 : b4 а7—b6. Несмотря на две лишние шашки, белые выиграть не могут. Следовательно, жертвы черных не были напрасны.

Исключительно трудную этюдную ничью удалось найти юно-



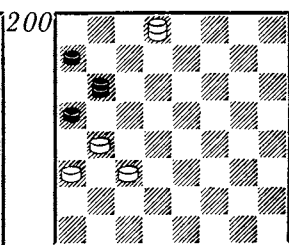
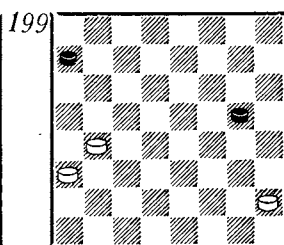
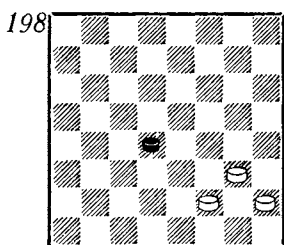
му шашисту А. Бергинеру (черные) к сожалению рано ушедшему из жизни, в партии с И. Качеровым в чемпионате Молдавии 1949 года. Расположение черных (диагр. 197) вызывает законную тревогу, стоит взглянуть на создавшееся положение. Можно лишь удивляться тому, как удалось талантливому мальчику спасти партию. Он находит серию единственных ходов: 1. . . e7—f6 2. c3—d4 f6—g5! 3. d4 : b6 a5 : c7 4. a3—b4 d8—e7 5. g1—h2! c7—b6! 6. f4—e5 g5—f4!! Первая жертва! 7. e5 : g3 e7—d6 8. b4—a5 h6—g5! Вторая жертва. 9. a5 : e5 g5—f4 10. e3 : g5 h4 : d4. Интереснейшая позиция (диагр. 198) — одинокая черная простая делает ничью против трех белых шашек! 11. g3—f4 d4—c3 12. f4—e5 c3—b2 13. f2—e3 (иначе черные, превратив простую в дамки, займут большую дорогу) 13. . . b2—c1 14. e3—d4 c1—g5! 15. d4—c5. Если 15. e5—d6, то 15. . . g5—f6, и ничья; если 15. h2—g3, то 15. . . g5—f4 (любки). 15. . . g5—c1, и следующим ходом черные занимают большую дорогу. Ничья. Жертвы для образования петли для ловли дамки противника показаны ниже. Простейший пример (диагр. 199) в данном или в несколько измененном виде встречается в практической игре. Несмотря на простоту построения фигур, первый

ход не сразу бросается в глаза: 1. b4—c5, захватывая важный пункт. 1. . . g5—f4 2. h2—g3! Важная жертва: 2. . . f4 : h2 3. a3—b4. После этого хода выигрыш белых становится очевидным.

Аналогичный финал в окончании (диагр. 200) сводится к образованию петли на тех же полях. Но для этого необходима жертва: 1. c3—d4! a5 : e5 (если 1. . . b6 : g1, то 2. b4—c5! g1 : b6 3. a3—b4, и белые выигрывают) 2. d8 : a5 e5—f4 3. a5—b4 f4—g3 4. b4—c5 g3—h2 5. a3—b4, и поражение черных неизбежно.

Другой пример (диагр. 201). Черные усмотрели спасение в ходе 1. . . f4—g3 (на 1. . . e5—d4 последует 2. h4—g5 f4 : h6 3. c1—d2×). Увы, его нет: 2. f2—e3 g3—f2 3. e3—f4. Временная жертва: 3. . . e5 : g3 4. g1 : e3 h2—g1 5. h4 : f2. Петля для приема черной дамки готова, остается сделать последний ход: 5. . . g1—h2 6. f2—g3×. Попытка 3. c1—d2 f2 : d4 4. h4—g5 не привела бы к успеху белых, так как после жертвы 4. . . d4—c3 5. d2 : b4 черные добиваются ничьей: 5. . . e5—d4. Ответная жертва белых в настоящий момент 6. b4—c5 не дает им выигрыша: 6. . . d4 : b6 7. g5—f6 b6—c5 8. f6—g7 c5—d4 9. g7—h8 d4—e3 10. h8—c3 e3—f2, и ничья.

Рассмотрим окончание более



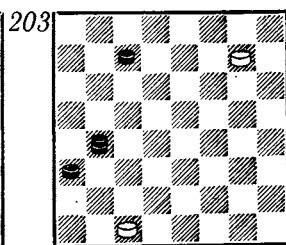
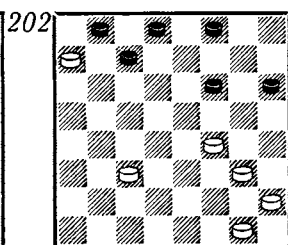
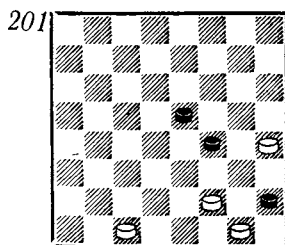
сложного характера с применением ряда жертв для нанесения окончательного удара. Встретилось это окончание в первенстве ДСО «Спартак» (1975) в партии Малеванный — Арустамов (диагр. 202). Гроссмейстер Арустамов сумел разглядеть в позиции комбинационный мотив и закончил партию в свою пользу: 1. . f6—g5 2. f4—e5 g5—f4! 3. e5—f6 c7—b6! 4. g3 : e5 b8—c7 5. a7 : c5 h6—g5 6. f6 : h4 c7—d6×. Гроссмейстер искусно использовал неудачное скопление шашек на правом фланге белых.

Мы встретимся в последующих главах с жертвами в других стадиях партии, когда на доске действует большое число фигур. В общей практике игры жертвы в начале и середине партий не так уж часты. Специфика шашечной игры такова, что проигрыш шашки без ощутимой конкретной компенсации или возможности немедленного возврата потери ведет к проигрышу. Один из тактических приемов, осуществляемых с помощью какой-либо угрозы или комбинации, поэтому сводится к выигрышу шашки. Если это удастся, то чаще всего противник, понесший потерю, складывает оружие. Здесь следует повториться: это никак не касается

случаев, когда предпринимается преднамеренная жертва, ведущая к позиционному преимуществу, обеспечивающему не только компенсацию материальной потери, но и дающему победу, или создающая шансы для ее получения.

Примеров материальных жертв в партиях, проведенных во всесоюзных соревнованиях, очень много. Иной раз на протяжении лишь одной партии встречаются жертвы обоснованные, вытекающие из правильного плана развития игры, а порой ошибочные, опровергаемые противником.

Ниже читатель познакомится с весьма интересной партией мастеров Ю. Кузюкова (белые) и Б. Хитрова в розыгрыше Кубка СССР (Таганрог, 1975). Черные дважды осуществили тонкие жертвы шашек в середине партии и получили большое позиционное преимущество. Ошибка белых в цейтноте, уже в самом конце партии, позволила, черным снова пожертвовать шашку и добиться двойной оппозиции — дамочной («столбняка») и простых шашек. Конечную миниатюру из этой партии хочется привести в этой книге (диагр. 203). Черные сыграли 1. . b4—c3 2. g7—h8? Эта ошибка стоила белым партии (надо было играть 2. g7—f8!). Они рассчитывали на 2. . c3—a1 3. c1—d2 a3—b2 4. h8—g7, и ничья



неизбежна. Но белых ждала неожиданность: 2...a3—b2! 3. c1 : a3 c3—a1. «Столбняк» 4. a3—b4 c7—b6 ×.

В партии Блитштейн — Якушенов (диагр. 204), сыгранной в командном первенстве Москвы (1974), черные нашли красивый путь к ничьей: 1...c5—d4! 2. e3 : c5 b4—c3 3. a3—b4 c3 : a5 4. c5—b6 a5—b4 5. b6 : d8 b4—c3 6. e7 : c5 c3—b2.

3. Запирание шашек не цель, а средство

Прошлый век оставил в наследство любовь к запиранию шашек. Пожалуй, не только любовь. В прошлом многие любители считали «настоящей» победой только ту, которая кончалась запиранием. И сейчас встречаются любители (конечно, не те, которые серьезно занимаются изучением игры, участвуют в соревнованиях), признающие только эффектный финал с запиранием.

Но запирание шашек — не цель игры, а только средство для достижения победы. Бывают такие ситуации, когда запирание является единственным приемом, ведущим к победе, что и будет предметом нашего рассмотрения.

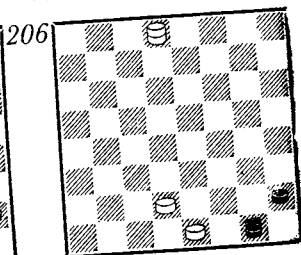
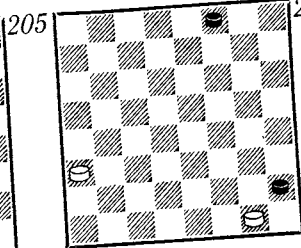
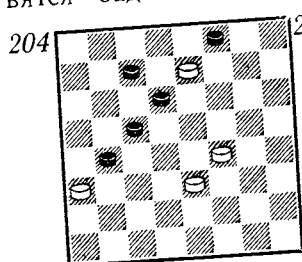
Особым видом композиции являются задачи, в которых ставятся задания на запирание.

Эта область творчества стала самостоятельной. За многие годы она развивалась, появились исключительно интересные способы запирания простых и дамок. Исходные положения задачных позиций далеки от встречающихся в практической игре, но некоторые приемы запирания полезно знать.

Исследованиями игры на запирание занимались многие крупные шашкисты, творившие в разные годы. Еще в дореволюционной России над этой темой работали Н. Панкратов, А. Шошин, А. Харьянов, В. Кульчицкий. Затем интересные произведения создали В. Соков, А. Савельев, Я. Гордин, А. Куличихин, а также ряд других шашкистов.

Рассмотрим несколько наиболее поучительных примеров, близких к практической игре. Чаще всего дело сводится к лишению хода черной дамки, попавшей на поля a1 и g1. Естественно, что маневры белых должны учитывать конкретную обстановку. Если черным удастся прорваться на поле a1, то идею запирания легче всего осуществить с помощью черных же простых, если их удастся увлечь на поле b2 (тогда запирается дамка и простая) или одновременно на поля a3 и b2 (запираются дамка и две простые).

На диагр. 205 хрестоматийная позиция. Идея выигрыша осу-



ществляется при помощи искус-
ной игры белых на двойнике:
1. a3—b4 f8—e7 2. b4—c5 e7—f6
3. c5—d6 (ограничивая движе-
ние черной простой) 3. . f6—g5
4. d6—c7! g5—f4 5. c7—b8!
f4—e3 6. g1—f2! В этом суть
идеи. 6. . e3 : g1 7. b8—a7. Чер-
ная дамка после этого гибнет,
а простая h2 оказывается за-
пертой. Этот прием выигрыша
часто используется составителя-
ми композиций в качестве одно-
го из вариантов.

В этюде известного белорус-
ского мастера композиции, авто-
ра большого числа произведе-
ний **Я. Гордина** (1878—1941) та
же тема (*диагр. 206*) с интерес-
ной вступительной игрой: 1.
d8—c7, захватывая двойник, а
затем используя шашки d2 и e1
для возврата черной дамки на
поле g1. 1. . g1—d4 2. d2—e3
d4 : g1 3. c7—b8! g1—d4 4. e1—
f2 d4 : g1 5. b8—a7×.

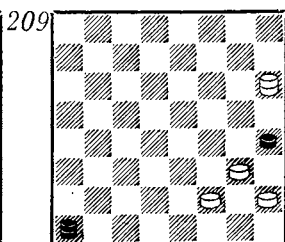
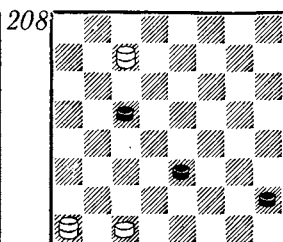
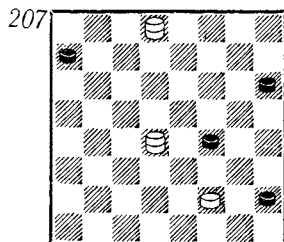
Среди множества различных
произведений, созданных одним
из весьма глубоких аналитиков
и этюдистов **А. Савельевым**
(1876—1937), есть превосходный
этюд (*диагр. 207*): 1. d4—c5!
h6—g5 2. d8 : h4 h2—g1 3. h4—
g3! f4 : h2 4. c5—e3 a7—b6
5. e3 : a7 и 6. a7 : g1×. На
3. . g1 : b6—4. g3 : a5×.

В позиции **С. Балжаларского**,
с творчеством которого мы уже
знакомы, показан мотив запира-
ния простой на h2 и одновре-
менно дамки на поле g1 (*диагр.*

208): 1. c7—a5 e3—f2 2. a5—e1
f2—g1 3. a1—d4! c5 : e3 4. e1—
f2 e3—d2 5. c1 : e3, и у черных
заперта дамка и простая.

На *диагр. 209* показана пози-
ция, в которой белые добиваются
победы как при своем ходе, так
и при ходе черных. Черная
дамка занимает большую доро-
гу. Для достижения успеха бе-
лые должны построить петлю
из своих простых, расположив
их на полях e3, f4, h2. На h2
простая уже стоит, остается пе-
ревести шашки с полей f2 и g3
на поля e3 и f4. Однако не-
медленно это сделать нельзя,
так как черные после хода 1. g3—
f4 смогут успешно атаковать
шашку f2. Поэтому предвари-
тельно белым следует передисло-
цировать свою дамку на ниж-
нюю линию двойника — 1. h6—
e3, а затем, после ответа черных,
перевести дамку, например, на
поле b6, чтобы освободить поле
e3 для движения простой: 2.
e3—b6. Теперь можно начинать
движение простых: 3. g3—f4 и
4. f2—e3. Черная дамка долж-
на покинуть большую дорогу,
иначе она ловится при помощи
созданной петли. На ход чер-
ных 4. . h4—g3 белые играют
5. f4—g5, и черная простая
гибнет (если черная дамка в
этот момент находится на поле
c3, то белые выигрывают, на-
пав своей дамкой на черную
дамку: 5. b6—a5×).

Немедленная атака белой f2



(при первом ходе черных) 1. . . a1—d4 ведет к быстрому выигрышу белых: 2. h6—d2 d4 : g1 3. d2—c3 h4 : f2 4. c3—e1, у черных заперты дамка и простая. На ход 1. . . a1—e5 белые могут завершить игру изящным маневром: 2. h6—g5! (жертва дамки) h4 : f6 3. f2—e3 e5—a1 4. e3—d4 a1 : e5 5. g3—f4×.

Показанная выше позиция содержит типичный мотив запира-ния; иной раз он усложняется необходимой предварительной игрой.

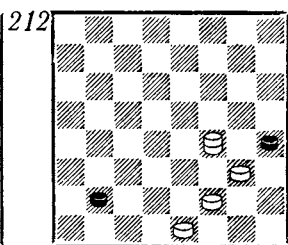
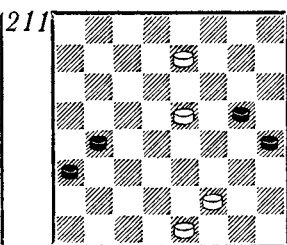
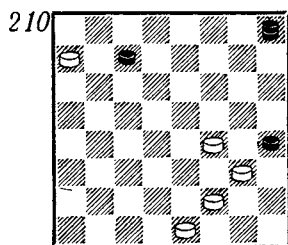
Похожий пример показан на *диагр. 210*. При ходе белых выигрыш достигается также при помощи запира-ния дамки и простой: 1. f4—e5 h8 : g1 2. a7—b8 h4 : f2 3. b8 : h2×. При ходе черных белые выиграть не могут, так как последует 1. . . h8—a1 или 1. . . c7—d6, и белые должны будут жертвовать шашку f4 (на-пример, ходом 2. f4—g5, так как сразу ставить дамку 2. a7—b8 они не могут: она тут же гибнет). После жертвы у белых остается материальное преимущество, но для победы его не-достаточно, так как простые ли-шены возможности прохода в дамки.

Одним из типичных приемов запира-ния является положение черной дамки на a1. И это легко объясняется спецификой ряда окончаний, когда во многих слу-чаях одной из сторон удастся достигнуть дамочного поля на

большой дороге. Такой прорыв черных на поле b2 обычно осу-ществляется с поля h4 или, еще проще, с поля d4. Пример — позиция **А. Куличихина** (*диагр. 211*). 1. e7—f8! g5—f4 (нель-зя играть 1. . . b4—c3 из-за 2. e5—f6 g5 : e7 3. f8 : d2 a3—b2 4. d2—c3 b2 : d4 5. e1—d2 с выигрышем) 2. e5 : g3 b4—c3 3. f8—h6! c3—b2 (если 3. . . a3—b2, то 4. h6—c1 b2—a1 5. c1—b2 c3—d2 6. e1 : c3, за-пирая дамку и простую черных) 4. e1—d2 b2—a1 5. f2—e3 h4 : d4 6. d2—c3 d4 : b2 7. h6—c1. Дамка и две простые в плену.

Одна из простейших миниатюр приведена на *диагр. 212*. Ход 1. e1—d2 предусматривает запира-ние дамки и простой при ответе 1. . . b2—a1. Тогда про-исходит переброска черной h4 на b2, о чем говорилось выше: 2. f2—e3 h4 : d4 3. d2—c3 d4 : b2 4. f4—c1×. Если же 1. . . b2—c1, то 2. f2—e3 h4 : d4 3. f4—h6 c1 : e3 4. h6 : d2×.

Окончание партии, проведен-ное гроссмейстером З. Цириком (белые), показано на *диагр. 213*. Как запереть одиночную черную дамку на поле a1? Последовало 1. . . c5—b4 2. a3 : e3. Получи-лась известная позиция, к ко-торой стремились многие соста-вители этюдов. Такое паломни-чество к этой теме свидетельству-ет о практической ее ценности. 2. . . c3—b2 3. e3—d4! e5 : c3 4. g5—c1 b2—a1 5. c1—b2 c3—



d2 6. e1 : c3, и черная дамка заперта. Впервые хороший этюд на эту тему удалось составить 3. Кульчицкому (диагр. 214). На практике, правда, такая позиция встречается реже. Решение: 1. f2—e3 b4—a3 2. a5 : d2 a3—b2 3. d2—c1 b2—a1 4. e3—d4 e5 : c3 5. c1—b2 и т. д.

Известная позиция крупнейшего советского мастера В. Сокова (диагр. 215) давно завоевала огромное число поклонников, впрочем как и все творчество этого замечательного шашкиста. Здесь Соков как бы не заметил комбинации, подготовленной противником, и сыграл 1. h2—g3. Провокация удалась! Партнер провел комбинацию, но финал оказался в пользу белых. 1. . . b4—c3 2. d4 : b2 f8—g7 3. h6 : f8 b6—c5. Типичная игра в подобных позициях. 4. f8 : b4 a5 : a1. Казалось бы, цель черных достигнута, но... 5. f2—e3! h4 : d4 6. d2—c3 d4 : b2. Черная пролетая закрыла выход собственной дамке. У белых есть резервный ход: 7. e1—f2. У черных заперты дамка и две простые.

Конечно, задачное творчество содержит огромное число хитроумных, самых неожиданных и сложных приемов запираания. Порой их очень трудно найти тем, кто специально не занимается составлением или решением задач. Там уже речь идет не о выигрыше партии, а именно о вы-

полнении поставленного задания.

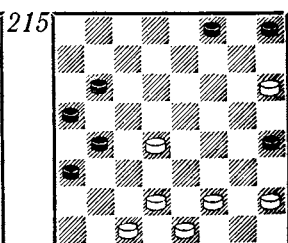
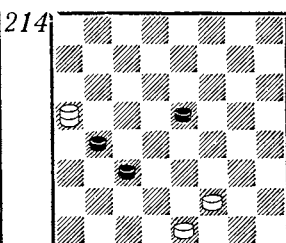
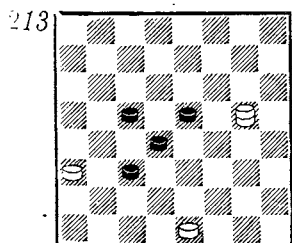
Задачное искусство подчинено своим законам и является особым видом творчества. Строго говоря, отнести задачу к эндшпилю нельзя, так как соревнование сторон там носит особый характер, а не вытекает из практической игры.

Здесь лишь укажем, что от задач требуется, как и от этюдов, вариантность, экономичность построения и финала, единственность решения. Таковы основные требования художественной школы, сформулированные еще непревзойденным мастером этюдного и задачного творчества А. Шошиным (1878—1906).

Многие противники задач доказывают, что в задачах отсутствует элемент борьбы, так как силы белых намного превосходят черных. Конечно, если бы в задаче в качестве задания был выигрыш, то это бы никакого интереса не представляло. Но в задаче совсем другое задание — запереть, и борьба ведется за то, чтобы черные не могли просто проиграть, то есть поддать свои шашки. Это придает решению задач своеобразный характер соревнования сторон.

и. Реализация преимущества

Партия подошла к концу, наступил заключительный этап игры — эндшпиль. Одной из сто-



рон удалось накопить материальное преимущество, достаточное для победы. Остается умело воспользоваться этим перевесом, чтобы довести партию до логического конца. Этот раздел посвящен этюдам, которые наиболее близки к окончаниям, встречающимся в практике и без знания которых немислимо совершенствование в шашечной игре. В самом деле, мало знать, что в партии выигрыш есть, требуется еще знать, как его осуществить.

Стало быть, к нормальным окончаниям относятся такие позиции, в которых установлена необходимая, по выражению Н. Кукуева, **теоретическая норма условий**, достаточных для выигрыша или ничьей.

Классическим примером такого окончания является финал три дамки против одной. Если последняя не успела занять большую дорогу, то в обычном случае одиночная дамка гибнет. Если одиночная дамка заняла большую дорогу, то в обычном случае (исключая этюдные финалы) партия заканчивается вничью.

К подобным окончаниям относятся и случаи, когда простые шашки сильной стороны не успели пройти в дамки, но воспрепятствовать проходу слабая сторона не может, то есть указанный выше классический пример получится спустя несколько ходов.

Реализация преимущества в нормальном окончании не зависит от случайностей. Благодаря деятельности выдающихся теоретиков прошлого века в России и за рубежом создавалась и развивалась теория этой важнейшей области в русских и 100-кле-

точных шашках. В первую очередь следует упомянуть выдающегося шахматиста и шашкиста Александра Дмитриевича Петрова (1794—1867) — автора первой русской шашечной книги «Руководство к основательному познанию шашечной игры» (1827), Николая Николаевича Панкратова (умер в 1904 г.) и Михаила Константиновича Гоняева (1849—1891). С того далекого времени область нормальных окончаний непрерывно пополнялась новыми теоретическими разработками.

Если изучение концов игр ограничить рассмотрением только типовых, часто встречающихся положений и нормальных окончаний, то у начинающего шашкиста может выработаться известный шаблон в оценке позиций. Хорошей школой может стать решение этюдов, в которых выигрыш или ничья достигается не очевидным, а зачастую и оригинальным путем. Что же такое шашечный этюд? Это художественное произведение с определенным заданием и числом шашек у активной стороны (выполняющей задание) не более четырех. Обязательными требованиями являются: естественность, то есть сходство начальной позиции с окончанием партии; единственность решения — строгая последовательность единственных ходов не менее чем в двух вариантах экономичность — участие в игре всех шашек; оригинальность — наличие элементов новизны.

Можно смело сказать: тот, кто знает этюды, тот хорошо разыгрывает окончания партий.

Оценим следующее положение (*диагр. 216*). Перед нами этюд

И. Акушского. Казалось бы, для выигрыша белым необходимо провести простую d6 в дамки, чтобы свести дело к нормальному окончанию. Но негрудно убедиться, что подготовить позицию для продвижения белой шашки d6 вперед невозможно. Остается испытать ход 1. b8—c7! b6—a5 (если 1... b6—d4, то 2. g1 : b6 a7 : e7 3. c7—e5×).

Что делать дальше? Используем роздых. 2. g1—f2! d8 : b6 3. f2—e1, и белые выигрывают.

С этой позиции (диагр. 217) начинается этюд В. Сокова. Черные грозят пройти шашкой h2 в дамки, после чего им обеспечена ничья. 1. h4—f2 h2—g1 2. f2 : b6 g1—h2. Но у белых есть интересный ход: 3. b6—c7! b8 : d6 4. f4 : b8 h2—g1 5. b8—d6; если 5... g1—d4, то 6. d6—c5, а если 5... g1—h2, то 6. a7—b8, и белые выигрывают. Но это еще не все. Черные могли играть 1... c5—b4 2. f2—g1 b8—c7 3. f4 : b8 b4—c3 4. g1—d4! c3 : e5 5. b8 : f4 h2—g1 6. f4—d6 с выигрышем, как уже было показано. Интересное использование путей двойника.

Автором следующего этюда является И. Сергеев (диагр. 218).

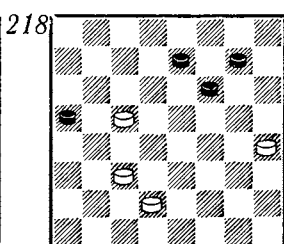
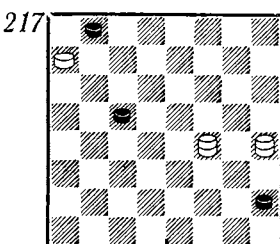
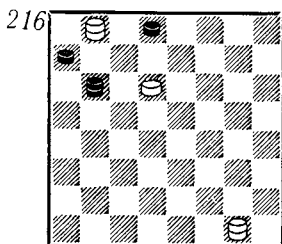
У белых лучшее положение. Они могут занять центр ходом 1. c3—d4, исходя из общих соображений. Однако анализ по-

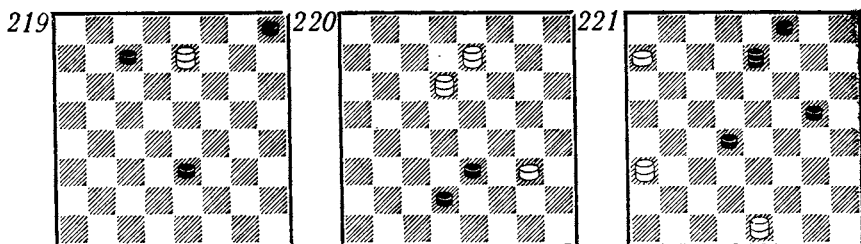
казывает, что черные достигают ничьей. 1. d2—e3! f6—e5. Если 1... g7—h6, то 2. e3—f4, и черным не избежать потерь сначала одной, а потом и другой шашки. 2. h4—g5!! Получилось положение с выигрышной позицией у белых благодаря очень сильному активному элементу на правом фланге при разорванности флангов у черных. План выигрыша белые строят на возможности осуществить проход в дамки. 2... e5—f4 3. c5—b6!! (создавая роздых) 3... f4 : h6. Если 3... a5 : c7 (или 3... f4 : b4), то 4. g5—h6 с выигрышем. 4. b6—a7! Только так. 4. b6—c7? приводило к ничьей после 4... e7—d6 5. c7 : e5 h6—g5 6. e5—d6 g7—h6 7. d6—e7 a5—b4! (другое продолжение 7... g5—f4 приводило после 8. e3 : g5 h6 : f4 9. e7—f8 к поражению) 8. c3 : a5 g5—f4, и у белых выигрыша нет. 4... e7—d6 5. e3—d4!, и, как не трудно убедиться, черным не избежать поражения.

Вот, оказывается, какое богатство содержания может скрываться в такой, казалось бы, необещающей позиции белых!

М. Гоняев (диагр. 219). Ничья.

1. e7—b4! c7—b6. Если 1... e3—f2, то 2. b4—a5 c7—d6 3. a5—b4 d6—e5 4. b4—c3 e5—f4 5. c3—d2 f4—g3 6. d2—e1 h8—g7 7. e1—c3, и ничья. 2. b4—c3 e3—f2 (или 2... b6—a5 3. c3—e1





h8—g7 4. e1—c3 и т. д.) 3. c3—d4, и ничья. Дамка стала в любки. Этот прием — тема настоящего этюда.

В. Бучель (диагр. 220). Выигрыш. 1. d6—e5! d2—c1. Если 1. . . d2—e1, то 2. e7—d8 e1 : h4 3. e5—f6 h4 : e7 4. d8 : c1 с выигрышем. 2. e7—b4 c1—a3 3. b4—f8 a3—c1 4. f8—h6! e3—d2 5. e5—c3 d2 : b4 6. g3—f4 c1 : g5 7. h6 : a5. В этюде интересная, нестандартная игра.

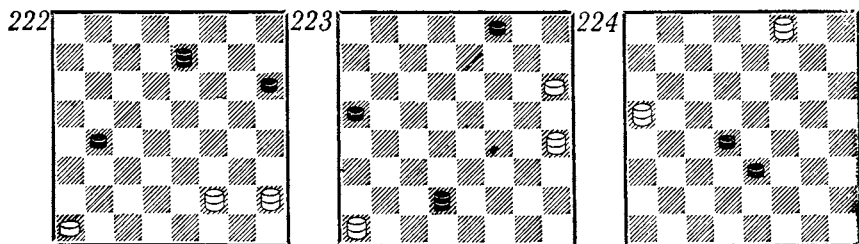
Н. Кукуев (диагр. 221). Выигрыш. На первый взгляд непонятно, как белые могут справиться с четырьмя шашками черных. 1. e1—h4 e7—f6 (если 1. . . g5—f4, то 2. h4 : d8 f4—g3 3. a7—b8 g3—h2 4. a3—c1 f8—g7 5. d8—f6 и 6. b8 : g3) 2. a3—b2 f6—e5 (на 2. . . f6—h8 следует 3. h4 : c3 и 4. b2—a1) 3. h4 : e7! f8 : d6 4. a7—b8. Интересная позиция. Белые сгруппировали черных в «кулачок», который при попытке разжаться, приносит черным гибель. 4. . . e5—h2 (если 4. . . e5—h8, то 5. b8 : c3; 4. . . d4—e3 5. b2 : h8 d6—a5 6. b8—a7 с выигрышем). 5. b2 : c7! h2—g1 6. b8—a7.

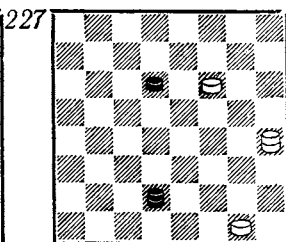
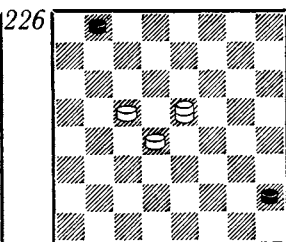
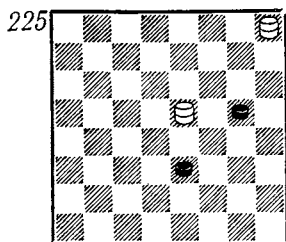
Этот этюд восхищает эффективностью замысла и чистотой отделки.

В. Соков (диагр. 222). Выигрыш. 1. f2—h4 e7—c5 (если 1. . . e7—d8, то 2. h2—d6 b4—c3 3. d6—f4 d8—a5 4. f4—c1 a5—b4 5. c1—b2 c3—d2 6. b2—c3 с выигрышем. Если же 1. . . e7—f8, то 2. h4—e1 b4—a3 3. h2—g1 с выигрышем) 2. h2—g1 c5—a7 3. h4—f2 a7—b8 4. g1—h2 b8—a7 (если 4. . . h6—g5, то 5. f2—b6 b4—c3 6. b6—e3 с выигрышем) 5. f2—g1 h6—g5 6. h2—e5 b4—c3 7. e5 : b2 a7—b8 8. b2—c3 b8—h2 9. c3—d2 g5—h4 10. d2—c3 h2—b8 11. g1—h2! с несложным выигрышем. Это первоклассный игровой этюд.

Д. Калинин (диагр. 223). Выигрыш. 1. h4—e1! d2—c1 2. a1—e5 (угрожая 3. e5—f4) 2. . . c1—a3 3. e1—h4 (теперь угроза иная — 4. e5—d6) 3. . . a5—b4 4. h4—g5. И если 4. . . b4—c3, то 5. e5 : b2 a3 : c1 6. g5—f4 c1 : g5 7. h6 : f4 f8—g7 8. f4—g5. Если бы у черных не было шашки a5, то они достигали бы ничьей.

(Диагр. 224). Выигрыш. 1.





f8—h6! e3—f2 2. a5—e1 d4—c3 (если 2. . . f2—g1, то 3. e1—f2 g1 : e3 4. h6 : d2 с выигрышем) 3. e1 : g3! c3—b2 4. g3—e5 b2—c1 (на 4. . . b2—a1 последует 5. e5—h8 с выигрышем) 5. e5—f4 с выигрышем.

(Диагр. 225). Выигрыш. 1. e5—d6!! Все другие ходы белой дамки будут потерей темпа. 1. . . e3—d2 (если 1. . . e3—f2, то 2. d6—g3 f2 : h4 3. h8—e5 с выигрышем) 2. h8—c3 d2 : b4 3. d6 : a3 g5—f4 4. a3—c5 с выигрышем.

(Диагр. 226). Выигрыш. 1. c5—b6 h2—g1 2. d4—c5 b8—a7 (если 2. . . g1—h2, то 3. c5—d6! h2—g1 4. e5—h2! g1 : a7 5. h2—g1 с выигрышем) 3. e5—d4! g1—h2 4. d4—g1 h2—e5 5. b6—c7 e5 : b8 6. g1—h2, черные сдались. Остроумно поставленный маленький этюдик.

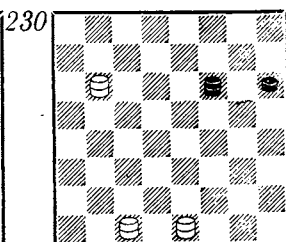
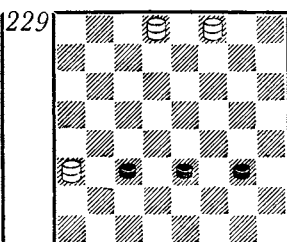
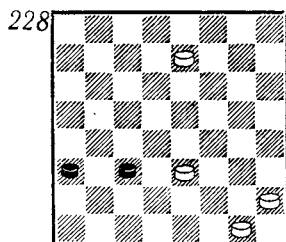
Б. Блиндер (диагр. 227). Выигрыш. 1. f6—g7 d6—e5 2. g7—h8 e5—f4 3. g1—f2! f4—g3 (если 3. . . d2—a5, то 4. h8—c3 a5 : g3 5. h4 : f2 с выигрышем) 4. h8—d4! g3 : e1 5. d4—f2 e1 : g3 6. h4 : c3 с выигрышем. Несложная, но эффектная миниатюра.

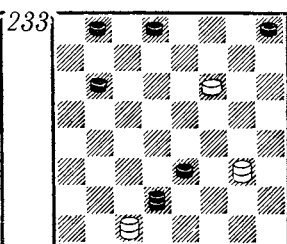
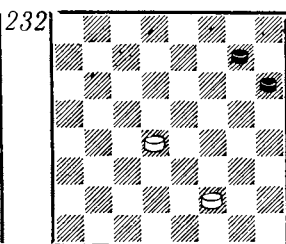
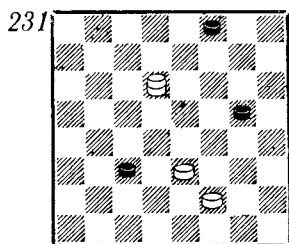
М. Геллер (диагр. 228). Выигрыш достигается путем 1. e7—f8 c3—b2 (если 1. . . a3—b2, то 2. g1—f2! b2—a1 3. f8—a3 с выигрышем) 2. f8—g7 b2—a1 3. g7—h8! a3—b2 4. h2—g3 b2—c1 5. g3—f4 c1—b2 6. f4—e5! b2 : f6 7. h8 : c3 a1 : f2 8. g1 : e3×. Черные сдались. Тема этаюда не новая, но механизм решения оригинален.

Б. Кавалерчин (диагр. 229). Выигрыш. 1. f8—h6! c3—d2 (если 1. . . e3—f2, то 2. h6—f4! g3 : e5 3. a3—d6 e5 : c7 4. d8 : h4 с выигрышем) 2. h6—f4! Единственный ход, дающий белым красивый выигрыш. 2. . . g3 : e5 3. a3—d6 e5 : c7 4. d8 : e1. Черные сдались.

Хороший этюд: ложные следы увеличивают интерес к решению.

(Диагр. 230). Выигрыш. 1. c1—g5!! Ключ к выигрышу! 1. . . f6 : h4 (если 1. . . h6 : f4, то 2. b6—e3 f4 : d2 3. e1 : g7 с выигрышем) 2. b6—d8! h6—g5 3. d8—c7! g5—f4 4. c7 : g3 h4 : f2 5. e1 : h4 с выигрышем. Хороший этюд — с ценными для практической игры приемами выигрыша.





М. Шавель (диагр. 231). Выигрыш. 1. d6—e5! g5—f4 2. e3 : g5 c3—d2 3. f2—g3! В этой де всего три хода, но сквозь них нелегко пробраться к решению. 3. . . d2—c1 4. g3—f4 c1—a3 5. e5—b2 a3 : c1 6. g5—h6 c1 : g5 7. h6 : f4×. Этуод этот не столько труден, сколько ярко!

М. Толков (диагр. 232). Выигрыш. 1. d4—c5 g7—f6 (если 1. . . h6—g5, то 2. c5—d6 g7—f6 3. f2—e3! и далее по основному варианту) 2. c5—d6 h6—g5 3. f2—e3! Только так! 3. . . g5—h4 4. d6—c7 h4—g3 5. e3—f4 g3 : e5 6. c7—d8 с выигрышем. Прелесть этого скромного этюда в ходе 3. f2—e3.

Д. Калинин (диагр. 233). Выигрыш. 1. f6—e7! d8 : f6 2. g3—e1!!! Фантастическая позиция!! 2. . . d2—a5 3. c1 : e7 b8—c7 4. e7—f6 с выигрышем. Классический цугцванг!!

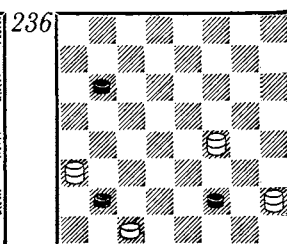
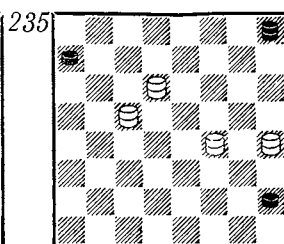
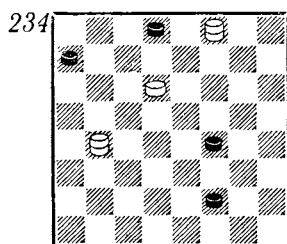
Д. Калинин (диагр. 234). Выигрыш. Прием выигрыша весьма поучителен: 1. b4—e1! f2—g3 (нельзя играть 1. . . f2—g1 из-за 2. e1—f2 g1 : e7 3. f8 : g3 с выигрышем) 2. d6—e7! d8 : f6

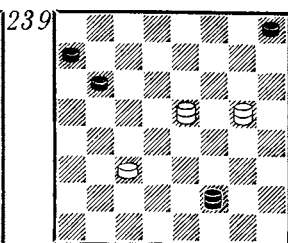
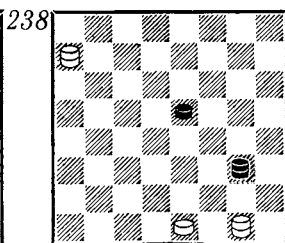
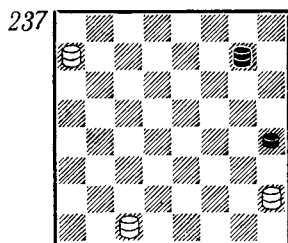
3. f8—c5!, и белые выигрывают, так как при 3. . . g3—h2 последует 4. e1 : d8! a7—b6 5. c5 : a7 h2—g1 6. d8—c7 g1—h2 7. c7—b8. Следует отметить, что не ведет к цели 1. b4—c3? ввиду 1. . . d8—c7 с ничьей.

Б. Миротин (диагр. 235). Выигрыш. 1. c5—g1 a7—b6 2. g1 : a7 h2—g1 3. h4—f6!! h8 : b8. Если 3. . . h8 : h2, то 4. d6—b8 с выигрышем. 4. f4—h2. Черные сдались. Игровой этюд. В нем особенно интересен красивый выигрыш белых после хода 3. h4—f6.

(Диагр. 236). Выигрыш. 1. a3—e7! b2—a1 2. e7—h4! f2—e1. Начальное расположение шашек подкупает простотой. Оно настолько естественно и жизненно — настоящее окончание игральной шашечной партии! Если 2. . . f2—g1, то 3. c1—b2! a1 : g3 4. h4 : a7 с выигрышем. 3. c1—b2! a1 : g3 4. h2 : a5 с выигрышем.

(Диагр. 237). Выигрыш. В журнале «Радуга» (1884) был опубликован этот этюд известного пропагандиста шашек, редактора и издателя нескольких





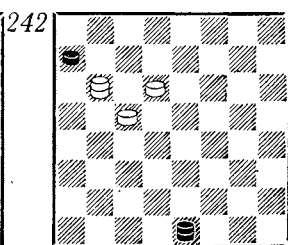
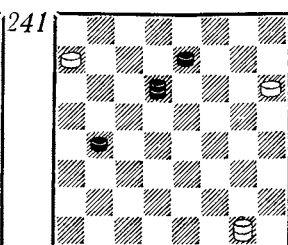
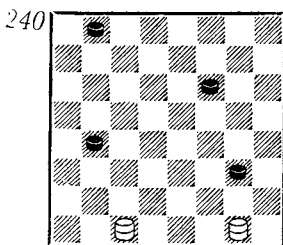
шашечных журналов П. Боброва. Трудно поверить, что здесь белым удастся задержать продвижение черных шашек в дамки. Ведь только один ход отделяет их от «спокойной пристани» поля h2! А оттуда рукой подать до дамочного поля. 1. a7—g1! g7—h8. На 1. . . g7—a1 следует 2. c1—g5! h4 : f6 3. g1—d4 с выигрышем. 2. c1—e3!, и черные сдались. Этот этюд послужил хорошей пищей для многих авторов этюдов, чтобы углубить приемы борьбы трех дамек против одной, находящейся как будто бы в совершенно безопасном месте на «большой дороге».

(Диагр. 238). Выигрыш. Этот этюд ценен с точки зрения практики. 1. g1—b6!! g3—h2. Если 1. g3—h4, то 2. b6—d8 h4—g3 3. d8—f6! e5 : g7 4. a7—b8 g3—h2 5. e1—f2 с выигрышем. 2. e1—f2! e5—f4 3. b6—d4! f4—e3 4. a7—b8! e3 : g1 5. d4—a7 с выигрышем.

Д. Калининский (диагр. 239). Выигрыш. Рассмотрите один из классических этюдов этого талантливой составителя. 1. g5—

h4 f2—d4. На 1. . . f2—g1 следует 2. c3—d4 g1 : c5 3. e5—g7 h8 : f6 4. h4 : b4 с выигрышем. Если 1. . . f2—e1, то 2. c3—b4 e1 : a5 3. h4—e1 с выигрышем. 2. e5—g7!! d4 : a1 3. h4—f6 b6—a5 4. g7—f8 a1 : g7 5. f8 : h6 a7—b6. Если 5. . . a5—b4, то 6. h6—d2 b4—a3 7. d2—c3 с выигрышем. 6. h6—f8. Получился этюд Н. Панкратова. 6. . . b6—c5 7. f8 : a3 h8—g7 8. a3—b2 g7—h6 9. b2—c3 h6—g5 10. c3—d2 g5—h4 11. d2—e1 с выигрышем.

(Диагр. 240). Выигрыш. Вот еще один редкий по способу выигрыша этюд Д. Калининского. 1. c1—b2! f6—g5 2. b2—a3! b4—c3 3. g1—h2!! В этом остроумном этюде белые добиваются победы, даже не пропустив черных в дамки, после четырех тонких — двух из них совершенно неожиданных — ходов. Лишь на пятом ходу (в основном варианте) белые дамки вступают в рукопашную с четырьмя черными простыми и выигрывают: 3. . . g5—f4 (на 3. . . g3—f2 решает 4. h2—c7!) 4. a3—d6! c3—d2 5. d6—e5! f4 : d6 6.



h2 : c1 d6—e5 7. c1—e3 b8—c7
8. e3—a7 e5—f4 9. a7—b8 с
выигрышем.

Н. Цомик (диагр. 241). Вы-
игрыш. 1. h6—g7 d6—e5. Если
1. . . b4—c3, то 2. a7—b8 d6—h2
3. g7—h8 c3—d2 4. h8—e5
h2 : d6 5. b8 : c1 с выигрышем.
А на 1. . . d6—b8 решает 2. g7—
h8 e7—f6 3. h8 : a5 b8—e5 4. a5—
c7 e5 : b8 5. g1—h2 с выигры-
шем. 2. g7—h8 e7—f6 3. g1—
c5!! b4 : d6 4. a7—b8 e5—h2
5. h8 : c7 h2—g1 6. b8—a7 g1—
h2. 7. c7—b8 h2—g1 8. b8—h2
с выигрышем.

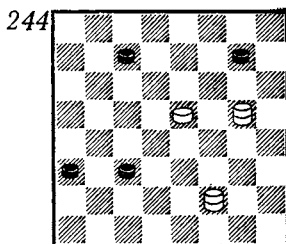
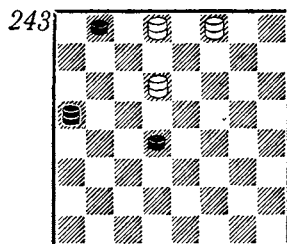
И. Сергеев (диагр. 242). Вы-
игрыш. 1. d6—e7! e1—g3. Если
1. . . e1—c3, то 2. c5—d6 a7 : c5
3. d6 : d2 с выигрышем. 2. b6—
a5! g3—e5 3. e7—d8! Цугцванг
в центре доски! Черные сда-
лись.

В. Абаулин (диагр. 243). Вы-
игрыш. 1. d6—h2! b8—c7. Если
1. . . a5—e1, то 2. f8—g7 d4—e3

3. h2—g3 e1 : h4 4. g7—f6 h4 : e7
5. d8 : c1 с выигрышем. Если
же 1. . . b8—a7, то 2. h2—g1 d4—
c3 3. g1—b6! a7 : c5 4. f8 : e1
с выигрышем. 2. h2 : b8 d4—c3.
Если 2. . . d4—e3, то 3. b8—
c7×! 3. f8—c5! с выигрышем.
Вступление и чистота — отлич-
ные.

М. Становский (диагр. 244).
Выигрыш. 1. f2—e1 c3—b2 2.
e1—b4! Смелый и, надо пола-
гать, инициативный ход. 2. . .
a3 : c5 3. g5—c1! Пришла пора
форсировать события, и белые
взрывают позицию. 3. . . b2—a1
4. c1—e3! a1 : f6 5. e3 : g5×.
Ценный для практики этюд.

Наш обзор подошел к концу.
Теперь, после краткого зна-
комства с русскими и междуна-
родными шашками, читатель во-
лен сделать выбор: какая игра
ему больше пришлась по ду-
ше — на 64-клеточной или на
100-клеточной доске.



СОДЕРЖАНИЕ

Глава 1. ВЕЧНО МОЛОДАЯ ДРЕВНЯЯ ИГРА	3
Глава 2. ВСЕ ЗНАЮТ ПРАВИЛА, НО	6
Глава 3. О ДЕБЮТАХ	11
Глава 4. ПЛАН—ОСНОВА ИГРЫ	46
Глава 5. КОНЕЦ—ДЕЛУ ВЕНЕЦ	72

50 коп.

