

Я.Л.ШАУС

ШКОЛА
ИГРЫ
В МЕЖДУНАРОДНЫЕ
ШАШКИ



МОСКВА
„ФИЗКУЛЬТУРА И СПОРТ“
1981

Шаус Я. Л.

Ш 29 Школа игры в международные шашки.— М.: Физкультура и спорт, 1981.— 128 с.

В учебном пособии заслуженного тренера Литовской ССР Я. Шауса раскрывается методика обучения игре в шестиклеточные шашки. Это руководство, в котором приведены в стройную систему основные начальные приемы игры. Ряд тем и идей освещается впервые. Способ изложения подсказан автору его многолетним опытом работы с юными шашкистами в спортивной школе г. Вильнюса.

Рассчитано на шашкистов низших разрядов, а также на широкий круг любителей игры в международные шашки.

Ш 60904—052 135—81 4202000000
009(01)—81

ББК75.582
7А9.3

ПРЕДИСЛОВИЕ

Международные шашки. Стоклеточная доска, а на ней двадцать белых и двадцать черных шашек. Правила игры просты и непритязательны. Но внешняя простота обманчива. Тот, чья любознательность приведет в движение черно-белые армии, будет ошеломлен открывшимися ему глубинами. Он обнаружит прекрасный мир удивительных комбинаций, безупречных по своей логике стратегических идей. И будет щедро вознагражден радостью творчества, насыщенного интеллектуального отдыха за время, отданное увлекательной игре.

Шашкисты нашей страны добились огромных успехов, в разные годы владели всеми высшими спортивными титулами. Ими накоплен большой опыт, без усвоения которого невозможно совершенствование молодых спортсменов.

В настоящем учебном пособии автор попытался обобщить достижения советской шашечной школы в области теории и практики. Способ изложения материала подсказан ему многолетним опытом работы с юными шашкистами в спортивной школе.

Книга рассчитана на шашкистов 2-го юношеского и 3-го разрядов, владеющих самыми элементарными практическими навыками.

При использовании пособия в работе спортивных школ, кружков и секций усвоение материала может быть рассчитано на разный срок — в зависимости от программы и недельной нагрузки.

Первые упоминания о шашечной игре найдены в памятниках Древнего Египта и стран Аравийского полуострова. Видимо, этот район и следует считать родиной шашек.

На рисунках, обнаруженных при раскопках, можно увидеть играющих в шашки зверей, людей, богов! О том, что фараоны любили это развлечение, свидетельствуют найденные в их гробницах шашки. Цари Египта явно не представляли себе без них загробной жизни!

Развитие торговых и культурных связей способствовало появлению шашечной игры в Европе. Шашки упоминаются в Гомеровой «Одиссее», в трудах древнегреческого историка Геродота, римских писателей, в древнерусских былинах. А после Великих географических открытий они оказались и в Америке.

Сложные и длинные пути, которыми шла по свету эта игра, объясняют, почему ее правила менялись в разное время в разных странах. В результате, в отличие от шахмат, сохранивших единые правила, шашки в далеких странах стали непохожими друг на друга. Появились английские, немецкие, итальянские, испанские, русские, турецкие, канадские шашки, игра

го, распространенная в Китае и Японии.

Различие правил в национальных шашечных системах привело к главному отрицательному последствию: лучшие игроки из разных стран, конечно, не могли встречаться между собой, невозможно было проведение международных турниров. В то же время в середине XIX века международные шахматные связи стали весьма оживленными и интересными. Стало ясно, что шашкистам разных стран надо найти общий «язык», чтобы договориться между собой и начать проводить чемпионаты мира.

Международными шашками была названа игра на 100-клеточной доске (10×10). От русских шашек ее отличают только три правила:

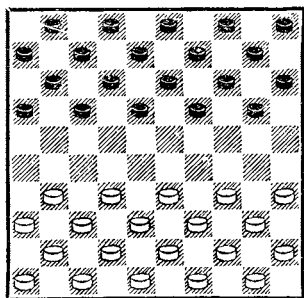
1) при наличии нескольких возможностей боя надо бить большинство;

2) простая, достигнув последней горизонтали в результате взятия, становится дамкой, но право боя, как дамка, получает со следующего хода;

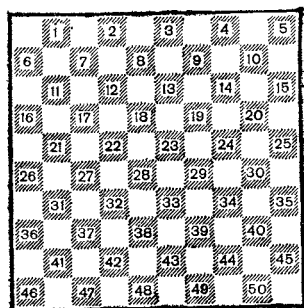
3) простая, достигнув в результате боя последней горизонтали, но обязанная бить дальше по правилам простой, остается простой.

Кроме того, в начальной позиции шашки расставляются в

четыре ряда. Таким образом, в распоряжении каждой из сторон по 20 шашек, что делает игру гораздо сложнее и богаче, чем в русских шашках.



Нотация, в отличие от русских шашек и шахмат, здесь цифровая.



Запись ходов освоить легко: каждое поле обозначается цифрой.

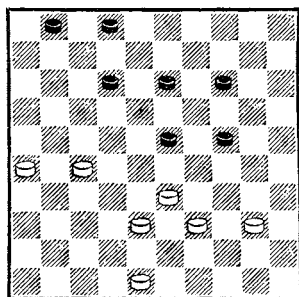
Ход, например, с поля 37 на поле 31 записывается: 37—31.

Если шашка 34 попадает на поле 23 посредством взятия, то вместо черточки между двумя цифрами ставится двоеточие, означающее бой — 34 : 23.

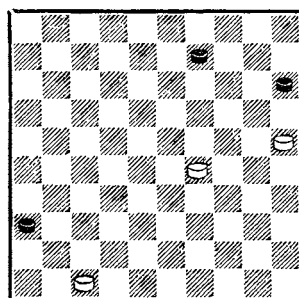
Вот три иллюстрации к каждому из отличительных правил международных шашек в цифровой нотации.

1. 33—29! (см. след. диагр.). Из нескольких возможностей взятия надо выбирать удар,

уничтожающий больше всего шашек.

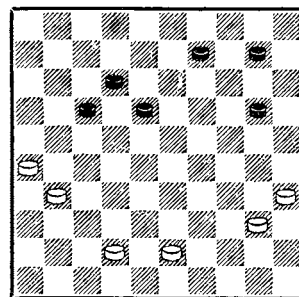


1. . . 23 : 21 2. 26 : 10 с выигрышем.



1. 47—41! 36 : 47. Белые используют второе правило: шашку 29 можно бить только следующим ходом.

2. 29—24 47 : 20 3. 25 : 3.



В этом примере и черные и белые должны будут следовать третьему правилу.

1. 26—21! 17 : 39. Пройдя черз дамочный ряд, шашка не

стала дамкой. 2. 40—34 39 : 30
3. 35 : 22. Белая шашка также не получила «повышения в чине», но выигрывает против черной.

Иногда международные шашки называют просто стоклеточными. За рубежом их называют польскими шашками. Однако их национальные истоки трудно определить. Точно известно, что эта игра была известна во Франции в начале XVIII века.

Попали они туда из Польши или наоборот — вопрос спорный.

Легенда рассказывает, что стоклеточные шашки были созданы в 1723 году французским офицером в содружестве с поляком, чем и объясняется якобы их название.

Другая легенда иначе описывает происхождение стоклеточных шашек.

Во времена Людовика XIV, которого называли «Король-солнце», в Бастилии без суда и следствия, без доказательства вины (такое позволяли себе даже самые благородные монархи) содержался в одиночной камере знатный дворянин. Обреченный на пожизненное заключение, он, однако, не пал духом. Чтобы занять свой ум, узник нацарапал на столе шашечную доску, сделал из хлеба шашки и играл сам с собой. Однажды, случайно заглянув в дверной глазок, сторож увидел это. Ему самому было скучно, он зашел в камеру и предложил сыграть. Так они играли каждый день, в течение многих лет. В конце концов они достигли высокого искусства, знали все секреты и приемы друг друга, и все партии стали заканчиваться вничью. Тогда уз-

ник придумал, как сделать игру интереснее. Он нацарапал еще по два ряда клеток и добавил по восемь шашек. Игра очень понравилась обоим противникам, и поединки вспыхнули с прежним азартом. Так появились стоклеточные шашки...

Конечно, легенды наивно приписывают изобретение игры отдельным людям. Такая игра, как шашки, возникает в процессе коллективного творчества народа. Но здесь правильно улавливается отличительное свойство стоклеточных шашек. Эта игра действительно самый интересный образец шашек и близка в то же время национальным разновидностям.

С конца прошлого века разыгрываются чемпионаты мира по международным шашкам. В 1894 году первым чемпионом мира стал француз Исидор Вейс.

В 1947 году была создана Всемирная шашечная федерация — ФМЖД. В настоящее время она объединяет более 30 стран. Установлены твердые правила, по которым разыгрываются чемпионаты мира среди мужчин, женщин и юношей.

Игра в шашки, пожалуй, наиболее древняя настольная игра на территории нашей страны. Где только не играли в шашки — на ярмарках, в деревнях, в заводских слободах. Не гнушались ими в аристократических особняках. Не случайно даже шахматные фигуры в давние времена в России называли «шашками».

После Великой Октябрьской социалистической революции игра в шашки приняла организованный характер, стала одним из видов спорта, куль-

тивируемых в Советском Союзе. Но все это были так называемые «русские» шашки, в которые играли на 64-клеточной доске. Игра на большой доске не была еще широкоизвестной, хотя о международных шашках наши сильнейшие мастера, правда, знали и даже провели накануне Великой Отечественной войны турнир, в котором победителями вышли В. Соков и Л. Рамм.

Настоящее признание «стоклетки» получили лишь после войны, когда ведущие советские шашисты всерьез начали изучать новую для себя игру, пионером и пропагандистом которой по праву считается московский мастер В. Гиляров. Он же был и автором первых учебников по международным шашкам. Его книги сыграли важную роль в становлении советской школы игры в шашки на стоклеточной доске. В 1956 году в Москве сильнейшие советские мастера впервые померились силами с зарубежными шашистами во главе с экс-чемпионом мира голландцем Б. Шпрингером; победил в том международном турнире киевлянин М. Коган. Шпрингер дал высокую оценку игре советских мастеров и предсказал им большое будущее на международной арене в самое скорое время.

Прогноз голландского гроссмейстера был точен. Но предвидение зарубежного гостя могло сбыться на наших организационных достижениях. В шестидесятые годы международные шашки в СССР достигли подлинной массовости: появилось мно-

жество секций в спортивных школах, ДСО, в различных уголках нашей страны были организованы шашечные центры. С массовостью росло и мастерство. Выросла целая плеяда молодых мастеров, которым было по плечу выступать в самых серьезных международных состязаниях и даже бороться за шашечную корону. В первую очередь это В. Щеголев, А. Могилянский, А. Андрейко, А. Гантварг, позже — Н. Мищанский, М. Кореневский, А. Чулков...

Росла популярность международных шашек и среди женщин. Появились такие замечательные мастера, как Е. Михайловская, И. Спасская, Л. Травина, Р. Виткаускайте, наконец совсем юная Е. Альтшуль.

Чемпионами мира в последние годы становились В. Щеголев, А. Андрейко, А. Гантварг, среди женщин — Е. Михайловская.

Если на заре центрами международных шашек у нас были лишь Москва, Ленинград, Киев, Харьков, то теперь сильные мастера выросли в Тбилиси, Вильнюсе, Нижнем Тагиле, Оренбурге, Ижевске, Архангельске, Донецке, Риге, Минске. С каждым годом растет массовость «стоклеток», и сотни мастеров, десятки тысяч разрядников представляют авангард этой старой и вместе с тем молодой привлекательной игры. В них — залог успехов советской шашечной школы и грядущих побед в борьбе за шашечную корону.

У начинающих шашкистов возникает за доской много проблем. И все же, наверное, большинство согласится с тем, что главная трудность — это закончить партию.

Уже на первых порах у всех возникают вопросы: можно ли выиграть тремя дамами против одной, четырьмя против одной? Обязательно ли ведет к победе выигрыш одной или двух шашек? Насколько сильней дамка, чем простые?

Мы рассмотрим целый ряд возникающих в конце игры простейших позиций, которые очень часто встречаются у любого шашкиста. Во-первых, это поможет вам уверенней заканчивать партию. Во-вторых, эти начальные знания понадобятся при чтении следующих глав.

Итак, возьмите доску и шашки. Во всех позициях, где нет специального указания, первый ход делают белые. Запомните несколько специфических обозначений.

! — хороший ход

!! — отличный ход

? — плохой ход

?? — грубая ошибка

?! — ход рискованный, имеющий свои недостатки и преимущества

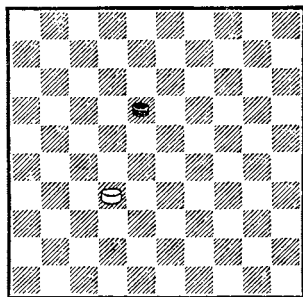
× — выигрыш

= — ничья

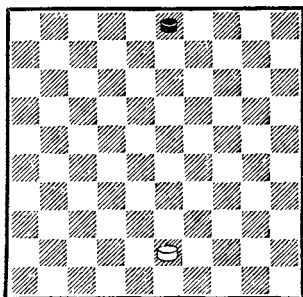
∞ — возможен любой ход

Оппозиция

На доске всего по одной шашке. Наверняка любой сразу скажет, что после 1. 32—28 белые выигрывают,

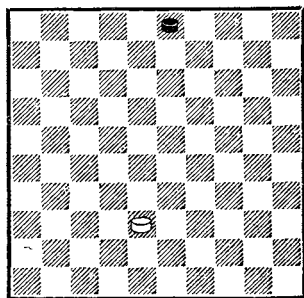


Такое положение, в котором одна шашка выигрывает против одной шашки противника, называется *оппозицией*. Нетрудно убедиться, что оппозиция может встретиться в любом месте доски.



В этой позиции, по сравнению с предыдущей, шашки стоят дальше друг от друга. Главная для нас деталь: они находятся на одной вертикали. Нетрудно убедиться, что если начинают белые, то они проигрывают. Например: 1. 43—38 3—8 2. 38—32 8—12 (черная шашка все время движется навстречу белой) 3. 32—27 12—17 — оппозиция. Если бы белая шашка избрала другое направление — 1. 43—39 и т. д., то черная простая таким же способом заняла бы оппозицию.

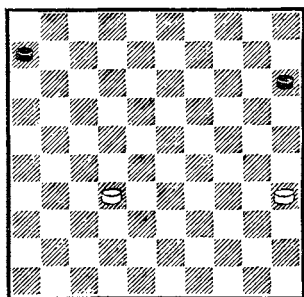
Отсюда следует вывод: *если две шашки стоят на одной вертикали, то начинающая сторона проигрывает.*



В этом примере шашки занимают соседние вертикали. Допустим, ход белых. Они играют 1. 38—33, становясь на одну вертикаль с противником, и, согласно правилу, выигрывают. Если ход черных, то они играют 1... 3—8, также добиваясь победы.

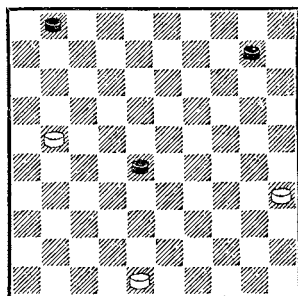
Таким образом, можно сформулировать второе правило: *если две шашки стоят на соседних вертикалях, то начинающая сторона выигрывает.*

С помощью оппозиции можно выиграть не только одной шашкой против одной.



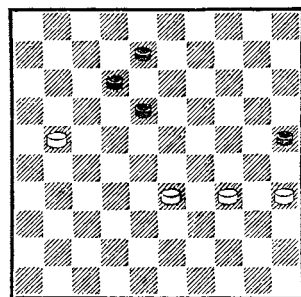
Две белые шашки становятся в выигрывающую оппозицию к двум черным: 1. 32—27 6—11 2. 27—21 11—16 3. 21—17 15—20

4. 35—30 20—25 5. 30—24 ×. Легко убедиться, что и при другом порядке ходов будет то же.



Три простых против трех. Ходом 1. 35—30 белые добиваются выгодной оппозиции для всех трех пар.

Если попытаться обобщить, то можно сказать, что оппозиция — это вообще один из важнейших способов выигрыша в конце партии. Ведь шашки движутся только вперед. Естественно, в конце игры силы сторон должны сблизиться. От того, в чью пользу окажется противостояние остатков двух армий, зависит исход борьбы.

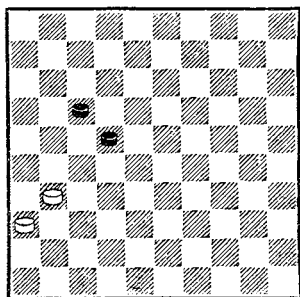


Неопытный шашист вряд ли сразу оценит эту позицию, считая, что впереди еще много игры. Но борьба быстро заканчивается. Жестко сдерживая шашки противника с помощью оппозиции, белые добиваются решающего перевеса.

1. 33—28! 8—13 2. 34—29
13—19 3. 29—24! 19 : 30 4. 35 :
24, и черные не могут спастись.

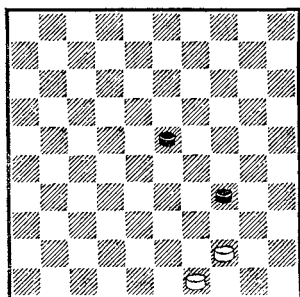
Размен и темп

В последнем примере на 3-м ходу белые применили *размен*. Роль разменов в игре огромна и разнообразна. Прямое отношение имеет размен и к оппозиции.



Если играть 1. 31—26, то 1... 22—27!, и оппозиция в пользу черных. Выгодней применить размен.

1. 31—27! 22 : 31 2. 36 : 27, и в оппозиции выигрывают уже белые.



А если здесь разменяться?

1. 44—39 34 : 43 2. 49 : 38 23—28, и выигрывают черные. Белым лучше обойтись без размена.

1. 49—43 23—29. После 1...

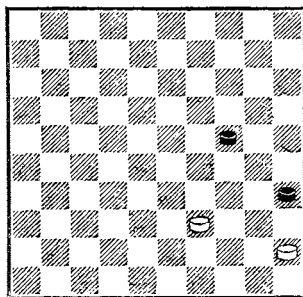
23—28 2. 43—38 оппозиция в пользу белых.

2. 43—38. Оппозиция построена. Черные могут еще сопротивляться.

2... 34—40 3. 44 : 35 29—34 4. 38—33×.

Что показывают два последних примера? Размен позволяет выиграть один ход, или, как мы будем говорить далее, *темп*. Но иногда это нам выгодно, иногда нет. Поэтому запомните правило, которым надо умело пользоваться: *при игре на оппозицию каждый размен меняет соотношение ходов на один темп*.

Скользкий размен



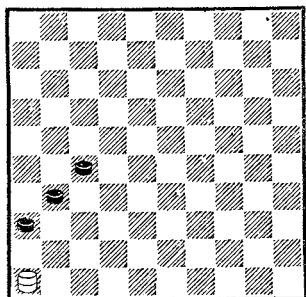
1. 39—34. Оппозиция в пользу белых. Но черные пытаются вырваться.

1... 35—40 2. 34—30! 24 : 35 3. 45 : 34×. Этот изящный прием называется *скользящим разменом*. Действительно, шашки противников как бы скользят одна мимо другой.

Скользкий размен не меняет соотношения ходов в оппозиции!

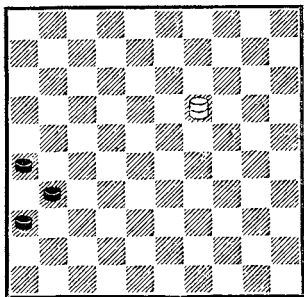
Отрезание

Очень часто в игре возникают позиции, в которых дамка борется с несколькими шашками противника. Несколько типичных ситуаций следует запомнить!

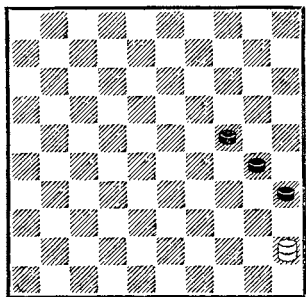


Диагональ 46—5 называется *большой дорогой*. Дамка на большой дороге, отрезавшая путь трем простым, выиграть все же не может.

Черные жертвуют 1... 31—37 2. 46 : 21 36—41, и ничья неизбежна.

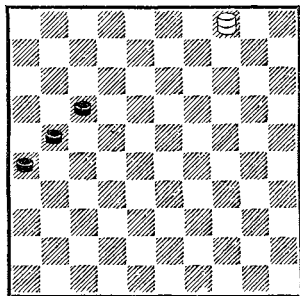


Но ни в коем случае защищающейся стороне; нельзя располагать шашки, как показано на диаграмме. При таком построении черные лишены спасающей жертвы двух шашек и проигрывают.



Диагональ 45—1 (как и 50—6) называется *двойником*. Отрезание дамкой трех шашек по двойнику приводит к выигрышу. Жертва двух шашек уже не спасает:

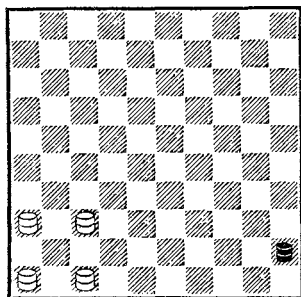
1... 30—34 2. 45 : 15 35—40
3. 15—33 40—45 4. 33—50×.



Нетрудно убедиться, что дамка выигрывает против трех простых, отрезая их по диагонали 36—4 (прямоугольник 36—4—15—47 называется *тройником*).

Охота на дамку

Чтобы поймать одинокую дамку противника, недостаточно двух или трех дамек. Зато четыре дамки легко справляются с этой задачей.

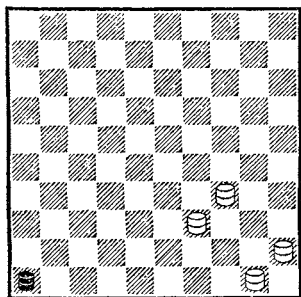


Такое построение называется *квадратом*. Белые грозят ходом 47—29 поймать дамку. Если же она уйдет в «верхнюю» поло-

вину доски, например, 1...45—7, то ее опять настигнет жертва 2. 36—18.

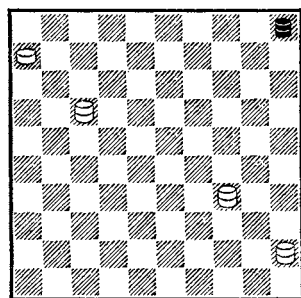
Такая жертва двух дамек (или шашек) называется *петлей*.

Не спасается и дамка, занимающая большую дорогу.



Дамке некуда укрыться от петли.

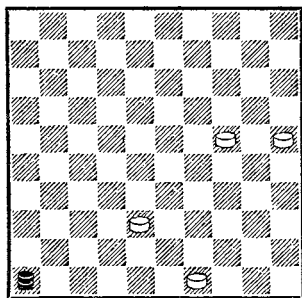
А можно расставить дамки и так.



Обратите внимание на то, что некоторые белые дамки в этих позициях можно заменить простыми. Это говорит о том, что для успешной борьбы против одной дамки не обязательно все свои шашки доводить до последней горизонтали.

Четыре шашки ловят дамку:

1. 25—20! Теперь, если черная дамка пойдет на 5 или 10, то выигрывает 2. 24—19. А на остальные ходы последует сначала 20—14, а затем 24—19×.



Рассмотренный прием важно знать: две шашки ставятся для петли (49 и 38), а две другие выстраивают рядом, чтобы сначала пожертвовать одну из них, а затем пустить в ход петлю.

Этот прием можно применять против дамки, отрезавшей шашки и на других диагоналях.

Материальный перевес в середине игры

Мы видели, что в конце игры материальный перевес дает возможность победить. Вернемся немного назад.

А если в середине игры, когда еще нет дамек, одна сторона выигрывает одну шашку или несколько?

В игре достаточно опытных соперников лишняя шашка позволяет довести партию до победы. Впрочем, бывают исключения. Если на доске много материала, то у защищающейся стороны есть возможности сопротивляться. Даже в чемпионатах СССР бывают случаи, когда мастера не выигрывают с лишней шашкой.

Чем меньше шашек, тем легче играть. Две шашки, как правило, легче выиграют против одной, чем пятнадцать против четырнадцати. Здесь опять является важная роль разменов.

Имея материальный перевес, к ним выгодно прибегать: чем меньше останется шашек, тем труднее слабейшей стороне сопротивляться.

Проиграв две шашки или еще больше, избежать поражения можно только против очень слабого противника. В партиях серьезных шашкистов такого не бывает. Чаще всего в таких случаях сразу сдаются, выражая

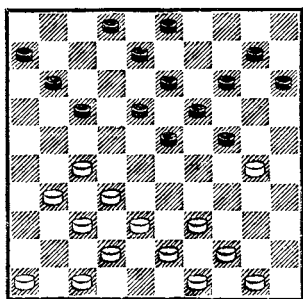
достаточное уважение к противнику, не заставляя его заниматься «несерьезной» работой.

* * *

Мы познакомились с важными понятиями, приемами, без которых невозможно успешно завершить партию. К вопросу об игре в конце партии мы еще вернемся. А пока перейдем к новой, исключительно важной теме.

БЛЕСК И БЫСТРОТА

У обоих игроков, сажающихся за доску, цель одна — выиграть партию. Но как это сделать? Для ответа на этот вопрос надо... внимательно изучить всю книгу. Способов достижения победы очень и очень много. Но выиграть, особенно молодому шашкисту, хочется поскорее. Ну что ж, начнем с секретов игры, позволяющих «выиграть поскорее».



Взгляните на эту позицию. У обеих сторон по четырнадцать шашек. Казалось бы, до конца игры еще далеко. Поскольку черные напали на белую шашку 30, естественным вроде бы является ход 1. 30—25. Но черных ждет поразительный сюрприз:

1. 27—22! 18 : 36 (бить большинство!) 2. 32—27! 24 : 35 3. 44—40 35 : 33 4. 38 : 20 15 : 24 5. 27—22! 17 : 28 6. 47—41! 36 : 38 7. 43 : 5. Ценой шашки белые прорвались в дамки и должны победить.

Рассмотрим яркий пример подобной катастрофы уже в начале игры. В партии чемпиона мира 1972—1975 гг. Т. Сейбрандса (Голландия) было сделано всего одиннадцать ходов, после чего наступила ошеломительная развязка.

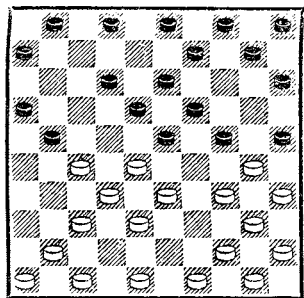
Сейбрандс

Схеоратан

1969

1. 32—28 18—23 2. 38—32 12—18 3. 31—27 7—12 4. 43—38 17—22 5. 28 : 17 11 : 31 6. 36 : 27 12—17 7. 33—28 17—21 8. 38—33 8—12 9. 42—38 20—24 10. 34—30 14—20 11. 39—34 20—25? Достаточно было одного этого хода, чтобы навлечь на себя бурю (см. след. диагр.).

12. 27—22! 18 : 27 13. 33—29!! 24 : 31 14. 44—39 27 : 38 15. 41—37!! 23 : 41 (большинство) 16. 46 : 8 3 : 12 17. 39—33 38 : 29



18. 34 : 3 25 : 34 19. 3 : 26. С доски смело почти все шашки. Черные находят возможность уничтожить дамку.

19. . . 10—14 20. 40 : 29 16—21 21. 26 : 10 5 : 14. Дамка поймана, но дорогой ценой. Борьбу продолжают семь белых шашек и шесть черных. Через несколько ходов пришлось сложить оружие.

Несмотря на сильное впечатление от только что рассмотренных примеров, попробуем разобраться в том, что происходило в обоих случаях.

Самое поразительное то, что белые без перерыва жертвовали свои шашки. Но жертвы были не безвозмездны. В конце следовал сокрушительный ответный удар. Подобный способ выигрыша называется комбинацией.

Комбинация — это серия жертв, после которых следует ответный удар, позволяющий добиться определенной цели.

КАК ОБЪЯТЬ НЕОБЪЯТНОЕ!

Без овладения комбинационным мастерством нельзя стать сильным шашкистом. Но количество возможных комбинаций в

Цели комбинации могут быть разными: проникнуть в дамки, получить материальный перевес, добиться ничьей и т. д.

Может возникнуть вопрос: так ли уж важны комбинации? Возможно, это только исключение, и нужно просто быть внимательным за доской, чтобы не попадаться в хитрые ловушки? Пока трудно сразу опровергнуть такое мнение. Но уже в следующих главах вы сможете убедиться, как разнообразны шашечные комбинации, как часто они встречаются в игре и как наивно поэтому считать их исключением.

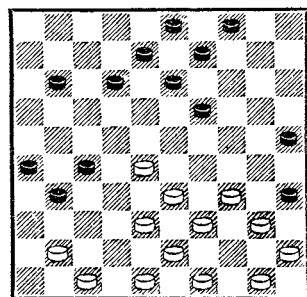
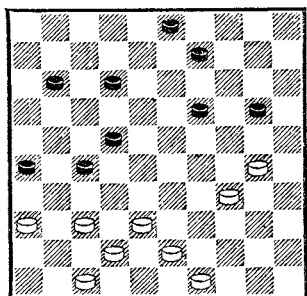
Роль комбинаций в шашечной партии огромна. Это главное оружие, позволяющее быстро решить в свою пользу исход борьбы.

Именно красивые, эффектные комбинации привносят поэзию в шашечную игру. Без них борьба состояла бы только из расчета и логики, была бы гораздо скучнее и беднее. Комбинации же добавляют элемент неожиданности, заставляют работать фантазию, находчивость, изобретательность, создают бесконечное богатство игровых ситуаций и идей. Комбинации придают игре оптимизм. Можно оказаться в очень трудном положении, но взорвать комбинационную «мину» и добиться успеха.

игре так велико, что не поддается учету. Как же «выучить» бесконечное множество способов выигрыша? Не был ли, случай-

но, прав мудрый Козьма Прутков, говоривший: «Никто необъятного объять не может»?

Да, комбинаций в игре тысячи и тысячи. Но не надо их пугаться! Дело в том, что научиться проводить комбинации можно более простым путем.



Взгляните на эти две позиции. В них разное количество шашек, и, казалось бы, трудно уловить сходство.

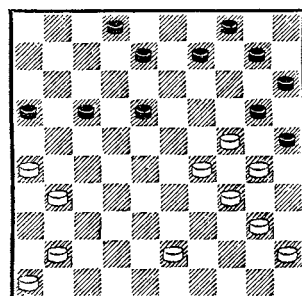
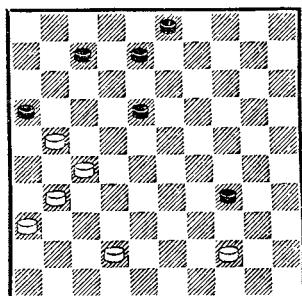
В обоих случаях белые проводят комбинацию.

В первой позиции: 1. 30—24! 19 : 48 2. 38—32 27 : 38 3. 42 : 33 48 : 31 4. 36 : 16, и белые беспрепятственно идут в дамки.

Вторая комбинация выглядит иначе: 1. 38—32! 27 : 29 2. 34 : 14 35 : 22 3. 41—36 9 : 20 4. 36 : 16×.

При всей несхожести двух комбинаций можно уловить нечто общее! Это *заключительное взятие 36 : 16*.

Рассмотрим еще два примера.



В первом случае белые выигрывают так: 1. 44—39 34 : 43 2. 42—38 43 : 32 3. 27 : 38 16 : 27 4. 31 : 11×.

Во втором случае выигрыш достигается другим способом: 1. 26—21! 16 : 47 2. 43—38 47 : 33 3. 29 : 38 20 : 29 4. 34 : 5 25 : 34 5. 40 : 29×.

В этих двух комбинациях опять есть общая черта: для выигрыша надо выбить свою шашку (27 в первом примере, 29—во втором), на место которой попадает черная шашка, используемая для заключительного удара. Здесь налицо *одинаковый способ выигрыша*.

Можно приводить еще много примеров. Но и уже рассмотренные позиции позволяют сделать важные выводы. Да, комбинаций в игре бесконечное множество, но это количество значительно сокращается за счет похожих комбинаций. Есть

целые группы таких «близнецов». Их могут объединять два признака. Во-первых, заключительное взятие, или *финальный удар*. Во-вторых, способ или *идея* выигрыша.

Таким образом, главное — это изучать основные финальные удары и идеи комбинаций. Это сослужит вам роль компаса в необъятном море шашечных комбинаций.

ТИПИЧНЫЕ ФИНАЛЬНЫЕ УДАРЫ

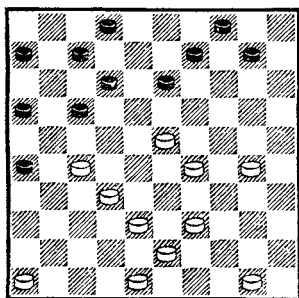
В начале знакомства с комбинациями легче всего запомнить самые распространенные финальные удары. Так вы выявите, в каких местах доски вам угрожает опасность, а также с каких полей вы можете нанести решающий удар.

Начнем с финальных ударов, позволяющих попасть в дамки.

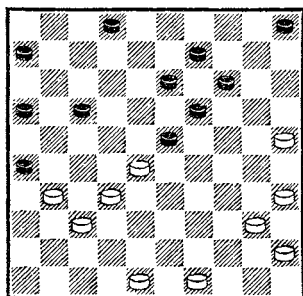
Советуем не смотреть сразу решения, а стараться решить каждое задание самостоятельно: это принесет вам больше пользы.

Финальные удары с поля 32

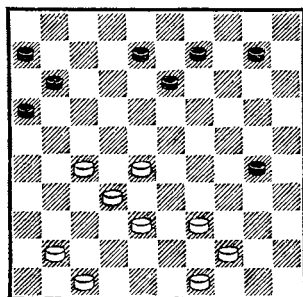
С поля 32 можно попасть на дамочные поля 1, 3 и 5.



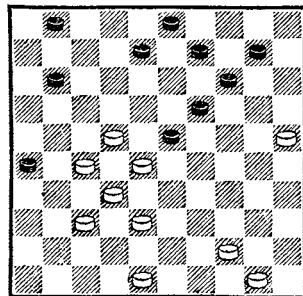
1. 23—18! 12 : 25 2. 27—21
16 : 27 3. 32 : 1×



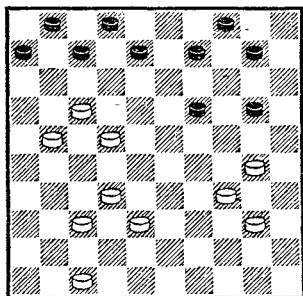
1. 28—22 17 : 28 2. 25—20 14 :
25 3. 35—30! 25 : 34 4. 40 : 18
13 : 22 5. 32 : 3×



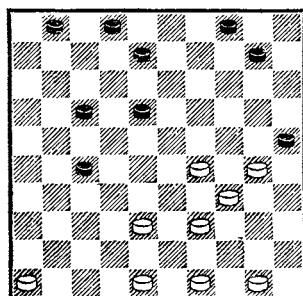
1. 39—34! 30 : 50 2. 28—22 50 :
17 3. 27—21 16 : 27 4. 32 : 5×



1. 25—20 14 : 25 2. 22—18!
23 : 12 3. 27—21 26 : 17 4. 28—
22 17 : 28 5. 32 : 5×.



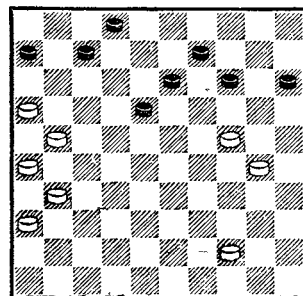
1. 17—11! 7 : 18 2. 30—24!
19 : 39 3. 38—33 39 : 28 4. 32 :
5×.



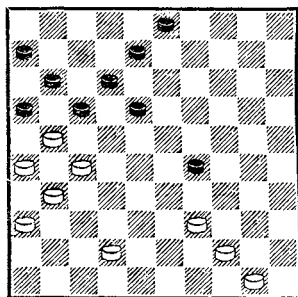
1. 29—23 18 : 40 2. 38—32!
25 : 43 3. 32 : 3×.

Финальные удары с поля 31

С поля 31 с помощью комбинации можно достичь дамочных полей 2 и 4.



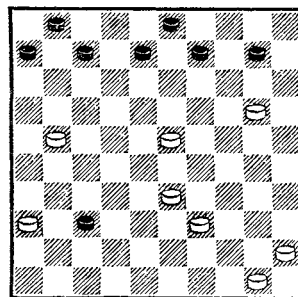
1. 24—19 13 : 35 2. 16—11 7 :
27 3. 31 : 4×.



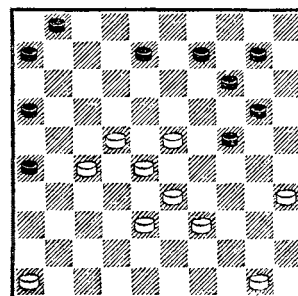
1. 39—34! 29 : 49 2. 42—38!
49 : 32 3. 27 : 38 16 : 27 4. 31 :
2×.

Финальные удары с поля 33

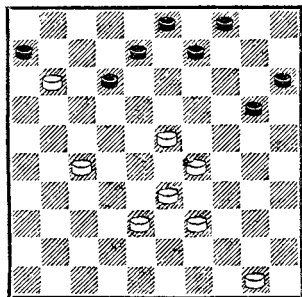
Шашка 33 в ходе заключительного удара может попасть на поля 2 и 4.



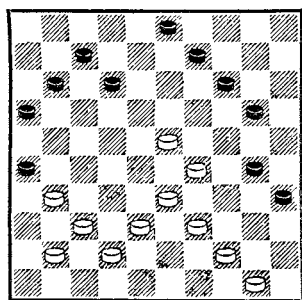
1. 36—31 37 : 17 2. 20—14 10 :
28 3. 33 : 4×.



1. 27—21! 16 : 29 2. 35—30
24 : 35 3. 33 : 2×.



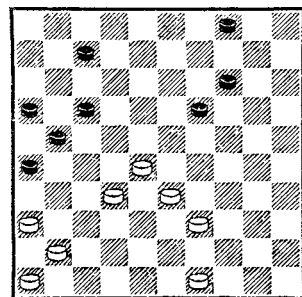
1. 29—24! 20 : 18 2. 27—22!
6 : 28 3. 33 : 2×.



1. 37—32! 26 : 19 2. 29—24
20 : 29 3. 33 : 4×.

«Раздвоение» комбинации

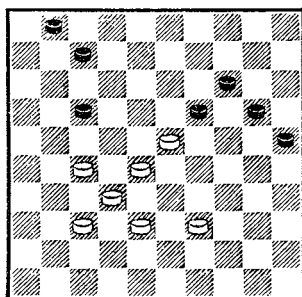
Для дальнейшего продвижения вперед мы должны ненадолго отвлечься от рассмотрения финальных ударов и ознакомиться со способом комбинационного выигрыша, который нам понадобится впоследствии.



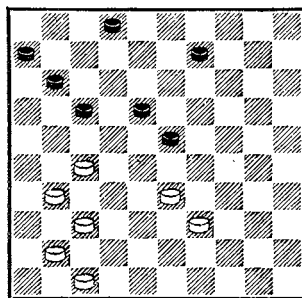
1. 36—31 26 : 37 2. 28—23! Теперь, в отличие от предыдущих комбинаций, черные имеют две возможности боя — 2...19 : 28 и 2...37 : 28. Но в обоих случаях следует выигрывающий удар 3. 33 : 2.

Появляющиеся у одной из сторон несколько возможных продолжений называются *вариантами*.

Вот еще две комбинации с двумя вариантами.



1. 28—22! 17 : 28 (1...19 : 28 2. 22 : 2×) 2. 27—22 28 : 17 3. 38—33 19 : 28 4. 33 : 2×.

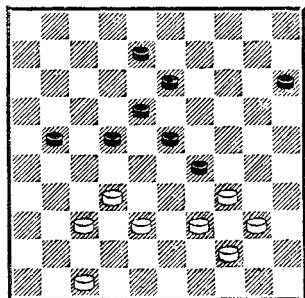


1. 27—21 17 : 26 2. 37—32! 26 : 46 (2...26 : 28 3. 33 : 4×) 3. 47—42 46 : 28 4. 33 : 4×.

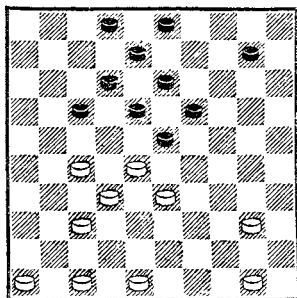
Теперь перейдем к новым финальным ударам.

Финальные удары с поля 34

Мишенями для ударов с поля 34 являются поля 1, 3, 5.

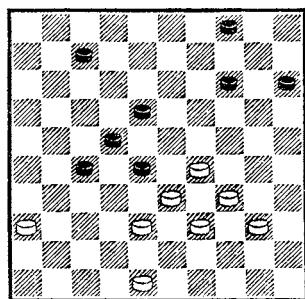


1. 32—27! 22 : 33 2. 39 : 19
13 : 24 3. 34 : 3×.

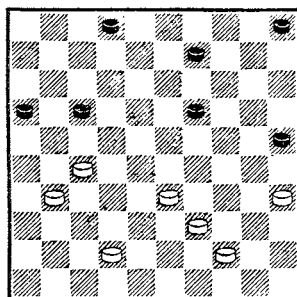


Финальные удары с поля 35

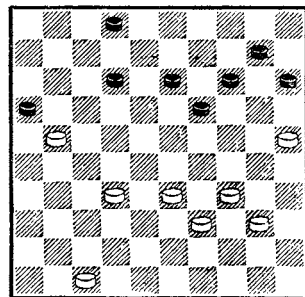
Шашка 35 различными «маршрутами» способна прорваться на поля 2 и 4.



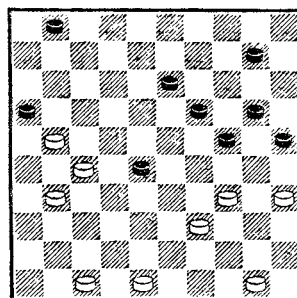
1. 29—23! 28 : 19 (1...18:29
2. 34:21×) 2. 38—32 27:29
3. 34 : 1×.



1. 27—21! 17 : 48 2. 39—34
48 : 30 3. 35 : 4×.

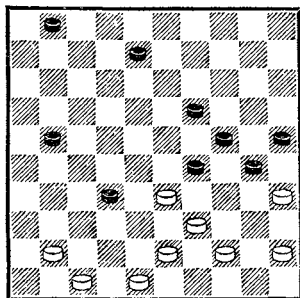


1. 25—20! 16 : 29 2. 20 : 7
2 : 11 3. 34 : 5×.

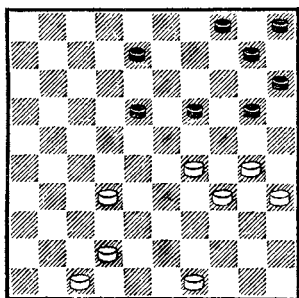


1. 27—22! 18 : 29 2. 40—34!
23 : 41 3. 34 : 5×.

1. 27—22! 28 : 37 2. 48—42
37 : 48 3. 39—33 48 : 30 4. 33—
29 24 : 33 5. 35 : 4×.



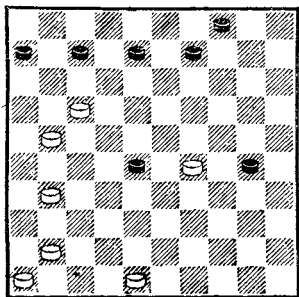
1. 43—38! 32 : 34 2. 44—40!
29 : 38 3. 40 : 20 25 : 14 4. 35 :
2×.



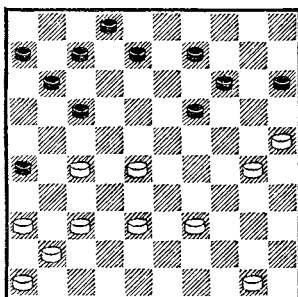
1. 29—23! 19 : 48 2. 30—25
48 : 30 3. 25 : 14! 10 : 19 4. 35 :
2×.

Финальные удары с полей 2-й горизонтали

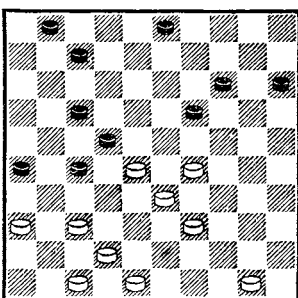
Очень эффектны комбинации,
в ходе которых шашка со 2-й
горизонтали снимает четыре ша-
шки противника и через всю дос-
ку проносится в дамки.



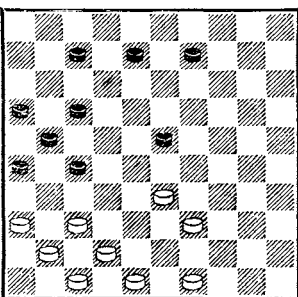
1. 29—24 30 : 19 2. 17—12!
8 : 37 3. 41 : 3×.



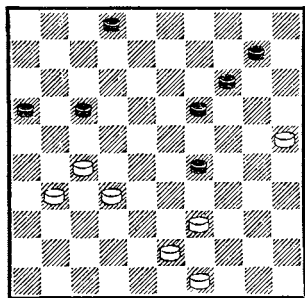
1. 28—22! 17 : 28 2. 25—20!
14 : 21 3. 37—31 26 : 37 4. 41 :
1×.



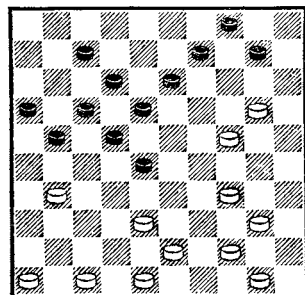
1. 29—24! 19 : 30 2. 39—34
30 : 39 3. 33 : 44 22 : 33 4. 37—
31 26 : 37 5. 42 : 2×.



1. 37—31! 26 : 46 2. 33—28!
23 : 32 3. 47—41 46 : 37 4. 42 :
4×.

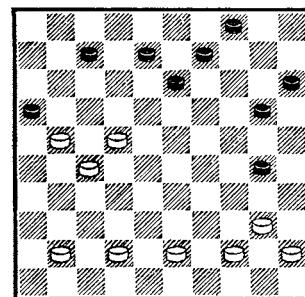


1. 39—33 29 : 38 2. 25—20 14 : 25 3. 27—21! 17 : 28 4. 43 : 5×

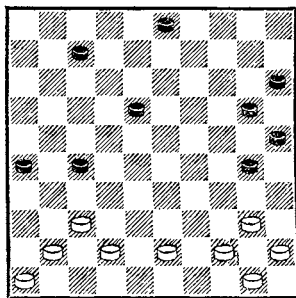


1. 31—27! 21 : 32 (1... 22 : 31 2. 20—14!×) 2. 38 : 27 22 : 31 3. 20—14! 10 : 39 4. 44 : 2×

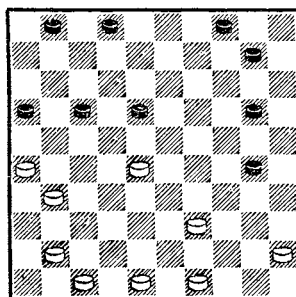
Очень коварны удары с поля 45. Обычно для проведения комбинации временно пропускают противника в дамки, что в игре трудно предусмотреть.



1. 22—18! 13 : 31 2. 42—38! 16 : 27 3. 38—32 27 : 49 4. 40—35 49 : 40 5. 45 : 1×



1. 37—31! 27 : 49 2. 40—35 49 : 40 3. 35 : 24! 20 : 29 4. 45 : 1×

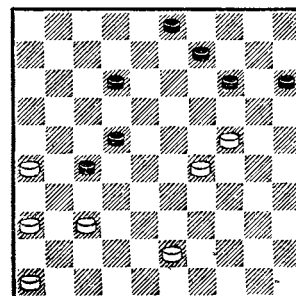


1. 26—21! 17 : 46 2. 39—34! 46 : 40 3. 45 : 5×

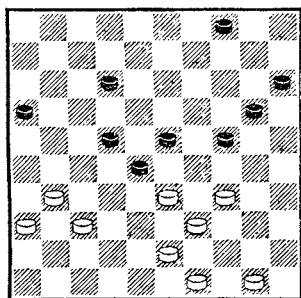
Финальные удары с полей 3-й горизонтали

Заключительные взятия с 3-й горизонтали позволяют прорваться на предамочные поля.

Весьма распространены удары в разных направлениях с поля 36.

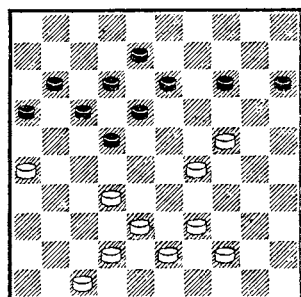


1. 26—21 27 : 16 2. 24—20 15 : 33 3. 43—38 33 : 31 4. 36 : 7×.

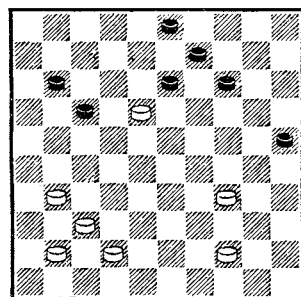


1. 34—29! 23 : 34 2. 39 : 19 28 : 48 3. 31—26 48 : 31 4. 36 : 7×.

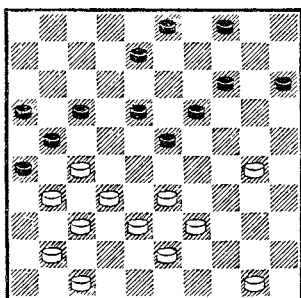
Нередки в практике и финальные удары с других полей.



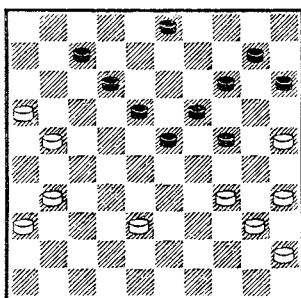
1. 26—21! 16 : 27 (1... 17 : 26 2. 24—20×) 2. 32 : 21 17 : 26 3. 24—20 15 : 33 4. 39 : 6×.



1. 31—26! 13 : 22 2. 26—21! 17 : 26 3. 34—30 25 : 34 4. 44—39 34 : 43 5. 42—38 43 : 32 6. 37 : 6×.

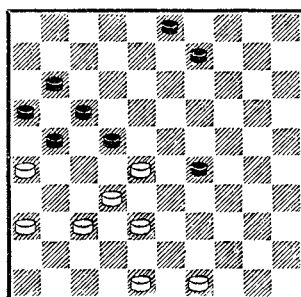


1. 27—22! 18 : 36 2. 30—24 19 : 30 3. 32—27 21 : 32 4. 37 : 10×.

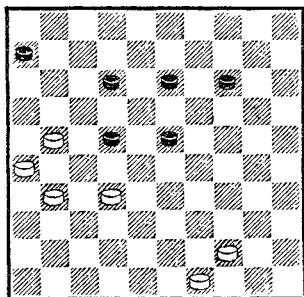


1. 16—11! 7 : 27 2. 31 : 13 19 : 8 3. 25—20 14 : 25 4. 34—30 25 : 34 5. 40 : 7×.

Финальные удары с поля 26

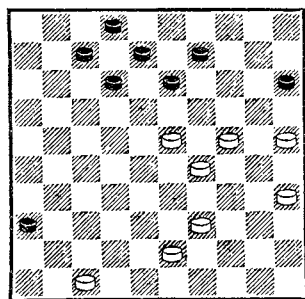


1. 38—33 29 : 27 2. 37—31 22 : 33 3. 31 : 22 17 : 28 4. 26 : 6×.



1. 21—17! 22 : 11 (лучшее)
 2. 32—28 23 : 32 3. 31—27
 32 : 21 4. 26 : 10×.

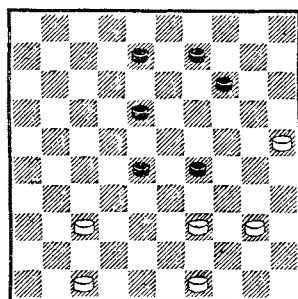
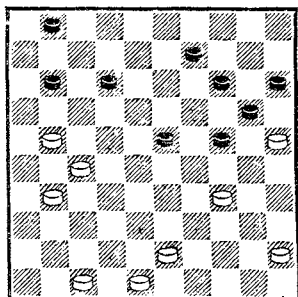
Финальные удары с поля 25



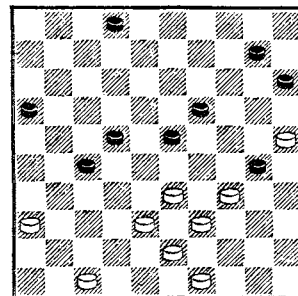
1. 47—41! 36 : 47 2. 23—18!
 12 : 34 3. 39 : 30 47 : 20 4. 25 :
 1×.

1. 34—29! 23 : 34 2. 21—17!
 12 : 32 3. 43—38 32 : 43 4.
 48 : 10 15 : 4 5. 25 : 3× (см.
 след. диагр.).

Довольно трудно найти за доской финальный удар с поля 25 в «обратном» направлении.



1. 37—32 28 : 37 2. 47—42!
 37 : 48 3. 39—34 48 : 30 4. 25 :
 3×.



1. 34—29! 23 : 34 2. 38—32!
 27 : 29 3. 43—38 34 : 32 4. 25 :
 5×.

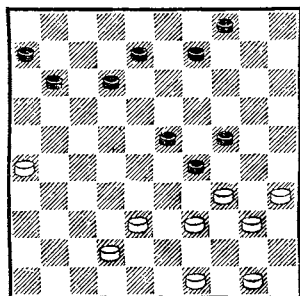
ВЫИГРЫШ — КОЛИЧЕСТВО

Рассмотренные нами комбинации приводили к прорыву в дамки. Но это только одна из возможных целей комбинаций. Конечно, дамка позволяет бы-

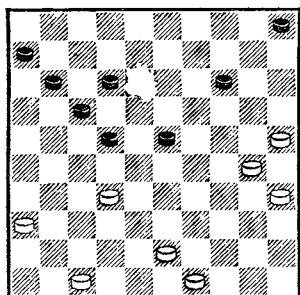
стрее добиться победы. Но не менее важны комбинации с более «скромной» задачей: выиграть одну шашку или несколько. Вряд ли нужно объяснять,

что подобный материальный перевес также является надежной гарантией успеха.

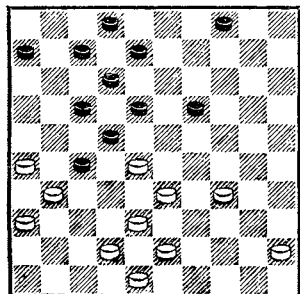
Удары, приводящие к выгодным материальным приобретениям, могут наноситься в любых местах доски.



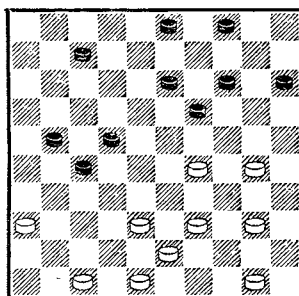
1. 35—30 24 : 33 2. 50—45!
29 : 40 3. 38 : 16, и белые выигрывают шашку.



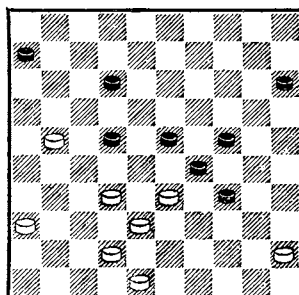
1. 32—28! 23 : 32 (бой 1. . .
22 : 33 ничего не меняет) 2. 25—
20 14 : 34 3. 43—39 34 : 43 4.
49 : 16 ×.



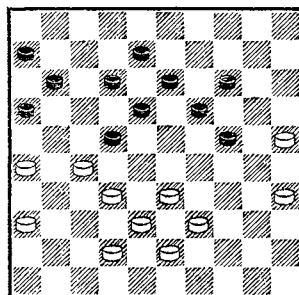
1. 26—21! 17 : 37 2. 28 : 17
12 : 21 3. 42 : 24, выигрывая две
шашки.



1. 38—32! 27 : 49 2. 39—33
49 : 24 3. 29 : 16 с лишней шаш-
кой.



1. 33—28 22 : 33 2. 21—17
12 : 21 3. 32—27 21 : 43 4.
48 : 39 ×.



1. 33—28! 22 : 44 2. 27—22!
18 : 27 3. 32 : 21 16 : 27 4. 43—
39 44 : 33 5. 38 : 16 с выигры-
шем.

Типичные финальные удары знать необходимо. Но завершающий удар — это только заключительная часть комбинации. А как его подготовить? Для ответа на этот вопрос мы должны ознакомиться со способами проведения комбинаций или идеями.

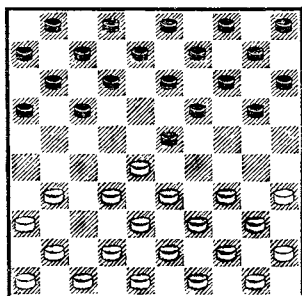
Так же, как и финальные удары, идеи комбинаций повторяются. Поэтому необходимо усвоить наиболее распространенные в практической игре идеи.

Удар новичка

По названию этой комбинации нетрудно догадаться, что на нее часто попадают новички. Причем неопытных шашкистов, садящихся за доску, неудача постигает даже быстрее, чем они себе могут представить.

Расставьте на доске шашки в начальной позиции и посмотрите, как можно попасться на удар новичка уже на втором ходу!

1. 32—28 18—23 2. 37—32. Этот «безобидный» ход уже ведет к проигрышу.



2. . . 23—29! 3. 33 : 24. Если 3. 34 : 23, то сразу 3. . . 17—22 и т. д.

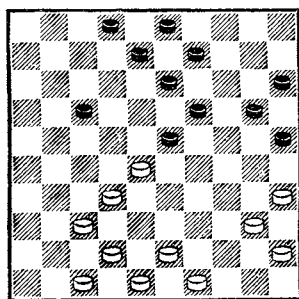
3. . . 20 : 29 4. 34 : 23 17—

22 5. 28 : 17 19 : 26 с выигрышем двух шашек.

Аналогично можно проиграть и при другом первом ходе: 1. 33—28 18—22 2. 39—33? 22—27! и т. д.

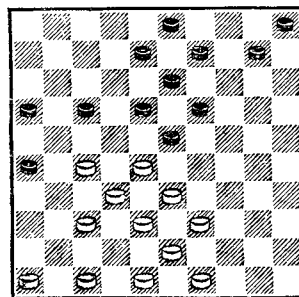
Характерным для удара новичка является взятие трех шашек противника.

Вот еще один пример на тему «удар новичка».



1. 28—22 17 : 28 2. 35—30 25 : 34 3. 40 : 18 13 : 22 4. 32 : 25 ×.

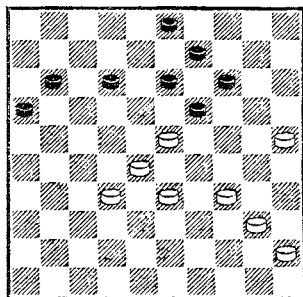
Бомба



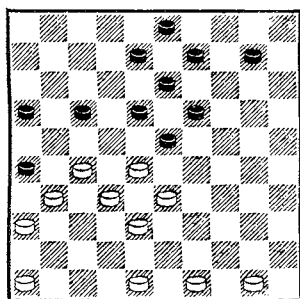
1. 27—21! 16 : 27 2. 32 : 12 23 : 41 (бить надо большинство!) 3. 12 : 14, и белые остаются с лишней шашкой.

Характерная для данной комбинации деталь — необходимость для противника бить две шашки

по правилу большинства, что позволяет нанести победный удар. Название «бомба» можно объяснить по-разному. Может быть, потому, что следуют два взятия подряд, опустошающие боевые порядки противника, как взрывы бомбы. А может быть, потому, что попавшийся на комбинацию не сразу замечает, что бить надо большинство: этот «сюрприз» подобен разорвавшейся бомбе!

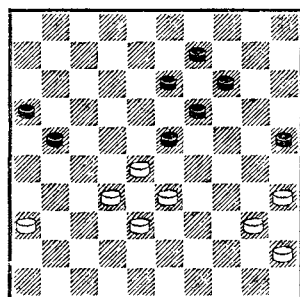


1. 23—18! 12 : 23 (лучшее) 2. 25—20 14 : 25 3. 34—30 25 : 34 4. 40 : 18 13 : 22 5. 28 : 6×.



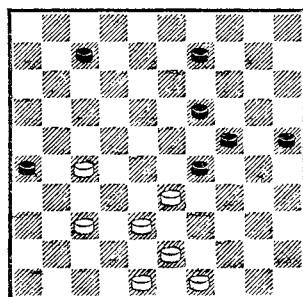
1. 27—21! 16 : 27. Если 1. . . 26 : 37, то 2. 32 : 41! 23 : 43 3. 21 : 5×.
2. 32 : 12 23 : 43 3. 12 : 5×.

Рикошет



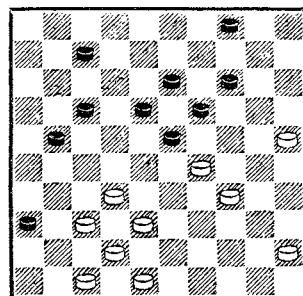
1. 35—30 25 : 34 2. 40 : 18 13 : 22 3. 28 : 26×. Суть комбинации в том, что шашка 13 как бы рикошетом попадает под удар.

Крюк

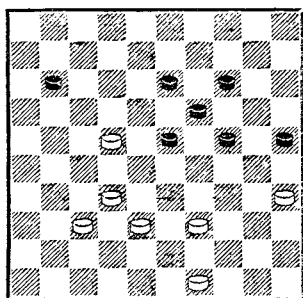


1. 38—32 29 : 38 2. 37—31 26 : 28 3. 43 : 3×.

Главный элемент рассмотренной комбинации — жертва 2. 37—31, заставляющая противника совершить взятие, напоминает крюк. Жертвовать можно не только две, но и три шашки.

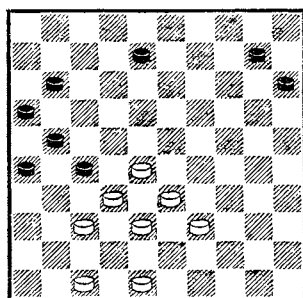


1. 37—31! 36 : 27 2. 38—33!
27 : 38 3. 29—24! 19 : 28 4. 42 :
2×.



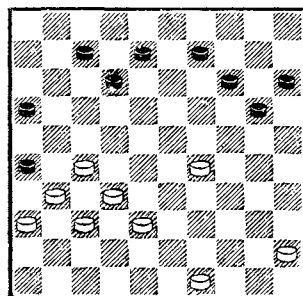
1. 22—17 11 : 22 2. 35—30!
25 : 43 3. 32—27! 22 : 33 4.
49 : 29×.

Мостик



1. 28—22! 27 : 18 2. 37—31
26 : 28 3. 33 : 2×.

Главный прием в этой комбинации — подставка шашки на поле 18. Она становится промежуточным звеном, мостиком для



попадания в дамки. С помощью подобного приема можно попадать и на другие дамочные поля.

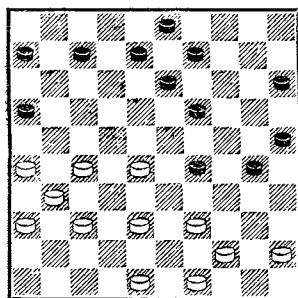
1. 29—24 20 : 29 2. 27—21!
16 : 27. Если 2. . . 26 : 17, то 3.
38—33 и т. д.

3. 32 : 21 26 : 17 4. 38—33
29 : 38 5. 37—32 38 : 27 6. 31 :
4×.

Сейбрандс

Андрейко

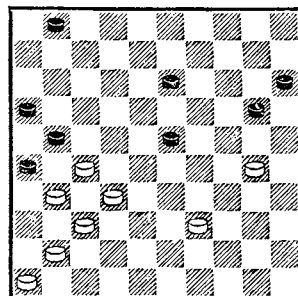
1973



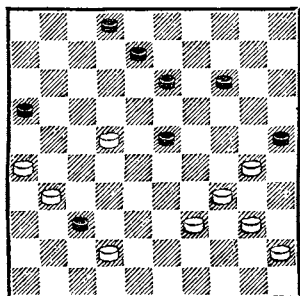
Эта позиция, встретившаяся в матче на первенство мира, показывает важность рассмотренной идеи. Черные сыграли 1. . . 15—20?, на что последовал удар «мостик».

2. 38—33! 29 : 38 3. 28—23!
19 : 28 4. 27—22 28 : 17 5. 37—
32 38 : 27 6. 31 : 2, и белые легко выиграли.

«Удар каблуком»



- Забавное, но выразительное название этой комбинации дано из-за резкого удара назад своей шашкой (здесь — 32).



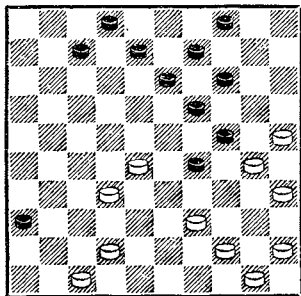
1. 26—21!! 37 : 28 2. 39—33
28 : 39 3. 34 : 43 25 : 34 4. 40 :
20×.

1. 48—42! 37 : 48 2. 47—41!
36 : 47 3. 30—25 48 : 30 4. 35 :
24 47 : 20 5. 25 : 3×.

Белые шашки 35 и 25 по очереди бьют вперед, как бы поднимаясь по ступенькам.

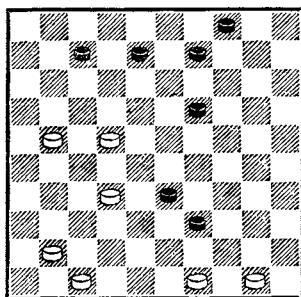
А вот сложный пример «трех-ступенчатой» лестницы. Самостоятельно эту комбинацию найти трудно, но она, без сомнения, доставит вам удовольствие.

1. 39—34! 29 : 49 2. 28—23!
19 : 48 3. 30 : 10 4 : 15 4. 47—



- 41! 36 : 47. Три черные дамки начинают работать на противника. 5. 50—44! 49 : 40 6. 45 : 34 48 : 30 7. 35 : 24 47 : 20 8. 25 : 1×.

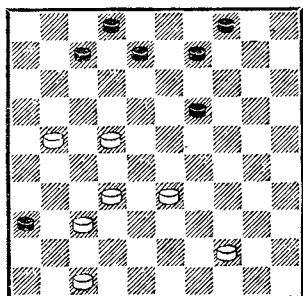
Под этим названием известно важное шашечное правило: когда дамка бьет несколько шашек, то сбитые шашки снимаются с доски только после окончания взятия. Это правило формулируют и иначе: через сбитую шашку два раза не бьют. Проиллюстрируем сказанное примерами.



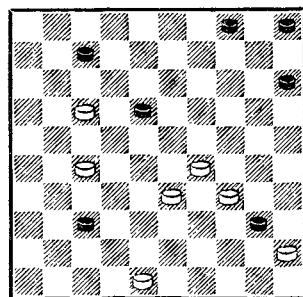
- 1. 49—43! 39 : 48 2. 41—37!**
Теперь, если бы можно было снимать по очереди каждую сбитую шашку, то черная дамка была бы на 26, затем на 17, на 28 и сбила бы шашку 32. Но в том-то и дело, что согласно правилу турецкого удара шашки снимают, только закончив взя-

тие, или: через шашку 37 два раза бить нельзя!

Поэтому черная дамка бьет 2... 48 : 28 и останавливается. Белые отвечают 3. 32 : 1 с выигрышем.



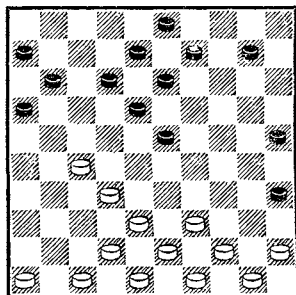
1. 47—41! 36 : 47 2. 44—39 47 : 29 3. 39—33! Теперь черная дамка обязана бить большинство по траектории 3... 29 : 42 : 26 : 17 : 28. Через шашку 37 второй раз бить нельзя. 4. 32 : 1×.



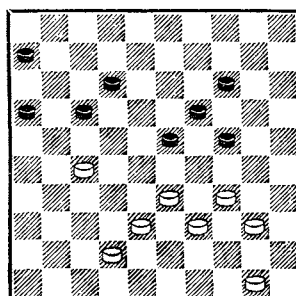
1. 48—42! 37 : 48 2. 29—24!! 48 : 29 3. 45 : 1×.

Удар Филипа

Открытие этой комбинации приписывается шашкисту Филипу из французского города Марселя. Комбинацию отличает характерный рисунок — взятие с 38 на 7 (или 16).

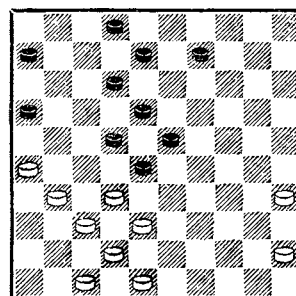


1. 27—22! 18 : 27 2. 32 : 21 16 : 27 3. 44—40 35 : 33 4. 38 : 16 с выигрышем шашки.



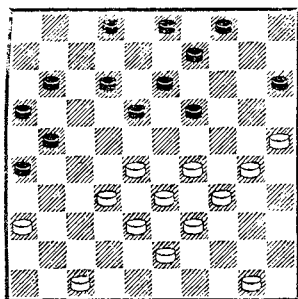
1. 34—30! 24 : 44 2. 27—22! 17 : 28 3. 33 : 22 44 : 33 4. 38 : 7×.

Трап



1. 31—27 22 : 31 2. 26—21! 16 : 27 3. 37 : 26! 28 : 37 4. 42 : 4×.

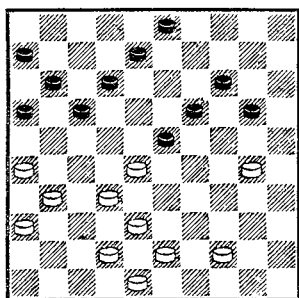
Главная идея: удар 2. 26—21 и выбивание своей простой 37 создают из шашек 27 и 37 трап для прорыва в дамки.



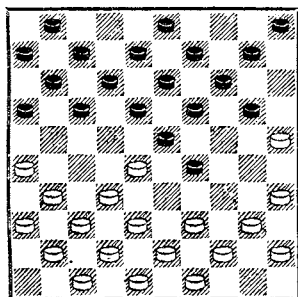
1. 32—27! 21 : 23 2. 30—24
19 : 30 3. 25—20 15 : 24 4. 34 :
25! 23 : 34 5. 39 : 6×.

Удар Наполеона

Трудно сказать, действительно ли Наполеон автор этой идеи. Главная деталь в этой комбинации — эффектное взятие пяти шашек с поля 31.



1. 30—24! 20 : 29 (иначе — сразу проигрыш) 2. 28—22!
17 : 37 3. 38—32 37 : 28 4. 26—
21 16 : 27 5. 31 : 2×.

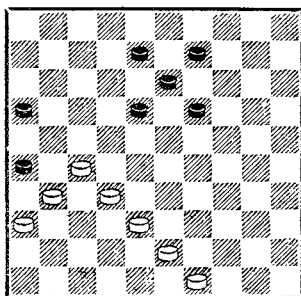


1. 28—22! 18 : 27. Если 1...
17 : 28, то 2. 26—21 16 : 27 3.
31 : 4×.

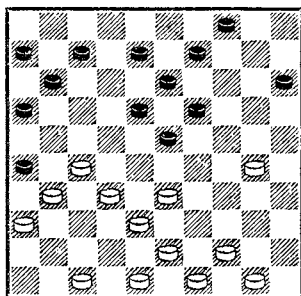
2. 31 : 22 17 : 28 3. 37—31!
28 : 46 4. 38—32! 46 : 28 5. 26—
21 16 : 27 6. 31 : 4×.

Нормандский удар

В механизме этой комбинации главную роль играет правило большинства.



1. 27—21! 26 : 28 2. 38—32!
16 : 38 3. 43 : 23×.



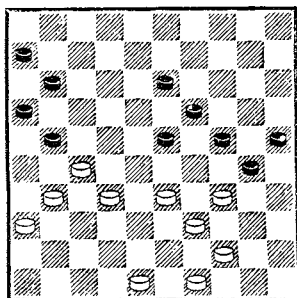
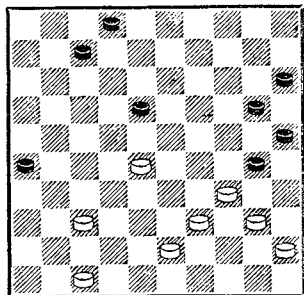
1. 33—29! 23 : 25. Если 1...
26 : 28, то 2. 38—32! 23 : 25 3.
32 : 1×.

2. 27—21! 26 : 28 3. 38—32!
16 : 38 4. 43 : 1×.

Удар Манури

Эта комбинация названа по имени известного в прошлом французского шашкиста. Основной технический прием: против-

ник пропускается в дамки, затем дамку ловят, но сразу ее не бьют, а сначала перебрасывают на нужное поле неприятельскую шашку, которой недостает для финального удара.



Швейцарский удар

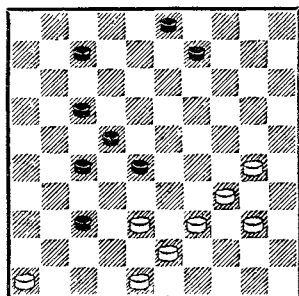
В основе этой трудной, но яркой комбинации — правила турецкого удара и большинства.

1. 37—31 26 : 37 2. 47—41! 37 : 46 3. 40—35 46 : 40 4. 35 : 24! Сначала выполняем «пробел» — для заключительного взятия явно нужна черная шашка на 29.

4... 20 : 29 5. 45 : 1×.

Неожиданность в сравнении с предыдущей позицией в том, что удар наносится на другом участке (см. след. диагр.).

1. 33—29! 24 : 33 2. 39 : 28 30 : 50 3. 31—26 50 : 31 4. 26 : 17! 11 : 22 5. 36 : 9, и белые должны победить.



1. 39—33 28 : 39 2. 46—41! 37 : 46 3. 38—32!! 46 : 38 4. 34 : 1×.

ДЛЯ СПАСЕНИЯ...

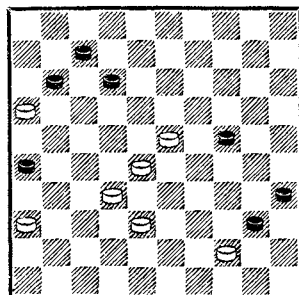
Не всегда комбинация должна приводить к победе. Нередко встречаются такие трудные ситуации, что и достижение ничьей в них можно считать отличным результатом.

Андрейко

1959

Маншин

Черные вот-вот окажутся в дамках. Однако 16-летний Андрис Андрейко, дебютант первен-



ства СССР, предусмотрел красивый спасающий маневр.

1. 28—22! 40 : 49 2. 23—18!
12 : 23 3. 22—17 11 : 22 4. 32—
27! 49 : 21 5. 16 : 20, и черные
выиграть не могут.

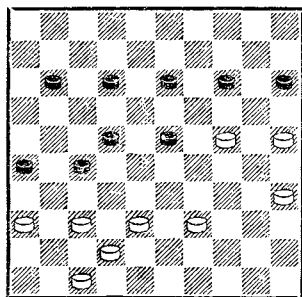
Смит

Вирсма

1973

Белые сочли свою позицию худшей (почему — вы поймете, разобравшись в следующих главах) и осуществили сложную, эффектную комбинацию:

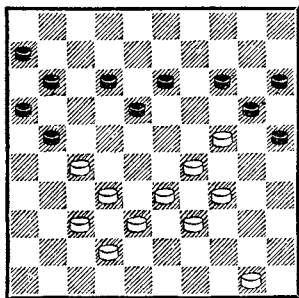
1. 24—20 15 : 24 2. 36—31
27 : 36 3. 47—41! 36 : 47 4. 37—
31! 26 : 48. Белые пропустили



в дамки две шашки противника!
5. 35—30! 47 : 44 6. 30 : 10.
У черных осталось слишком мало
игрового материала, чтобы вы-
играть у одной дамки.

МНОВОВАРИАНТНЫЕ КОМБИНАЦИИ

Мы уже видели, что в ходе комбинации у противника может появиться не одна возможность боя, а больше. Комбинации с несколькими вариантами сложны и интересны. Найти их за доской порой нелегко.



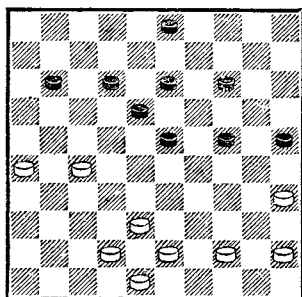
1. 24—19! 13 : 24. Другой бой
проигрывает: 1. . . 14 : 23 2.
27—22 18 : 27 3. 29 : 9.

2. 33—28! 24 : 31 3. 37 : 8×.

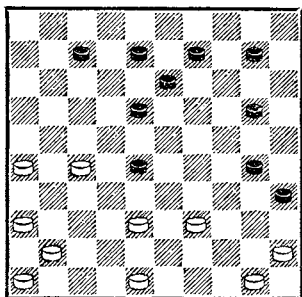
1. 35—30! Белые выигрывают
(см. след. диагр.).

1. 1. . . 25 : 34 2. 43—39 34 :
21 3. 26 : 10×.

11. 1. . . 24 : 35 2. 27—22! 18 :



27 3. 44—40 35 : 44 4. 43—39
44 : 33 5. 38 : 16 с прорывом.



1. 27—22! У черных два боя,
после которых проходят комби-
нации с разными финальными
ударами.

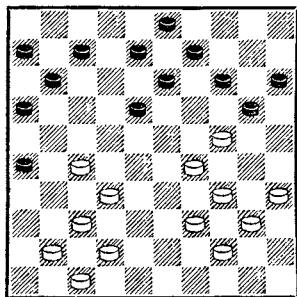
I. 1. . . 28 : 17 2. 39—34! 30 : 39 3. 38—33! 39 : 28 4. 26—21 17 : 26 5. 36—31 26 : 37 6. 41 : 5×.

II. 1. . . 18 : 27 2. 36—31! 27 : 47 3. 39—34! 47 : 40 4. 45 : 1×.

1. 37—31!! Совершенно неожиданный ход! У черных три возможности бить, но все приводят к одному итогу...

I. 1. . . 26 : 28 2. 29—23! 28 : 30 3. 35 : 24 20 : 29 4. 34 : 1×.

II. 1. . . 26 : 46 2. 29—23! 46 : 30 3. 35 : 24 20 : 29 4. 34 : 1×.



III. 1. . . 26 : 48 2. 41—37! 48 : 22 3. 32—28! 22 : 33 4. 29 : 38 20 : 29 5. 34 : 1×.

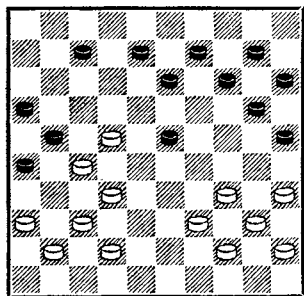
ВЕРШИНЫ, ЗОВУЩИЕ НАС

Рассмотренные нами примеры — это только первые ступени в овладении комбинационным мастерством. Для того чтобы вы представляли себе, какого искусства можно достичь в этой области, ознакомимся с творчеством известных шашистов.

Агафонов

1969

Андрейко



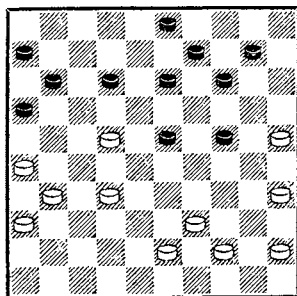
Замечательным мастером комбинаций был чемпион мира 1968—1972 гг. А. Андрейко.

1. . . 26—31! 2. 37 : 17 23—29 3. 34 : 23 8—12! 4. 17 : 19 16—21 5. 27 : 16 25—30 6. 35 : 24 20 : 47×.

Фанелли

1972

Андрейко



1. . . 14—20! 2. 25 : 5 24—30! 3. 35 : 24 (порядок боя не имеет значения) 3. . . 12—18 4. 5 : 28 18 : 40 5. 45 : 34 16—21 6. 26 : 17 11 : 44×.

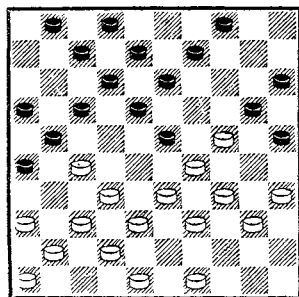
Егоров

1969

Гантварг

Многочисленный чемпион СССР провел сложную комбинацию:

1. . . 23—28! 2. 33 : 11 18—23 3. 29 : 18 13 : 31 4. 36 : 27

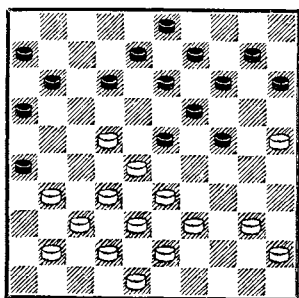


20 : 29 5. 34 : 23 25—30! 6. 35 : 24 15—20! 7. 24 : 15 4—10 8. 15 : 13 8 : 28 9. 32 : 23 21 : 45. Несмотря на то, что у белых временно лишняя шашка, их положение нелегкое. В дальнейшем они не сумели добиться уравнения и проиграли.

Янсен

1976

Щеголев



Немало законченных произведений шашечного искусства создал двукратный чемпион мира В. Щеголев.

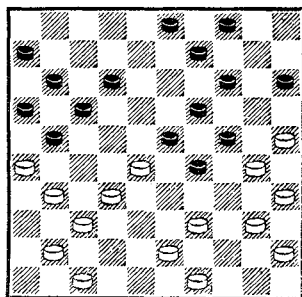
1. . 24—29! 2. 33 : 24 19 : 30 3. 28 : 19. Другой бой сразу проигрывает: 3. 25 : 34 12—18 4. 28 : 19 18 : 47×.

3. . 14 : 23 4. 25 : 34 23—29! 5. 34 : 23 12—18 6. 23 : 12 8 : 28 7. 32 : 23 13—18! 8. 23 : 12 11—17 9. 12 : 21 16 : 47×.

Агафонов

Свизинский

1978



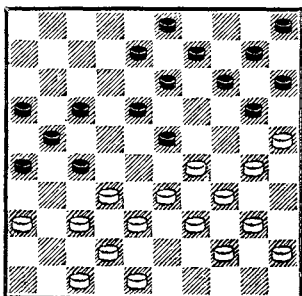
Чемпион СССР 1974 г. В. Агафонов блеснул эффектным и неожиданным ударом:

1. 39—33!! 29 : 36 2. 28—22 17 : 28 3. 26 ; 8 3 : 12 4. 25—20! (отличный перфорирующий удар, выбивающий шашки 14 и 23) 14 : 34 5. 40 : 7 11 : 2 6. 47—42 36 : 38 7. 43 : 3×.

Могилянский

1969

Кьюкен



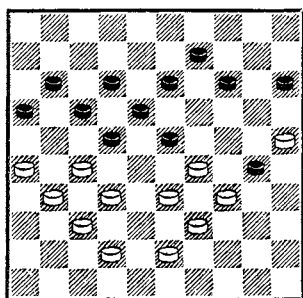
Гроссмейстер А. Могилянский — шашист яркого комбинационного стиля.

1. 36—31! 27 : 36 2. 47—41! 36 : 47 3. 37—31 26 : 28 4. 33 : 11! 16 : 7 5. 29—24 20 : 29 6. 42—37 47 : 33 7. 39 : 19 13 : 35 (большинство) 8. 34 : 1×.

Ведущие шашистки нашей страны, уверенно побеждающие и в чемпионатах мира, создают образцы комбинационного твор-

чества, не уступающие достижениям мужчин. Причем нередко именно мужчины становятся жертвами их не по-женски тяжелых ударов.

Корвяков **Михайловская**
1974

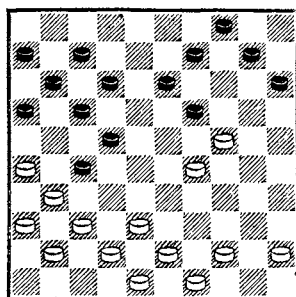


1. . . 14—20! 2. 25 : 3 15—20!
3. 34 : 14 23 : 34 4. 39 : 30
13—19 5. 14 : 23 18 : 47 6. 27 :
7 11 : 2 7. 3 : 21 16 : 49. Впечатляющий разгром!

Травина

Лучинский

1973



Черных привлекла «беззащитная» шашка 24. Но оказалось, что юная чемпионка Литвы, ставшая вскоре двукратной чемпионкой СССР, завлекла противника в западню.

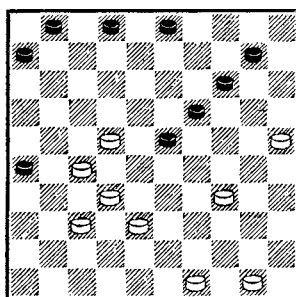
1. 38—33! 19 : 30 2. 29—24
30 : 19 3. 33—28 22 : 33 4. 31 :
22 17 : 28 5. 26—21! 16 : 27 6.
36—31! 27 : 38 7. 43 : 3, и черные не смогли спастись.

КАК «УСТРОЕНО» ИСКУССТВО!

Комбинации — это область шашечного искусства, которая порой пугает начинающего шашкиста кажущейся недостигаемостью. Но как мастерство пианиста начинается со «скучных» гамм, как освоение живописи начинается с несложных набросков, так и «секреты» сложных комбинаций состоят из простых приемов, вполне доступных каждому. Чтобы вы скорее научились создавать красивые и неожиданные комбинации, остановимся на отдельных приемах, которые важно усвоить.

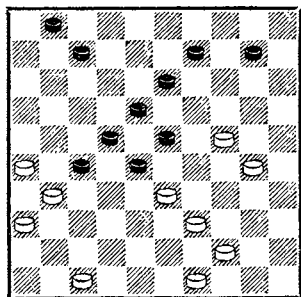
Устранение «мешающих» шашек

Нередко уже при беглом взгляде на позицию бросается в глаза возможный финальный



удар. Так, в примере на диаграмме явно напрашивается бой 32 : 5. Мешают черные шашки 23 и 14. А не хватает черной шашки на 28. «Убрать» препятствие легко:

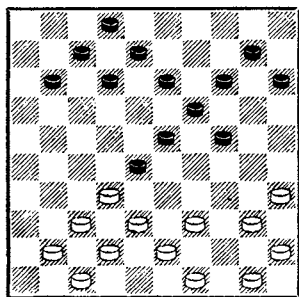
1. 25—20 14 : 25 2. 34—29
23 : 34. Несложно и доставить черную шашку на 28. 3. 27—21
26 : 28 4. 32 : 5 ×.



Хочется нанести удар 33 : 4 : 15. Мешают черные шашки 13 и 22. Устранить шашку 22, в свою очередь, мешает шашка 27. Отсюда вытекает последовательность операций по ликвидации этих заслонов:

1. 24—19! 13 : 35 2. 26—21! 27 : 16 3. 31—27 22 : 31 4. 33 : 15 ×.

Перфорирующий удар

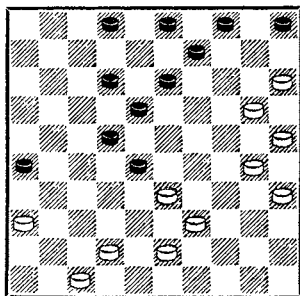


Для финального удара 32 : 5 следует устранить черные шашки 23 и 14. Это делается в один прием:

1. 35—30! 24 : 33 2. 38 : 20! 15 : 24 3. 32 : 5 ×.

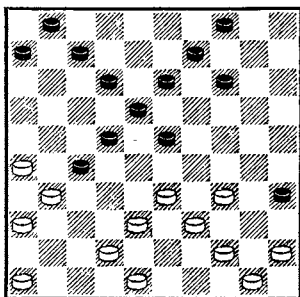
Подобное выбивание одним взятием мешающих шашек противника называется *перфорирующим ударом*. В технике перфорация — это пробивание отверстий, дырочек. Отсюда ясен смысл названия.

Перфорирующие удары впечатляют размахом и разрушительной мощью.



Броску в дамки 33 : 4 препятствуют черные шашки 22, 13, 4. Они выбиваются одним перфорирующим ударом:

1. 15—10! 4 : 24 2. 30 : 17! 22 : 11 3. 33 : 4 ×.

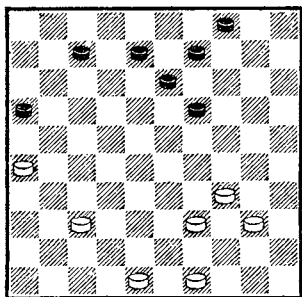


Черные шашки 22, 13, 4 «прокальвает» ошеломляющий перфорирующий удар.

1. 33—28! 23 : 43 2. 44—40! 35 : 33 3. 48 : 10! 4 : 15 4. 31 : 4 ×.

«Доставка» недостающих шашек

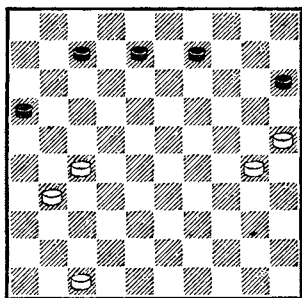
По сравнению с предыдущими примерами случается и наоборот: финальный удар ясен, путь в дамки свободен, но не хватает шашек противника на определенных полях.



Почти готов финальный удар 34 : 3 : 1. Нужно только заставить черных занять поле 29. Какая шашка противника годится для этой цели? Для определения такой задачи используется простой прием. Шашка на нужное поле попадает с помощью боя, т. е. «прыгая» через клетку. Поэтому мысленно «прыгаем» через клетку от нужного поля в разных направлениях: так мы доберемся до одной или нескольких «полезных» шашек противника.

В нашем примере несложный расчет показывает, что на поле 29 может попасть только шашка 16. Техника проста:

1. 26—21 16 : 27 2. 37—32 27 : 38 3. 39—33 38 : 29 4. 34 : 1×



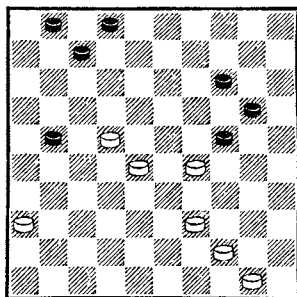
Будь на поле 20 черная шашка, последовал бы удар 25 : 3 : 1. Расчет показывает, что ни одна простая побить на 20 не может. Но логика подсказывает, что на

20 может прийти дамка с поля 47. Откуда способна черная шашка попасть на 47, определяем быстро.

Итак, комбинация осуществляется как бы в два приема:

1. 27—21 16 : 36 2. 47—41 36 : 47. Теперь дамку перебрасываем на 20. 3. 30—24 47 : 20 4. 25 : 1×

Создание роздыха



На поле 33 может попасть черная шашка. Если бы еще переправить черную простую на 23, то последует удар 39 : 10. Определяем: на 23 может побить шашка 21. Как ее «доставить»? Пока черные будут бить 24 : 33, мы можем сделать выжидательный ход:

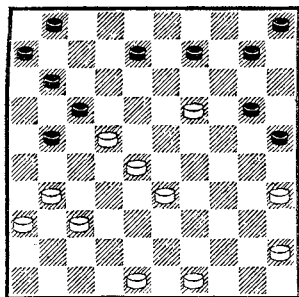
1. 36—31! 24 : 33 2. 31—27 21:23 3. 39 : 10×

В данном случае был использован свободный темп, появившийся благодаря тому, что противник обязан бить.

Возможность сделать ход, пока противник должен совершить взятие, называется *роздыхом*.

Иногда для проведения комбинации роздых создается искусственно.

Белые явно хотели бы перебросить черную шашку на 30. Попасть туда явно может простая 17. Но если приступить к



решению этой задачи прямолинейно, то окажется, что не все так просто:

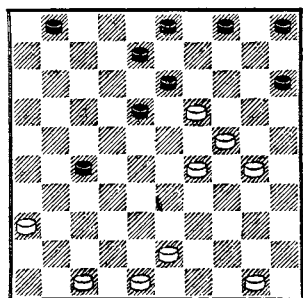
1. 28—23 17 : 39. А как шашка 39 попадет на 30? Вот если бы можно было сделать сразу два хода — 45—40 и 40—34!..

Чтобы найти «лишний» ход, белым надо создать роздых.

1. 31—27! 21 : 14 2. 45—40 (теперь нашелся недостающий ход) 17 : 39 3. 40—34 39 : 30 4. 35 : 2×.

Роздых за счет большинства

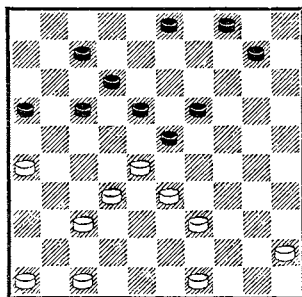
Искусственное создание роздыха может сочетаться с использованием правила большинства.



Вырисовывается финальный удар 31 : 2. Черную шашку 13 удалить можно. Но не видно, какая белая шашка может добраться до поля 31 — все расположены очень далеко. Решение неожиданно,

1. 24—20! 15 : 35 (ничего не меняет и 13 : 33) 2. 36—31! Именно так! Роздых используется для применения правила большинства.

2. . . 13 : 33 3. 31 : 2×.



Если бы шашка 45 стояла на 40, можно было бы планировать удар 34 : 5 — 26—21, 39—34 и т. д. Однако шашка 45 далеко. Но ведь после 26—21 черные будут бить затем две шашки — 23 : 41. Нельзя ли при роздыхе применить большинство, как в предыдущем примере?

1. 26—21! 16 : 29 2. 39—34! 23 : 41 3. 34 : 5×.

Как заметить комбинацию!

Способы и приемы проведения комбинаций, о которых шла речь, весьма полезны. Но достаточно ли их, чтобы хорошо видеть комбинации?

Нет. Это вспомогательные средства, которые надо соединить с . . . большим трудолюбием!

Серьезная шашечная партия — это нелегкий труд. От удачного комбинационного замысла и от борьбы с аналогичными замыслами противника во многом зависит результат поединка.

Комбинация — серия жертв. Чтобы найти красивый удар, надо перед каждым своим ходом перебирать самые различные сочетания жертв. Иногда можно сразу заметить возможный финальный удар и средства его осуществления (об этом уже говорилось выше). Но часто комбинационная находка рождается из случайного набора мысленных жертв.

То же самое надо делать, чтобы не попасться на комбинацию противника. Следует мысленно перебрать все возможные с его стороны жертвы.

Все это может показаться скучным. Но и гроссмейстеры находят комбинации не по какому-то озарению. Им тоже приходится перед каждым ходом выполнять однообразную работу по проверке всех возможных жертв. Не овладев этими прозаическими навыками, нельзя стать сильным шашкистом.

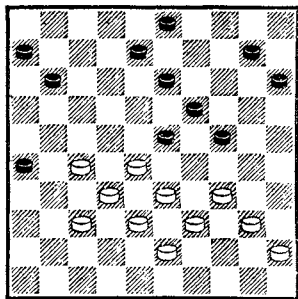
Таким образом, как и во всяком творчестве, за красотой комбинаций стоят не только вдохновение, дерзание, но и кропотливый черновой труд.

Добавим ко всему сказанному еще несколько советов.

Коварство «безобидного» размена

В отличие от комбинации, преследующей определенные выгоды, размен не дает ни одной из сторон материальных приобретений. Но размен тоже состоит из жертв, а значит, сродни комбинациям! Нередко он естественно входит в состав комбинации.

Казалось бы, ход 1. 34—29 ведет только к размену. Но, как



уже говорилось, надо проверить все возможные жертвы. Оказывается, после размена могут последовать более серьезные неприятности:

1. 34—29 23 : 34 2. 40 : 20 15 : 24 3. 27—21! 26 : 17 4. 28—22 17 : 28 5. 32 : 5×.

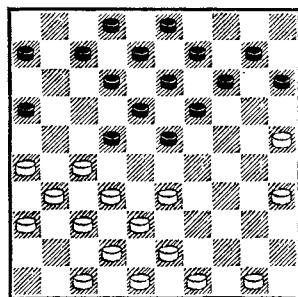
Уже из рассмотренного примера можно сделать полезный вывод: размен бывает вступлением к комбинации!

Вот пример из практики многократной чемпионки мира Е. Михайловской (Москва).

Степанова

Михайловская

1974

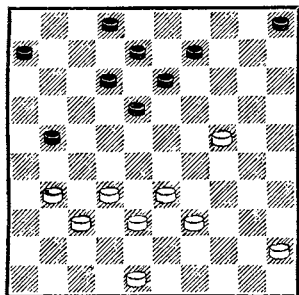


Черные провели серию размен — комбинация.

1... 23—28 2. 32 : 23 19 : 39 3. 43 : 34 16—21! 4. 26 : 28 18—22 5. 28 : 17 12 : 41. Белым предоставлен малоинтересный выбор: пропустить шашку в дамки или играть 6. 42—37 и остаться в меньшинстве.

«Бесшумная» подготовка взрыва

Если речь зашла о том, что «увертюрой» к комбинации могут быть не только жертвы, но и размен, то необходимо в этот вопрос внести полную ясность. Дело в том, что комбинация может начинаться и... без жертв!



Попробуйте в этом положении провести комбинацию. У вас ничего не получится. А решает нападение:

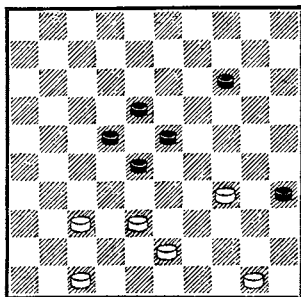
1. 31—27! Чтобы не остаться без шашки, черные должны играть 1... 21—26. А теперь уже следует удар: 2. 24—19 13 : 24 3. 37—31 26 : 28 4. 33 : 4×

Ход 1. 31—27 не входит в состав самой комбинации. Но он неразрывно связан с ней.

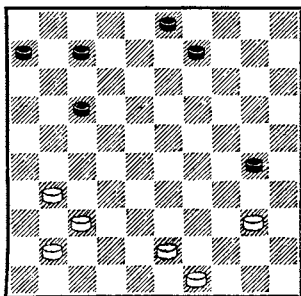
В отличие от жертв, подобные «мирные» ходы называются «тихими».

В игре всегда следует помнить о том, что наряду с комбинациями надо искать и «тихие» ходы, создающие угрозы и вынуждающие противника делать обязательный ход, после чего может последовать удар.

1. 38—32! 28—33 (надо защищаться от 34—29) 2. 34—30! 35 : 24 3. 32—27 22 : 42 4. 47 : 9×



А вот более длинное вступление к комбинации.



1. 40—35! 30—34 (вынуждено) 2. 49—44! Белые приглашают противника в дамки? Но отказаться от приглашения нельзя: грозит нападение 44—39.

2... 34—40. Теперь следует несложный удар: 3. 41—36! 40 : 38 4. 37—32 38 : 27 5. 31 : 2×

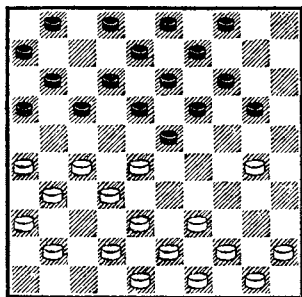
Игра, состоящая из обязательных, вынужденных ходов, называется *форсированной*. В дальнейшем мы еще встретимся с этим понятием. Пока же запомните: все сочетания форсированных ходов надо перебрать в уме, проверить. Цепь обязательных ходов может вести к решающему удару.

Алиев

1977

Симонян

Мы уже видели, что после размена может последовать комбинация. Может оказаться



комбинация после «тихого» хода. А в позиции на диаграмме бакинский мастер применил со-

четание всех этих элементов: размена, «тихого» хода и комбинации.

1. . . 17—21 2. 26 : 17 11 : 33 3. 39 : 28 (при 3. 38 : 29 белые теряют две шашки). Теперь следует «тихий» ход.

3. . . 20—24! 4. 30—25. Не терять же шашку. Форсированные ходы подготовили основную замысел:

4. . . 24—30! 5. 25 : 34 16—21! 6. 27 : 16 18—22 7. 28 : 17 12 : 21 8. 16 : 27 23—29 9. 34 : 23 19 : 46 ×.

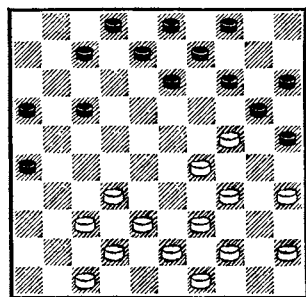
ПРЕЖДЕВРЕМЕННОЕ ТОРЖЕСТВО

Мы уже не раз подчеркивали, что комбинации — очень сложная область шашечной игры. Но сложность состоит не только в том, чтобы найти комбинацию. Не менее трудно рассчитать ее последствия. А это очень важно.

Андрейко

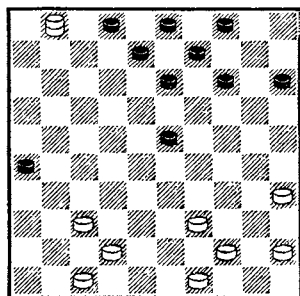
1970

Затучный



Белые, не раздумывая, провели комбинацию:

1. 34—30 25 : 23 2. 32—27 20 : 29 3. 27—21 16 : 27 4. 38—33 29 : 38 5. 43 : 1. Но выяснилось, что дела черных не так уж плачевны.

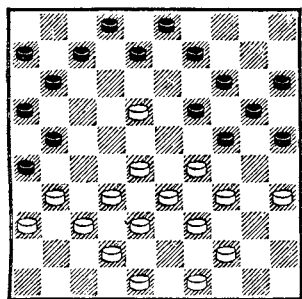


5. . . 13—18! Угрожает 6. 2—7. 6. 1—6 4—10. Черные построили петлю: 18—22. А если играть 7. 6—33, то последует 7. . . 23—29! 8. 33 : 24 8—13 9. 24 : 8 3 : 12, и материальное равновесие восстановлено.

В партии было 7. 37—32 18—22 8. 6 : 19 14 : 23. Шашек осталось поровну, и вскоре борьба завершилась мирными переговорами. А этот результат явно не входил в планы гроссмейстера!

Уже из этого примера видны главные угрозы, которым может подвергнуться дамка после комбинации. Противник способен поймать ее в петлю или просто разменять.

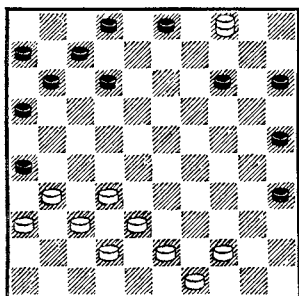
1973



Форпост белых 18 опасно вклинился в лагерь противника. Черные приступили к прямой атаке дерзкой шашки.

1. . . 8—13. Белые, согласно заранее намеченному плану, провели сложную комбинацию.

2. 48—43 13 : 22 3. 28 : 17 21 : 12! 4. 35—30 24 : 35 5. 29—24 20 : 40 6. 39—34 40 : 29 7. 33 : 4.



7. . . 11—17! Простое и быстрое опровержение. Грозит петля 12—18. А если играть 8. 4—27, то дамка угодит в другую петлю: 8. . . 12—18!

В партии было 8. 31—27 3—9! Последняя хитрость белых. Если ловить 8. . . 12—18? 9. 4 : 11 6 : 17, то 10. 27—21 16 : 27 11. 32 : 1, и белые выигрывают.

9. 4 : 11 6 : 17. Черные остались с лишней шашкой и в даль-

нейшем довели преимущество до победы.

Итак, планируя комбинацию, следует тщательно взвесить все последствия, особенно находящиеся в распоряжении противника петли и размены, грозящие дамке.

Важно также подумать, какой ценой вы попадаете в дамки, и соотнести это с возможными угрозами. Например, в партии Свизинский — Бужинский белые прорвались в дамки, но остались без двух шашек. Противник ценой всего одной шашки поймал дамку. В конечном итоге черные остались с лишней шашкой. А если бы после комбинации шашек оказалось поровну? Тогда петли можно не бояться, так как, потеряв дамку, ее обладатель остался бы с лишней шашкой, что тоже дает шансы на победу.

В том случае, когда дамка после комбинации сразу не ловится, вопрос о материальных затратах также не безразличен. Следует учитывать, что ценой одной или двух шашек, как правило, можно прорываться в дамки. А оставаться после комбинации без трех шашек опасно. в большинстве случаев противник получает благоприятные возможности для активной борьбы с дамкой.

Рассчитывать в уме последствия комбинации очень трудно. Но уже с первых шагов в шашках нужно стремиться к этому, тренировать в себе умение заранее предвидеть ход событий. Мастерство куется долго и постепенно!

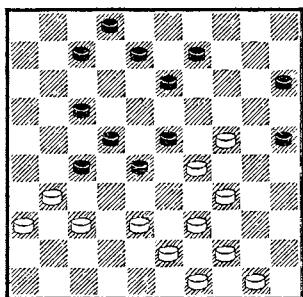
Пожалуй, самое трудное — редко возникающие в игре, очень сложные и интересные

случай, когда после комбинации противник наносит ответный удар, или контркомбинацию.

Гантварг

Днав

1978



1. . . 7—11? Налицо как раз тот случай, когда роздых не следовало использовать для проведения комбинации! 2. 29 : 18 28—32 3. 37 : 28 22 : 42 4. 31 : 22 17 : 28. Белые сознательно позволили противнику прорваться на предпоследнюю горизонталь. Они отвечают контркомбинацией.

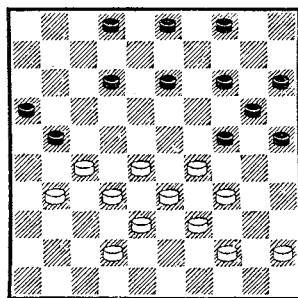
5. 34—29! 13 : 22 6. 29—23 28 : 30 7. 43—38 42 : 33 8. 39 : 6×.

Интересно, что если вторым ходом черные попытаются отдать еще одну шашку, то все равно их надежды не сбудутся: 2. . . 25—30 (2. . . 15—20 3. 24 : 15 28—32 4. 37 : 28 22 : 42 5. 31 : 22 17 : 28 6. 34—29! 13 : 22 7. 29—23 28 : 19 8. 43—38 42 : 33 9. 39 : 6×) 3. 24 : 35 28—32 4. 37 : 28 22 : 42 5. 31 : 22 17 : 28 6. 34—29! 13 : 22 7. 29—23 28 : 19 8. 43—38 42 : 33 9. 39 : 6 — белые опять попадают на поле 6 и выигрывают.

Залитис

Чепонис

1976



Черные соблазнились доступностью поля 48.

1. . . 25—30? 2. 34 : 25 14—19 3. 25 : 23 21—26 4. 29 : 20 26 : 48. Казалось бы, белые беззащитны. Но они это предусмотрели и заготовили замаскированный контрудар.

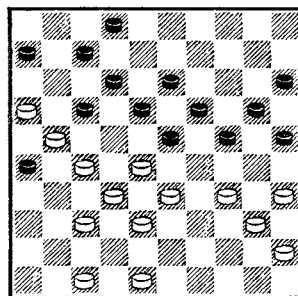
5. 23—19! (вынуждая бить большинство) 5. . . 48 : 23 6. 28 : 17, и белые остались с лишней шашкой.

Вот еще одна контркомбинация гроссмейстера А. Гантварга.

Гантварг

Белорицкий

1969



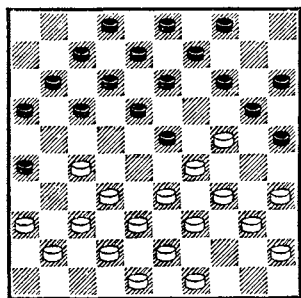
Черные азартно «бросили» бомбу: 1. . . 24—30? 2. 35 : 24 19 : 39 3. 28 : 8 39 : 28 4. 32 : 23 2 : 13. Цель комбинации ясна — выиграть шашку 23. Но многократный чемпион СССР начеку.

5. 38—33! 18 : 38 6. 27—22!
17 : 28 7. 48—42 26 : 17 8. 42 :
2×.

Андрейко

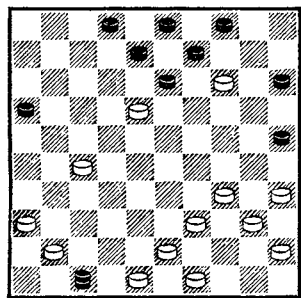
1976

Щеголев



Эта партия двух замечательных гроссмейстеров решила судьбу золотой медали в 16-м первенстве СССР. Черные провели сложную многоходовую комбинацию:

1. . . 26—31 2. 37 : 26 23—28
3. 32 : 23 14—19 4. 23 : 14 17—
21 5. 26 : 6 7—11 6. 6 : 17 12 :
32 7. 38 : 27 18—23 8. 29 : 18
20 : 47. И зрители, и участники
не сомневались в быстрой победе
черных. Действительно, все
было бы великолепно, если бы
. . . это не входило в замыслы
Андрейко!



9. 18—12! 8 : 17. Если 9. . .
9 : 20, то 10. 34—29 и далее, как
в партии.

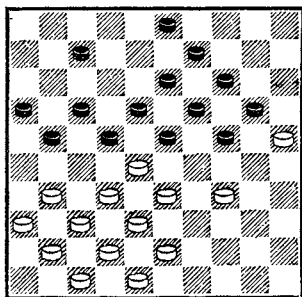
10. 34—29! Предвидеть изда-
ли эту скромную, но убийст-
венную реплику не смог даже
Щеголев.

10. . . 9 : 20. Оказывается, в
случае 10 . . . 47 : 20 11. 35—
30! 25 : 34 12. 14 : 25 белые
остаются с двумя лишними шаш-
ками.

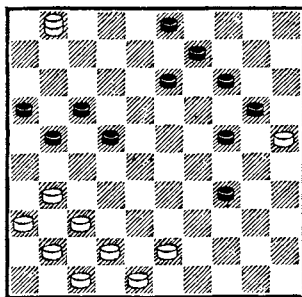
11. 40—34! 47 : 24 12. 34—
30 25 : 34 13. 39 : 8 3 : 12. Бе-
лые остались с лишней шашкой
и уверенно реализовали свой
материальный перевес.

Эта партия навсегда останет-
ся в сокровищнице шашечного
искусства.

А вот позиция, которая также
доставит вам удовольствие.



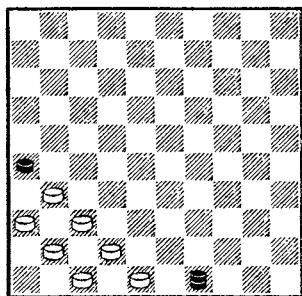
1. 34—29 23 : 34 2. 28—23
19 : 39 3. 38—33 39 : 28 4. 34 :
1.



На комбинацию белых черные
отвечают контркомбинацией:

4. . . 14—19 5. 25 : 23 22—
28 6. 23 : 32 3—8 (можно при-

менить и другой способ, приводящий к той же финальной позиции — 6. . . 9—14 7. 1 : 40 24—29 8. 40 : 25 3—9 9. 25 : 3 21—26 и т. д.) 7.1 : 45 8—12 8. 45 : 1 13—18 9. 1 : 3 21—26 10. 3 : 21 16 : 49.



Кажется, что черные торжествуют победу, но последнее слово — за белыми.

РАЗНАЯ ЦЕНА ОДИНАКОВЫХ ШАШЕК

Мы выяснили, что комбинация — это отличный способ быстро решить исход партии. Комбинации красивы и эффективны. Но, без сомнения, у думающего читателя должен возникнуть вопрос: комбинация, конечно, хорошо, но если противник не попадает в ловушку, то как все-таки его обыграть, есть ли еще какие-то «секреты», которыми нужно вооружиться?

Ответ на такой вопрос приводит нас к изучению новой области шашечной игры, не менее важной, чем комбинации. Комбинации требовали наблюдательности, находчивости, фантазии. Теперь же вам понадобится в первую очередь умение логически мыслить, самостоятельно рассуждать.

11. 31—27! 49 : 16 12. 37—32! 16 : 49 13. 42—38 49 : 46 14. 36—31 26 : 37 15. 47—41! 37—42 16. 48 : 37, и черная дамка заперта.

Редчайший букет комбинаций!

* * *

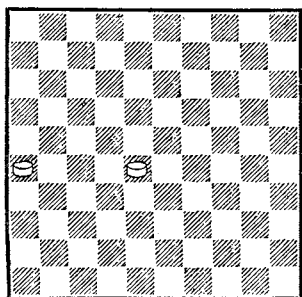
На этом подходит к концу наше знакомство с удивительным, неповторимым миром шашечных комбинаций. Комбинации составляют важную часть игры, называемую *тактикой*. Мы еще углубим и расширим наше представление об этой области шашечного творчества. Пока же нам необходимы новые знания, без которых нельзя продвигаться дальше.

Если мы не проводим комбинацию, то должны как-то передвигать на доске шашки. Их так много — в начале игры у каждого по двадцать! Для начинающего игрока обычно совершенно безразлично, как, куда и какие именно шашки передвигать. Но именно в этих трех словах: как, куда и как и е — заключена главная сложность шашечной игры.

Самая трудная для начала истина: одинаковые с виду шашки далеко не одинаковы по своей силе и ценности.

Главное правило

На диаграмме две шашки. Они стоят в одном ряду и одинаково удалены от дамочных полей. Шашка 26 находится на

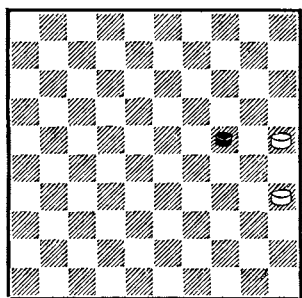


борту доски, а шашка 28 в центре. Какая из них лучше?

Сначала подумайте: сколько ходов может сделать центральная шашка и сколько бортовая? У первой два хода: 1. 28—22 и 1. 28—23, а у второй только один: 1. 26—21.

Второй вопрос: каких именно дамочных полей могут достичь стоящие на одной горизонтали центральная и бортовая шашки? Нетрудно убедиться, что шашка 28 может попасть на любое из дамочных полей, а шашка 26 способна добраться только до полей 1,2,3 — на другую же половину доски она из-за неудачного исходного положения зайти не может.

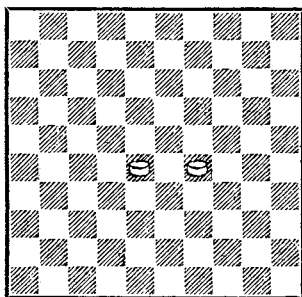
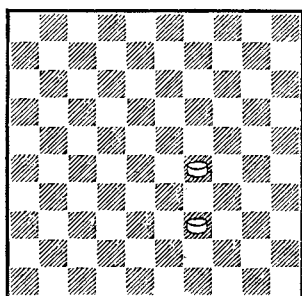
Уже напрашиваются кое-какие выводы, но не будем спешить. Рассмотрим еще несколько примеров.



На этой диаграмме две белые бортовые шашки сдержи-

ваются одной черной шашкой. Если ход белых, то, во избежание оппозиции, им надо жертвовать 1. 35—30 и идти в дамки, довольствуясь ничьей.

Мы знаем, что лишняя шашка — это большое преимущество. Значит, бортовые шашки очень слабы, если даже вдвоем не могут выиграть против одной шашки противника.



А теперь попробуйте в этих двух позициях добавить черную шашку так, чтобы она лишила ходов две белые шашки в центре.

Получилось? Конечно, нет. Это еще раз показывает, что расположение шашек в центре более выгодное.

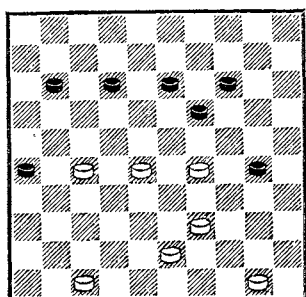
На основании несложных, но убедительных примеров мы можем сделать вывод: *центральные шашки сильнее, чем бортовые, так как имеют больше ходов, больше перспектив в движении по доске и против них*

труднее бороться противнику, т. е. центральные шашки активны, а бортовые пассивны. В дальнейшем мы еще много раз будем получать самые разнообразные подтверждения этого правила, которое является исключительно важным в шашечной игре.

Рассмотрим несколько позиций, в которых обладание центральными полями приносит успех.

Сейбрандс

1968



Белые шашки заняли поля в центре: 27, 28, 29. У черных — две бортовые шашки 26 и 30, четыре шашки в 3-м ряду далеки от центра. Все это говорит о большом преимуществе белых. 1. . . 14—20? Решающая ошибка, после которой активность белых шашек в центре позволяет добиться победы.

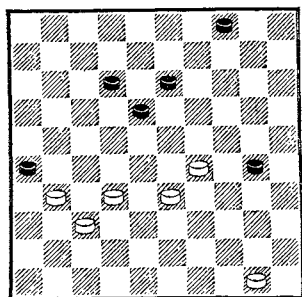
2. 29—23! 19—24 3. 27—22! Белые еще дальше продвинулись в центре и построили неотразимую угрозу 23—19, против которой черные бессильны.

3. . . 30—35 4. 23—19 12—18 5. 19 : 8 18 : 27 6. 8—3. Черные сдались.

Залитис

Лейбович

1978



У черных пассивные бортовые шашки. Белые быстро захватили поля в центре и поставили противника перед трудными проблемами.

1. 31—27 4—9. Плохо 1. . . 12—17 из-за 2. 33—28 и последующего 3. 28—22.

2. 33—28 9—14. На 2. . . 30—35 белые ответили бы 3. 50—45. Теперь 3. . . 9—14 проигрывает из-за 4. 29—24 14—19 5. 24—20 18—23 6. 20—14×. А после 3. . . 13—19 комбинация 4. 27—21! 26 : 17 5. 29—23 18 : 29 6. 28—22 17 : 28 7. 32 : 3 не оставляет черным никаких шансов.

3. 28—22 14—20? Этот ход сразу ведет к комбинационной развязке. Нельзя 3. . . 14—19 ввиду 4. 32—28 30—35 5. 50—44.

У черных еще был путь к спасению — 3. . . 30—35. Прорыв у белых не получается: 4. 22—17 12 : 21 5. 27 : 16 18—22 6. 16—11? 22—27×. Лучшее всего попытаться задержать шашку 35 : 4 50—44. Но после 4. . . 14—20 5. 32—28 20—25 6. 29—24 (6. 28—23 вообще приводит к худшей позиции после 6. . . 25—30, и надо жертвовать 7. 23—19, так как плохо 7. 37—

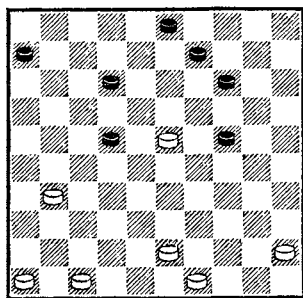
32 из-за 26—31) 6. . . 25—30
7. 24—20 30—34 черные шашки
неотвратно идут в дамки.

4. 29—23! 18 : 29 5. 27—21!
26 : 28 6. 32 : 14, и белые вы-
играли.

Обладание центральными по-
лями не обеспечивает выигрыша
во всех случаях. Но и получить
«только» преимущество очень
важно. Защищающейся стороне
надо играть очень точно. Най-
ти за доской способы уравниения,
как мы видели, далеко не лег-
кая задача.

Не атаковать в одиночку!

Как оценить эту позицию?
Здесь главное «действующее
лицо» — белая шашка 23. Вро-
де бы она занимает центральное
поле, что, как мы знаем, выгод-



но. Но где остальные белые шаш-
ки? Они далеко. И черные мо-
гут сыграть 1. . . 9—13, а затем,
напав 2. . . 13—19 или 2. . . 13—
18, выиграть шашку.

Шашки, далеко оторвавшиеся
от своих основных сил, назы-
ваются *изолированными*. Их
слабость в том, что другие шаш-
ки не могут им помочь. Из-за
этого их легко потерять.

УЧИМ «ПРАВИЛА ДВИЖЕНИЯ»

Итак, мы выяснили, что шаш-
ки могут отличаться своей цен-
ностью и силой — это зависит
от их положения на доске. Ис-
кусство игры и состоит в том,
чтобы уметь правильно передви-
гать шашки по доске, занимать
важные поля и, наоборот, ли-
шать противника таких возмож-
ностей. В отличие от комбина-
ций, или тактики, эти «правила
движения» называются *пози-
ционной игрой, или стратеги-
ей*. Стратегия — исключитель-
но важная область шашечной
теории.

В позициях, которые мы будем
рассматривать, иногда невоз-
можно указать все возможные
варианты. Вы старайтесь по-
нять главную идею, смысл игры.

Последствия тех ходов, кото-
рые не разбираются, старай-
тесь проанализировать самостоя-
тельно. Это и полезно и инте-
ресно.

Размен и ударные колонны

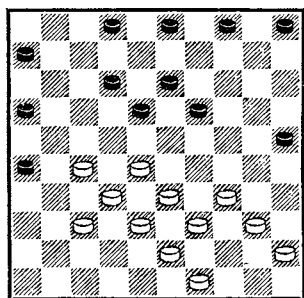
В начальной позиции между
двадцатью белыми и черными
шашками всего два свободных
ряда. Таким образом, уже после
нескольких первых ходов белые
и черные шашки должны столк-
нуться, т. е. последуют размены.

То же самое происходит и в
середине игры: шашки ходят
только вперед, поэтому их сбли-
жение и размены неизбежны.

Отсюда вывод: наряду с про-
стыми, «тихими» ходами размены

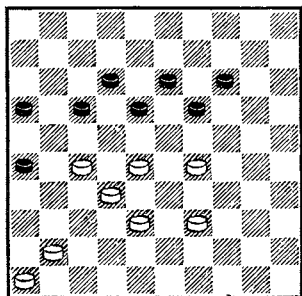
являются важнейшим способом передвижения по доске. Поэтому надо располагать свои шашки так, чтобы не лишать их возможности размена.

Шашки, приведенные в «боевую готовность», способные к размену, называются *ударной колонной*.



Посмотрите на эту позицию. Белые построили свои шашки в ударные колонны: 37—32—28, 38—32—27, 28—33—39, 45—40—34. Их положение можно расценить как отличное. Кроме того, что у них сильный центр, белые всегда могут перестроить свои силы с помощью разменов, например 28—23 или 34—30.

А вот пример, иллюстрирующий не только силу ударных колонн, но и слабость позиции, лишенной разменов.



1. 41—37! Построив две ударные колонны 37—28 и 38—27, белые резко ограничили возможности противника. У черных не хватает шашек на полях 7, 8, 9, 10, что дало бы им возможность бороться с помощью разменов. Такие шашки, на которые опирается ударная колонна, называются *упором*, а позиция, лишенная упоров, *безупорной*.

1. . . 17—21. Единственный ответ. Нельзя 1. . . 14—20 из-за 2. 28—22.

Теперь у белых много хороших ходов, позволяющих сохранить преимущество. Но вам с первых шагов необходимо усвоить универсальный принцип шашечной игры: следует выбирать те ходы, которые максимально ограничивают возможности противника.

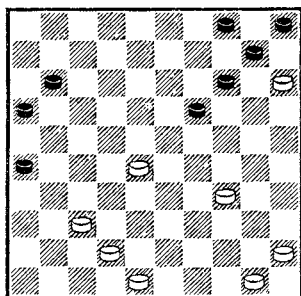
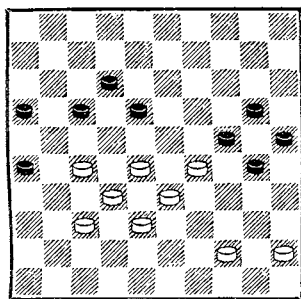
У черных осталось два хода: 2. . . 12—17 и 2. . . 14—20. Особенно активна шашка 12: она готовит маневр 12—17, 17—22, затягивая сопротивление.

2. 38—33! Создав новую колонну 39—28, белые не позволяют играть 2. . . 12—17 из-за 3. 28—23 19 : 28 4. 33 : 11! с выигрышем шашки.

2. . . 14—20. Черные опять намерены перестроиться путем 19—24, 20—25 и т. д.

3. 28—23! 19 : 28 4. 33 : 22. Отличный размен. Белые действуют по уже указанному принципу: они пресекают всякую активность со стороны противника. У черных осталась только играющая шашка 20. Но ее сопротивление уже легко подавить.

4. . . 20—25 5. 39—34, и белые выигрывают.



У белых сильный центр, укрепленный ударными колоннами. Шашки черных разбросаны и безупорны. Из-за этого они лишены взаимодействия и не могут оказать серьезного сопротивления.

1. 44—39! Белые строят еще одну колонну, усиливая свою позицию.

1. . . 30—35. Нельзя 1. . . 17—21 из-за 2. 28—22.

2. 45—40! 35 : 44 3. 39 : 50. У черных играли только шашки 20, 24, 30, 25. Уничтожив одну из них, белые предельно стеснили противника. По-прежнему нельзя 3. . . 17—21. Проигрывает и 3. . . 24—30 из-за 4. 29—23. Остается один ход, но его ждет красивое опровержение.

3. . . 25—30 4. 29—23! 18 : 29 5. 28—22! 17 : 39 6. 38—33 29 : 38 7. 32 : 14 с легким выигрышем.

Шашки вне игры

Как оценить эту позицию? У черных колонна 5—19 подготавливается к размену 19—23. Но у белых находится сильный ход (см. след. диагр.).

1. 34—29! Колонна черных лишается движения. Теперь

лучшая возможность для них: построить колонну 26—21—17, разменяться 17—22, затем сыграть 12—18 и ходом 19—23 высвободить скованные шашки.

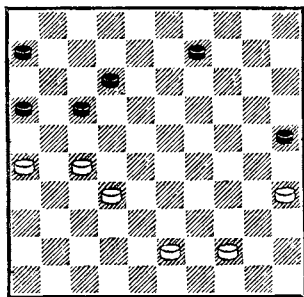
1. . . 11—17 2. 37—31! 26 : 37 3. 42 : 31. Белые разрушают замысел противника. Теперь колонну 26—17 построить нельзя. У черных могут сопротивляться только шашки 16 и 17, но они беспомощны. На ход 1. . . 16—21 также последовал бы размен 2. 37—31.

3. . . 16—21 4. 45—40 21—26 5. 31—27, и черным надо сдаваться.

Черные проиграли из-за того, что у них оказались неудачно расположенные шашки 5 и 10. Если у белых все шашки могли включиться в борьбу, то черные фактически сопротивлялись меньшими силами. Самое обидное, что освободиться шашкам 5 и 10 мешали свои же шашки 14 и 19!

Шашки, лишённые движения своими же «союзницами», называются *отсталыми*. Это большой недостаток в позиции. А создать такие шашки у противника — почти то же самое, что получить материальный перевес, так как в игре они не участвуют,

1974



На диаграмме — весьма пространственная разновидность отсталой шашки. Заслон из шашек 16 и 17 выключил из игры шашку 6. Белые шашки 26 и 27 не позволяют противнику высвободиться. В результате у белых четыре свободные шашки — 32, 43, 44, 35 — играют против трех черных — 12, 9, 25. Черные обречены.

1. 44—39 6—11 2. 39—33 9—13 3. 32—28! Черные пытаются спастись комбинацией: грозило 25—30, 13—19, 12—18, 17 : 37. Но белые начеку.

3. . . 13—19 4. 33—29 19—24 5. 29 : 20 25 : 14 6. 28—23, и черные сдались, так как после 6. . . 14—20 7. 35—30 им некуда ходить.

Решето — сигнал опасности

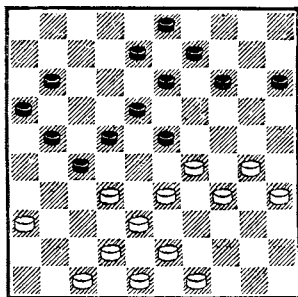
Скляр

1977

Малик

Если оценить положение черных с точки зрения уже усвоенных истин, то ничего плохого мы в нем не найдем. Черные шашки довольно основательно заняли центр. Но внешнее впечатление обманчиво.

1. 29—24! Внезапно обнаружился главный изъян построе-



ния черных: слишком много «дыр». Грозит удар 2. 24—19.

1. . . 14—19. Нельзя 1. . . 14—20 из-за 2. 34—29! 23 : 25 3. 32—28 (сказывается и «дыра» на 17) 3. . . 20 : 29 4. 28 : 6×.

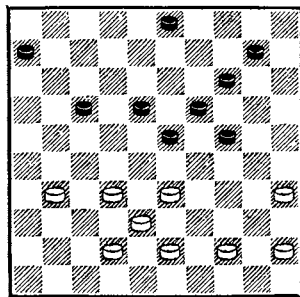
2. 34—29! 23 : 25 3. 32—28 19 : 30 4. 28 : 6×.

Такие позиции, как в приведенном примере, в которых разрозненные шашки стоят через клетку друг от друга, получили меткое народное название *решето*. Главная слабость такого расположения шашек, как мы уже видели, состоит в том, что противнику легко создавать угрозы: шашки сами, удобно, словно «по заказу», выстроились для проведения комбинаций.

Дубицкий

1977

Юнгявичюс



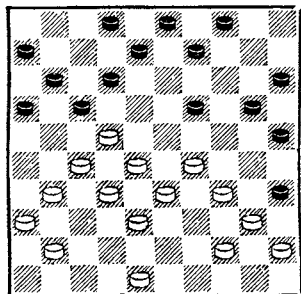
Позиция белых — сплошное решето. Наказание следует незамедлительно.

1. .6—11! Грозит 2. .24—30. Не спасает от этого 2. 32—28. А на 2. 33—28 следует опять же 2. .24—30 3. 35 : 22 3—8 4. 28 : 19 17 : 50×.

Гантварг

Щеголев

1970



Позиция белых очень опасна из-за «дыр» на 46, 37, 39, 50. Двукратный чемпион мира Щеголев сразу доказывает, что стоит вскрыть поле 28, и позиция белых превратится в законченное решето.

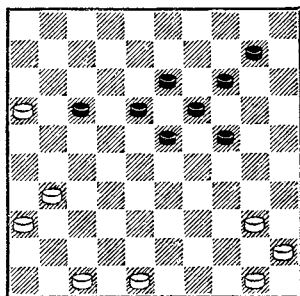
1. .20—24! 2. 29 : 20 15 : 24. Угрожает 19—23. Нельзя 3. 34—29 из-за 25—30 и 19—23. Белые находят единственную защиту.

3. 22—18 12 : 23 4. 34—30 25 : 34 5. 40 : 20 4—10! Все-таки черные оказались дальновиднее. Теперь они грозят выиграть шашку ходом 6. 10—15. Нападать же 6. 20—15 нельзя из-за комбинации 6. .9—13 7. 15 : 4 13—18 8. 4 : 22 19—24 9. 28 : 30 17 : 50×.

В партии белые решили не нападать, отдали шашку и не смогли спасти партию.

Вывод из всего сказанного уже, наверное, сделали сами: свои шашки надо стараться располагать надежнее, плотнее, не создавать решето.

В дамки — в обход



У черных сильный монолитный центр. Но в оценку позиции включается новый критерий. Если мысленно разделить доску по вертикали на две половины, то выясняется, что силы черных неравномерно распределены: справа шесть шашек, а слева всего две. Только шашка 17 преграждает белым путь в дамки. Это препятствие легко устранить.

1. 31—26! Теперь на любой ответ черных следует жертва 2. 26—21!, отвлекающая шашку 17. Затем белые играют 3. 16—11 с победным маршем в дамки.

Такой прием — жертва шашки для прорыва в дамки — часто встречается в игре.

Левая и правая половина доски называются *флангами*.

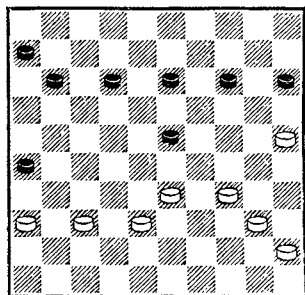
Следует запомнить, что прорыв в дамки легче всего осуществлять именно на флангах. В центре доски обычно скапливается много шашек, что мешает совершать далекие рейды. Кроме того, в центр можно перебросить шашки с флангов, чтобы помешать прорыву. На ослабленный фланг перебросить шашки с другого фланга нельзя, а из центра отправить подкрепление не всегда удастся.

Поэтому для прорыва в дамки надо стараться ослаблять фланги противника. И соответственно в своей позиции следите за тем, чтобы шашки были равномерно распределены по флангам. Не ослабляйте чересчур край доски.

Спасская

Альтшуль

1977



Неосторожный ход 1. . . 13—18? незаметно нарушил гармонию между флангами. На левом фланге черных осталось три шашки, а на правом оказалось пять. Белые сразу устремились на ослабленный участок.

2. 34—29! 23 : 34 3. 40 : 29. План белых прост: построить колонну 33—29—24 и нанести решающий удар 24—20. Черные не могут играть 3. . . 14—19 из-за 4. 25—20 с прорывом.

3. . . 12—17 4. 45—40 17—22 5. 29—23! Белые осуществляют свой план, одновременно ослабляя фланг противника. Если сразу 5. 29—24, то 5. . . 14—19, тормозя наступление.

5. . . 18 : 29 6. 33 : 24 22—27 7. 40—34 11—17 8. 34—29 6—11 9. 38—33 11—16 10. 24—20 15 : 24 11. 29 : 9 17—21. Черные с опозданием пытаются предпринять ответный прорыв: они грозят ходом 27—31.

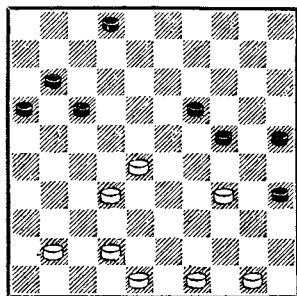
12. 37—31! Если 12. 9—4, то 12. . . 27—32! 13. 37 : 28 21—27 14. 4 : 31 26 : 37 с шансами на ничью.

12. . . 26 : 37 13. 9—4! Черные сдались, так как после 13. . . 27—32 (или 13. . . 27—31) решает 14. 4—10 и 15. 33—28×.

В дальнейшем, говоря о флангах, мы не будем называть их левым и правым. Между прочим, не все люди быстро ориентируются по правой и левой руке! Левый фланг, расположенный по большой дороге, называется *длинным*, а правый — *коротким*. Это общепринятые и более удобные термины.

Фланги без взаимодействия

Очень серьезной ошибкой является такое распределение шашек по флангам, когда между флангами нет взаимосвязи.



У черных на флангах — обособленные группировки шашек. Между ними пустое пространство. Такое неудачное расположение называется *разрывом по флангам*. В таких случаях как раз и создается та редкая ситуация, когда прорыв в дамки легче осуществить в центре.

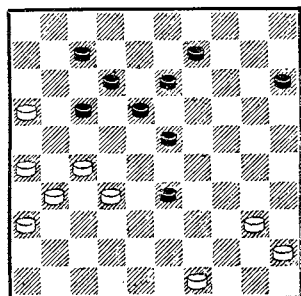
1. 41—37! Как всегда, ударная колонна — самое действенное оружие. Грозит 2. 28—22.

1. . . 17—21 (лучшего нет)
 2. 28—23! 19 : 28 3. 32 : 23.
 У черных нет удовлетворительных ходов. Плохо 3. . . 24—29 из-за 4. 23—19 и 5. 19—14 с выигрышем. А при других ответах (например, 3. . . 2—8, 3. . . 11—17 и т. д.) белые сами жертвуют 4. 34—29! 23 : 34 и играют 5. 23—19, устремляясь в дамки.

Клерк

Вирсма

1978



У белых безнадежно разъединены фланги. Они бессильны сдержать прорыв в центре.

1. 40—35. Если 1. 40—34, то 1. . . 7—11 2. 16 : 7 12 : 1. Рано или поздно белые сыграют 27—21 (на другом фланге ходы быстро иссякнут), последует размен черных назад, и после этого будет грозить жертва 22—28 и 33—38 с прорывом.

1. . . 15—20 2. 45—40 20—24 3. 49—44 9—14 4. 44—39 33 : 44 5. 40 : 49. Одну шашку, приблизившуюся к дамочным полям, белые уничтожили, но атака продолжается.

5. . . 24—29 6. 35—30 29—33 7. 27—21 13—19 8. 49—43 23—29. Нельзя, конечно, 8. . . 33—38 из-за 9. 43—39×.

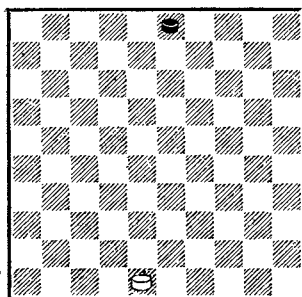
9. 32—27. Белые возлагали определенные надежды на этот

ход. Теперь они грозят прорывом: 10. 27—22 17 : 28 (иначе плохо) 11. 21—17 12 : 21 12. 26 : 17 и т. д. В случае 9. . . 14—20 они даже могут провести комбинацию: 10. 27—22 17 : 28 11. 16—11 7 : 27 12. 31 : 15.

9. . . 33—38! Неожиданная жертва, доводящая до предела разрыв по флангам. 10. 43 : 32 29—33! Длинный фланг белых беспомощен. У шашки 30 остался последний ход. Прорыв черных неотвратим. Белые должны сложить оружие.

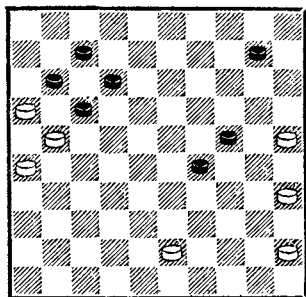
«Золотая» шашка

Так называется шашка 48 (3)



Она, действительно, очень важна в игре. Во-первых, отсутствие этой шашки часто становится поводом для комбинаций противника. Во-вторых, удачное расположение в середине дамочного ряда позволяет легко перебросить эту шашку на любой фланг, нуждающийся в укреплении. Остальные же шашки 1-й горизонтали прочней «прикреплены» к одному флангу.

Впоследствии мы еще будем рассматривать другие роли «золотой» шашки.



Белые шашки занимают бортовые поля. Их шансы, казалось бы, должны быть хуже. Тем не менее положение черных безнадежно!

Обратите внимание на длинный фланг белых. Здесь три белые шашки 26, 21, 16 сковали четыре черные: 17, 11, 12, 7. Из-за этого на другом фланге у белых участвуют в игре четыре шашки против трех у противника.

1. 43—39. Лучший план в подобных ситуациях — разменивать шашки противника: чем меньше у него сил, тем ощутимей численный перевес на данном участке.

1. . 10—14 2. 39—34 29 : 40
3. 45 : 34 14—19 4. 34—30, и у черных нет удовлетворительных ходов.

Черные проиграли из-за того, что четыре их шашки выключены из игры. Такой прием называется *связкой*. Попасть в ситуацию, в которой несколько шашек лишены движения, очень неприятно.

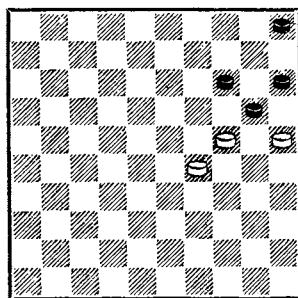
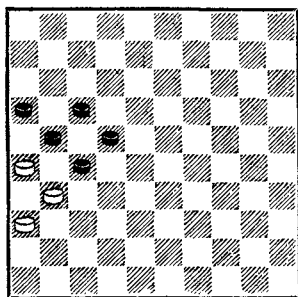
Мы сравнили умение хорошо передвигать на доске шашки со знанием правил движения. Связки — это область, куда

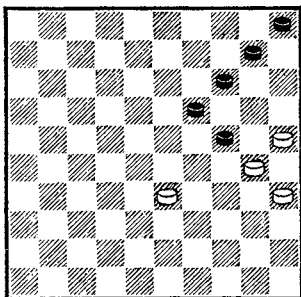
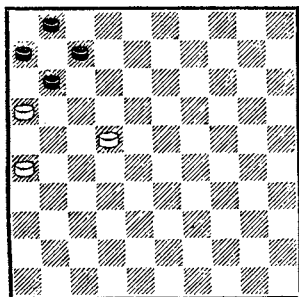
вообще лучше не «заезжать». Это «бездорожье», в котором можно надолго застрять.

Связки часто встречаются в игре начинающих шашкистов. Но их жертвами бывают и опытные игроки. Так что это исключительно важный прием позиционной игры, и усвоить его надо основательно.

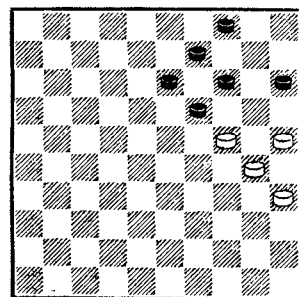
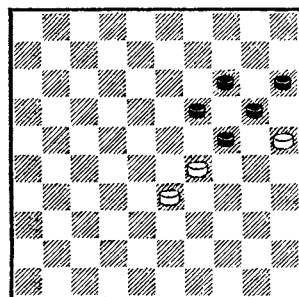
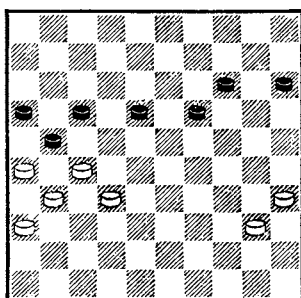
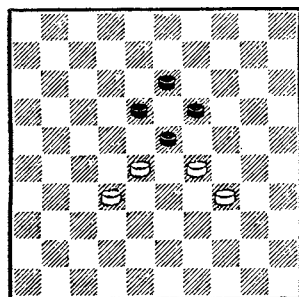
На приводимых ниже позициях — наиболее распространенные виды связок.

Связки такого типа могут встречаться и на других участках доски при разнообразном расположении остальных шашек. Поэтому основные виды связок надо помнить, чтобы применять в игре и самим не попасть в затруднительное положение.





Кто кого связал!



Белые связали противника на своем длинном фланге. Но дает ли это им преимущество? В связке участвует пять белых шашек и только три черных. Из-за этого свободных шашек у белых меньше, и они должны проиграть.

1. 35—30. Другой ход не лучше: 1. 40—34 19—24 2. 34—30 24—29 3. 30—25 15—20 4. 35—30 29—33×.

1. . . 15—20. Черным не надо играть 1. . . 18—23 или 1. . . 19—23, так как белые ходом 2. 32—28 попытаются избавиться от невыгодной связки.

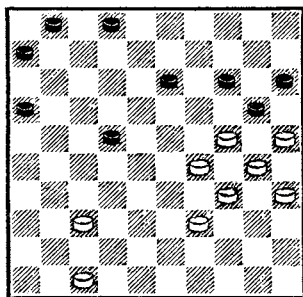
2. 40—35. Нельзя 2. 40—34 из-за 2. . . 20—25×. Опровергалось и другое продолжение: 2. 30—25 20—24 3. 40—34 (3. 40—35 ведет к основному варианту) 3. . . 24—30 4. 34—29 30—35 5. 29—24 19 : 30

6. 25 : 34 14—19 7. 34—29 35—40×.

2. . . 20—24 3. 30—25 24—29 4. 35—30 29—33 5. 30—24 19 : 30 6. 25 : 34 14—19 7. 34—30 33—39, и черные выигрывают.

Связки, в которых с одной стороны занято слишком много шашек, называются *неэкономичными*.

Но не следует считать, что неэкономичные связки всегда невыгодны.



У белых в связке участвует шесть шашек против трех у противника. Но это отнюдь не приводит к проигрышу.

1. 39—33! Белые построили ударные колонны и грозят ударом 2. 24—19 с выигрышем при любом бое черных. Если же сдвинуть шашку 13 ходом 1. . . 13—18, то последует 2. 24—19 14 : 23 3. 25 : 14 с прорывом в дамки.

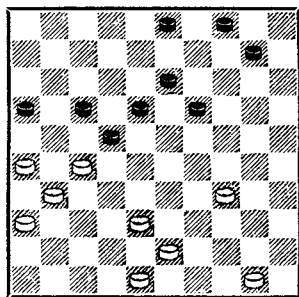
Какой вывод можно сделать? При оценке связки важно: во-первых, сколько шашек участвует в ней с обеих сторон; во-вторых, кто играет в связке активную роль; в-третьих, можно ли эту активность использовать.

В первом примере у белых было занято в связке слишком много шашек. Хотя активная

роль принадлежала им, использовать это было невозможно. Во втором случае, несмотря на неэкономичную связку, белые смогли воспользоваться преимуществом своего активного положения.

Выигрывать лучше быстрее

В последнем примере мы видели, что, связав шашки противника, можно нанести сразу решающий удар. Это не всегда получается. Но если вы создали активную связку, то прежде всего проверьте: нельзя ли сразу подорвать неподвижные неприятельские шашки?

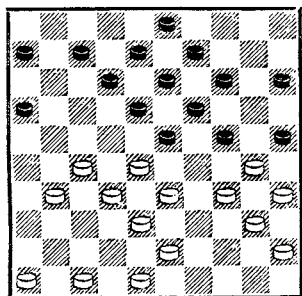


На диаграмме — связка, носящая название *рогатка*. Пассивные связанные шашки черных не могут пошевелиться. Тем временем белые создают угрозу.

1. 38—33. Белые планируют играть 33—28, 27—21 и 31 : 11 с прорывом.

1. . . 19—23. Единственная защита не помогает. 2. 34—29! 23 : 34 3. 33—28 22 : 33 4. 27—21 31 : 11, и белые должны победить.

1975



Черные решили сразу подорвать связку короткого фланга белых.

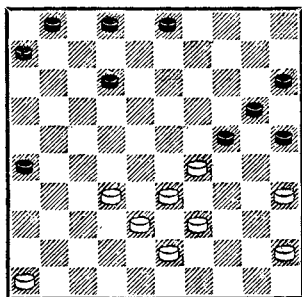
1. . 15—20. Черные угрожают ударом 2. . 23—29 3. 34 : 23 25 : 34! 4. 40 : 29 18—22, снимая при любом бое три шашки.

2. 31—26? Белые не разобрались в собственных возможностях. В их распоряжении была неожиданная жертва шашки: 2. 34—29 25 : 34 (после 2. . 23 : 34 3. 30 : 39 у белых позиционный перевес) 3. 31—26! Теперь после 3. . 7—11 4. 27—22 белые отыгрывают шашку. А на 3. . 6—11 наносят красивый удар рикошетом: 4. 27—22! 18 : 27 5. 29 : 18 12 : 23 (5. . 13 : 22 6. 28 : 6) 6. 40 : 18 13 : 22 7. 28 : 6×. Справедливости ради следует отметить, что найти такую жертву очень трудно.

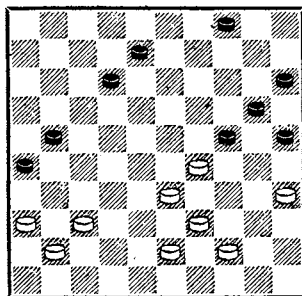
После же хода в партии черные провели комбинацию.

2. . 23—29! 3. 34 : 23 25 : 34 4. 40 : 29 18—22 5. 28 : 17 19 : 39 6. 43 : 34 24 : 42 7. 47 : 38 12 : 21 8. 26 : 17 13—18! Следующим ходом черные нападают 9. . 7—11 и выигрывают шашку.

Тот из играющих, кто попал в связку, должен прежде всего попытаться избавиться от нее. Иногда это удается.



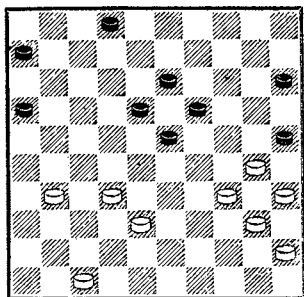
Черные поставили рогатку. Но ее можно ликвидировать. План прост: 1. 32—28, 2. 38—32, 3. 35—30! Этот прием часто применяется в подобных позициях.



Запомните еще один полезный способ избавления от рогатки: 1. 36—31! с последующей разменной комбинацией: 2. 35—30! 3. 31—27 и 4. 37 : 30.

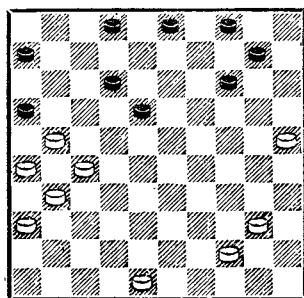
А вот один из приемов, позволяющих освободить от связки свой короткий фланг.

1. 31—27! Теперь после любого ответа черных следует 2. 34—29! Если бить 2. . 25 : 34, то 3. 27—22 с боем на 9. Поэтому надо играть 2. .



23 : 34 3. 30 : 39, и белые развязываются. Более сложную разновидность этого приема мы видели в партии Гавриловас — Бужинский.

Связав шашки противника, естественно, не хочется позволить ему высвободиться. Против приемов для выхода из связки существуют контрприемы.



1. 27—22? Кажется, что при любом бое черных связка разрушается. Но замысел белых опровергается.

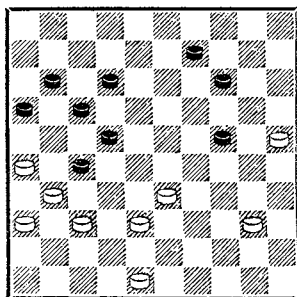
1. . . 16 : 27! 2. 22 : 13 3—9!
3. 31 : 22 9 : 27 с выигрышем шашки.

Готлинский

Файн

1974

1. 48—42. Грозит 2. 33—28. А освободиться от связки фланга с помощью размена 1. . . 22—28 не удалось: 2. 31 : 22!



28 : 39 3. 37—31! 17 : 28
4. 26—21 16 : 27 5. 31 : 44,
и у белых лишняя шашка.

Связали один фланг — атакуйте другой!

Разбирая предыдущие примеры, вы должны были обратить внимание на следующую закономерность: если один из флангов связан, то помогают ему развязаться шашки другого фланга. Отсюда логический вывод: если вам удалось связать шашки на одном фланге, то надо энергично атаковать другой, чтобы помешать противнику организовать сопротивление, особенно размен связки.

В тех случаях, когда осуществить такой план не удастся, связанная сторона может развернуть на свободном плацдарме активные действия и даже перехватить инициативу.

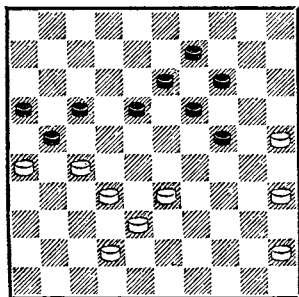
Дрост

Шкиткин

1970

Белые связали короткий фланг противника, но слишком понадеялись на силу своей связки. На другом фланге они позволили противнику проявить агрессивность, чем он и воспользовался.

1. . . 19—23! 2. 33—28, Как



ни странно, у белых уже единственный ответ. Угрожало 24—29, 23—28, 21 : 43.

2. . . 14—19 3. 45—40. Если 3. 42—37, то 3. . . 24—29 с неизбежным 18—22. Проигрывают белые и после 3. 38—33 23—29 4. 42—38 29—34 ×.

3. . . 24—29 4. 35—30. Нельзя 4. 40—34 29 : 40 5. 35 : 44 из-за 5. . . 23—29 с последующим 6. . . 18—22.

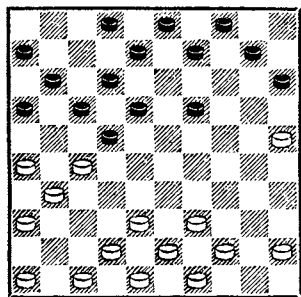
4. . . 29—33! Неожиданный удар. 5. 28 : 39 (лучшее) 5. . . 23—28! 6. 32 : 3 21 : 45 7. 3 : 21 16 : 27, и черные выиграли.

Рассмотрим образец техничного использования своей связки, активной игры на противоположном фланге.

Ципес

Сретенский

1969



Рогатка белых выгодно связывает короткий фланг противника.

1. 38—33 19—23 2. 33—29! Размен имеет три важных цели! Во-первых, как мы видели, черные могут занять поле 19, а затем избавиться от связки разменом 17—21. Уничтожая шашку 23, белые препятствуют этому. Во-вторых, белые постепенно (это станет ясно в дальнейшем) «нажимают» на фланг, противоположный связанному. В-третьих, при экономической связке размены вообще всегда выгодны. Чем больше мы разменяем шашек противника, тем меньше у него остается свободных шашек. Девятью шашками легче бороться против десяти, чем пятью против шести, двумя против трех и т. д. Об этой арифметике всегда надо помнить в позициях со связками!

2. . . 23 : 34 3. 39 : 30 10—14 4. 42—38 8—13 5. 38—33. Белые готовят размен 33—29 на попытку занять поле 23 и освободиться от связки.

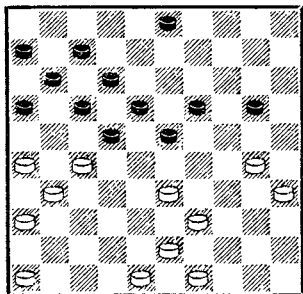
5. . . 14—19 6. 44—40 9—14 7. 40—35 19—23 8. 47—42. Белые не спешат с разменом: ведь после него новые шашки черных устремятся на 23. Поэтому и белые подтягивают к полю 33 новые силы для разменов.

8. . . 4—9 9. 33—29 23 : 34 10. 30 : 39 14—19 11. 35—30 (опять подготавливая размен) 11. . . 19—23 12. 42—38 2—7 13. 45—40 13—19 14. 40—35 15—20. Черные сами меняются, пытаясь перехватить инициативу на этом фланге. При других ходах белые играли бы 15. 30—24 и 16. 35 : 24, добиваясь решающего преимущества: связку уже нельзя разменять, а на коротком фланге

очень сильная шашка 24 предельно стесняет свободные шашки черных.

15. 25 : 14 9 : 20. Черные бьют вперед, надеясь занять активный пункт 24 и сдерживать натиск неприятеля на этом фланге

16. 38—33.



Целенаправленной игрой белые удержали связку и истощили длинный фланг противника: здесь осталось четыре черных играющих шашки против семи белых на этом участке!

16. . . 3—8. После этого белые прорываются в дамки. Но вряд ли можно указать хорошее продолжение за черных. Нельзя 16. . . 3—9 из-за 17. 26—21! 17 : 37 18. 30—25 22 : 31 19. 25 : 3. Быстро проигрывает и 16. . . 23—28. На это возможны две комбинации: 17. 39—34, 18. 30—25, 19. 35 : 15 или 17. 26—21, 18. 43—38, 19. 33 : 15. Если 16. . . 20—24, то 17. 39—34. Теперь плохо 17. . . 23—28 ввиду 18. 34—29 28 : 39 19. 29 : 20. А на 17. . . 3—8 (ничего не меняет и 17. . . 3—9) следует красивая комбинация: 18. 27—21 16 : 27 19. 33—28! (если жертвовать 19. 34—29 и 20. 33—28, то после 21. 31 : 2 черные ловят дамку ходом 21. . . 19—23) 19. . . 23 : 32 20. 34—

29 24 : 33 21. 43—38 33 : 42 22. 48 : 28 22 : 33 23. 31 : 2 с выигрышем.

Остается еще ход 16. . . 20—25. Но после 17. 46—41 25 : 34 18. 39 : 30 белые следующим ходом меняются 19. 30—24! Две черные шашки бессильны защитить свой длинный фланг от прорыва: проанализируйте позицию самостоятельно и убедитесь в этом.

17. 27—21! 16 : 27 18. 33—28 22 : 44 19. 31 : 15 44—50. Черные уже в дамках, а белые еще далеко от заветной черты. Но они все рассчитали точно...

20. 49—44! 50 : 25 21. 43—39 25 : 43 22. 48 : 39 23—28 23. 26—21! Черные грозили ударом 26. . . 28—33 и 27. . . 17—21 с прорывом.

23. . . 17 : 26 24. 15—10 28—32 25. 46—41 32—38 26. 41—37 12—18 27. 10—5, и белые выиграли.

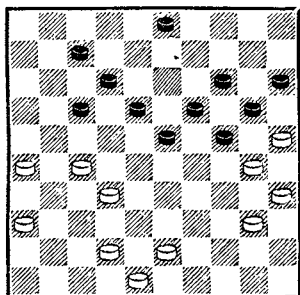
Позиционное искусство и точный расчет белых заслуживают самой высокой похвалы. Рекомендуем несколько раз просмотреть этот пример. Подобный метод реализации преимущества при связке исключительно важен для практики.

Преимущество — еще не победа...

Позиции со связками относятся к самым острым, сложным в шашечной игре. Даже связанная сторона обычно сохраняет возможности для продолжения борьбы, подготовки комбинаций. Иногда сильные шашки намеренно допускают связки, чтобы ценой некоторого ослабления позиции «запутать» противника. Поэтому нельзя

надеяться, что связка «сама» выиграет. Получив преимущество, надо с удвоенным старанием искать способы его реализации и тщательно вникать в ответные замыслы противника. Этот совет вам наверняка помогут запомнить два поучительных примера из партий, где утрата бдительности строго каралась.

Сакалаускайте Михайловская
1977



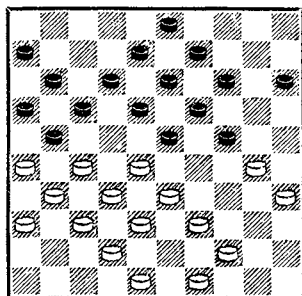
На своем коротком фланге белые тремя своими шашками сковали пять черных. Но стоило неосмотрительно сыграть

1. 42—38?, и роли поменялись: 1. . . 23—28! 2. 32 : 23 19 : 28! 30 : 10 15 : 4 4. 25 : 14 28—33 5. 38 : 29 18—22 6. 27 : 18 12 : 45×.

Слободской

Крейдман

1960



Белые прочно связали короткий фланг противника. Но неосторожный ход 1. 48—43? повлек за собой серию жертв: 1. . . 18—22! 2. 27 : 20 14 : 34 3. 39 : 30 19—23! 4. 28 : 19 13 : 24 5. 30 : 19 21—27, и белые сдались.

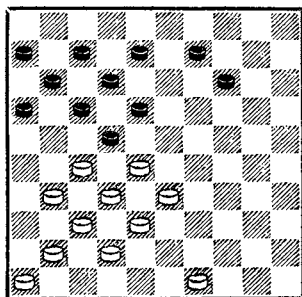
НЕ ПОПАДАЙТЕ В КЛЕЩИ

В предыдущей главе мы намеренно не рассматривали отдельно связку такого типа. Она очень часто встречается в игре и называется *клещи*. Действительно, черные шашки сжаты с двух сторон словно клещами.

Клещи лишают подвижности не только связанные шашки, но и соседние с ними (см. диагр.).

1. 41—36. Не могут двигаться не только шашки 22, 17, 18, 12. Они «заперли» еще и группу 6, 7, 11, 16. Нет также хода 1. . . 8—13 из-за 2. 27—21. Куда же играть? Плохо 1. . . 9—13 и 1. . . 14—20 из-за 2. 29—23. Остается один ответ.

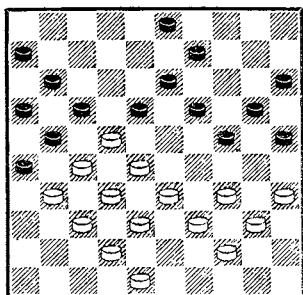
1. . . 14—19 2. 33—29! Прос-



тая, но неожиданная комбинация. 2. . . 22 : 24 3. 27—22 17 : 28 4. 32 : 3×.

Как и в других позициях со связками, надо стараться удерживать клещи до конца игры или подорвать неподвижные шашки противника.

1970



Мощные колонны белых выглядят весьма грозно. Но клещи позволяют черным взорвать неприятельский «монолит».

1. ...24—30! 2. 35 : 24 19 : 30. Черные действуют по уже усвоенному нами принципу: оставлять противнику как можно меньше ходов. Теперь нельзя 3. 34—29 и 3. 40—35 из-за простых ударов.

3. 33—29. Этот ход уже проигрывает. Но связка не оставляла белым надежд на спасение. Кроме сделанного в партии хода можно играть только 3. 48—43, и после 3. . .30—35! у белых два ответа: 4. 34—29 25—30! 5. 40—34 20—25× или 4. 33—29 18—23 5. 28 : 8 17 : 28 6. 32 : 23 21 : 41 — позиция белых безотраднa.

3. . .20—24! 4. 29 : 20 25 : 14! Черные не меняются, а начинают комбинационный разгром. 5. 34: 25 18—23 6. 28 : 8. Не лучше и другой бой.

6. . .17 : 28 7. 32 : 23 21 : 45 8. 8—2 45—50. К выигранной шашке черные добавляют еще несколько. 9. 31—27. После 9. 44—40 50—45 белым опять надо отдавать свои шашки.

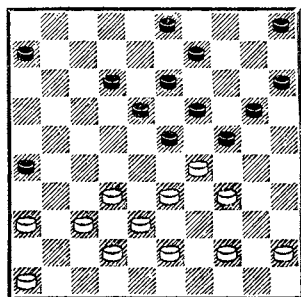
9. . .50 : 47 10. 37—31 26 : 37 11. 27—21 16 : 27 12. 2 : 46

14—20 13. 25 : 14 9 : 20. Материальный перевес обеспечивает черным победу. В партии еще было:

14. 46—32 20—25 15. 32—16 25—30 16. 23—18 30—35 17. 16—7 47—24 18. 7—16 24—29 19. 18—13 29—47 20. 16—7 47—36 21. 7—18 6—11, и белые сдались, так как из-за угрозы 22. . .11—17 и 23. . .17—22 надо отдать еще одну шашку.

В защите

Самый естественный способ борьбы против клещей — разрушить их с помощью размена. Чаще всего применяется такой прием.



Белые играют 1. 46—41, 2. 32—28 и 3. 37 : 28, избавляясь от связки.

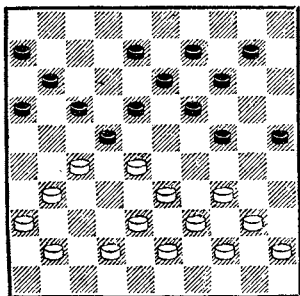
Стороне, попавшей в клещи, нельзя занимать поле 27 (за черных — 24). Проиллюстрируем это важное правило примером.

Шаус

Камараускас

1978

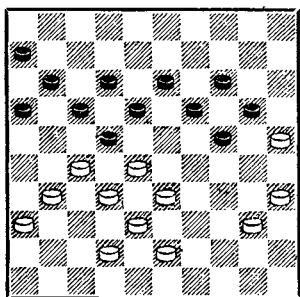
Из-за шашки 24 черные не могут уничтожить клещи разменом 19—23. Это один серьезный недостаток шашки 24.



1. 40—35! Второе неудобство, возникающее из-за шашки 24, связано с угрозой проникновения белых на поле 30. Допустим, черные сыграют 1. . . 14—20 (или 1. . . 10—15). Тогда белые сразу устремляются на фланг: 2. 34—30 25 : 34 3. 39 : 30. Теперь у черных два способа игры: напасть 3. . . 20—25 или ходом 3. . . 10—15 строить колонну для размена 24—29.

Рассмотрим обе возможности.

I. 3. . . 20—25 4. 44—39 25 : 34 5. 39 : 30 10—15 (другие ходы ведут к тому же) 6. 30—25 9—14 7. 41—37 8—12 8. 37—32 15—20 9. 45—40.



Заключительная позиция ярко демонстрирует значение шашки 25. Клеши связывают шашки противника на его коротком фланге, а шашка 25 скоывает еще и длинный фланг. Итог плачевен для черных.

II. 3. . . 10—15 4. 30—25 9—

14 5. 43—39. Этот ход помогает парировать выпад 24—29. 5. . . 24—29 6. 33 : 24 20 : 29 7. 39—33! 19—24 (7. . . 29—34 8. 44—40×) 8. 44—40. Опять знакомая ситуация: белые сохранили клещи, а на другом фланге шашки противника расположены неудачно. Проигрывает размен 8. . . 14—20 9. 25 : 14 24—30 10. 33 : 24! 30 : 10 из-за 11. 28—23. А в случае 8. . . 14—19 или 8. . . 13—19 белые могут разменяться 9. 40—34 29 : 40 10. 35 : 44. Можете сами без труда проанализировать эту позицию: клещи в сочетании с шашкой 25 позволяют черным сделать не больше двух ходов.

В партии черные не допустили попадания белых на 30 и затем 25.

1. . . 24—30 2. 35 : 24 19 : 30. Размен не улучшил шансы черных. Клеши сохранились, а пассивность бортовых шашек 30 и 25 белые последовательно использовали.

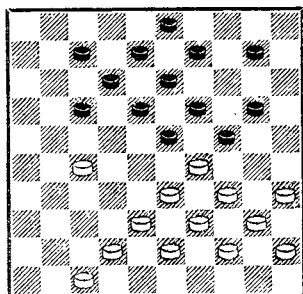
3. 45—40! 14—19 (грозило 4. 28—23). 4. 40—35 10—14 5. 35 : 24 19 : 30 6. 34—29! 30—35 (опять угрожало 7. 29—23) 7. 41—37 14—19. Решающая ошибка. Но 7. . . 8—12 и 7. . . 14—20 нельзя из-за 8. 29—23. А после 7. . . 25—30 8. 44—40 35 : 44 9. 39 : 50 30—35 (опять надо спастись от 10. 29—23) 10. 50—44 надо все-таки играть 10. . . 14—19, на что последует такой же удар, как в партии.

8. 29—23 18 : 29 9. 27 : 18! 13 : 22 10. 33 : 4. Черные сдались.

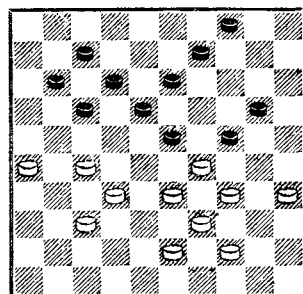
В заключение напомним, что попавшая в клещи сторона сохраняет и комбинационные воз-

возможности. Об этом нельзя забывать!

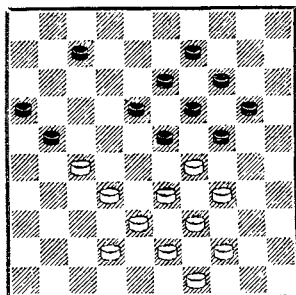
Вот несколько характерных ударов.



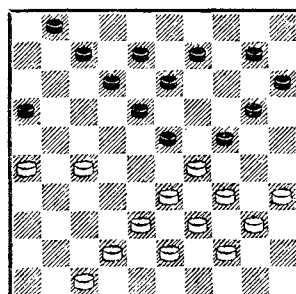
1. 35—30 24 : 35 2. 33—28
23 : 21 3. 29—24 20 : 29 4. 34 :
5×.



1. 26—21 17 : 26 2. 37—31
26 : 28 3. 33 : 22 24 : 33 4. 39 :
6×.



1. 27—22 18 : 27 2. 29 : 18
13 : 22 3. 33—29 24 : 33 4. 39 :
26×.



1. 35—30 24 : 35 2. 33—28
23 : 21 3. 26 : 17 12 : 21 4. 29—
24 20 : 29 5. 34 : 5×.

СИЛА ЦЕНТРА

Мы уже выяснили, что шашки в центре обладают рядом преимуществ перед бортовыми. Захват центральных полей и способы использования их выгод занимают важнейшее место в шашечной стратегии.

Активные поля

В ходе борьбы легче всего занять центральные поля в пятом ряду доски: 27, 28, 29 (за

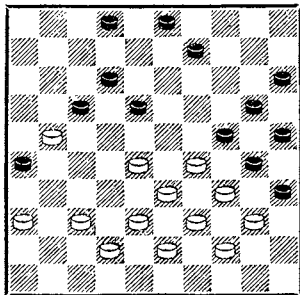
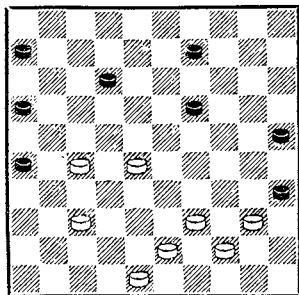
черных — 22, 23, 24). Лучше всего сочетания шашек 27, 28 или 28, 29. Активные шашки, как мы знаем, должны быть подкреплены колоннами.

Вирсма

Дрост

1975

У белых активные пункты 27 и 28. Пассивность многочисленных бортовых шашек не позволяет черным эффективно бо-



роться против атаки противника.

1. 40—34 6—11 2. 43—38 12—18 3. 38—33 19—24 4. 48—43! Угрожая 34—30, белые загоняют на борт еще одну шашку черных.

4. . . 24—30 5. 43—38 9—13 6. 34—29! Белые следуют важнейшему правилу стратегии: оставлять противнику как можно меньше ходов. Теперь нельзя 6. . . 13—19 из-за 7. 28—23. Остается один ход.

6. . . 11—17 7. 38—32! (с угрозой 8. 28—22) 7. . . 17—21. Белые мастерски использовали преимущества центральных полей: укрепили их колоннами, а шашки противника разъединили и заперли на бортах. Теперь следует завершение атаки.

8. 28—23 30—34 (лучшего нет) 9. 39 : 30 25 : 34 10. 23 : 12 34 : 23 11. 12—7 13—19. Теперь ставить дамку нельзя из-за 12. . . 23—28! Но белые начеку.

12. 33—28. Черные сдались.

Теперь совершим короткое озонакпление с сочетанием центральных шашек 28 и 29.

Гантварг

Голосуев

1970

У белых грозный центр, уже усиленный колоннами. У черных — большая группа пас-

сивных бортовых шашек. Да и другие шашки разрознены, не объединены в колонны и потому не могут организовать сопротивление.

1. 21—16 3—8 2. 38—32 9—14 3. 42—38. Белые строят новые колонны.

3. . . 8—13 4. 32—27 (захвачен еще один активный пункт) 4. . . 2—8 5. 37—32 14—19 6. 36—31 26 : 37 7. 32 : 41. Положение черных стало критическим. Размен 7. . . 17—22 приведет к оголению короткого фланга. Плохо 7. . . 17—21 8. 28—22 21 : 32 9. 38 : 27 19—23 10. 27—21×. Черные предприняли последнюю попытку спастись.

7. . . 19—23 8. 28 : 19 17—22 9. 16—11! 22 : 31 10. 11—6 18—22. Черные угрожают ударом 11. . . 22—28. 11. 6—1! Белые точно рассчитали последствия комбинационного столкновения.

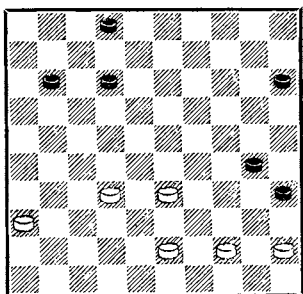
11. . . 12—18. Лучшего нет. После 11. . . 31—36 12. 1 : 27 36 : 47 13. 27 : 4 24 : 13 14. 4 : 36 белые запирают черную дамку при огромном материальном перевесе.

12. 1 : 23 31—37 13. 41 : 32 22—28 14. 33 : 22 24 : 42 15. 32—28! 13 : 24 16. 43—38! 42 : 33 17. 23—29. Черные сдались.

Фиксация бортовых шашек

Использование бортовых шашек противника при обладании центром — отнюдь не легкая задача. Она требует определенных навыков, знания многих технических приемов.

Для начала запомните основное правило: неприятельские шашки на бортах надо *фиксировать*, т. е. лишать движения, не давая им уйти с невыгодных позиций.

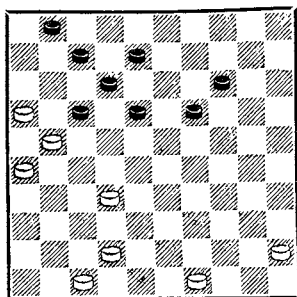


У черных слабые шашки 35 и 30. Но если промедлить, они перегруппируются: 30—34, получая достаточно активную игру.

1. 45—40! (останавливая шашку 30) 1. . . 12—18. Другие ходы ничего не меняют. 2. 43—39! 15—20 (грозит нападение 3. 40—34) 3. 40—34 20—25. Белые надежно «заморозили» в углу три шашки противника. Теперь их преимущество несомненно.

Бронстринг **Сейбрандс**
1969

Ознакомимся с важным приемом фиксации трех бортовых шашек. В позиции на диаграмме черным надо занять центральные поля 23 и 22. Как лучше



закрепиться на 22? Казалось бы, можно сыграть и 1. . . 17—22, и 1. . . 18—22. Но если черные сыграют 1. . . 17—22, то последует 2. 32—27 22 : 31 3. 26 : 37. Одна бортовая шашка вырвалась из «заклечения». Угрожает еще один размен 4. 21—17. Поэтому черные избрали другой план, позволяющий и захватить активный пункт, и накрепко зафиксировать бортовые шашки.

1. . . 18—22! 2. 47—41 8—13 3. 41—37 13—18 4. 49—43 22—27! Обратите внимание на энергичную игру экс-чемпиона мира. Он мог просто занять еще один активный пункт ходом 4. . . 19—23. Но это он успеет. А сначала максимально ограничивает противника!

5. 43—38. Плохо 5. 42—38 из-за 5. . . 27—31 и 5. 32—28 из-за 5. . . 27—32.

5. . . 19—23! Черные связали еще четыре шашки противника: 32, 37, 38, 42. Остается подавить сопротивление одинокой шашки 45.

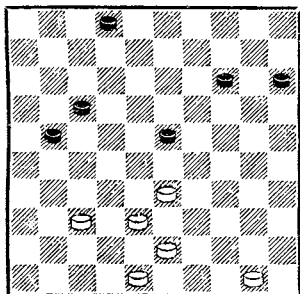
6. 45—40 23—29! Грозит 7. . . 29—33, а 7. 32—28 опровергается ударом 7. . . 27—32 и 8. . . 18—22.

7. 16—11. Отчаянная попытка затянуть сопротивление.

7. . . 7 : 16 8. 32—28 29—34 9. 40 : 29 18—22 10. 21 : 32

22 : 24. У черных лишняя шашка и прорыв в дамки. Белые сдались.

Нередко для фиксации бортовых шашек применяются угрозы.

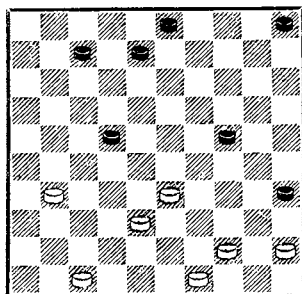


Черные явно намерены двинуться вперед ходом 1. . . 17—22. Угроза помогает белым опередить противника и не выпустить черные шашки с борта.

1. 37—32! 21—26 (иначе 2. 32—28) 2. 32—28! Можно играть 2. 32—27, но белые не только фиксируют бортовые шашки, но и отнимают у противника важный пункт в центре.

2. . . 23 : 32 3. 38 : 27. Следующим ходом белые играют

4. 33—28 с отличной позицией.



А вот более сложный пример. Сочетая уже рассмотренные приемы, белые осуществляют длинную операцию, в ходе которой фиксируют на своем коротком фланге три бортовые шашки.

1. 47—42! 24—30 (спасаясь от 2. 33—28) 2. 45—40! Теперь план белых — напасть на шашку 30: 3. 49—43, 4. 43—39, 5. 40—34. Черные вынуждены для защиты перебросить на поле 25 шашку 3 или 5.

2. . . 5—10 3. 49—43 10—14 4. 43—39 14—20 5. 40—34 20—25. Выполнив свою задачу, белые получили большое преимущество.

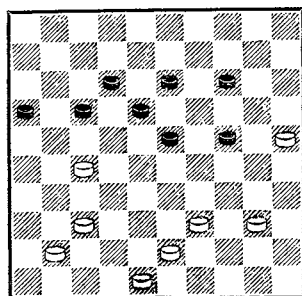
АТАКА ЛЮБИТ ПРОСТОР

Мы выяснили, что для закрепления в центре следует занимать поля в 5-м ряду. Это важно. Но это не конечная цель. В шашках нельзя медлить! Если вы обладаете инициативой, то ее следует развивать. Захватив активные пункты, надо стремиться к овладению новыми полями. Поскольку захватить пространство мешают шашки противника, необходимо уничтожать их с помощью разменов. А для разменов по-прежнему нужны колонны.

Могиланский

Мищанский

1977



Черные уже контролируют поля 23 и 24. Но этого еще не хватает для победы. Начинается стремительное продвижение вперед.

1. . . 23—28! Черные не только захватили новый пункт, но и грозят атаковать шашку 27 ходом 2. . . 17—21. 2. 43—38 24—29! Еще один пункт в руках черных. 3. 48—43. Это ведет к проигрышу.

3. . . 17—22! Белые защитились от 17—21, но противник резко меняет направление атаки. 4. 37—31 12—17! Создав колонну, черные грозят новым ударом: 5. . . 28—33.

5. 31—26. Лучшего нет. 5. 39—34 опровергается комбинацией: 5. . . 28—32! 6. 34 : 21 13—19 7. 27 : 18 16 : 47 8. 38 : 27 47—29! 9. 40—35 29 : 7, и белые беззащитны.

5. . . 22 : 31 6. 26 : 37 18—22! Черные восстанавливают колонну и с ней — прежнюю угрозу.

7. 39—34. Не спастись белым и после 7. 38—32 29—33 8. 32 : 23 33 : 35 9. 23—18 13—19 10. 18 : 27 35—40 и т. д.

7. . . 28—33 8. 34 : 23 33 : 31 9. 25—20. Если 9. 23—18, то 9. . . 31—37×.

9. . . 14 : 25 10. 23—18 31—36 11. 18 : 9 36 : 47 12. 9—3 47—29 13. 3 : 26 29 : 45 14. 43—38 22—27 15. 26—42 45—23 16. 42—26 23—14.

Белые сдались, так как не могут сдержать прорыва черных шашек в дамки.

Говоря о важности захвата пространства, необходимо четко представлять себе, какие именно пункты следует занимать в первую очередь. Если в 5-м ряду наиболее активны

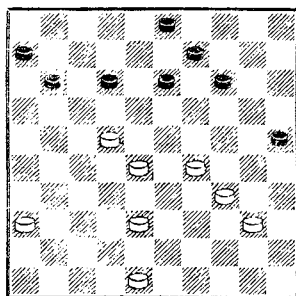
шашки 27, 28, 29, то при дальнейшем продвижении целью становятся поля 22, 23, 24 (для черных — 29, 28, 27). Затем уже атака переходит и на следующие горизонтали.

Выпад на поле 22

Вирсма

Сейбрандс

1968



Развивая территориальный перевес, белые вторглись на поле 22 и продолжают атаку.

1. 36—31 (защищаясь от 1. . . 12—18) 1. . . 14—19 2. 31—27 12—18. Возможно, лучше было 2. . . 12—17, 3. . . 11—16 и т. д.

3. 29—23 18 : 29 4. 34 : 14 9 : 20 5. 40—34. Размен упростил позицию, но дал белым свободу действий в центре доски.

5. . . 3—8 6. 38—33 8—12 7. 48—43 20—24 8. 43—39 12—18 9. 34—29! 24—30. Плохо 9. . . 13—19 из-за 10. 29 : 20! Опасно играть 9. . . 11—17 ввиду последующего 10. . . 28—22 с прорывом.

10. 39—34 30 : 39 11. 33 : 44 25—30. Черные допускают просчет. Можно было достичь ничьей: 11. . . 11—17 12. 22 : 11 6 : 17 13. 29—24 (иначе 13. . . 13—19, 14. . . 19—24 с равенством) 13. . . 25—30!

14. 24 : 35 13—19 15. 35—30 (лучшее) 15. . . 18—23 16. 30—24 23 : 21 17. 24 : 13 21—27 18. 13—9 27—31, и черные «добегают» до дамок.

12. 28—23 30—34 13. 23 : 12 34 : 23 14. 44—39 23—29 15. 12—8! Отличная жертва шашки. Именно этого не учли черные, считавшие, что худшее уже позади.

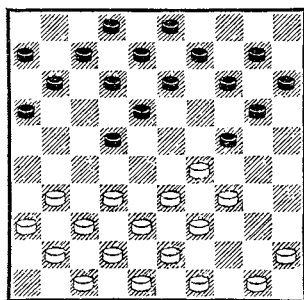
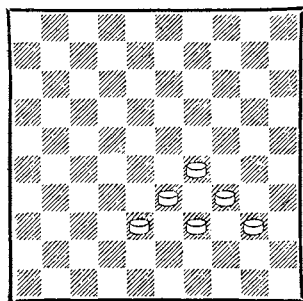
15. . . 13 : 2 16. 22—18! Черные сдались. На ход 16. . . 2—8, не пускающий белых в дамки, последует 17. 27—21 11—16 18. 21—17, и три белых шашки выигрывают у четырех благодаря активным пунктам! Не спасает и жертва 18. . . 6—11 19. 17 : 6 16—21 — можете самостоятельно разобраться в этом окончании.

Вторжение на поле 23

Владение полем 23 позволяет не только усилить перевес в центре, но и расчленил по флангам силы противника. На пункт 23 вторгаются не только в заключительной стадии партии, но и в середине и даже начале игры.

Много идей, связанных с атакой через поле 23, разработал экс-чемпион мира голландец Т. Сейбрандс.

Для вторжения на 23 часто подготавливают такой кулак.



Партия еще только началась, а белые уже наметили вторжение на 23. Очень важное обстоятельство, способствующее этому выпадку, — отсутствие у черных шашек на полях 1 и 5. Из-за этого черные не смогут разменять шашку 23 (при наличии шашек на этих полях были бы размены 12—18 и 14—19).

1. 45—40! (кулак построен) 1. . . 14—19 2. 29—23! 19 : 28 3. 32 : 23 18 : 29 4. 34 : 23 13—18. Черные избирают неправильную тактику. Ведь у белых достаточно шашек, чтобы отразить нападения на пункт 23.

5. 39—34 18 : 29 6. 34 : 23. Из-за ненужного нападения у черных в середине доски образовалась «пустота». Их шашки разорваны по флангам — это помогает атаке белых в центре.

6. . . 10—14 7. 37—32 8—13 8. 41—37 2—8 9. 43—39 11—17? Слабый ход. 10. 49—44! Белые сразу реагируют на появившееся в расположении шашек противника решето. Грозит 11. 23—18 и 12. 33—28.

10. . . 24—30? Это проигрывает. Нельзя было 10. . . 13—18 из-за 11. 32—27! 18 : 29

12. 27 : 18 12 : 23 13. 38—32
29 : 27 14. 31 : 4, а также
10. . . 13—19 из-за 11. 32—27
и 12. 33 : 4. Оставалось иг-
рать 10. . . 20—25, но после
11. 50—45 14—19 (иначе
12. 23—18 и 13. 33—28) 12. 23 :
14 9 : 20 у черных — по-
прежнему разрыв по флангам
и отсталые шашки 6, 15, 20,
которые трудно ввести в игру.

11. 23—18! 12 : 23 12. 33—
28 22 : 33 13. 39 : 10 15 : 4
14. 40—35! 20—24. После
14. . . 30—34 15. 50—45 вряд
ли можно спасти изолирован-
ную шашку 34.

15. 48—43. В результате
комбинации белые сразу не
получили материального пере-
веса, но зато связали шашки
24 и 30. Теперь шашке 30 уг-
рожают нападения. Просле-
дите, как белые подорвут связ-
ку и выиграют шашку,— этот
прием имеет большое практи-
ческое значение.

15. . . 9—14 (надо защищать
шашку 30) 16. 43—39 7—12
17. 44—40 14—20 18. 40—34
20—25 19. 50—44! 3—9
20. 34—29 24 : 33 21. 35 :
24, и белые выиграли.

Укрепившись на поле 23,
обычно выгодно занять и поле 24.
Особенно эффективно такое со-
четание активных пунктов во
второй половине партии, когда
у противника мало шашек и
ему трудно организовать обо-
рону.

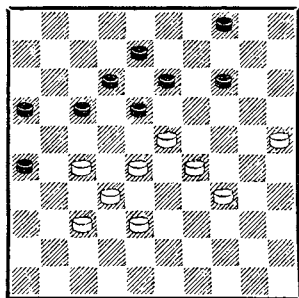
Мицанский

Персхад

1973

Белые намечают перевод шаш-
ки 34 на поле 24 (см. диагр.).

1. 27—21! 16 : 27 2. 32 :
21. Сразу вести шашку на



пункт 24 ходом 1. 34—30 не
стоит из-за замаскированной
комбинации: 1. . . 16—21! 2.
27 : 16 17—22! 3. 28 : 17
12 : 21 4. 23 : 3 4—10 5. 3 : 20
10—15 6. 16 : 27 15 : 22 с
ничьей.

Размен на 21 позволил свя-
зать короткий фланг черных.

2. . . 4—10. После 2. . . 13—
19 3. 25—20 белые получают
выигранную позицию благо-
даря сильной шашке 14.

3. 34—30 10—15? Нельзя
3. . . 13—19 из-за 4. 28—22!
18 : 16 5. 25—20 14 : 34
6. 23 : 5 34 : 23 7. 5 : 6×.
Ход 3. . . 18—22 привел бы к
тому же, что было в партии.

У черных все-таки был труд-
ный путь к спасению: 3. . .
26—31! 4. 37 : 26 17—22!
5. 28 : 17 18—22 6. 17 : 28
12—18 7. 23 : 3 10—15 8. 3 :
20 15 : 42. Оставшись без трех
шашек, черные ставят дамку на
47 и начинают нападать на бе-
лые шашки. Полный анализ
этого окончания слишком гро-
моздок и поэтому не может
быть приведен. Попробуйте са-
мостоятельно добиться ничьей
при разных ответах белых.

4. 30—24. Белые захватили
все ключевые пункты.

4. . . 18—22 5. 38—33 13—18
6. 24—19! 15—20. Единст-
венный ответ. После 6. . . 8—

13. 7. 19 : 8 12 : 3 8. 23 : 12
17 : 8 9. 28 : 17 белые легко
выигрывают.

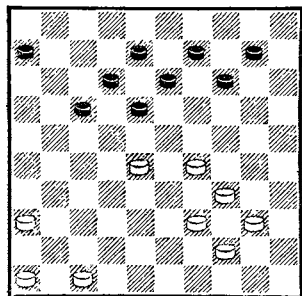
7. 19 : 10 20—24 8. 29 : 20
18 : 38 9. 28—23 26—31. Нельзя
идти сразу в дамки: 9. . 38—43
10. 37—31 26 : 37 11. 10—4
17 : 26 12. 4 : 2×.

10. 37 : 26 38—43 11. 10—4.
Белые забирают еще одну шашку,
отрезая своей дамой три
черные простые. Кроме того,
грозит 23—18. По этим причинам
черные сразу сдались.

Смелость

и... осмотрительность

Развитие атаки в центре связано с далекими рейдами. Активные шашки, вторгшиеся в лагерь противника, являются в какой-то степени изолированными. Об этом нельзя забывать!



Вторжение 1. 29—23 18 : 29
2. 34 : 23 преждевременно.
Дело в том, что черные могут
три раза напасть на шашку 23
споля 18. Белые же только двумя
шашками 44 и 39 могут парировать угрозу.

2. . 13—18 3. 39—34 18 :
29 4. 34 : 23 8—13 5. 44—39.
Не лучше и 5. 40—34 13—18
6. 34—29 18—22×.

5. . 13—18 6. 39—34 18 :

29 7. 34 : 23 9—13 8. 40—34
13—18 9. 34—29 18—22 с выигрышем.

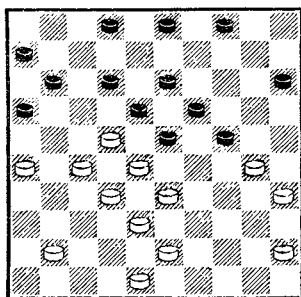
Запомните: при активных выпадах всегда следует учитывать количество возможных нападений и защит.

Еще одно очень важное правило. Далеко выдвинутую шашку надо укреплять колоннами, но преждевременно не подводить к ней шашки вплотную с обеих сторон. Это позволяет противнику взять активную группировку в клещи.

Бажоль

Сейбрандс

1968



Фортпост 22 отнюдь не укреплен своими шашками 27 и 28. Эти три шашки (запомните такое построение!) легко берутся в клещи. Черным нужно только сыграть в удобный момент 12—17.

1. . 15—20. Грозит 2. . 20—25, а напасть 2. 30—25 белые не могут из-за 2. . 12—17 с последующим 17 : 46.

2. 45—40 12—17! 3. 40—34. Напасть 3. 30—25 опять нельзя из-за удара на 46. А освободиться от клещей невозможно: 3. 27—21 18 : 27! 4. 21 : 12 20—25×.

3. . 20—25 4. 41—37? Развязаться опять не удастся:

4. 27—21 18 : 27 5. 21 : 12
13—18 6. 32 : 21 18 : 7, и не
видно, как спасти шашку 21.

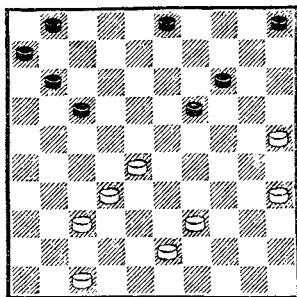
После хода в партии чер-
ные провели красивую комби-
нацию:

4. . . 17—21! 5. 26 : 17 24—
29! 6. 33 : 24 16—21! 7. 27 :
7 18 : 27 8. 32 : 21 2 : 31.

Черные выиграли шашку, свя-
зали короткий фланг против-
ника, а на другом грозят про-
рывом. Белые сдались.

Вопреки пословице

Белым удастся проникнуть на
поле 14 : 1. 25—20! 14 : 25
2. 28—22 17 : 28 3. 32 : 14.
Шашка 14 очень сильна, она
сдерживает сразу две шашки
противника. Такая шашка в
восьмом ряду (не обязательно на



поле 14, она может стоять на
12 и 13) называется *рожном*.
Вопреки пословице «не лезь
на рожен» в шашках как раз
следует к этому стремиться.

В нашем примере после по-
падания на 14 белые меняются
(при любом ответе черных)
4. 35—30, ведут шашку 30 на
поле 15 и беспрепятственно про-
ходят в дамки.

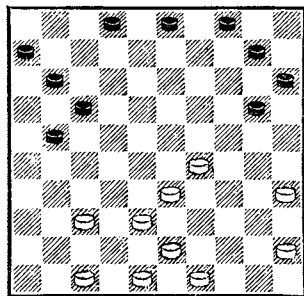
ГРОЗНЫЙ ТАРАН

Рассмотрим подробней слу-
чай, когда перевес в центре
усиливается занятием пункта 24
(за черных — 27).

Сейбрандс

1968

де Хардт



1. 35—30! Белые могли за-
нимать пункт 28, но тогда чер-
ные разменяются 1. . . 20—

24, тормозя их наступление.
Важней перехватить сначала
поле 24.

1. . . 20—25 2. 30—24. Об-
ратите внимание, как удачно
расположена шашка 24. Она
сдерживает две черные шашки
15 и 25, а кроме того, вообще
препятствует активной игре на
длинном фланге противника.
Шашка 24, находящаяся на
острие атаки, получила меткое
народное название *кол*. По-
смотрим, как белые развивали
свой перевес.

2. . . 10—14 3. 29—23! Мы
помним, что при шашке 23 хо-
рошо занять поле 24. Делать
это в другом порядке не хуже!
Кроме того, если не играть
3. 29—23, то черные сыграют

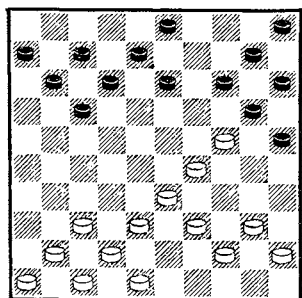
3. . . 3—8 и ходом 4. . . 14—19 разменяют опасную шашку.

3. . . 21—26 4. 45—40 3—8
5. 40—34 8—13 6. 34—29 14—
20 7. 47—41 17—21 8. 41—36
11—17 9. 38—32 6—11 10. 33—
28. Белые последовательно захватывают центральные поля.
10. . . 2—8 11. 36—31! Белые захватывают еще один важный пункт — 27, одновременно фиксируя на этом фланге бортовые шашки противника. Любопытно, что в худшей позиции черные рассчитывали на ловушку: 11. 43—38? 13—19!
12. 24 : 2 20—24! 13. 2 : 27
24 : 33.

11. . . 4—9 12. 43—39. Опять ловушка. Если сразу играть 12. 31—27, то 12. . . 8—12 с большими упрощениями.

12. . . 8—12 13. 39—34 11—16 14. 31—27. Белые господствуют в центре доски. 14. . . 12—18 15. 23:12 17:8 16. 28—23 9—14. Решающая ошибка, но вряд ли с шестью бортовыми шашками можно было надеяться на спасение. Теперь же атаку венчает изящная комбинация.

17. 23—19! 14 : 23 18. 29 : 9 20 : 40 19. 37—31! 26 : 28 20. 9—3 21 : 32 21. 3 : 35, и черные сдались, так как шашка 32 гибнет.



При постановке кола надо помнить о количестве возможных нападений на него и ресурсах защиты.

Кол атакуется четырьмя черными шашками — 3, 5, 10, 14. Отражать нападения можно только тремя шашками — 40, 44, 45. «Небольшая» разница оборачивается потерей коловой.

1. . . 14—19 2. 40—35 19 : 30 3. 35 : 24 10—14 4. 45—40 14—19. Если промедлить с нападением и сыграть 4. . . 5—10, то у белых находится комбинационная защита: 5. 38—32 и на нападение 5. . . 14—19 следует эффектное 6. 29—23!! 20 : 29 (большинство!) 7. 23 : 5. Запомните этот комбинационный прием, очень полезный при защите кола. Он называется *косвенной защитой*.

5. 40—35 19 : 30 6. 35 : 24 5—10 7. 33—28. Белые избирают лучший план защиты: захватить поле 23 и тем самым воспрепятствовать нападению 14—19. Если играть 7. 44—40, то после 7. . . 10—14 8. 33—28 (или 8. 37—32) 8. . . 14—19 9. 40—35 19 : 30 10. 35 : 24 17—22! борьба сведется к тому же, что и в рассматриваемом варианте.

7. . . 17—22! 8. 28 : 17 11 : 22. Именно шашка 22 мешает новому броску белых на поле 28, а затем на 23.

9. 37—32 10—14 10. 44—40 14—19 11. 40—35 19 : 30 12. 35 : 24 3—9 13. 41—37 (белые замышляют новый план спасения) 13. . . 9—14 14. 37—31. Вроде бы теперь нельзя напасть 14. . . 14—19 из-за 15. 32—27. И все-таки. . .

14. . . 14—19! 15. 32—27 (приходится. . .) 15. . . 19 : 30

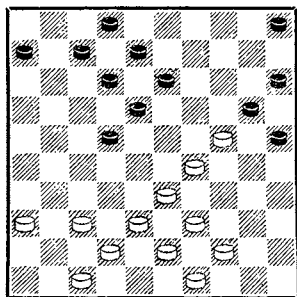
16. 27 : 9 8—13! 17. 9 : 18
12 : 32 с выигрышем.

Советуем несколько раз самостоятельно проанализировать эту позицию. Продемонстрированные здесь идеи атаки и защиты кола имеют исключительно важное значение для практической игры.

Против сильного кола бороться трудно. Поэтому часто стараются сразу его разменять. Для этого требуется колонна 2—8—13 (за белых — 49—43—38).

Черные играют 1...13—19
2. 24 : 13 8 : 19, а затем 3...
20—24, уравнивая позицию.

В свете сказанного ясно, что если противник поставил кол

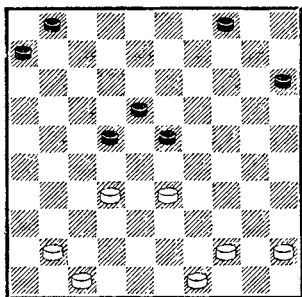


или намеревается это сделать, то нельзя уводить шашку 2 (49). Из-за этого невозможно будет построить колонну и разменять коловую шашку. И наоборот: если у противника нет шашки 2 (49), стоит стремиться поставить кол.

КОГДА СИЛА БЫВАЕТ СЛАБОСТЬЮ

Мы уже имели возможность убедиться, что сторона, владеющая центром, может иметь уязвимые места. Ознакомимся с типичными слабостями и ошибками, встречающимися при занятии центра.

Отсутствие упоров



У черных центральные поля 22 и 23. Но они не подкреплены колоннами. В результате центр

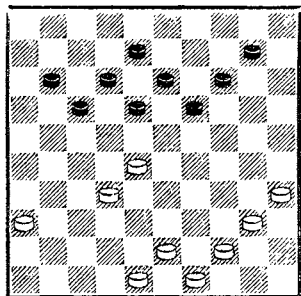
не только не дает преимущества, но и сам становится объектом атаки!

1. 49—43. Следующим ходом белые играют 2. 43—39, и удар 3. 33—28 становится неотразимым. Черные бессильны помешать этому.

Даже такого несложного примера достаточно, чтобы предостеречь: безупорный центр — серьезная слабость.

Один в поле не воин

Колонны не просто подкрепляют выдвинутые вперед центральные шашки. С их помощью идет борьба за новые активные пункты. Поэтому если в центре мало шашек и они не приведены в боевую готовность, то перевес легко утратить.



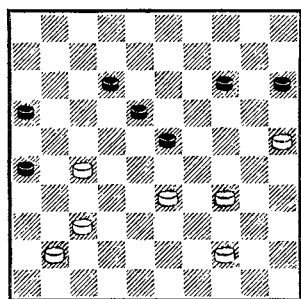
У черных нет активных шашек в пятом ряду. И хотя в руках у белых пункт 28, одна эта шашка не в силах удерживать контроль над центральными полями. После 1...19—23 и 2...14 : 23 мощные колонны черных быстро перехватывают важные пункты.

Одинокая шашка в центре легко окружается и подвергается атаке.

Голосуев

1977

Вейцман



1. 37—32. Возникает угроза нападения 2. 33—28.

1...12—17. После 1...14—19 2. 33—28 возникает та же позиция, что в партии. На 1...15—20 белые сыграли бы 2. 34—30 (сразу нападать хуже: 2. 33—28 23—29!). Теперь размен 2...14—19 3. 25 : 14 19 : 10 вызывает серию неприятных нападений:

4. 33—28 23—29 5. 28—22 18—23 6. 22—18 и т. д. А если 2...12—17, то 3. 33—28, и опять не ясно, как защищаться. Например, 3...23—29 4. 28—23 26—31 5. 23 : 21 31 : 22 6. 21—17! 22 : 11 7. 30—24 с прорывом на фланге.

2. 33—28 14—19. Пять белых шашек — 41, 32, 27, 28, 34 — связывают шесть черных — 26, 16, 17, 18, 19, 23.

3. 44—39 16—21. Попытка ценой жертвы вырваться из связки. Продолжение 3...17—21 4. 41—37 потребовало бы еще больших жертв.

4. 27 : 16 26—31 5. 41—36 31—37 6. 32 : 41 23 : 32 7. 34—30 18—23 (7...32—38 8. 39—33! 38 : 29 9. 30—24×) 8. 41—37 32 : 41 9. 36 : 47. Попытка прорыва опровергнута. Черные остались в меньшинстве.

9...15—20 10. 25 : 14 19 : 10 11. 30—24 10—15 12. 47—42 23—28 13. 24—19 17—22. Еще одна попытка прорваться в дамки. 14. 19—13 22—27 15. 13—9 27—31 16. 9—3, и из-за угрозы 17. 3—14 черные сдались.

Неудачное сочетание

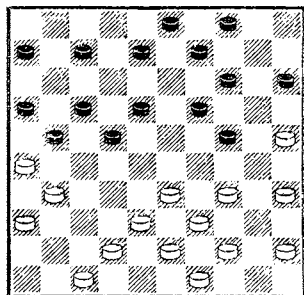
В главе об активных полях говорилось о сочетаниях центральных шашек 27, 28 и 29. Надо знать и о сочетаниях менее удачных.

Мосидзе

1978

Беляева

Шашки 22 и 24 (за белых — 27 и 29) могут с выгодой использовать противником. Выстроив колонны, он угрожает



ударами 33—28 и 33—29 — шашки 22 и 24 «работают» друг против друга.

1. 34—29! 4—10. Лучшая защита. Ведь после размена уже можно играть 33—28. А связываться 1...15—20 плохо из-за 2. 29—23 с последующим 3. 35—30 или 3. 31—27.

2. 39—34. После 2. 33—28 черные отыграют шашку: 3...10—15.

2...8—13 3. 34—30. Хочется напасть 3. 34—29, чтобы после 3...10—15 ударить 33—28. Однако это продолжение проигрывает из-за комбинации 3...7—11 4...29 : 20 19—24 5. 20 : 29 22—27 и т. д.

3...18—23? Черные слишком прямолинейно спешат избавиться от угрозы 33—28 и попадают на незаметную комбинацию. Можно было отвечать 3...10—15, но это, видимо, не понравилось черным из-за маневров 4. 38—32, 5. 31—27, 6. 36 : 27, и оба их фланга опасно связаны. Видимо, следовало играть 3...7—11, угрожая вторжением 22—28! и не опасаясь временного проигрыша шашки: 4. 33—28 22 : 33

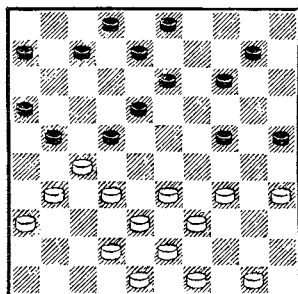
5. 38 : 20 10—15 6. 30—24 19 : 30 7. 35 : 24 14—19—материальное равновесие восстанавливается.

4. 25—20! 14 : 34 5. 33—29 24 : 33 6. 38 : 27 21 : 32. В результате тактического маневра белые остаются без шашки, но сразу атакуют две изолированные черные шашки. 7. 42—38 3—8 8. 38 : 27 7—12 9. 27—21 16 : 27 10. 31 : 11 6 : 17 11. 44—39, и с лишней шашкой белые легко выиграли.

Бенедикт

Парфильев

1977



Шашки 22 и 24 быстро оказываются под перекрестным огнем.

1. 50—44 (угрожая 2. 33—28 и 2. 33—29) 1...21—26. После этого единственного хода последовала красивая и сложная комбинация.

2. 33—28! 26 : 37 (2...22 : 33 3. 38 : 9 26 : 28 4. 9—4×) 3. 28 : 17 37 : 28 4. 27—21 16 : 27 5. 38—32! 27 : 47 6. 34—29! 24 : 33 7. 48—42 47 : 38 8. 43 : 1×.

Размен и захват пространства

Учитывая огромную важность центральных полей, борьбу за них надо начинать уже в начале партии. Эту цель преследуют обе стороны. Основным средством захвата активных пунктов и уничтожения сильных шашек противника являются размены.

Если вы намерены укрепиться в центре, то следует знать еще одну функцию разменов: их роль в овладении пространством.

Борьбу ведут не только выдвинутые вперед активные шашки, но и все остальные! У них та же задача: захватить больше пространства, чем противник. Как это возможно? С помощью «тихих» ходов, но особенно — разменов. Ведь мы знаем, что размен — это «перепрыгивание» через поле, как бы два хода. Следовательно, если мы сделаем несколько разменов вперед, то овладеем большим пространством, чем противник. Если же одна сторона будет меняться вперед, а другая назад, то это вообще приведет к очень большому преимуществу в центре.

Итак, *при борьбе за центр следует применять как можно больше разменов вперед!*

Что такое хорошо и что такое плохо

Рассмотрим две партии, в которых шла борьба за центр. Разумеется, все варианты разоборать невозможно. Старай-

тесь следить за главным: перехватом активных полей и ролью разменов.

Вейцман

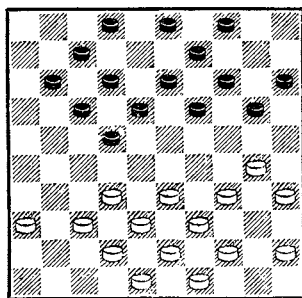
Гантварг

1977

1. 32—28 19—23 2. 28 : 19 14 : 23. Черные сразу устремляются в центр. 3. 37—32 10—14 4. 41—37 14—19 5. 46—41 5—10 6. 34—29 23 : 34 7. 39 : 30. Белые меняют центральную шашку. Можно бить и 7. 40 : 29.

7. . . 10—14 8. 44—39 17—21. 7-й ход белых и 8-й ход черных могут вас удивить: почему соперники не идут прямо в центр? Следует заметить, что если прямолинейно разминивать центральные шашки, то эта однообразная тактика сильно упрощает и обедняет игру. Поэтому опытные шашкисты действуют очень тонко — мы еще остановимся на смысле их маневров.

9. 32—27 21 : 32 10. 37 : 28 16—21 11. 41—37 21—26. Рейд 10. . . 16—21, 11. . . 21—26 несколько сковывает длинный фланг белых. 12. 37—32 26 : 37 13. 32 : 41 11—17 14. 41—37 7—11 15. 40—34 1—7 16. 47—41 17—22. Предварительно подтянув свои шашки к



центру, черные начинают перехват активных пунктов.

17. 28 : 17 11 : 22 18. 50—44 12—17 19. 37—32 8—12 20. 41—37 6—11.

Черные агрессивно выстроили свои шашки. На коротком фланге у них «кулак» для вторжения на пункты 28 и 27. Если попытаться разменяться 21. 33—28 и 22. 39 : 28, то черные могут связать фланг ходом 22. . . 20—25. Если одной шашкой бороться за центр — 21. 32—28, то черные могут ответить 21. . . 4—10, 22. . . 2—8, 23. . . 19—23, усиливая свою позицию. А могут и напасть 21. . . 18—23 и поставить белых перед выбором: закрыться 22. 38—32 (22. 37—32) и оказаться в клещах или играть 22. 37—31, ослабляя свой длинный фланг и отдавая контроль над центром противнику.

21. 30—25 20—24. Мы усвоили, что 22 и 24 — плохое сочетание. Но не надо слепо следовать всем шашечным рекомендациям. Угроза 33—28 пока не страшна. Черные наметили выпад 22—28, а ход 21. . . 20—24 фиксирует бортовые шашки белых.

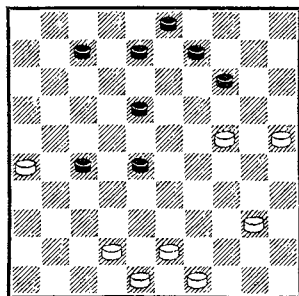
22. 32—27 22 : 31 23. 37 : 26. Размены вперед хороши, но в центр, а не на борт! Теперь бортовые шашки белых увеличивают шансы противника на успешную атаку.

23. . . 2—8 24. 44—40 18—22 25. 36—31 22—28! Черные удачно вторгаются на 28 (а заодно избавляются от сочетания 22 и 24). 26. 33 : 22 17 : 28 27. 42—37 13—18 28. 34—30 9—13 29. 37—32 28 : 37 30. 31 : 42. Белые разменяли шашку 28, но откатились на-

зад. На обоих флангах у них бортовые шашки.

30. . . 4—9 31. 39—33 11—17 32. 40—34 17—22. Черные опять не боятся занять поля 22 и 24, так как намереваются шашкой 22 уйти на 27. 33. 34—29 22—27 34. 29 : 20 15 : 24 35. 33—29 24 : 33 36. 38 : 29 18—23! Черные вовремя уничтожают шашку 29, явно устремившуюся на 15 для прорыва, и благодаря размену начинают решающий штурм активных пунктов.

37. 29 : 18 13 : 22 38. 30—24 19 : 30 39. 35 : 24 12—18 40. 45—40 22—28!



Черные получили огромный пространственный перевес. Кол белых, не подкрепленный ничем, пользы не приносит. Его можно легко разменять. Прорыв 41. 24—20 невозможен из-за 41. . . 9—13.

41. 43—38 9—13 42. 49—43 8—12 43. 38—33 28 : 39 44. 43 : 34. Белые разменяли активную шашку, но на поле 28 опять двигается шашка 18.

44. . . 18—22 45. 40—35 12—18! Черные начеку. Если сразу играть 45. . . 22—28, то 46. 34—30 и на 46. . . 12—18 (или другой ход) может последовать 47. 24—19! 14 : 23 48. 25—20 с шансами на прорыв.

46. 42—38 22—28 47. 48—42. В плохой позиции белые ставят ловушку: 47. .28—32 48. 38—33 32—38? 49. 24—19! с возможной ничьей.

47. .7—12 48. 35—30 28—32. Теперь уже нападать можно. Белые сдались.

В этой партии белые играли против центра пассивно, злоупотребляли разменами назад, занимали бортовые поля. Итог мы видели.

Проанализируем еще одну партию, где велась более четкая борьба против центра.

Зайдель

Мищанский

1976

1. 32—28 19—23 2. 28 : 19 14 : 23 3. 33—28 23 : 32 4. 37 : 28. Оба противника сразу сделали по размену для захвата пункта в центре.

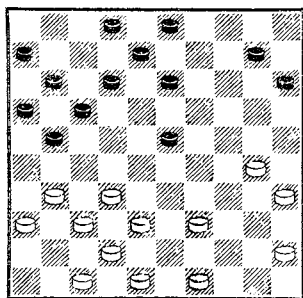
4. .10—14 5. 39—33 5—10 6. 44—39 14—19 7. 41—37 10—14 8. 46—41 17—22 9. 28 : 17 12 : 21. Такой размен (вместо 9. .11 : 22) мы видели в предыдущей партии у белых. 10. 37—32 7—12 11. 41—37 11—17 12. 50—44 6—11! Теперь ясен смысл размена на 21: черные не ушли пассивно на 26, а построили «кулак» для вторжения 21—27.

13. 33—28 4—10! (готова колонна для размена в центр) 14. 39—33 19—23 15. 28 : 19 14 : 23 16. 44—39 9—14 17. 34—30. Нельзя 17. 31—27 из-за 23—28. Нападение 17. 33—28 после размена только усилит черных.

17. .20—25. Черные хотят разменами ослабить короткий фланг противника. 18. 33—28 25 : 34 19. 40 : 29 23 : 34

20. 39 : 30. Белые уходят на борт, но пытаются одновременно подорвать центр черных.

20. .18—23 21. 28 : 19 14 : 23. Опять в центр! 22. 43—39. Кажется, белые могут применить тот же план, что и черные на тринадцатом ходу — 22. 47—41, а затем 23. 32—28 или 23. 32—27. Но это было бы типичной ошибкой из-за 22. .21—26! После этого размен 23. 32—28 невозможен, и шашка 41 становится отсталой.



22. .1—6 23. 49—43 3—9 24. 30—25 9—14 25. 45—40 12—18 26. 40—34 2—7 27. 34—29! 23 : 34 28. 39 : 30. Белые разменяли активную шашку 23. Три их шашки на борту стоят довольно активно, угрожая при возможности вторжением 30—24.

28. .15—20. Попытка зафиксировать бортовые шашки. 29. 38—33! Теперь хочется сыграть 29. .13—19 и 30. .20—24, но после 29. .13—19 следует 30. 30—24! 20 : 49 31. 35—30 49 : 27 32. 31 : 2×.

29. .20—24. Черные предпочли разменять одну из бортовых шашек, чтобы захватить активный пункт — тем более, что противник уже грозил активизироваться: 30. 33—29 и 31. 30—24.

29! Отличная временная жертва. Если сначала 31. 43—38 с целью 32. 33—29, то 31... 18—23, утверждаясь в центре.

31... 24 : 33 32. 43—38! 8—12 (32... 33—39? 33. 38—33×) 33. 38 : 29 18—23 34. 29 : 18 12 : 23. Черные все-таки перехватили поле 23. Но позиция упростилась, а их короткий фланг перегружен отстающими шашками и не может включиться в игру.

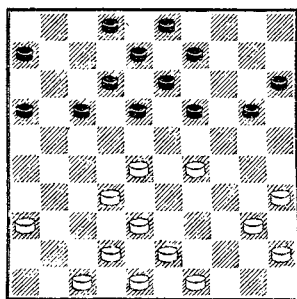
35. 48—43 10—15 36. 43—39 7—12 37. 35—30. Атака черных несякла. Нельзя 37... 17—22 из-за 38. 31—27. После 37... 21—26 38. 31—27 инициатива уже у белых, грозящих атаковать шашку 23. Опасно 37... 12—18 из-за связки 38. 31—26.

37... 23—28 38. 32 : 23 21—27 39. 31 : 22 17 : 19. Разменным маневром черные разгрузили короткий фланг, но ресурсов для борьбы уже не осталось: белые могут сыграть просто 40. 30—24. Противники согласились на ничью.

В этой партии белые боролись против центра более планомерно, чем в предыдущей. Разменивая центральные шашки, они сохранили за собой возможности контригры, не отдавали противнику решающей инициативы. Удачно использовали они и комбинационные мотивы.

Полурогатка против центра

Знакомство с центральной стратегией мы завершим еще одним важным приемом позиционной игры.



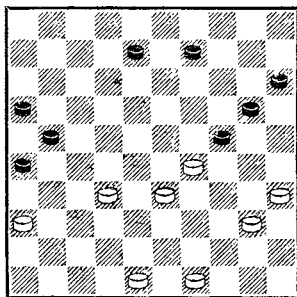
Черные могут бороться против шашек 28 и 29 разменом 1... 20—24 или путем 1... 2—7 и 2... 18—23. Можно играть 1... 2—7, 2... 7—11, 3... 17—22. Но есть и другой план.

1... 19—24 2. 38—33. Черные связали короткий фланг противника шашками 15, 20, 24. Такая связка называется *полурогаткой* — в отличие от *рогатки*, в которой есть еще шашка 25. От борьбы за центр черные отказываются и играют, как в позициях со связками: удерживают связку и меняются на противоположном фланге, стараясь добиться там активности.

2... 17—22 3. 28 : 17 12 : 21. Обратите внимание: черные устремляются на фланг, заодно «избавляя» противника от активной шашки 28.

4. 32—28 21—26 5. 40—34 6—11 6. 43—38 11—17 7. 38—32 8—12 8. 36—31 26 : 37 9. 42 : 31 2—8 10. 31—26 17—21 11. 26 : 17 12 : 21.

Длинный фланг белых уже несколько ослаблен: здесь четыре шашки, а на другом — шесть. 12. 47—41 8—12 13. 41—36 3—8 14. 34—30 21—26 15. 30 : 19 13 : 24 16. 45—40 18—22! 17. 28 : 17 12 : 21.



Черные осуществили свои намерения: связку пока удерживают, на другом фланге разменами истощили силы противника и грозят поставить кол ходом 18...21—27. Отойти 18. 32—28 нельзя из-за 18...26—31.

18. 40—34 21—27! 19. 32 : 21 16 : 27 20. 48—42 9—13 21. 42—37? Серьезная ошибка. Надо было напасть — 21. 34—30, а затем уже играть 42—37.

21...13—19! Теперь черные не дают хода 22. 34—30 из-за 22...20—25 23. 29 : 20 15 : 24 с выигрышем шашки. В результате весь короткий фланг белых лишается движения, и черные из полурогатки грозят

перейти на клетки ходами 8—13, 13—18, 19—23. Белым остается только пассивно наблюдать.

22. 49—43 8—13 23. 43—38. После 23. 43—39 13—19 белым некуда ходить.

23...20—25! Черные решили не ставить клещи, видимо, рассчитав вариант: 23...13—18 24. 37—32 19—23 25. 32 : 21 26 : 17 26. 38—32 17—21 27. 36—31 21—26 28. 31—27, и надо меняться 18—22 или 20—25, лишаясь преимущества.

24. 29 : 20 15 : 24. Теперь черные неизбежно прорываются на фланге разменом 24—30. Белые не сумели спастись.

25. 34—29 24—30 26. 35 : 24 19 : 30 27. 29—23 30—35 28. 33—28 (если 28. 33—29, то 28...25—30 и 29...30—34) 28...35—40 29. 36—31 27 : 36 30. 28—22 40—44 31. 22—17 44—49 32. 38—33 49—44, и черные победили.

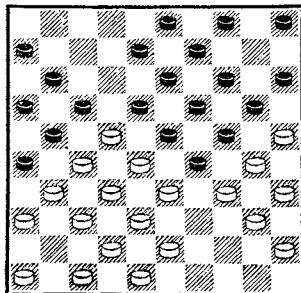
Думается, пример убеждает, что полурогатка — интересный и достаточно эффективный метод борьбы против центра.

К ЧЕМУ ВЕДЕТ ПОДРАЖАНИЕ

У начинающих шашистов часто возникает вопрос: а что если с самого начала игры копировать ходы противника? Напрашивается логический ответ: поскольку белые делают первый ход, то у них раньше иссякнут ходы. Действительно, у неопытных игроков нередко наблюдается такая ход борьбы.

1. 33—28 18—23 2. 39—33 12—18 3. 31—27 20—24 4. 34—30 17—21 5. 28—22 23—29 6. 33—28

18—23 7. 30—25 21—26 8. 44—39 7—12 9. 36—31 15—20 10. 41—36



10—15 11. 39—33 12—18 12.
43—39 8—12 13. 39—34 12—17
14. 34—30 17—21 15. 50—44
1—7 16. 49—43 2—8 17. 44—39
7—12 18. 39—34 12—17.

(См. диагр.)

Курьезное положение! У обеих сторон осталось по три хода, и белым придется сдать при двадцати запертых шашках.

Существует немало способов наказать противника за подражание. Например:

1. 33—28 18—23 2. 39—33 12—18 3. 44—39 7—12 4. 31—26 20—25? Черные скопировали всего четыре хода — и уже наказаны. 5. 28—22! 17 : 28 6. 33 : 22 18 : 27 7. 32 : 21 16 : 27 8. 34—30 25 : 34 9. 40 : 16 с огромным перевесом.

А вот как выиграл чемпион мира 1925—1926 гг. С. Бизо:

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. 30—25 21—26 7. 37—31 26 : 37 8. 42 : 31 14—20 9. 25 : 14 9 : 20 10. 39—34 12—17 11. 34—30 17—21 12. 30—25 21—26? 13. 25 : 14 26 : 37 14. 27—22! 18 : 27 15. 32 : 21 23 : 32 (лучший бой) 16. 14 : 23! 16 : 27 17. 23—19! Белые забирают шашку 24, а затем еще нападают 47—42.

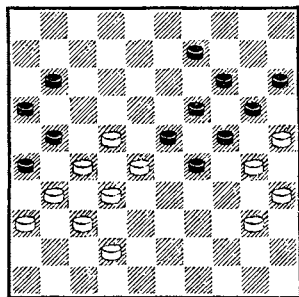
Можно «обмануть» противника, желающего запереть (как в первом примере) двадцать ваших шашек.

1. 33—28 18—23 2. 31—27 20—24 3. 34—30 17—21 4. 37—31 14—20 5. 42—37 9—14 6. 30—25 21—26 7. 27—22 24—29 8. 31—27 20—24 9. 39—34 12—17 10. 34—30 17—21 11. 44—39 7—12 12. 39—33 12—18 13. 50—44 1—7 14. 44—39 7—12 15. 39—34 12—17. Кажется, что белых опять ждет печальная участь...

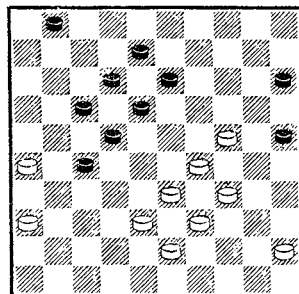
16. 37—31! 26 : 37 17. 25—20! 14 : 25 18. 36—31! 37 : 26 19. 41—37! Оригинальная идея! Белые пожертвовали три шашки, но зато теперь соотношение темпов в их пользу. Легко убедиться, что они запирают не меньше девятнадцати шашек противника.

Итак, подражание в начале партии не так уж страшно! Но мы не только для ответа на этот вопрос завели разговор о копировании ходов.

Позиции, в которых белые и черные шашки расположены одинаково, называются *симметричными*. В середине игры иногда возникают симметричные позиции, в которых у обеих сторон остается мало ходов.



Если начинают белые, то после 1. 42—38 9—13 им надо сдаться. Таким образом, в симметричных позициях важно иметь последний ход, или темп.



Запасных ходов может быть и больше чем один.

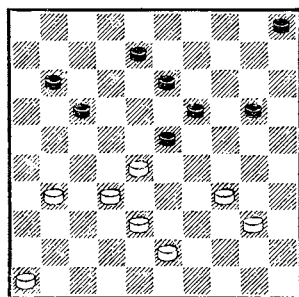
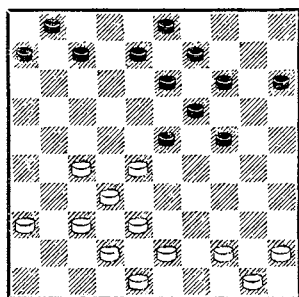
1. 45—40 1—6 2. 40—35 6—11

3. 35—30. У белых больше нет

удовлетворительных ходов, а у черных в резерве еще два хода — 11—16 и 16—21.

В РУСЛЕ СИММЕТРИИ

Рассматривая в предыдущей главе разные случаи подражания, вы, возможно, заметили, что симметричные позиции возникали после ходов 1. 33—28 18—23. Это не случайно. Обе линии двойника расположены симметрично. Поэтому движение шашек вдоль этих линий создает симметричные позиции. Подобные позиции возникают очень часто, при любом соотношении шашек.



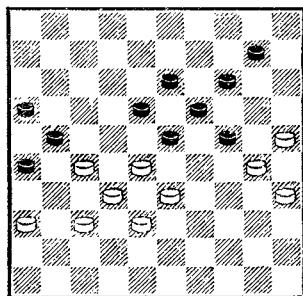
Общим для этих симметричных позиций является взаимная связка двух шашек с каждой стороны: 28, 32 и 23, 19. Эти шашки создают как бы каркас

симметричной позиции, который может быть заполнен разным количеством шашек.

Симметричные позиции с подобной связкой в центре ввиду их огромной важности для практики исследуются очень давно и поэтому получили название *классических*.

Рассмотрим важнейшие принципы игры в классических позициях.

Значение темпов



В классических позициях, как и всегда при симметрии, важны резервные темпы. В данной позиции, если белые начинают, то у черных два «лишних» темпа. Это приводит к победе.

1. 28—22 23—29 (1. 36—31 10—15 ведет к тому же) 2. 33—28 18—23 3. 36—31 10—15×.

Пассивная бортовая шашка

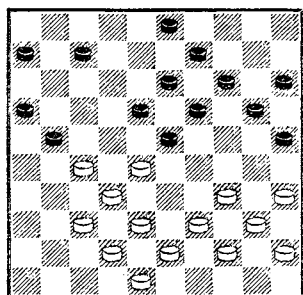
Пассивная бортовая шашка 25 (26) используется прежде всего для создания комбинации

онных угроз. Это делает ее серьезным недостатком позиции.

Боженков

1978

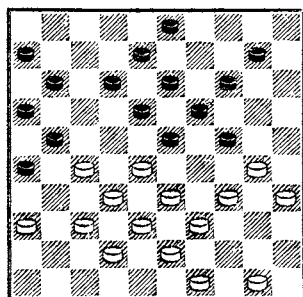
Скляров



1. 39—33! 21—26. Другого не остается. Угрожал рикошет — 2. 27—22, 3. 34—30 и т. д.

2. 34—30! 25 : 34 3. 40 : 29 23 : 34 4. 45—40! 34 : 45 5. 44—40 45 : 34 6. 28—23 19 : 39 7. 38—33 39 : 28 8. 32 : 1 с выигрышем.

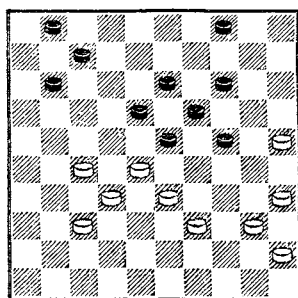
Роль «золотой» шашки



«Золотая» шашка выполняет две важные функции. Во-первых, из-за ее отсутствия длинный фланг выключается из игры (нет размена 37—31). Во-вторых, пустое поле 48 становится мишенью для комбинаций. В позиции на диаграмме черные угрожают ударом: 1. . . 26—31, 2. . . 11 : 31, 3. . . 16—21, 4. . .

18—22, 5. . . 12 : 21, 6. . . 23—29, 7. . . 19 : 48. А как защищаться? Нельзя 1. 28—22 из-за 1. . . 23—28. Плохо и 1. 36—31 — это ведет к связке фланга. Кроме того, черные могут применить характерный для классических позиций прием: 1. . . 11—17! — и на любой ответ следует удар 2. . . 17—22. 3. . . 24—29, 4. . . 23—28, 5. . . 21 : 41.

Олимпик — опора позиции

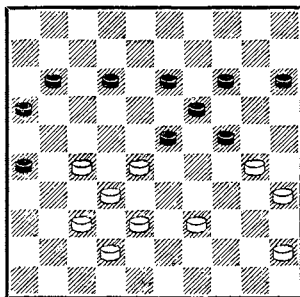
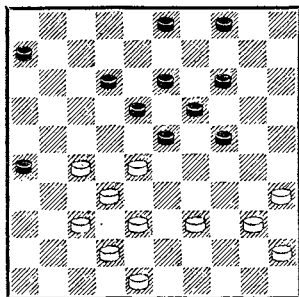


Обратите внимание на три белые шашки: 45, 40, 35. Они носят название *олимпик*. Эти шашки очень важны в классических позициях. Если «золотая» шашка обеспечивает активность на длинном фланге, то олимпик — это фундамент, на котором строятся наступательные действия на коротком фланге.

С помощью олимпика создается колонна 45, 40, 34 для размена 34—29 и давления на длинный фланг противника. Так, в позиции на диаграмме белые играют 1. 39—34, и от угрозы 2. 34—29 нет спасения.

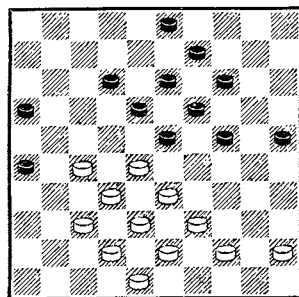
Благодаря олимпику проводится очень распространенная в классических позициях комбинация (см. след. диагр.).

1. 27—22! 18 : 27 2. 32 : 21 23 : 34 3. 40 : 7. За красоту и



размах этой комбинации присвоено название *королевский удар*.

Роль олимпика — не только атакующая, но и защитная. Он укрепляет короткий фланг.



В позиции на диаграмме у черных отсутствует олимпик. Это дает возможность противнику атаковать ослабленный фланг.

1. 37—31! 26 : 37 2. 42 : 31. Далее белые играют 3. 31—26, 4. 27—21, и прорыв в дамки неизбежен.

Отсталые шашки

Отсталые шашки — часто встречающаяся в классических позициях слабость.

Шаус

1978

Шарапов

1. 30—25. Белые фиксируют отсталую шашку 15 и препятствуют ходам 1...11—17 и 1...

12—17 — на это последует 2. 35—30 24 : 35 3. 28—22 17 : 28 4. 45—40 35 : 33 5. 38 : 20 15 : 24 6. 32 : 14 с лучшими шансами.

1...23—29. Это ведет к очень тяжелой позиции. Но и другие ходы не приносят облегчения. Рассмотрим примерные варианты:

а) 1...12—18 2. 38—33 11—17 (2...23—29 3. 42—38 18—23 4. 35—30×) 3. 42—38 17—21 4. 45—40 23—29 (4...15—20 5. 40—34×) 5. 39—34 18—23 6. 27—22 15—20 7. 34—30×.

б) 1...13—18 2. 38—33 23—29 (нельзя 2...11—17 и 2...12—17 из-за 35—30 и 28—22) 3. 42—38 18—23. Теперь напрашивающееся 4. 35—30 24 : 35 5. 33 : 13 ничего не дает из-за типичного удара 5...26—31! 6. 28 : 10 31 : 44 с ничьей. Но можно просто разменять шашку 29. Отсталая шашка 15, не участвующая в игре, должна сказаться: 7. 45—40 11—17 8. 40—34 29 : 40 9. 35 : 44 17—21 10. 44—40 12—18 11. 40—35 23—29 (11...15—20 12. 39—34×) 12. 35—30 24 : 35 13. 33 : 22 35—40 14. 39—34! 40 : 29 15. 28—23×.

Таким образом, из-за шашки 15, выключенной из игры, у черных раньше кончаются ходы. Вернемся к партии.

2. 45—40! 15—20. Единственный ход из-за угроз 3. 28—22

и 3. 28—23. 3. 40—34 29 : 40
4. 35 : 44 24—29. Если позво-
лить белым сыграть 5. 38—33,
то длинный фланг черных оста-
нется связанным.

5. 44—40 19—24. По-прежне-
му грозит 6. 28—22, 6. 28—23:
после 5. . . 20—24 6. 40—35 не-
куда ходить.

6. 39—33. Белые связывают
крайне неудачно перестроивший-
ся фланг противника. Черные
не смогли уравнять игру.

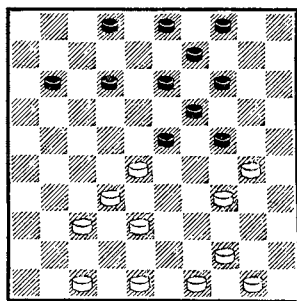
6. . . 13—19 7. 28—22 11—17
8. 22 : 11 16 : 7 9. 32—28 12—18
10. 37—32 7—11 11. 42—37 11—
16 12. 28—22 29—34 (последняя
попытка спастись) 13. 40 : 29
19—23 14. 22 : 13 23 : 34 15.
13—8 34—40 16. 8—2 40—45
17. 2 : 30. Белые уже имеют две
лишние шашки. А дамку ста-
вить нельзя: 17. . . 45—50 18.
30—48 50 : 42 (турецкий удар —
дальше бить нельзя) 19. 38 : 47 ×,
Черные пожертвовали еще не-
сколько шашек и проиграли.

Комбинации

Мы уже познакомились с ко-
ролевским ударом. В класси-
ческих позициях очень частые
гости — рикошет, бомба, удар
Филипа. Если вы успели за-
быть их, то можете еще раз за-
глянуть в главу о типичных ком-
бинационных идеях.

Запомните еще две комбина-
ции, которые нужно знать для
разыгрывания классических по-
зиций.

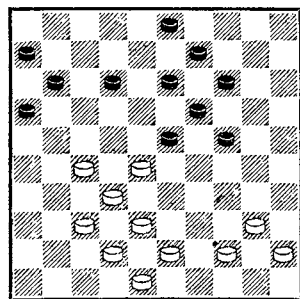
Полумесец



1. 34—29! Из-за правила боль-
шинства шашка 24 должна опи-
сать дугу: 1. . . 24 : 31. Видимо,
этим и объясняется название
полумесец.

2. 30—24 19 : 30 3. 28 : 6 ×.

Удар Шпрингера



Комбинация названа именем
голландского гроссмейстера,
чемпиона мира 1928—1931 гг.

1. 27—21! 16 : 27 2. 32 : 21
23 : 41 3. 21—17 12 : 21 4. 42—37
41 : 32 5. 38 : 7 ×.

ЖЕРТВА ВО ВСЕХ РОЛЯХ

Важнейшим средством веде-
ния борьбы в шашках является
жертва. Мы уже не раз встреча-

лись с этим приемом в предыду-
щих главах, видели его важную
роль в позициях разного типа.

Жертвы, как и комбинации, относятся к области тактики, но занимают как бы промежуточное положение между комбинационной и позиционной игрой. В отличие от комбинации, жертва не всегда быстро приносит нужный результат. Кроме того, ее цели могут быть более разнообразны: не только материальные приобретения, но и позиционные выгоды.

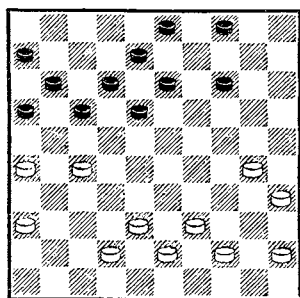
Жертвы труднее, чем комбинации, поддаются упорядочению по идеям, механизмам. Их легче изучать по тем целям, которые они преследуют. А этих целей, как говорилось, много. Пожалуй, при всех способах позиционной игры можно использовать жертвы. И конечно, естественным является переплетение комбинационных мотивов и жертв.

Прорыв

Сохненко

Виткаускайте

1978



Черные ослабляют длинный фланг противника и с помощью жертвы организуют прорыв.

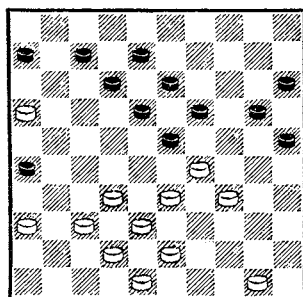
1. . . 17—21! 2. 26 : 17 11 : 31 3. 36 : 27 12—17 4. 42—37 (надо защищать шашку 27) 4. . . 17—22 5. 37—31 16—21! 6. 27 : 16 22—27 7. 31 : 22 18 : 27, и черные выиграли.

Подрыв слабых полей

Андрейко

Баба Си

1973



1. 32—27! Белые нацелились на слабое поле 18.

1. . . 20—24. Нельзя 1. . . 12—17 из-за 2. 29—24! 19 : 28 3. 27—22 18 : 27 4. 37—32 28 : 37 5. 42 : 2×.

2. 29 : 20 25 : 14. Пронгравает 2. . . 15 : 24 из-за 3. 27—22 и 4. 33—29.

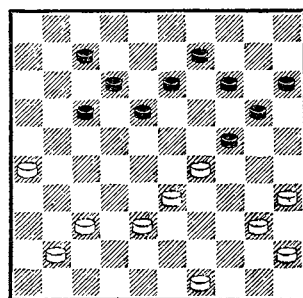
3. 27—22! Белые все-таки подрывают поле 18.

3. . . 18 : 27 4. 33—29! 12—18 (и на другие ходы следует 5. 37—31) 5. 37—31 26 : 37 6. 42 : 22 18 : 27 7. 29 : 20. Черные сдались.

Бачюлис

Ворушило

1977



1. . . 17—22! Угрожая подорвать поле 33. На 2. 37—32 (или 2. 38—32) последует жертва

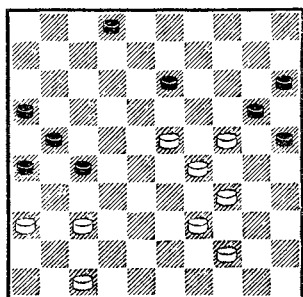
2. . .22—28! 3. 32 : 23 13—19×.
В партии белые предпочли от-
дать шашку 2. 29—23 и проиг-
рали.

Разъединение флангов

Новиков

Хамелис

1973

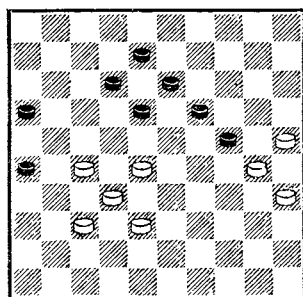


1. 23—18! 13 : 22 2. 39—33!
У черных катастрофический раз-
рыв сил по флангам.

2. . .27—32. Лучшее. После
2. . .2—8 3. 24—19 все равно
шашку придется вернуть.

3. 37 : 17 21 : 12 4. 24—19
12—18 5. 33—28 2—8 6. 47—41
8—12 7. 44—40 16—21 8. 41—37
12—17 9. 28—23! 18—22 10.
19—13 20—24 11. 29 : 20 15 : 24
12. 13—8 24—30 13. 8—2 30 : 39
14. 23—18, и черные сдались.

Захват активных пунктов



1. 25—20! 24 : 15 2. 30—24!
19 : 30 3. 35 : 24. Несмотря на

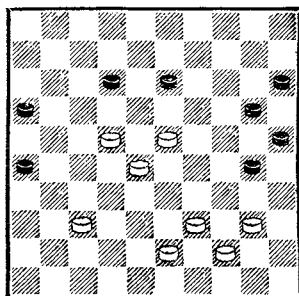
отсутствие шашки, белые захва-
тили важнейшие пункты в цент-
ре и добились решающего пере-
веса.

Связка

Славинскас

Баранаускас

1977



1. 23—19! 13 : 24 2. 40—35.
Ценой шашки белые выгодно
связали фланг противника и
легко подавляют сопротивление
остальных шашек.

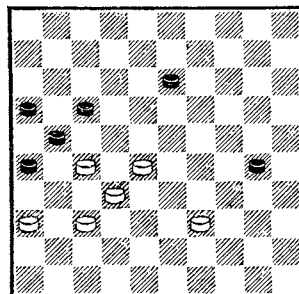
2. . .12—17 3. 22 : 11 16 : 7
4. 28—23 7—12 5. 43—38 30—34.
Попытка спастись с помощью
ответных жертв. 6. 39 : 19 20—24
7. 19 : 30 25 : 34 8. 35—30! 34 :
25 9. 23—19, и черные сдались,
так как не могут остановить
шашку 19.

Отвлечение

Беляева

Врубляускайте

1978



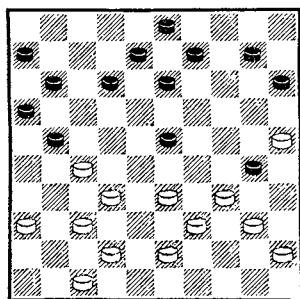
Кажется, что черным некуда ходить: на 1...13—18 и 1...13—19 решает 2. 28—22. А 1...30—35 2. 39—34 ведет к тому же.

1...26—31! 2. 37 : 26 13—18. Черные отвлекли шашку 37 и разрушили колонну 37, 32, 28. 3. 36—31 17—22! 4. 28 : 17 21 : 12 5. 26—21 (не лучше 5. 32—28 12—17) 5...18—22. Ничья.

Станкявичюс

1972

Славинскас



1...23—28! Хороший пример отвлечения. Черные отбрасывают шашку 33, мешающую напасть 30—35.

2. 33 : 22 12—17! Сразу нападать 2...30—35 плохо из-за 3. 36—31 35 : 33 4. 22—17.

3. 22—18. Затягивало сопротивление 3. 47—41 17 : 28 4. 32 : 23 21 : 32 5. 37 : 28 30—35 6. 28—22 35 : 33 7. 43—38 8—12 8. 38 : 29 12—17, и белые теряют шашку.

3...13 : 31 4. 36 : 27 30—35 5. 43—38, и белые остаются в меньшинстве.

Подготовка комбинации

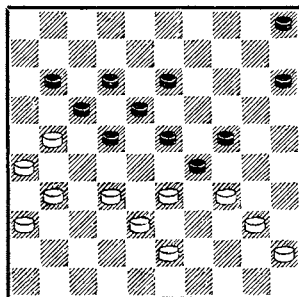
Баба Си

1970

Юрг

(См. след. диагр.)

1. 31—27 22 : 31 2. 26 : 37! 17 : 26 3. 33—28! 13—19. Можно 3...24—30, но дамка сразу



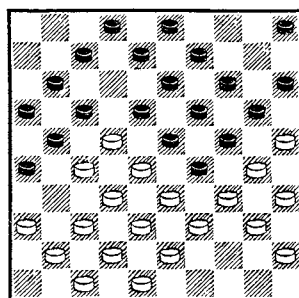
гибнет. После хода в партии последовал решающий удар.

4. 37—31 26 : 37 5. 32 : 41 23 : 32 6. 34 : 14 с выигрышем.

Панкратьев

1977

Мартышкин



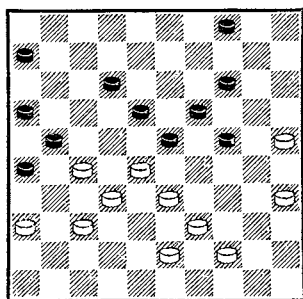
1.37—31! 26 : 46 2. 47—41! 46 : 37 3. 42 : 31! Великолепная жертва двух шашек! Теперь белые грозят сыграть 31—26 и запереть все шашки черных. Остается один ответ, но и он опровергается комбинационным ударом.

3...21—26 4. 27—21 18 : 27 (ничего не меняет и 4...26 : 37) 5. 21 : 1 26 : 37 6. 32 : 41 23 : 32 7. 34 : 23 19 : 28 8. 30 : 10 5 : 14 9. 33 : 31 с разгромом.

Цугцванг

Этот термин обозначает внешне хорошее положение, в котором нет удовлетворительных ходов.

1978

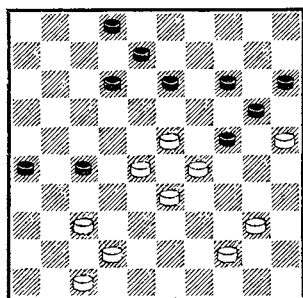


В партии было сыграно 1... 4—10. Красивая жертва была заготовлена на 1... 4—9 2. 28—22 9—13 3. 35—30! 24 : 35 4. 22—17! Очень эффектно! У черных мощная монолитная позиция, а ходить некуда. На 4... 14—20 решает 5. 25 : 14!, на 4... 23—29 — 5. 33 : 24, а на 4... 23—28 — 5. 17 : 8!

Файн

Буткявичюс

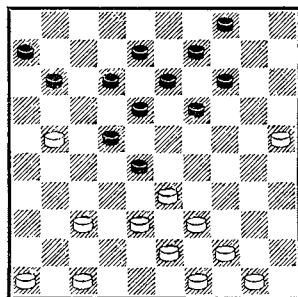
1977



В партии черные прошли мимо оригинальной возможности: 1... 26—31! 2. 37 : 26 27—32! 3. 28 : 37 13—19 — цугцванг.

Идея Кукуева

С рассмотренными примерами перекликается идея известного русского мастера Н. Кукуева.



1. 21—17! 12 : 21 2. 25—20! 14 : 25 3. 38—32! Черным нечем заткнуть решето. Как ни прикрыться, белые играют 33—29×.

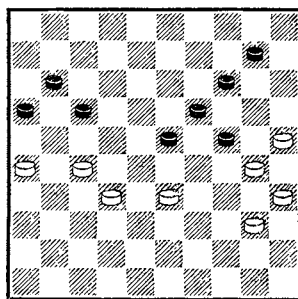
В награду — ничья

Нередко жертва является единственным путем к спасению в затруднительных ситуациях.

Соловей

Меринс

1978



Черные полагали, что после единственного 1. 33—28 23—29 достигают победы, так как нельзя 2. 27—22 из-за 2... 29—33. Но их ждал сюрприз.

1. 32—28! 23 : 21 2. 40—34! 10—15 (иначе 3. 34—29) 3. 34—29 15—20 4. 29—23 19 : 39 5. 30 : 10 20—24 6. 10—4 39—44 7. 4—22 17 : 28 8. 26 : 6 44—50 9. 35—30! 24 : 35 10. 25—20 50—45

11. 6—1 28—32 12. 20—14, и вторая дамка обеспечивает белым ничью.

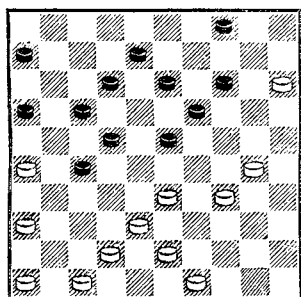
Ошибочные жертвы

Как и комбинации, жертвы требуют тщательного и точного расчета. Непродуманные жертвы часто ведут не к тому результату, который планируется.

Вигман

1974

Волосенкин



1. ... 23—29? 2. 33 : 24 14—20
3. 34—29 20—25. Черные считали, что единственное возраже-

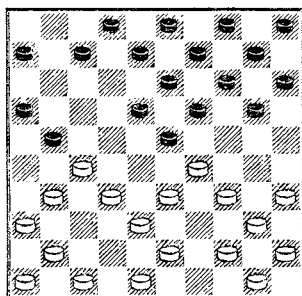
ние — это 4. 15—10 25 : 23 5. 10—5 19 : 30 6. 5 : 21 16 : 27, и белые остаются без шашки. Но от их внимания ускользнула еще одна возможность.

4. 26—21! 25 : 23 5. 21 : 32 19 : 30 6. 32—28 23 : 32 7. 38 : 7×.

Славинскас

Залитис

1969



1. 27—22? 18 : 27 2. 29 : 18 13 : 22 3. 31—26? 22—28! 4. 33 : 31 20—24 5. 26 : 17 24—29 6. 34 : 23 19 : 26, и черные выиграли шашку.

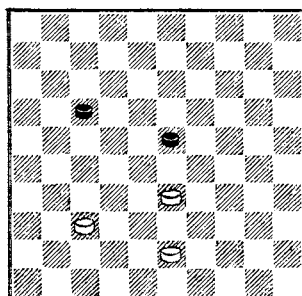
ПОСЛЕДНИЙ БОЙ—ОН ТРУДНЫЙ САМЫЙ...

Мы уделили много внимания способам получения позиционного преимущества. Тем не менее от преимущества до победы еще далеко. В начале этой книги мы рассматривали простейшие окончания. Но в заключительной стадии партии проблем гораздо больше. Окончания составляют целую область шашечной игры — *эндшпиль* (в отличие от середины игры — *миттельшпиля*).

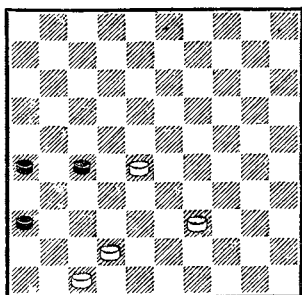
В эндшпиле существует много повторяющихся идей, приемов. В первую очередь следует ознакомиться именно с ними.

Оппозиция

Мы уже рассматривали этот прием. В эндшпиле он играет важную роль.



1. 43—39! 17—22 (1. . . 17—21
2. 37—32×) 2. 39—34 23—28
3. 33—29 22—27 4. 29—23! 28 :
- 19 5. 34—29×.

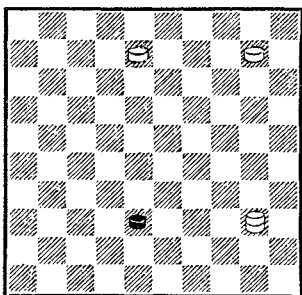


Угрозу прорыва черных шашек 27—31, 31—37 белые могут парировать только с помощью оппозиции.

1. 39—33 27—31 2. 28—22!
- 31—37 3. 42 : 31 36 : 18 (большинство!) 4. 33—28×.

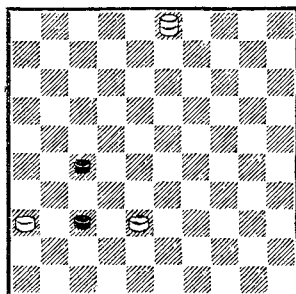
Отбрасывание

Отбрасывание используется против шашек противника, рвущихся в дамки.



Если черная шашка доберется до дамки — ничья. Белые жертвами отбрасывают ее назад.

1. 40—29 38—43 2. 29—38!
- 43 : 32 3. 10—5 32—38 4. 5—32!
- 38 : 27 5. 8—2 27—32 6. 2—24
- 32—37 7. 24—47×.

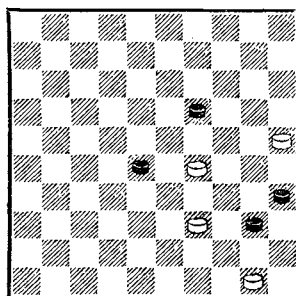


Грозит 1. . . 27—32 и 2. . . 37—42 с ничьей.

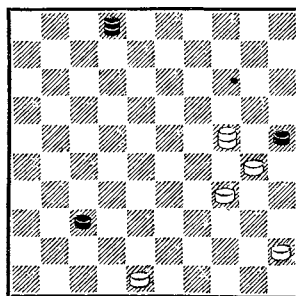
1. 36—31! 27 : 36 (1. . . 37 : 26
2. 3—14×) 2. 3—14 36—41 3.
- 38—32×.

Комбинация

Пока на доске остаются шашки, остаются и возможности для проведения комбинаций. Об этом следует помнить и в эндшпиле.

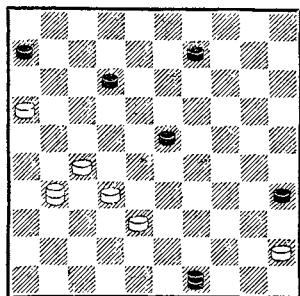


1. 39—33! 28 : 39 2. 29—24
- 19 : 30 3. 25 : 45! Две белые шашки цепко «держат» двух соперниц.



1. 48—42! 37 : 48 2. 24—38!
2 : 35 3. 38—49 48 : 30 4. 45—40
35 : 44 5. 49 : 2×.

Ф. Хермелинк



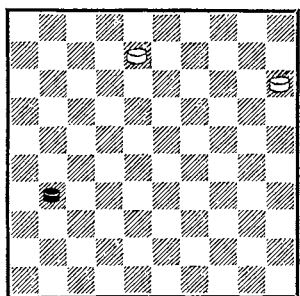
В этой позиции голландского проблемиста выигрыш достигается с помощью трудной, но красивой комбинации.

1. 32—28! 23 : 43. Если 1. . . 23 : 21, то 2. 31 : 4, и черной дамке некуда бить. После 1. . . 49 : 21 выигрывает 2. 31 : 4.

2. 45—40! 35 : 44 3. 31—48!!
Ошеломительный «тихий» ход. Если теперь сыграть шашкой 9, то следует 48 : 26, и черная дамка гибнет. После 3. . . 12—18 белые бьют 4. 48 : 50, и опять черная дамка уничтожается. Но если черные поставят вторую дамку?

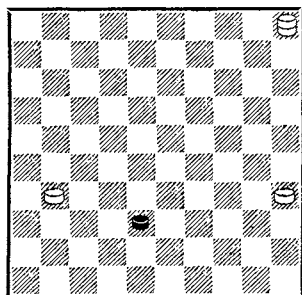
3. . . 44—50! 4. 48 : 26! 49 : 21
5. 26 : 17 50 : 11 6. 16 : 7×.
Редкий случай применения лестницы в эндшпиле.

Распутье



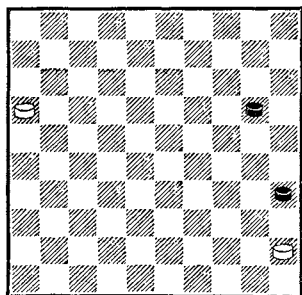
1. 8—2 31—37 2. 2—24! 37—41
3. 24—19! Теперь ясен смысл названия: черная шашка на распутье. У нее два хода, но оба проигрывающие: 3. . . 41—46 4. 19—5× или 3. . . 41—47 4. 19—24×.

Часто встречается такая разновидность распутья.



1. 31—26! 38—43 (1. . . 38—42 2. 5—37×) 2. 5—28, и дамку некуда ставить из-за угроз 28—37 и 28—44.

Идея Эмбдена

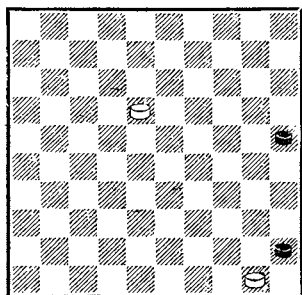


Выигрыш прост, но его надо знать. Эта идея часто встречается в практике каждого шахматиста.

1. 16—11 20—24 2. 11—7 24—29 3. 7—2 29—33 4. 2—16 33—39 5. 16—21 39—44 6. 21—17! 44—50 (6. . . 44—49 7. 17—44×) 7. 17—6×.

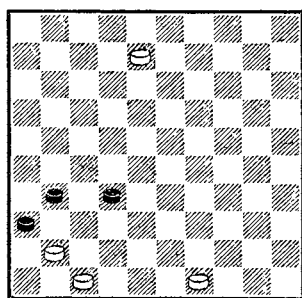
Запирание

Запирание — прием весьма эффективный, распространенный и . . . всегда неприятный для проигравшего.



Эта позиция, как и предыдущая, относится к «азбуке» шахмат.

1. 18—12 25—30 2. 12—7 30—34 3. 7—1 34—39 (3. . . 34—40 4. 1—6×) 4. 50—44! 39 : 50 5. 1—6 50—39 6. 6 : 50×.

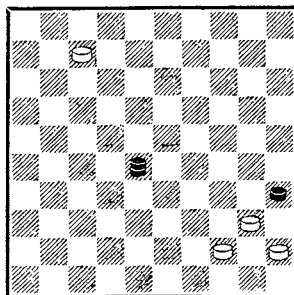


Черные грозят нападением 31—37. Выручает только идея запирания.

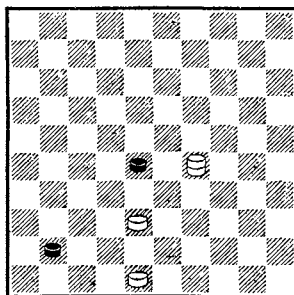
1. 8—3! 31—37 (1. . . 32—38 2. 3—26×) 2. 3—26! 37 : 46 3. 26—37! 32 : 41 4. 49—43×.

Вот еще один способ запирания.

1. 7—2 28 : 50 2. 2—16 35 : 44 3. 16—49×.



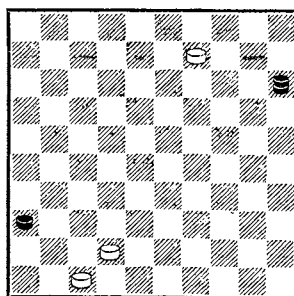
Важен для практики и такой финал.



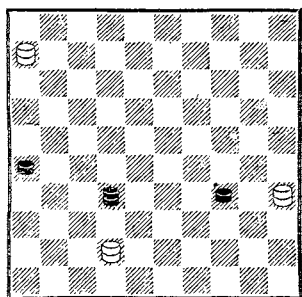
1. 38—32! 28 : 37 2. 29—47 41—46 3. 47—41 37—42 4. 48 : 37×.

Столбняк

Так называется ситуация, в которой черные и белые дамки занимают крайние поля диагоналей и начинающая сторона не может двинуться (как в столбняке).

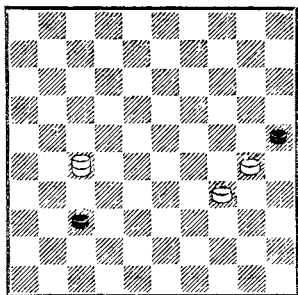


1. 9—4 36—41 (1. . . 15—20 2. 42—38 20 : 42 3. 47 : 38 36—41 4. 4—10× — распутье) 2. 47 : 36 15 : 47 3. 4—15×.



1. 35—49! Теперь нельзя 1. . . 32—16 из-за 2. 42—38. Надо уходить дамкой в один из концов большой дороги — на другие поля ее ставить нельзя ввиду угрозы 49—21. А в углах доски дамка попадает в столбняк: 1. . . 32—46 2. 42—29! 34 : 23 3. 49—21 26 : 17 4. 6 : 5× или 1. . . 32—5 2. 42—31! 26 : 37 3. 6—39! 34 : 43 4. 49 : 46×.

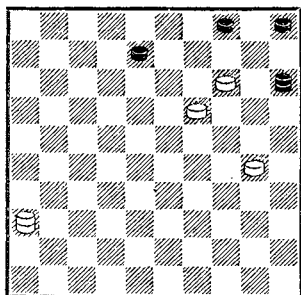
Идея Манури



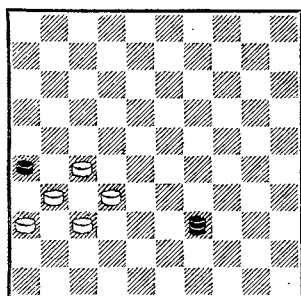
1. 27—36 37—42 2. 36—47! 42—48 3. 47—20! 25 : 14 4. 30—25 48 : 30 5. 25 : 34×.

Самоограничение

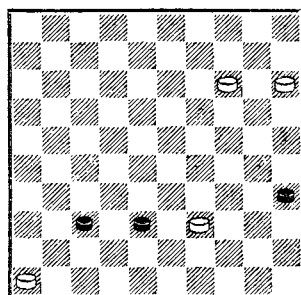
1. 19—13! 8 : 10 2. 36—47. Белые грозят 3. 30—24. А уйти



черной дамке некуда — мешают свои же шашки.

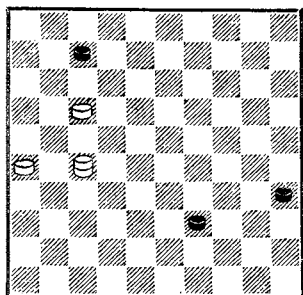


1. 27—21! 26 : 17 2. 32—28! 39 : 22 3. 37—32. Из-за своей шашки черная дамка ограничена в движении. Куда бы она ни отошла по двойнику, последует 4. 32—28 и 5. 31—27×.

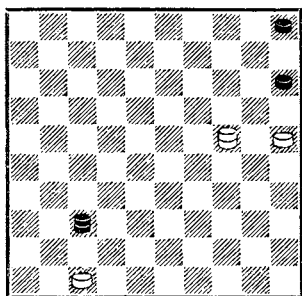


1. 39—33! 38 : 29 2. 46—41!! 37 : 46 3. 15—10. Белым остается только сыграть 4. 10—5. А черные не могут даже отдать свою дамку ходом 3. . . 46—19 из-за собственной шашки 29.

Трамплин



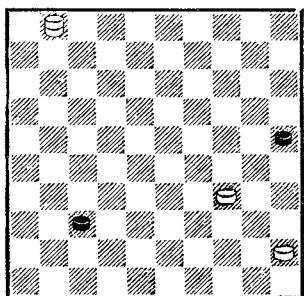
1. 17—11! 7 : 16 2. 26—21. На любой ответ черных последует 27—36×. Дамка 27 и шашка 21 устраивают трамплин пассивной шашке 16.



1. 47—41! 37 : 46 2. 25—20! Трамплин построен. Теперь нельзя 2. . . 5—10 из-за 3. 24—35 — столбняк!

2. . . 46—10. На другие ходы дамкой решает 24—35. 3. 24—47!×.

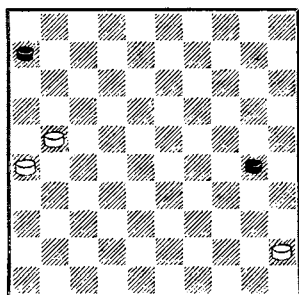
Переплет



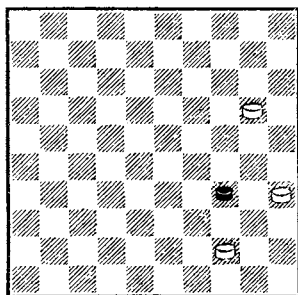
1. 1—23 37—42 2. 23—29 42—48 (2. . . 42—47 3. 29—33×) 3. 45—40! 48 : 30 4. 40—35! Черная дамка, как говорится, «попала в переплет».

Капкан для будущей дамки

В игре часто бывает, что противник ценой жертв организует прорыв в дамки. В таких случаях следует помнить, что, пока шашка идет в дамки благодаря материальному преимуществу, ей можно подготовить западню.



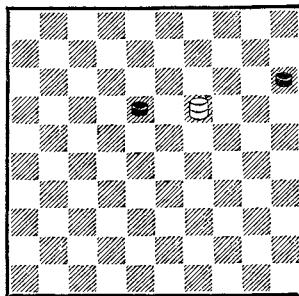
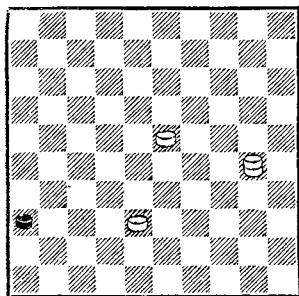
1. 21—17! 30—34 2. 45—40! 34 : 45 3. 26—21×.



1. 20—15! 34—40 2. 44—39 40—45 3. 35—30 45—50 4. 30—24×.

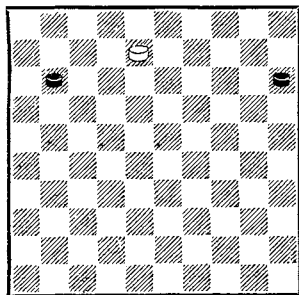
(См. след. диагр.)

1. 38—33! 36—41 2. 30—2 41—47 (2. . . 41—46 3. 2—19×) 3. 23—19×.

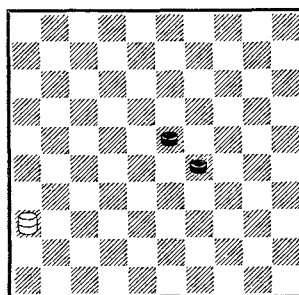


Дамка против двух простых

Рассмотрим способы борьбы одной дамки против двух шашек противника.



24—33×) 2. 24—38! 22—28
3. 38—29 28—32 4. 29—42×.



Техника выигрыша против двух шашек, расположенных на противоположных флангах, несложна. Сдерживая одну из шашек, надо перебраться на поле, где пересекаются диагонали, ведущие к обоим шашкам.

1. 8—3 11—16 2. 3—26 15—20
3. 26—42 20—25 4. 42—48 16—21
5. 48—43 21—26 6. 43—48. По заключительному рисунку такой выигрыш назван *вилкой*.

Часто встречается такая разновидность вилки.

1. 19—24. Цель белых — сначала занять тройник, удерживая шашку 15, а потом перевести на смежную диагональ и остановить другую шашку.

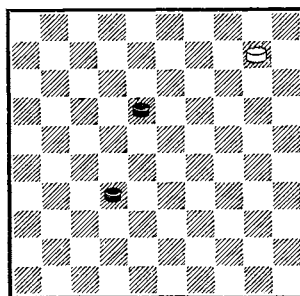
1... 18—22 (1... 18—23 2.

Черные шашки стоят рядом, а вилку мы применить не можем.

1. 36—9 29—33. Если 1... 29—34, то 2. 9—14 23—29 3. 14—20×. После 1... 23—28 2. 9—14 получается основной вариант.

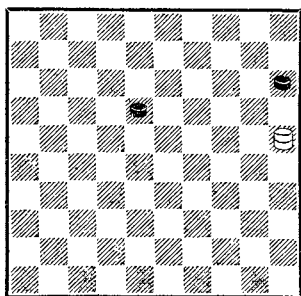
2... 9—14 3. 23—29 14—20. Дамка с тылу удерживает стоящие на одной диагонали с ней шашки противника. Этот прием называется *цепочкой*.

4. 29—34 20 : 38! ×.



1. 10—4 18—23. Теперь на-
прашивается 2. 4—10 23—28 3.
10—14. Но после 3. . . 28—33
4. 14 : 37 33—39 белые выиграть
не могут. Выигрыш в данном
случае более тонкий.

2. 4—15! 23—28 (2. . . 32—37
3. 15—10×) 3. 15—42!×.



В этой позиции надо сделать
несколько точных ходов, кото-
рые нелегко найти.

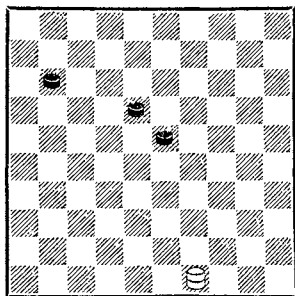
1. 25—39! 15—20 (1. . . 18—23
2. 39—33×) 2. 39—25! Этот при-
ем называется *выталкиванием
шашки в центр*. В середине дос-
ки две сблизившиеся черные
шашки будут остановлены с по-
мощью цепочки.

2. . . 20—24 3. 25—9! 18—23
4. 9—13! 24—29 5. 13—9, и, на-
падая следующим ходом 9—14,
белые выигрывают.

Дамка против трех простых

В отдельных случаях дамка
может выиграть и против трех
шашек, неудачно расположен-
ных в центре доски.

1. 49—16! 11—17 2. 16—32
23—29 3. 32—23 18—22 (луч-
шее) 4. 23 : 40 22—28 5. 40—49!
28—33 (5. . . 17—22 6. 49—38×)
6. 49—43! 17—22 7. 43—16!×.



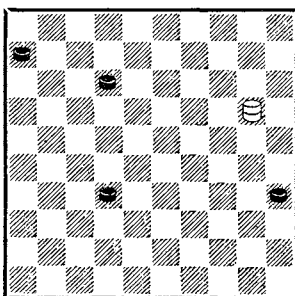
Дамка против четырех простых

Если четыре шашки превра-
тятся в дамки, то победа будет
за ними. Поэтому задача оди-
нокой дамки сводится к тон-
ким маневрам, сдерживающим
продвижение превосходящих сил
противника. Иногда успех этой
тактики вознаграждается ни-
чьей.

Сакалаускайте

1978

Эрис

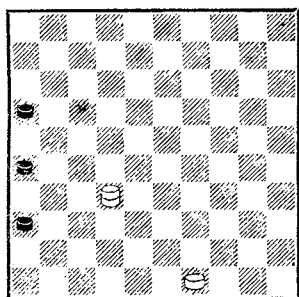


1. 20—3! 12—18 2. 3—9 18—23
3. 3—14 23—28 4. 14—19! Очень
важно было не дать черным шаш-
кам занять бортовые поля. Те-
перь две шашки задержаны в
середине доски и будут исполь-
зованы для нападений. Нельзя
4. . . 35—40 из-за 5. 19—35 40—
45 6. 35—49 32—37 7. 49—32.
4. . . 6—11 5. 19—2 11—16.
Если 5. . . 11—17, то 6. 2—8,

и шашка забирается. 6. 2—19! Белые построили необходимую позицию. Теперь на 6. . . 35—40 последует 7. 19—35 и 8. 35—49, а на 6. . . 16—21 — 7. 19—8! и 8. 8—17 с ничьей.

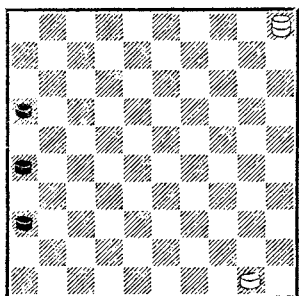
Отрезание по большой дороге

Дамка не может выиграть против трех шашек, отрезав их по большой дороге. Но если у нее есть «помощница», шансы возрастают. Запомните несколько типичных идей.



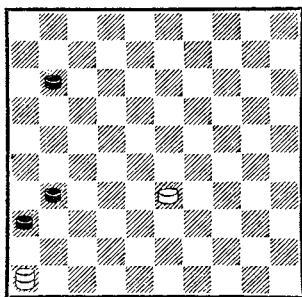
Цель белых: помешать противнику пожертвовать две шашки и прорваться в дамки.

1. 32—23 26—31 2. 49—43 16—21 3. 43—38 21—27 4. 23—32! ×.

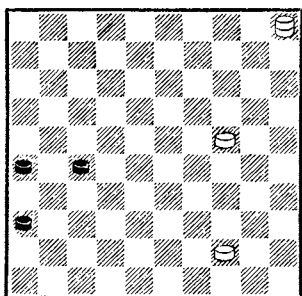


1. 50—44 26—31 2. 44—39 16—21 3. 39—33 21—27 4. 33—28!, и на любой ход следует раз-

мен 5. 28—22, уничтожающий одну шашку.



1. 33—28 11—16 (1. . . 11—17 2. 28—22 ×) 2. 28—22! 16—21 3. 46—23! 21—27 4. 23—1 27 : 18 5. 1 : 23 ×.



Здесь воспрепятствовать прорыву помогают две шашки.

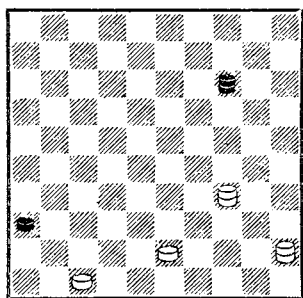
1. 44—40 26—31 2. 40—35 27—32 3. 5 : 26 36—41 4. 26—42 41—47 5. 42—29, и дамкой куда уйти из-за петли.

Без четырех дамек

Когда у сильнейшей стороны четыре дамки, то они обычно выигрывают против дамки и шашки, а также дамки и двух, дамки и трех шашек — при условии, что шашки отрезаны. Способ выигрыша — построение обычной петли. При таком соотношении сил выигрыш достигается и в тех случаях, когда од-

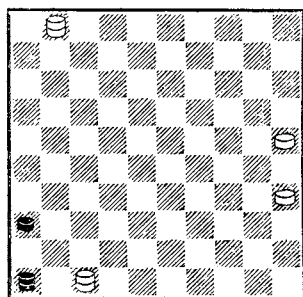
на или две шашки еще не прошли в дамки, но могут это сделать.

Сложнее обстоят дела, когда или атакующие шашки не могут пройти в дамки, или шашки противника чересчур опасно приблизились к дамочным полям. Такие ситуации возникают довольно часто. Проанализируем несколько полезных позиций.



Кажется, что шашка 47 выключена из игры: если она сдвинется, то пойдет в дамки шашка 36.

1. 43—38. Теперь белые угрожают ходом 2. 47—41! с выигрышем. Если 1... 14—5, то 2. 34—29 5—19 3. 47—41 36 : 47 4. 29—34 ×. А если 1... 14—28, то делается выжидательный ход: 2. 34—29 28—5 3. 38—33 5—14 4. 47—41 ×.

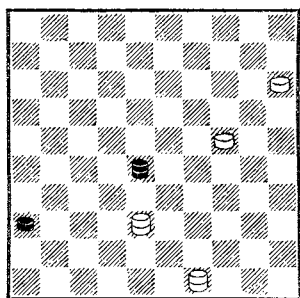


Опять знакомое положение. Белая дамка 47 скована: она «сто-

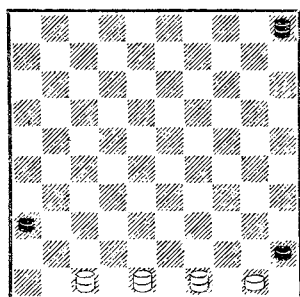
рожит» простую 36. Построить петлю здесь нелегко.

1. 25—20 46—5 2. 20—15 5—46 3. 1—40. Этот ход необходим для того, чтобы перевести шашку 35 на 24 — теперь на нападение 46—19 будет защита 40—35.

3. ... 46—5 4. 35—30 5—19 5. 40—35 19—5 6. 30—24 5—28 7. 35—49 28—23 8. 47—38!



Белые закончили свое построение. Из-за угроз 9. 15—10 и 10. 24—19 дамка должна уходить с большой дороги. А тогда белые играют 9. 38—32 и проводят свои шашки в дамки.



Здесь у белых еще одна проблема по сравнению с предыдущими примерами: не могут двинуться дамка 47 и простая 50. Тем не менее выигрыш возможен.

Сначала следует перевести дамки 47 и 48 на поля 33 и 44.

1. 48—39 5—19 2. 39—44 19—14 3. 47—38. Угроза 4. 44—28 заставляет черную дамку переместиться «вниз».

3. . . 14—37. Если 3. . . 14—46, то 3. 38—29 46—5 (только так — угрожает 4. 29—40! и 5. 44—39) 4. 29—33, и у черных нет удовлетворительных ходов, так как на 4. . . 36—41 следует 5. 44—40, 6. 33—39 — столбняк!

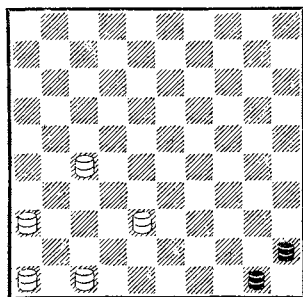
4. 38—33 37—5 (единственное) 5. 33—29. Теперь с помощью угроз 29—40 и 44—39 белые выигрывают темп для построения необходимой позиции.

5. . . 5—46 6. 44—33 46—5 7. 33—39 5—46 8. 39—44 46—5 9. 29—33. Знакомая позиция: из-за прежних угроз черным надо сдаться.

ле 15 вместо дамки может находиться и простая.

Если ход черных, то дамкой 5 нельзя двинуться из-за угрозы 47—41. При ходе 1. . . 46—23 или 1. . . 46—19 решает 2. 15—10 5 : 14 3. 47—41 и 4. 48—37×. Остается 1. . . 46—14. Тогда выигрывает 2. 47—20! 14 : 25 3. 15—10 5 : 11 4. 6 : 39×.

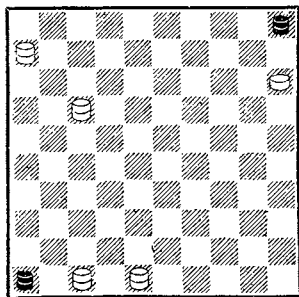
А если в позиции на диаграмме ход белых? Тогда они играют 1. 17—22! и при всех ответах противника применяют уже рассмотренные приемы.



Пять дамк против двух

Самая простая задача в таком окончании — разменять одну дамку и остаться с четырьмя против одной. Трудней всего выиграть, если две дамки находятся на большой дороге или занимают обе диагонали двойника.

Рассмотрим первый случай.



Для выигрыша следует изменить такое построение. На по-

Против дамк, занимающих двойник, строится такая позиция. Дамки 27 и 38 можно заменить простыми!

Допустим, здесь ход черных. У дамки 50 есть только передвижение 1. . . 50—6 — на другие ходы последует 2. 46—23. Но и ход до конца проигрывает из-за 2. 46—23 45 : 31 3. 36 : 22×.

Если передвинуть не до конца диагонали дамку 45, то выигрывает 2. 46—28. Не спастись и на поле 1 — 1. . . 45—1 2. 46—28 50 : 31 3. 36 : 18×.

В том случае, если в исходной позиции ход белых, им надо сыграть 1. 46—5. На любой ответ черных опять последуют только что показанные несложные удары.

Когда в главе о комбинациях мы познакомились с ударом новичка, то выяснили, что попасться на эту ловушку можно уже на 2-м ходу. Этот случай не единичен. С самого начала партии шашкиста подстерегают комбинации и ловушки. Многие из них надо знать.

Правильно начать партию важно не только из-за комбинационных угроз. Уже от ваших первых шагов зависит, какой стратегический план вы выберете, хорошую ли позицию получите.

Первые 15—20 ходов называются *дебютом*. В результате обобщения практического опыта ведущих шашкистов мира и аналитической работы советских и зарубежных мастеров создана теория начальной стадии игры.

Нам предстоит ознакомиться с дебютами, возникающими после возможных первых ходов белых и различных ответов черных.

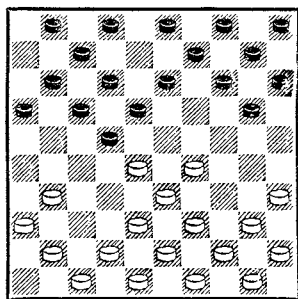
Итак, начнем с хода 1. 32—28. Он наиболее часто встречается в турнирной практике. Этот ход преследует две задачи: занятие центральных полей и развитие шашек длинного фланга.

После хода 1. 32—28 у черных есть две возможности сразу путем разменов бороться за центр.

Дебют 1.32—28 17—22

Так часто играют Т. Сейбрандс, В. Щеголев, А. Гантварг. После 1. 32—28 17—22 2. 28 : 17 11 : 22 начинается напряженная борьба за центр. Вот примерный ход игры.

3. 37—32 6—11 4. 41—37 12—17 5. 46—41 8—12 6. 34—29. Обе стороны строят кулак на коротком фланге для выпадов на 24 и 27, реже — на 23 (28). 6. . . 19—23 7. 32—28 23 : 32 8. 37 : 28.



Впереди интересная борьба. Черные строят колонну 10, 14, 19 для размена в центре 19—23. Можно выйти 8. . . 16—21, рассчитывая на коловую игру. Белым надо достраивать кулак ходами 40—34 и 45—50.

Дебют 1.32—28 19—23

В этом дебюте черные также с первого хода начинают упорную борьбу за центральные поля. После 1. 32—28 19—23 2. 28 : 19 14 : 23 у белых есть несколько продолжений.

В а р и а н т 1

3. 33—28 23 : 32 4. 37 : 28 10—14 5. 39—33 16—21 6. 41—37 14—19 7. 44—39 с равной игрой.

В а р и а н т 2

3. 37—32 10—14 4. 41—37 14—19 (или 4. . . 13—19) 5. 33—28. Белые стремятся свести игру

к классическим позициям. Черные могут препятствовать, меняясь 17—22 и перехватывая центральные поля.

В а р и а н т 3

3. 37—32 10—14 4. 35—30 20—25. Черные могут и не связывать фланг — это ведет к более спокойной игре. 5. 33—29 14—19 6. 40—35 5—10 7. 41—37 10—14 8. 46—41, и в дальнейшем белые ставят кол.

Дебют 1.32—28 18—23

Как мы знаем, нельзя закрываться 2. 37—32? В ответ на 1. . .18—23 применяются три продолжения.

СИСТЕМА 2. 34—29

После 1. 32—28 18—23 2. 34—29 черные могут бить в любую сторону: возникает открытая позиция, в которой должна развернуться борьба за центр.

СИСТЕМА 2. 33—29

1. 32—28 18—23 2. 33—29 23 : 32 3. 37 : 28. Здесь у черных много возможностей. Нельзя 3. . .12—18? из-за 4. 28—23 19 : 28 5. 29—24 20 : 29 6. 34 : 21 16 : 27 7. 31 : 33.

В а р и а н т 1

3. . .16—21 4. 41—37. Прогрывает «естественный» ход 4. 39—33? из-за удара новичка — 4. . .21—27 и 5. . .19—23.

4. . .21—26 5. 39—33 12—18 6. 44—39 7—12 с равной игрой.

В а р и а н т 2

3. . .17—22 4. 28 : 17 11 : 22. Наиболее активное и популярное продолжение. 5. 39—33 13—

18 6. 41—37 6—11 7. 44—39 11—17 8. 46—41 7—11 9. 38—32. Обе стороны, строя кулаки на коротком фланге, стремятся раньше приступить к атаке в центре.

В а р и а н т 3

3. . .13—18 4. 38—32. К излишним упрощениям ведет 4. 28—23 и 5. 29—24.

4. . .20—24. 4. . .17—22 приводит к варианту 2. 5. 29 : 20 15 : 24 6. 41—37 18—23, и получается классическая позиция.

В а р и а н т 4

3. . .20—25. Этот ход применяют, желая уклониться от борьбы за центр. Отдавая инициативу противнику, черные обостряют игру. Можно ответить 4. 29—24, и черным придется бороться против кола.

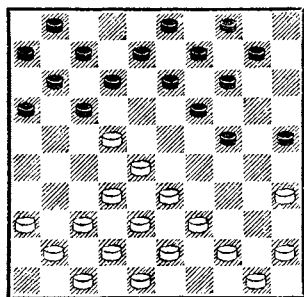
СИСТЕМА 2. 38—32

1. 32—28 18—23 2. 38—32 12—18 3. 31—27. В этой системе возникают классические позиции. Часто встречаются два дебюта, в которых игра принимает другой характер.

АТАКА ГОГЛАНДА

3. . .20—24 4. 37—31 7—12 5. 43—38 14—20 6. 49—43 10—14 7. 41—37 2—7 8. 46—41 5—10 9. 34—29 23 : 34 10. 40 : 29 20—25. Если играть симметрично 10. . .17—22 11. 28 : 17 11 : 22, то 12. 32—28!, и белые укрепляются в центре, так как плохо 12. . .18—23? 13. 28 : 17! 12 : 32 14. 29 : 18 13 : 22 15. 37 : 17, и черным трудно отыграть шашку.

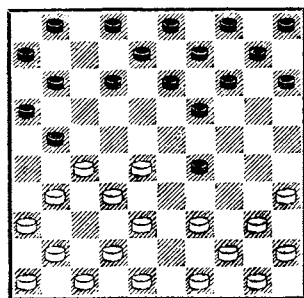
11. 29 : 20 15 : 24 12. 27—22! 18 : 29 13. 31 : 22.



Острая и интересная позиция.

АТАКА МОЛИМАРА

3. . . 17—21 4. 43—38 7—12
5. 37—31. При подобных классических построениях в дебюте часто возникает типичная ловушка. Например: 5. . . 20—24 6. 49—43 14—20 7. 34—30 20—25? 8. 27—22!, и при любых взятиях последует 22—17 с выгрышем шашки.
5. . . 23—29! 6. 34 : 23 18 : 29 7. 33 : 24 20 : 29.



Оригинальное вторжение. Нападения на шашку 29 ничего не дают. Плохо 8. 31—26? из-за 8. . . 29—33! Далее обычно играют 8. 49—43 19—24 9. 39—33 21—26 10. 44—39 (после 10. 41—37 24—30 белым трудно развить длинный фланг) 10. . . 26 : 37 11. 42 : 31 24—30 12. 35 : 24

29 : 20. У белых перевес в центре. Черные играют на окружение, в отдельных случаях стараются получить классические позиции, где запас темпов выгоден для них.

В заключение интересная ловушка из этой дебютной системы.

1. 32—28 18—23 2. 38—32 12—18 3. 31—27 17—21 4. 42—38 20—24 5. 34—30 8—12? Белые проводят комбинацию полумесяца: 6. 27—22! 18 : 27 7. 33—29! 24 : 31 8. 30—24 27 : 38 9. 43 : 32 19 : 30 10. 28 : 37, и черным не удастся отыграть шашку.

Голландская партия

1. 32—28 18—22. Этим ходом черные развивают шашки короткого фланга. 2. 37—32 12—18 3. 41—37. После 3. 32—27 19—23 4. 28 : 19 14 : 23 5. 31—26 22 : 31 6. 26 : 37 черные получают перевес в центре.
3. . . 7—12 4. 46—41 1—7. Далее возможны разные способы развития.

В а р и а н т 1

5. 34—29 19—23 6. 28 : 19 14 : 34 7. 40 : 29 10—14 8. 35—30 20—25 9. 30—24 с интересной игрой.

В а р и а н т 2

5. 34—30 20—25 6. 30—24 19 : 30 7. 35 : 24 14—20 8. 39—34 20 : 29 9. 34 : 23 18 : 29 10. 33 : 24 22 : 33 11. 38 : 29, и опять у белых кол.

В а р и а н т 3

5. 31—26 19—23 6. 28 : 19 14 : 23 7. 32—28 23 : 32 8. 37 : 28 16—21. В этом варианте колдовую игру завязывают уже черные.

Дебют 1.32—28 17—21

После 1. 32—28 17—21 обычно возникает спокойная игра. Здесь возможны такие схемы развития.

2. 31—26 19—23 3. 26 : 17 12 : 21 4. 28 : 19 14 : 23.

2. 37—32 21—26 3. 34—29 26 : 37 4. 42 : 31.

2. 33—29 20—25 (препятствуя размену 28—23, 29—24) 3. 39—33 21—26 4. 37—32 26 : 37 5. 42 : 31.

Дебют Дюмона

Этот дебют, названный именем известного в прошлом французского шашкиста, начинается ходами 1. 32—28 20—24. Чаще всего борьба здесь направляется по классическому руслу:

2. 37—32 18—23 3. 41—37 12—18 и т. д.

2. 34—30 14—20 3. 30—25 10—14 4. 37—32 18—23 со сложной игрой.

Дебют 1.32—28 20—25

Несмотря на то, что ход на борт считается опасным, этот дебют успешно применяется в турнирной практике.

1. 32—28 20—25 2. 37—32. Играют и 2. 31—27, грозя разменяться 27—22, 28—23 и остаться с открытой позицией, где у черных пассивная шашка 25. В этом случае применяется ответ 2. . . 19—24, и после 3. 38—32 13—19 4. 43—38 8—13 начинается нешаблонная борьба.

2. . . 14—20 3. 41—37 10—14 4. 46—41 5—10 5. 31—27. Здесь есть два продолжения.

1. 5. . . 19—23 6. 28 : 19 14 : 23.

Пассивная шашка 25 компенсируется отсталой шашкой 41 у белых.

II. 5. . . 17—21 6. 36—31 21—26 7. 41—36 20—24 8. 34—30 25 : 34 9. 40 : 20 15 : 24 с активной игрой у белых.

Атака Роозенбурга

1. 32—28 16—21. Этот ход для получения острой коловой игры применял чемпион мира 1948—1956 гг. П. Роозенбург.

2. 31—26 18—22 3. 37—32 11—16 4. 41—37 7—11 5. 46—41 1—7 6. 34—29 21—27. Продолжают и 6. . . 20—24 7. 29 : 20 15 : 24, а затем уже ставят кол — этот вариант приводит к большим обострениям.

7. 32 : 21 16 : 27. Белые могут разменять кола или поддерживать напряжение путем 8. 37—31 и т. д.

Дебют 1.33—28

Этот ход обычно ведет к классическим построениям: 1. 33—28 18—23 2. 31—27 12—18 3. 39—33 7—12 4. 44—39 20—24 5. 37—31 и т. д. Игра может свестись к уже знакомым атаке Гогланда и атаке Молимара.

После 1. 33—28 18—22 2. 38—33 12—18 возникают варианты голландской партии с незначительными отклонениями.

Дебют 1.33—29

Этот ход в последние годы стал очень популярным, так как позволяет получить острую, интересную игру. Рассмотрим несколько систем этого дебюта.

В а р и а н т К е л л е р а

1. 33—29 17—22 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. 31—26. Белые предлагают коловую игру. Можно и 7. 38—32 с борьбой за центр 7. . . 16—21 8. 35—30 10—14 9. 30—24. Возникает очень сложная обоюдokoловая позиция.

КОЛОВАЯ СИСТЕМА

1. 33—29 19—23 2. 35—30 20—25. Если 2. . . 14—19, то 3. 30—25 17—22 4. 25 : 14 9 : 20, и начинается взаимная борьба за центральные поля.

3. 30—24 14—19 4. 40—35 19 : 30 5. 35 : 24 9—14 6. 45—40 14—20 7. 50—45 3—9 8. 38—33 10—14 9. 42—38 5—10 с богатыми возможностями у обеих сторон.

СИСТЕМА 1. 33—29 18—22

После 1. 33—29 18—22. Нельзя 2. 39—33? из-за 2. . . 22—27. Часто применяется острый вариант: 2. 31—26 22—27 3. 32 : 21 16 : 27. В распоряжении белых есть ловушечное продолжение: 4. 37—31 12—18 5. 31 : 22 18 : 27 6. 41—37 7—12 7. 46—41 1—7 8. 37—31 12—18? (надо 8. . . 17—22) 9. 31 : 22 18 : 27 10. 29—23! 19 : 28 11. 39—33 28 : 30 12. 35 : 24 20 : 29 13. 38—33 29 : 38 14. 43 : 1×.

Дебют 1.34—29

1. 34—29 19—23. После 1. . . 17—22 2. 40—34 11—17 игра сводится к варианту Келлера. 2. 40—34 14—19 3. 45—40 10—14 4. 50—45 5—10. Эту же

позицию можно получить после 1. 33—39 19—23 2. 39—33 14—19 и т. д.

5. 31—26. Если 5. 32—28 23 : 32 6. 37 : 28, то 6. . . 18—23 7. 29 : 18 12 : 32 8. 38 : 27, и неудачно расположенные шашки 36, 31, 27 дают некоторый перевес черным.

5. . . 20—25. Можно и 5. . . 17—22 6. 32—28, что ведет к обоюдной борьбе за центр.

6. 37—31 15—20 7. 41—37 10—15. Играют и 7. . . 19—24 8. 46—41 13—19 9. 32—28 и т. д.

8. 46—41 4—10 9. 32—28 23 : 32 10. 37 : 28 19—23 11. 28 : 19 13 : 24. В дальнейшем черные стараются удержать рогатку, а белые — разменять ее.

Польская партия (1.31—27)

Ход 1. 31—27 может привести к обычным схемам: 1. 31—27 17—21 2. 33—28 18—23 и т. д. Но есть и другие возможности.

В а р и а н т 1

1. 31—27 17—21 2. 37—31 21—26 3. 32—28 26 : 37 4. 41 : 32.

В а р и а н т 2

1. 31—27 17—21 2. 33—28 19—23 3. 28 : 19 14 : 23. Черные стремятся использовать отсталые шашки длинного фланга белых.

А вот одна из ловушек в этом дебюте: 1. 31—27 17—21 2. 37—31 11—17 3. 31—26 7—11 4. 36—31 1—7 5. 41—36 18—23 6. 34—30? 23—28 7. 32 : 23 19 : 28! 8. 33 : 22 17 : 28 9. 26 : 17 12 : 32 10. 38 : 27 28—33! 11. 39 : 28 20—24 12. 30 : 19 14 : 21, и у черных лишняя шашка.

Дебют 1.34—30

В ответ на ход 1. 34—30 можно развиваться 1. . . 17—22, а затем 11—17, 6—11 и т. д.

Играют и 1. . . 20—25 2. 30—24 19 : 30 3. 35 : 24 18—22, и черные пытаются использовать лишнее нападение на кола (у них шесть нападений, а у белых пять защит).

Дебют 1.35—30

Раньше этот ход применяли редко из-за связки фланга. Но партии последних лет показали, что белые легко избавляются от связки и даже могут перейти в атаку.

1. 35—30 20—25 2. 40—35 15—20 3. 45—40 20—24 4. 33—29 24 : 33 5. 38 : 29. Белые высвободились и в дальнейшем собираются поставить кол, например: 5. . . 10—15 6. 42—38 17—22 7. 38—33 11—17 8. 43—38 6—11 9. 30—24 и т. д. Черные могут построить незаметную ловушку: 5. . . 17—22 6. 42—38? 19—24! 7. 29 : 20 22—28 8. 32 : 23 18 : 29 9. 34 : 23 25 : 45 10. 20—15, и шашка 23 окружается.

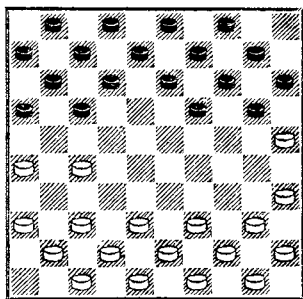
Дебют Шпрингера (1.31—26)

Этот дебют применяется редко. Черные получают инициативу, но ее не так легко превратить в ощутимый позиционный перевес.

Часто игра развивается так:

1. 31—26 19—23 2. 37—31 14—19 3. 41—37 10—14 4. 46—41 5—10 5. 31—27 20—24 6. 34—30

24—29 7. 33 : 24 23—28 8. 32 : 23 18 : 20 9. 30—25.



Позиция черных предпочтительней. Но проигрывает «активный» ход 9. . . 20—24? из-за 10. 25—20 14 : 25 11. 27—22! 17 : 28 12. 26—21 16 : 27 13. 38—32 27 : 38 14. 43 : 5×. Лучше играть 9. . . 12—18.

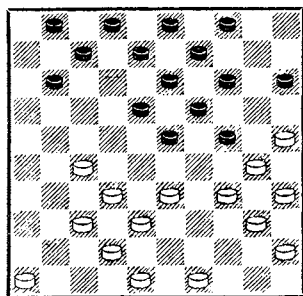
В этом дебюте есть еще одна эффектная ловушка: 1. 31—26 19—23 2. 37—31 14—19 3. 41—37 10—14 4. 46—41 5—10 5. 33—29 20—25 6. 39—33 14—20? 7. 26—21! 16 : 27 (7. . . 17 : 26 8. 32—28 23 : 32 9. 37 : 28 26 : 46 10. 29—23 18 : 29 11. 34 : 5 46 : 19 12. 5 : 46×) 8. 32 : 21 17 : 26 9. 33—28 23 : 32 10. 37 : 28 26 : 46 11. 29—23 18 : 29 12. 34 : 5 46 : 23 13. 5 : 46 с выигрышем.

Мы рассмотрели лишь незначительную часть того, что современная теория знает о дебютах. Но это уже неплохой путеводитель среди множества позиций, которые могут встретиться в начале игры. Усвоив основные схемы развития и типичные ловушки, вы сможете и в незнакомых ситуациях принимать самостоятельные решения.

Абациев

Андрейко

1971



Черные сыграли 1...14—20 2. 25 : 14 9 : 20, угрожая связать фланг ходом 3...20—25.

3. 30—25 24—30! Неожиданный ответ! Разумеется, белые отбросили вариант 4. 35 : 24 19 : 28 5. 25 : 14 4—9 из-за материальных потерь и не без удивления проследовали в дамки.

4. 25 : 14 30 : 28 5. 14—10 11—16! Непонятный, но очень коварный ход. Пока белые без шашки и не могут ставить дамку из-за 6...4—10. Нельзя 6. 35—30 из-за 6...19—24, и черные сохраняют лишнюю шашку.

6. 40—34? Трудно было удержаться от этого продолжения: казалось бы, теперь можно будет пойти 7. 34—29, а затем поставить дамку.

6...28—33! 7. 38 : 29 15—20! Только сейчас замысел черных стал ясен противнику и зрителям 17-го первенства СССР. Ставить дамку 8. 10—5 нельзя из-за 8...19—24 9. 5 : 28 24 : 31×. Не спасают никакие жертвы.

Черные одержали красивую победу.

Для чего мы рассмотрели этот пример? Конечно, вызывает восхищение блистательная игра Андрейко. Но главное не в этом.

Подумайте: как мог Андрейко решиться пропустить противника в дамки? Для этого он должен был рассчитать в уме все последствия. Именно *расчет* — важнейшее оружие сильного шашкиста.

Как известно, турнирная партия играется по правилу: тронул шашку — ходи. Расчет — это способность передвигать шашки мысленно, в своем воображении. Не касаясь шашек, в течение всей партии нужно планировать свои действия, предвидеть возражения противника. Это очень трудно. Мозг сильного шашкиста несколько часов работает, как вычислительная машина, перебирая и рассчитывая множество вариантов.

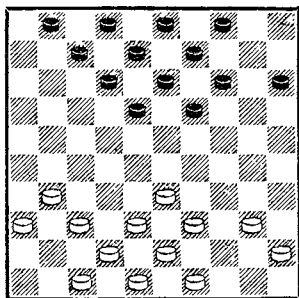
Начинающий шашкист не всегда может предвидеть, что последует через ход. Мастера могут рассчитывать на 10—15 ходов вперед. Гроссмейстер недаром в переводе означает большой мастер. Такие выдающиеся шашкисты, как В. Щеголев, А. Гантварг, З. Цирик, Т. Сейбрандс, Х. Вирсма, поражают дальностью своего расчета. Они способны предусмотреть ход событий на доске на 20—30 ходов вперед.

ФОРСИРОВАННАЯ ИГРА

Трудность состоит не только в том, как научиться далеко рассчитывать. Надо знать, что от-

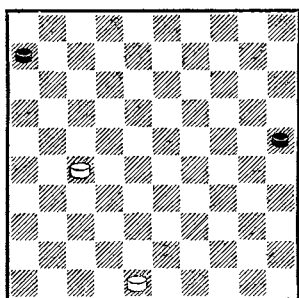
нюдь не во всех позициях расчет требуется!

Как вы думаете, можно в такой

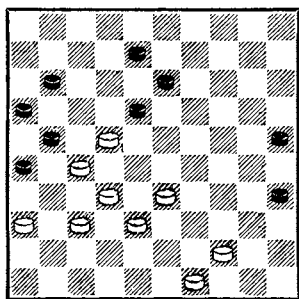


позиции что-нибудь рассчитать? Конечно, нет — это невозможно. Такое положение относится к типу открытых позиций. Если шашки противников еще не пришли в соприкосновение, то возможных вариантов игры так много, что они не поддаются расчету.

Впрочем, это не относится к малому количеству шашек.



Здесь шашки стоят далеко друг от друга, но их так мало, что легко рассчитать: белые играют 1. 48—43 и выигрывают благодаря оппозиции.



На доске еще довольно много шашек. Но они находятся в более тесном контакте, чем в примерах, рассмотренных перед этим. Расчет показывает, что белые могут быстро лишить противника ходов.

1. 33—29! Именно этот ход предельно ограничивает черных. Теперь на их коротком фланге играет только шашка 8, а на длинном — шашка 25.

1. . 8—12. В случае 1. . 25—30 2. 38—33 меняется лишь порядок ходов — итог будет тот же.

2. 38—33 12—17. Если 2. . 25—30, то надо играть 3. 33—28! — игра опять сведется к основному варианту. Неосторожная перестановка ходов может позволить черным эффектно спастись: 3. 49—43? 26—31! 4. 37 : 19 16—21! (второе большинство) 5. 27 : 7 18 : 40 — и черные шашки опасно рвутся в дамки.

3. 33—28. Типичный пример неэкономичной связки: семь черных шашек построили клещи для шести белых. В результате на другом фланге черные оказываются в меньшинстве.

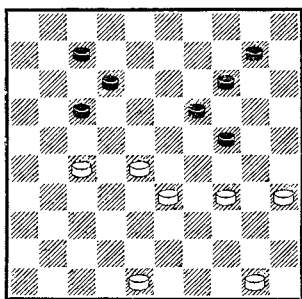
3. . 25—30 4. 49—43×.

Итак, в позициях, где силы сторон сблизились, роль расчета резко возрастает. Это объясняется тем, что ходов у обоих противников становится меньше, а иногда они вообще вынуждены делать определенный ход. Игра с обязательными ходами называется *форсированной* — мы уже усвоили этот термин при изучении комбинаций.

Поскольку форсированная игра возникает при ограничении возможностей противника, то остановимся подробнее на этом важном вопросе.

Игра на ограничение

Одним из самых распространенных способов ограничить ответы противника и добиться преимущества являются нападения.



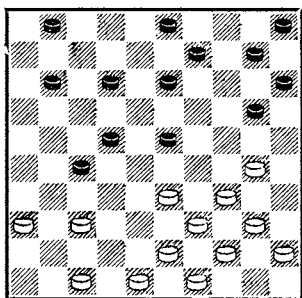
Серией нападений белые заставляют делать единственные ходы:

1. 34—29 14—20 2. 29—23 10—14 3. 27—22. Выбор у черных не из приятных: 3. . . 7—11 4. 22—18× или 3. . . 17—21 22—17×.

Иногда после нападений и принудительных ответов возникают неотвратимые комбинационные угрозы.

Бермен

1971



1. 33—29! Как играть черным? Отойти 1. . . 23—28 нельзя из-за 2. 29—24. Плохо закрываться 1. . . 12—18 и 1. . . 13—18 из-за

комбинации: 2. 36—31! 27 : 36 3. 47—41 36 : 47 4. 40—35 47 : 24 5. 30 : 6 с выигрышем шашки. Не лучше и 1. . . 1—7 2. 29 : 18 12 : 23 3. 30—24! 20 : 29 4. 36—31 27 : 36 5. 47—41 36 : 47 6. 43—38 47 : 33 7. 39 : 6×.

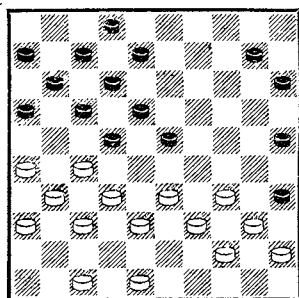
Черные отдали шашку ходом 1. . . 11—17 и проиграли.

Важнейшим средством игры на ограничение являются комбинационные угрозы.

Зайдель

1974

Гецявичюс



В партии белые сыграли не лучшим образом и упустили выигрыш. А ведь здесь есть «зацепка»: можно создать угрозу, из-за которой у черных начнутся единственные ходы.

1. 47—42! (угрожая 2. 33—28 и препятствуя 1. . . 8—13 и 1. . . 10—14) 1. . . 15—20 2. 48—43. Сохраняется угроза. Ничего не дает 2. 33—28 из-за 2. . . 18—22.

2. . . 10—15 (единственное). Теперь ясно, что после 3. 27—21, 3. 34—29 или 3. 33—28 игра станет свободней. Чтобы «дожать» противника, надо проверить еще один ход (именно этого не сделали в партии белые).

3. 33—29. У черных два ответа. И оба проигрывают. 3. . . 8—13 4. 26—21! 17 : 26 5. 34—30

35 : 33 6. 39 : 28×. Не лучше и другое: 3. . .20—24 4. 29 : 20 25 : 14 (4. . .15 : 24 5. 34—30×) 5. 34—29 23 : 34 6. 39 : 30! 35 : 24 7. 32—28 22 : 33 8. 38 : 9×.

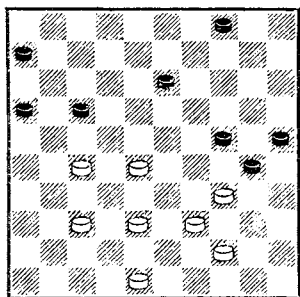
Может возникнуть вопрос: а не «везение» ли все это? Ведь можно заставить противника делать единственные ходы, а потом не найдется комбинации. Да, бывает и так. Но тем не менее надо привыкать играть на ограниченные. В такой жесткой манере легче добиться решающего перевеса, чем давая сопернику свободную игру. И надо верить в свою позицию, в ее возможности. Комбинации в расчете вариантов находит тот, кто их ищет!

Ограничивают противника не только комбинационные, но и позиционные угрозы.

Шаус

1977

Прусаков



1. 38—32! Белые грозят сыграть 2. 37—31, 3. 31—26 и зафиксировать отсталую шашку 6 — и в этом случае черные будут играть как бы без шашки.

1. . .17—21. Черные не решились идти на неприятную позицию.

2. 37—31! Опять угроза: 3. 31—26. Остается одна защита.

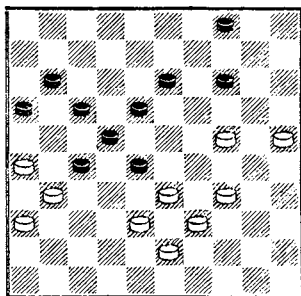
2. . .21—26 3. 34—29! (простой, но незаметный удар) 3. . . 24 : 22 4. 27 : 9 26 : 28 5. 9—3, и белые выиграли.

В заключение рассмотрим пример более длительной игры на ограничение.

Кореневский

Могилянский

1973



У черных кол и активная шашка 28. Но вся борьба еще впереди. Могилянский избирает глубокий план, предельно ограничивающий противника.

1. . .13—19! 2. 24 : 13 18 : 9. Теперь нельзя 3. 33—29 из-за 3. . .28—33. Поэтому белые играют одной шашкой 34.

3. 34—29 9—13 4. 29—24 13—18 5. 24—20. Появляется шанс сыграть 5. 33—29. Но это входило в расчеты черных: 5. . . 28—33! 6. 39 : 28 22 : 42 7. 31 : 13 42—48 8. 43—38 14—19!, и нельзя отойти шашкой 13.

5. . .14—19 6. 20—15 19—24! После 6. . .18—23 7. 33—29 белые высвобождаются.

7. 25—20 24—30 8. 33—29. На случай 8. 20—14 черные рассчитали длинный красивый вариант: 8. . .30—34 9. 39 : 30 28 : 48 10. 30—25 (10. 30—24 48—25 11. 14—10 25—14! 12. 10 : 19 18—23×) 10. . .48—39 11. 14—10 39—28 12. 10—5 27—32! 13.

38 : 27 28—46 14. 25—20 22—28
 15. 5 : 32 46 : 25 16. 27—21 16 :
 27 17. 31 : 13 25—3 18. 36—31
 17—22! 19. 31—27 22 : 31 20.
 26 : 37 11—17 — оппозиция три
 на три в пользу черных!

8. . . 28—33! 9. 39 : 28 22 : 42
 10. 31 : 13 42—48 11. 43—38 30—
 34! 12. 29 : 40 48—25 13. 15—10
 (другого не остается) 13. . . 25 :
 35 14. 10—5 35—13 15. 5—37
 4—9. Готова петля 16. . . 13—19.
 Уходить 16. 37—5 нельзя из-за
 другой петли 16. . . 9—14. Да-
 же отступить с большой дороги
 нельзя: 16. 37—31 17—22× или
 16. 37—48 13—30!×.

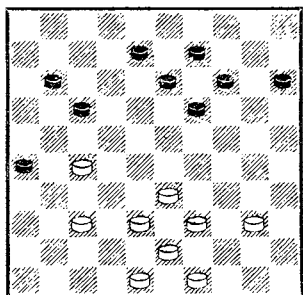
Этот пример особенно убедит-

тельно показывает связь между
 игрой на ограничение и расче-
 том. Если при свободной игре
 обеих сторон возможностей так
 много, что расчет бесполезен, то
 форсированная игра, сужающая
 возможные ответы противника,
 приводит к ограниченному коли-
 честву вариантов, которые уже
 можно рассчитать.

Итак, игра на ограничение,
 во-первых, затрудняет сопро-
 тивление противника и часто
 позволяет довести партию до по-
 беды. Во-вторых, при такой игре
 легче рассчитывать, а это еще
 больше увеличивает шансы на
 выигрыш.

ЧТО И КАК СЧИТАТЬ!

Овладеть техникой расчета
 очень трудно. Лучшей трени-
 ровкой тут является практика.
 Рассмотрим несколько примеров,
 которые, возможно, немного
 продвинут вас вперед. Старай-
 тесь следить за комментариями,
 не передвигая шашек.



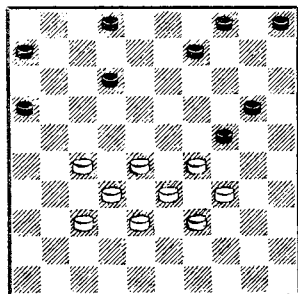
Позиция совсем открытая.
 Единственное форсированное
 продолжение связано с напа-
 дениями. Нападения в расчете
 обязательно надо проверять!

1. 27—21. У черных два отве-

та. После 1. . . 17—22 мы явно
 выигрываем, еще раз нападая
 2. 21—17. Рассмотрим другой
 ответ.

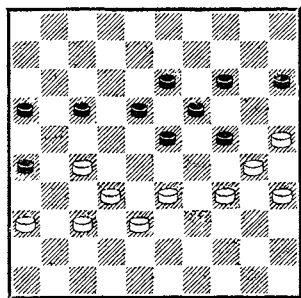
1. . . 8—12. Опять у нас есть
 еще одно нападение. Проверим,
 что получится: 2. 21—16 13—18
 3. 16 : 7 12 : 1. Создалась от-
 крытая позиция. Если мы еще
 чего-то хотим, то надо искать
 только комбинацию. Находим
 без труда: 4. 37—31 26 : 37
 5. 38—32 37 : 28 6. 33 : 4×.

Опять открытая позиция. Но
 можно найти угрозу. 1. 29—23.



Такие резкие выпады всегда надо учитывать в расчете. Ответ один: 1. . . 12—17, иначе 2. 23—18. Что делать теперь? Ищем комбинации. Их нет. Есть ли у черных еще какие-то слабости? Да, шашки 16 и 17. Можно атаковать их: 2. 37—31, 2. 31—26 и 2. 27—21. Единственная защита для черных — закрыть поле 12. Это может сделать только шашка 2. Попробуем рассчитать, у кого получится лучше: 2. 37—31, 2—7 (или 2. . . 2—8) 3. 31—26 7—12. Этот ход черных был вынужден. Теперь удара 4. 27—21 нет. Но не остановимся. Смотрим: нет ли других ударов? Есть: 4. 23—18 12 : 23 5. 28 : 30×.

В этом примере мы видели, как расчет связан с определением цели, плана. И что важно: в расчете следует отыскивать лучшую защиту за противника!



Внешне позиция черных может показаться лучше. У них шашки в центре. С чего начинать расчет?

С мысленного перебора ходов. 1. 27—21 отдает пункты черным и ведет к свободной игре. То же самое и при 1. 34—29. Остается 1. 33—28. Но тогда получается классическая позиция. А в ней важно количество темпов! По-

пробуем рассчитать, у кого раньше иссякнут ходы. У черных три продолжения. Рассмотрим их по порядку.

I. 1. . . 17—21 2. 38—33 15—20 3. 36—31×.

II. 1. . . 15—20. Это сводится к первому продолжению: 2. 38—33 17—21 3. 36—31×.

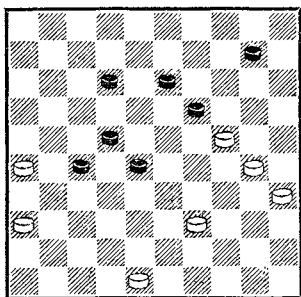
III. 1. . . 24—29. Вроде единственный ответ — 2. 36—31 29 : 40 3. 35 : 44. Теперь грозим 4. 30—24. Черным надо играть 3. . . 15—20. Теперь уже нам надо защищаться от 4. . . 20—24. 4. 44—40 20—24 (рассматриваем за противника, как и за себя, самые активные ходы!) 5. 40—35. Обнаруживается, что после выпада 5. . . 24—29 нам некуда ходить!

Что же получается? После 1. 33—28 24—29 мы делали единственные ходы, и расчет показал, что мы проиграли. Жалко: ведь в двух вариантах мы выигрываем. А третий вариант все «портит». Попробуем еще раз проверить. После 1. . . 24—29 мы мысленно сделали единственный позиционный ход. А что если поискать комбинацию? Перебрав возможные жертвы, вы, видимо, найдете ее: 2. 30—24! 19 : 39 3. 28 : 10! 15 : 4 4. 27—21 16 : 27 5. 32 : 43 с выигрышем трех шашек.

Опять все «ниточки» в расчете не оборвались. А если бы не нашлось комбинации после 1. . . 24—29? Тогда пришлось бы после всех расчетов отказаться от хода 1. 33—28 и меняться 1. 27—21 или 1. 34—29 с более свободной игрой.

Обратите внимание на важный момент: надо уметь аккуратно мыслить, «раскладывать по полочкам» отдельные варианты,

чтобы по порядку в них разобраться.



Мы рассматривали позиции, в которых у нас было преимущество. На этот раз даже беглый взгляд на диаграмму определит большой перевес черных: у них кол, сильная шашка 28; у белых беспомощны шашки 36 и 26. О чем можно думать в такой позиции? Только о спасении! Попробуем поискать «лазейку» в этой малоприятной ситуации. Пожалуй, можно надеяться только на прорыв: длинный фланг черных несколько ослаблен. Есть два плана: 1. 30—25 19 : 30 2. 35 : 24 и 1. 24—20. Начнем рассчитывать.

1. 1. 30—25 19 : 30 2. 35 : 24. Теперь план ясен: 24—20, 20—15, черные отойдут 10—14, мы пожертвуем 25—20 и пойдем в дамки. Но согласятся ли черные с этим? Они просто сыграют 2. . . 10—14 и на нападение 3. 24—20 отвечают 3. . . 12—18 4. 20 : 9 13 : 4. Фланг защищается, а сильный центр остается у черных. Можно, конечно, пытаться рассчитывать дальше планы прорыва, но это очень трудно. Лучше рассмотреть второй вариант.

II. 1. 24—20. Грозим 2. 20—14. Если 1. . . 19—23, то, конечно, 2. 20—15 10—14 3. 30—25, а

затем 4. 25—20 и 5. 15—10 с прорывом. Черным надо нападать.

1. . . 10—15 2. 30—24 (вынужденно) 2. . . 19 : 30 3. 35 : 24. А теперь черные явно не могут помешать спасающему плану: 20—14, 24—20, 14—10.

Мы рассмотрели всего несколько примеров. Конечно, они не помогут вам сразу научиться далеко и точно рассчитывать. Но постарайтесь усвоить главные принципы расчета.

1) Важно четко и ясно наметить себе цель: чего вы в данный момент добиваетесь. Без этого не будете знать, что и как рассчитывать. А цель определяется оценкой позиции.

2) Надо аккуратно разбивать возможные ответы противника и свои ходы на варианты. В отдельных вариантах могут возникать новые разветвления. Учитесь не путаться в этой сложной системе.

3) В расчете надо искать угрозы, ограничивающие действия противника, так как если не получается форсированная игра, то и расчет применить нельзя. Очень важны при этом нападения, удары, резкие выпады.

4) При расчете ходов надо постоянно искать комбинации, жертвы — не только за себя, но и за противника.

5) Полезно проверять свой расчет, чтобы избежать ошибок, а иногда — и углубить его.

6) Расчет в партии очень важен. Но надо привыкать не думать чересчур долго — это характерно, к сожалению, и для сильных шашкистов. Мы говорили, что при расчете «соблазнительных» вариантов иногда «ниточка» обрывается, выигрыш

ша не находится. Но если вы долго думаете и ничего не находите, то лучше остановить расчеты. Ведь время в шашечной

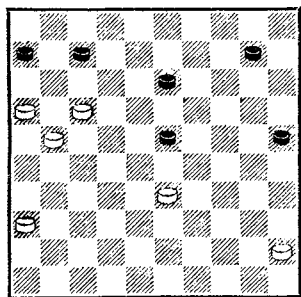
партии ограничено. Так лучше использовать его при расчете следующих ходов.

РАСЧЕТ И ПЛАН

Разбирая различные методы позиционной игры, мы видели, что здесь — в отличие от быстродействующих тактических средств борьбы — очень велика роль плана.

План — это подчинение всех своих ходов определенной цели, как правило, довольно далекой.

План теснейшим образом связан с расчетом, опирается на него.



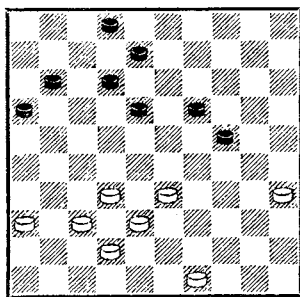
У белых — многособещающий план: перевести шашку 36 на 26 и прорваться в дамки ударом 17—11. Как черным защищаться от этой угрозы? Вроде бы единственный план: перевести шашку 10—19 и разменяться 7—12. Попробуем рассчитать, чей план срабатывает эффективней.

1. 36—31 10—14 2. 31—26. Оказывается, черные опаздывают на один ход: раньше, чем они сыграют 14—19, последует 17—11.

Вправе ли мы здесь закончить расчет? Со стратегической точки

зрения наш план атаки лучше, чем план защиты. Но надо еще проверить тактические возможности черных! Комбинаций у них явно нет. Поищем, могут ли они пожертвовать шашку? Оказывается, есть такой вариант: 2. . . 23—28! 3. 33 : 22 14—19 4. 45—40 25—30, и ничью надо искать белым.

Итак, расчет, учитывающий не только наши намерения, но и возможности противника, показывает, что намеченный план осуществить нельзя.



В этой позиции белые тоже планируют прорыв на фланге: 1. 33—29, 1. 38 : 29, 1. 29—24 и т. д. Проверим замысел с помощью расчета.

1. 33—29 24 : 33 2. 38 : 29. Если черные не предпримут энергичных мер, то размен 3. 29—24 для них губителен. Но есть нападение, которое расчет обязан учитывать: 2. . . 19—23; выясняется, что отойти 3. 29—24 нельзя из-за 3. . . 22—28. Так что же:

наш план не годится — ему мешает нападение 2. . . 19—23. А обязательно ли отходить? Вспомним о тактике! Комбинаций нет. Но жертва есть: 3. 32—28! Хороший пример отвлечения. 3. . . 23 : 41 4. 36 : 47, и прорыв неотвратим.

В данном случае план был подкреплён расчётом. Обратите внимание: рассмотренные примеры ещё раз подтверждают, что в расчёте надо учитывать тактические возможности обеих сторон.

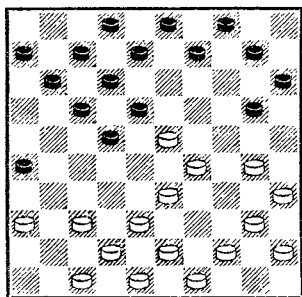
Чей план лучше?

Партию играют два соперника. У каждого из них за доской возникают разные планы, естественно, противоречащие друг другу. Лучше оказывается тот план, который опирается на более далекий и точный расчёт.

Сейбрандс

1968

Смит



1. 30—25. Вторгнувшись на 23, белые хотят ещё и связать длинный фланг противника.

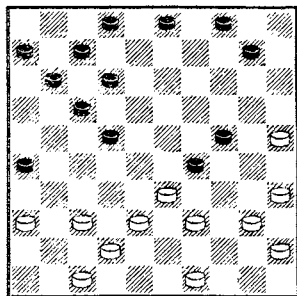
1. . . 20—24 2. 29 : 20 15 : 24. Это входило в расчёты белых. Теперь они наметили план, связанный с временной жертвой шашки и ее возвращением.

3. 44—39. Если сразу 3. 33—

29, то шашка 23 окажется в явной изоляции и подвергнется опасной атаке.

3. . . 18 : 29 4. 39—34 8—13 5. 34 : 23 13—18. План с временным выигрышем шашки правится и черным. Им кажется, что они правы...

6. 43—39 18 : 29 7. 39—34 9—13 8. 34 : 23 13—18. Борьба за шашку продолжается. 9. 48—43! 18 : 29 10. 43—39.



Издали черные планировали сыграть здесь 10. . . 12—18 и удержать лишнюю шашку. И только теперь поняли, что противник рассчитал все лучше: 10. . . 12—18 проигрывает из-за 11. 37—31! 26 : 48 12. 39—34 48 : 30 13. 25 : 1×. Эту комбинацию Т. Сейбрандс должен был предвидеть за много ходов вперед!

Пришлось ответить 10. . . 2—8, и после 11. 39—34 8—13 12. 34 : 23 белые укрепились на поле 23. У черных же из-за нападений образовался разрыв по флангам — это тоже входило в планы белых. В дальнейшем Сейбрандс довел преимущество до победы.

Отличный пример того, как в столкновении двух планов верх берет более далекий и глубокий расчёт.

Соотношение расчета и плана, их роли на разных стадиях партии меняются.

В дебюте силы сторон только приходят в движение. Поэтому планы сторон носят самый общий характер. Шашкист может только примерно представлять в зависимости от своих склонностей, стиля игры, какого типа позицию он хочет получить: центр, кол, классическое построение и т. п. Расчет длинных вариантов практически не нужен. Но уже в начале игры надо следить за ловушками, сохранять тактическую бдительность.

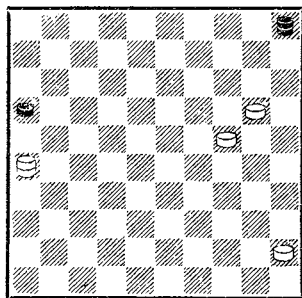
В миттельшпиле картина меняется. Игра принимает определенные очертания. Планы сторон носят уже более конкретный характер. Поскольку шашечные армии сближаются, начинается форсированная игра и возможен более точный расчет. Иногда уже в середине игры расчет форсированного варианта может принести победу.

В конце игры, когда на доске остается по несколько шашек с обеих сторон, еще больше возрастает роль точного расчета.

Несколько иначе обстоят дела в дамочных эндшпилях. Здесь нередко возникают форсированные продолжения, поддающиеся точному расчету (мы видели это в главе об эндшпилях). Но часто требуется не столько конкретный расчет, сколько общий план.

Возьмем, например, это положение. Расчет здесь пока ничего не дает. Важнее логические рассуждения, план.

Чтобы поймать черную дамку или согнать ее с большой дороги



(тогда мы проведем все шашки в дамки и выиграем), нужно построить петлю.

Сразу бросается в глаза способ: перевести дамку на поле 34. Но тогда черная дамка уйдет на отрезок 46—28. После 20—14 и 24—19 у белых останется всего одна шашка... Значит, такая петля не годится.

Поищем другой способ. Выстраиваем мысленно белые шашки на 15, 20, 24. Нужна еще одна дамка на 35 — и петля готова. Единственное возражение: а не успеет ли черная шашка во время переброски дамки на 35 «добежать» до большой дороги и прикрыть свою дамку, которую можно спрятать на 46? Подсчитаем, сколько ходов нужно белой дамке для попадания на поле 35. «Стартовать» явно лучше всего с полей 12 и 17 — тогда требуется всего два хода. За это время черная шашка может добраться только до поля 21. Следовательно, из-за угрозы уничтожения черной дамке придется уйти с большой дороги. А после этого три наши шашки пойдут в дамки.

Можем теперь осуществить план:

1. 45—40 5—46 2. 40—35 46—32 3. 35—30 32—46 4. 30—25 46—5 5. 20—15 5—14 6. 26—12 14—46 7. 25—20 46—28 8. 12—40

16—21 9. 40—35 28—39 10.
20—14 с выигрышем.

Итак, в рассмотренной ситуации мы убедились, что общий план занимал в наших размыш-

лениях гораздо больше места, чем конкретный расчет. В эндшпиле очень часто требуется подобный аналитический подход.

ЕСТЬ ЛИ РЕЦЕПТ ОТ ОШИБОК!

Если вы внимательно читали эту книгу, то сами ответите отрицательно на вопрос в заголовке. Конечно, рецептов, благодаря которым можно было бы сразу научиться играть без ошибок, не существует. Очень долго и постепенно открываются нам законы шашечной борьбы. И с каждой пройденной ступенькой становится все меньше ошибок в нашей игре.

Но шашки — игра очень логичная, требующая дисциплины мышления, внутренней организованности. Иногда ошибки в партии объясняются не столько отсутствием знаний или опыта, сколько неумением четко и логично мыслить.

Представьте себе: вы играете партию. Ваш противник сделал ход. О чем будете думать?

Допустим, вы начали рассчитывать варианты, потратили немало времени, что-то придумали и уже тянете руку к шашке, чтобы сделать ход. Стоп! А вдруг у вас есть не просто ход, а комбинация?

Комбинация — самый быстрый способ выигрыша. Стоит ли рассчитывать длинные варианты, если можно победить сразу? Следовательно, прежде всего надо проверить, нет ли у вас комбинации, а уже потом приступить к расчетам.

Предположим, комбинацию

осуществить не можете. Вы определили, какой ход вам нравится, рассчитали его последствия. Но... опять вспоминаете о комбинациях — теперь уже со стороны противника! Поэтому ход не делаете, а проверяете: не нанесет ли он удар в ответ на ваш ход?

Бдительность похвальна. Но правильно ли вы поступили? А вдруг намеченный ход опровергается с помощью комбинации? Тогда придется искать другой ход. Получится, что время на расчет вариантов вы потратили напрасно! Вывод: наметив определенный ход, надо не приступать к расчетам, а сначала поискать возможную комбинацию противника — это может сэкономить вам время!

Таким образом, когда ваш противник сделал ход, то прежде всего следует проверить, нельзя ли провести комбинацию. Если ее нет, исходя из оценки позиции и ваших планов, намечается какой-то ход. Но не начинайте расчет вариантов, а сначала поищите комбинацию за противника. Проверьте возможные жертвы, нападения и резкие выпады. Если намеченный вами ход быстрыми средствами не опровергается, то приступайте к расчетам.

Когда вы уже выбрали определенный ход, то все-таки не бе-

ритесь за шашку, а еще раз проверьте возможные комбинации противника. Излишняя осторожность не повредит и даже может спасти целое очко!

Так выглядит наиболее эффективный порядок наших мыслей при обдумывании хода.

Есть еще одно важное обстоятельство, нередко играющее роль «магнитных бурь» в плавании по шашечному океану.

Говоря о технике расчета, мы подчеркивали, что в игре очень важно четко определить свои цели. Конечно, до начала партии цель у каждого противника одна — выиграть. Но в ходе игры многое меняется, одна из сторон может овладеть преимуществом. А это должно внести коррективы в намерения соперников. Тем не менее очень часто и начинающие шашкисты, и даже опытные, независимо от оценки позиции, азартно стремятся только к победе!

Запомните: главный «советчик» в определении ваших целей — это позиция на доске! Она диктует свои условия. Если позиция хорошая, то игра на выигрыш естественна. В равном положении слепо стремиться только к победе — тактика необоснованная. В худшей ситуации реальная задача — уравнять игру, а уже потом думать о большем.

Стремление к победе — это хорошо. Но упрямо играть на выигрыш там, где для этого нет оснований, — значит, не вникать в возможности противника. А это кончается печально.

Очень важен вопрос о соотношении комбинационной и позиционной игры. Молодые шашкисты часто стремятся быстро

закончить партию, «скучному» маневрированию они предпочитают ловушки.

Роль комбинаций в международных шашках огромна. Но самый короткий путь к комбинациям — через ловушки — рискован!

Игра на ловушки связана с пренебрежением позиционными принципами. Она рассчитана на случайные промахи, невнимательность противника. Если же соперник заметит ваши хитрости, то он останется с лучшей позицией и может выиграть.

Комбинация является следствием каких-то слабостей в позиции. Эти слабости можно создать только в результате удачной позиционной игры. Если вы получите преимущество, ограничьте возможности противника, то ваши комбинационные угрозы могут стать неотвратимыми, в отличие от ловушек, которые носят случайный характер.

Так что любовь к красивой комбинационной игре не должна исключать позиционного мастерства. Кстати, логичные и стройные стратегические замыслы тоже обладают своей красотой!

Большое значение имеет психологическая сторона шашечной борьбы. Прежде всего — отношение к противнику. Успешной игре мешают и чрезмерное «почтение», и недооценка соперника.

Шашкиста, делающего первые шаги, часто пугают противники, старшие по возрасту, разряду. Во время партии он все время думает об этом, запугивает сам себя и проигрывает.

Надо уважать себя! И помнить: мы играем не с разрядом, а с позицией! Думать надо толь-

ко о позиции, стоящей на доске, о хороших ходах. Сильный противник выигрывает не благодаря своему разряду, а благодаря нашим ошибкам. Но и он может ошибаться — ошибаются даже гроссмейстеры!

Если бы результат шашечной партии можно было определить заранее, то шашки как спортивная игра потеряли бы смысл. Очарование и оптимизм шашечной игры в том, что смелость, воля к победе порой значат не меньше, чем опыт и мастерство.

Но смелость не должна переходить в другую крайность — неуважение к противнику. Даже сильные шашкисты иногда не могут себя заставить серьезно иг-

рать против более слабого соперника.

Зазнайство и самоуверенность за доской — вредные союзники. С кем бы вы ни играли, партия состоит из какого-то количества ходов. И вы выиграете только в том случае, если ваши ходы будут более глубоко обоснованы, если будете стараться разгадать замыслы противника. А неуважение к противнику обычно выражается в том, что его возможности, планы, ловушки игнорируются. Нетрудно догадаться, к чему это может привести.

С каждым соперником надо играть, как с гроссмейстером! Только так можно добиться успехов в шашечном спорте.

КАК ИГРАЮТ ЧЕМПИОНЫ

Теперь рассмотрим примеры стратегических и тактических идей на партиях выдающихся шашкистов.

Андрейко

1970

Шавель

1. 32—28 18—23 2. 38—32 13—18. Чаше играют 2. . . 12—18.

3. 42—38 8—13 4. 35—30. Удачный дебютный маневр. Угрожая выгодным разменом 5. 30—24, белые переводят шашку на 25, где она сковывает длинный фланг противника.

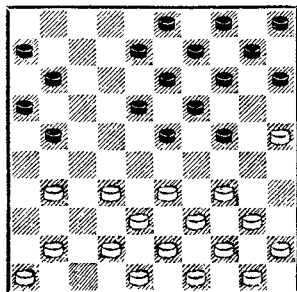
4. . . 20—24 5. 30—25 2—8 6. 47—42 17—22 7. 28 : 17 12 : 21 8. 31—26 7—12. Опасно играть 8. . . 21—27 9. 32 : 21 16 : 27 ввиду 10. 33—28 с угрозой окружения кола.

9. 26 : 17 12 : 21 10. 37—31 1—7. На вторжение 10. . . 21—27 11. 31 : 22 18 : 27 12. 32 : 21 16 : 27 белые ответили бы 13.

33—28 24 : 33 14. 34—29 24 : 33 15. 39 : 37, и шашке 27 грозят серьезные неприятности.

11. 31—26. Белые повторяют маневр с нападением на шашку 21. Ставить кол 11. . . 21—27 12. 32 : 21 16 : 27 опять плохо: можно применить двойной размен 13. 33—28 и т. д., а можно и 13. 34—29 23 : 34 14. 40 : 20 15 : 24 15. 33—28!

11. . . 7—12 12. 26 : 17 12 : 21. В случае 12. . . 11 : 22 белые могут ответить 13. 34—29



23 : 34 14. 40 : 20 15 : 24 15. 41—37, и у черных образуется неудачное сочетание шашек 22 и 24.

13. 36—31 (см. пред. диагр.).

Можно подвести итоги дебюта. Тонкие фланговые маневры белых вызвали диспропорцию в построении противника: его длинный фланг перегружен, а короткий, напротив, ослаблен.

13. . . 8—12. По-прежнему опасно ставить кол. После 13. . . 14—20 14. 25 : 14 9 : 20 15. 31—27 у белых идеальная позиция. Размен 13. . . 24—29 не решает проблем, так как черные уведут шашку на борт.

14. 34—29! 23 : 34 15. 40 : 20 15 : 24 16. 31—27 12—17. Черные лишены важного хода 16. . . 19—23, нужного для освобождения отсталых шашек длинного фланга. Возможно, стоило сыграть 16. . . 18—23. После хода в партии у черных образовались отсталые шашки и на коротком фланге.

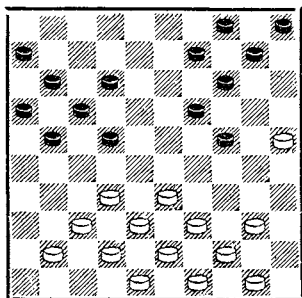
17. 41—37 18—22 18. 27 : 18 13 : 22. Черные напрасно устремились на длинный фланг противника. Он отнюдь не ослаблен, а вот у черных теперь возник явный разрыв сил по флангам — они лишены «соединительного» хода 19—23. К тому же шашки 22 и 24 держат их в напряжении.

19. 46—41 3—8. Черные пытаются усилить короткий фланг, надеясь его активизировать.

20. 45—40 8—12? Это уже серьезная ошибка (см. диагр.).

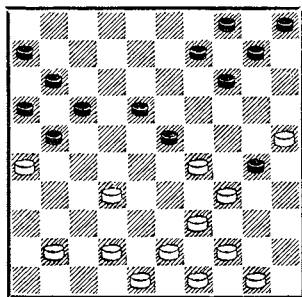
21. 32—27! 22 : 31 22. 37 : 26. Короткий фланг черных сильно скован.

22. . . 19—23. На 22. . . 21—27 могло последовать 23. 33—28 и 24. 38—33 с отличными шансами.



23. 40—34! Белым важно сдвинуть шашку 12, ибо тогда ходом 38—32 можно окончательно связать короткий фланг черных.

23. . . 24—30 24. 33—29! 12—18 25. 38—32.



Стратегическое сражение выиграно. Силы черных подвергнуты смертельной связке. Белые переходят к реализации своего преимущества.

25. . . 14—19 26. 42—37 30—35. Угрожало нападение 27. 29—24.

27. 39—33 10—15 28. 44—39 5—10 29. 50—44 9—14. Плохой ход, но нельзя 29. . . 9—13 и 29. . . 10—14 из-за 30. 29—24 19 : 30 31. 32—27×.

30. 43—38 4—9 31. 48—43 19—24. Плохо 31. . . 15—20 из-за 32. 29—24 20 : 40 33. 39—34 40 : 29 34. 33 : 15×.

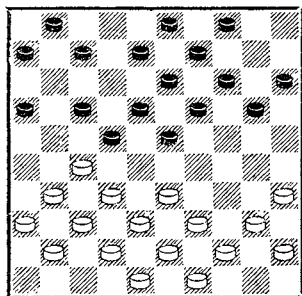
32. 29 : 20 15 : 24 33. 32—27 21 : 32 34. 37 : 30 35 : 24. С лишней шашкой белые легко довели партию до победы.

1. 33—28 20—25 2. 39—33 14—
3. 44—39 10—14 4. 50—44
—10. Заняв бортовое поле 25,
ерные вынуждают противника
о-то предпринимать в центре.

8. 37—31 15—20 9. 41—37. Белые перегруппировывают остальные шашки.

9. . 13—19 10. 33—28 17—22.
Чёрные связывают «кулак».
К тому же, грозил размен 11.
28—22 и 12. 27—21.

11. 28 : 17 11 : 22 12. 38—33
8—13 13. 42—38 2—8 14. 47—
42 12—17 15. 46—41 10—15.



У черных прочная гармоничная позиция. У белых сохранились проблемы в отношении развития своего длинного фланга.

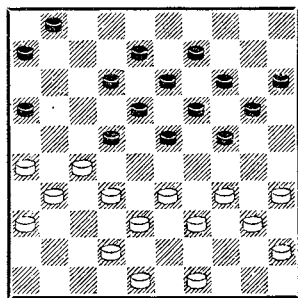
16. 31—26 22 : 31 17. 36 : 27.
Белые решили разгрузить фланг
ценой создания бортовой шашки.
После 16. 33—28 22 : 33 17.
39 : 28 17—21! черные грозят
«заморозить» отсталые шашки.
А если 18. 31—26, то хорошо
и 18. . . 7—12, и 18. . . 7—11 19.
26 : 17 11 : 33 20. 38 : 29 23 : 34

21. 40 : 29 — у белых окажется плохое сочетание 27 и 29.

17. .8—12 18. 41—36 7—11
19. 37—31 20—24 20. 33—
28. Белые переходят на класси-
ческую позицию, в которой их
бортовая шашка 26 является су-
щественной слабостью.

20...3—8! Черные смело сдвигают «золотую» шашку для создания колонны и угрозы 17—21.

21. 39—33 14—20 22. 44—39
4—10 23. 39—34 10—14 24. 43—
39 17—22! 25. 28 : 17 11 : 22.
Черные резко перешли в атаку.
Грозит 26. . . 23—29. Плохо 26.
42—37, так как после этого
длинный фланг белых уже не
освободится от связки.



26. 34—30. Лучшего не видно.

26. . . 6—11 27. 30—25 11—17
28. 42—37. Иначе нельзя будет
парировать намечаемый чер-
ными выпад на 28.

28. . . 23—28! 29. 32 : 23 19 :
28 30. 37—32 28 : 37 31. 31 : 42
22 : 31 32. 26 : 37 13—19. По-
зиция черных гораздо активнее.
У белых пассивные бортовые
шашки на коротком фланге, а
длинный фланг ослаблен.

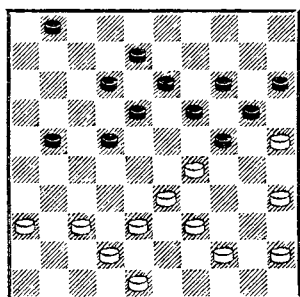
33. 40—34 9—13 34. 34—29. Белые пытаются связкой фланга сдерживать наступление противника. Но, как мы знаем, при связке надо обладать активностью на другом фланге. А в

данном случае эта активность — у черных. Поэтому связка выгоднее для них.

Можно было связывать и 34. 34—30. Но в дальнейшем, усилив свой центр, черные в благоприятный момент всегда могли бы сыграть 24—29.

34. . . 17—22! 35. 49—44. Угрожало 35. . . 22—28.

35. . . 16—21! Черные энергично наступают на своем коротком фланге.



36. 38—32 24—30! Блестящая жертва шашки.

37. 25 : 34. Сразу проигрывает другой бой: 37. 35 : 24 19 : 30 38. 25 : 34 22—28 39. 32 : 23 20—24×.

37. . . 19—23! Угрожают простые удары. Остается один ход.

38. 32—28 23 : 41 39. 36 : 47 14—19! Черные успевают перехватить важное поле 23 и зафиксировать неудачное скопление шашек на коротком фланге белых.

40. 34—30 19—23 41. 39—34 13—19 42. 44—40. После этого хода белые уже не могут рассчитывать на спасение: у них играют только три шашки длинного фланга. Но и при других ответах реальных надежд у белых не могло быть.

42. . . 20—25! Надежно связывая фланг. 43. 29—24 8—13 44.

42—38 21—27 45. 34—29. Отчаянная попытка белых шашек вырваться из заточения.

45. . . 25 : 34! 46. 24—20 15 : 24 47. 29 : 20 19—24! 48. 20 : 29 23—28 49. 48—42 28 : 39 50. 35—30 34 : 25 51. 38—32 27 : 38 52. 42 : 44, и вскоре белые сдались.

Сейбрандс

де Рейтер

1978

1. 32—28 18—23 2. 33—29 23 : 32 3. 37 : 28 13—18 4. 38—32 17—22 5. 28 : 17 11 : 22. В этом дебютном варианте обе стороны не намерены уступать центр.

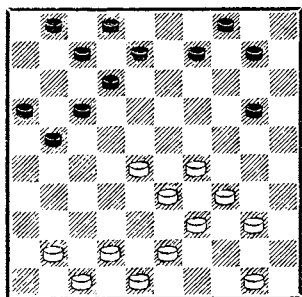
6. 41—37 6—11 7. 46—41 19—23 8. 35—30 14—19 9. 30—24 19 : 30 10. 34 : 14 10 : 19 11. 39—33 23 : 34 12. 40 : 29. После упрощений белые получили более свободную игру на коротком фланге. Черным этот же фланг активизировать труднее.

12. . . 5—10 13. 45—40 11—17 14. 32—28 9—14. Черные борются за пункты 22 и 23.

15. 40—34 19—23 16. 28 : 19 14 : 23 17. 37—32. Борьба за центр ослабила длинный фланг черных. Белые грозят сыграть 18. 31—27, и шашка 23 становится объектом атаки.

17. . . 17—21 18. 31—27! 22 : 31 19. 36 : 27 15—20 20. 44—40 3—9 21. 43—39. Белые строят кулак на длинном фланге, подготавливая рейд шашки 44 на поле 24.

21. . . 12—17 22. 49—43 18—22 23. 27 : 18 23 : 12 24. 32—28. Черные не выдержали напряжения. После пассивного размена назад белые получили мощный центр и возможность беспрепятственно усиливать его.

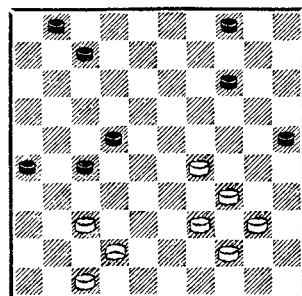


24. . . 8—13 25. 50—44 12—18
26. 43—38 20—25. Не лучше и
26. . . 14—20 ввиду 27. 34—30 с
последующим 28. 30—24.

27. 41—37 21—26 28. 29—24
17—21 29. 33—29 18—22 30. 28 :
17 21 : 12 31. 38—33. Белые
укрепляют свой кол.

31. . . 16—21 32. 42—38 12—18
33. 33—28 10—14 34. 38—33 7—
11 35. 48—42 21—27. В отличие
от укрепленного кола белых,
шашка 27 не способна улучшить
дела черных.

36. 28—23! 2—7 37. 23 : 12
7 : 18 38. 33—28 11—17 39. 28—
23! 17—22 40. 23 : 12 13—19 41.
24 : 13 9 : 7.



Размены не облегчили поло-
жения черных. 42. 29—23!
Именно это вторжение фикси-
рует разрыв между флангами
черных. После 42. 29—24 могло
последовать 42. . . 23—28! 43.
42—38 7—12, и плохо 44. 38—
33 ввиду 44. . . 27—31 45. 33 : 22

31 : 42 46. 47 : 38 26—31 с про-
рывом дамки.

42. . . 27—31. Ошибка. Но и
при других ходах белые быстро
перехватывают пункт 24, что в
сочетании с шашкой 23 должно
обеспечить победу.

43. 42—38 31 : 33 44. 39 : 17
4—9 45. 23—18 14—19 46. 44—
39 1—6 47. 17—12. Черные
сдались.

Вирсма

Гантварг

1979

1. 32—28 17—22 2. 28 : 17 11 :
22 3. 37—32 6—11 4. 41—37
12—17 5. 46—41 8—12 6. 34—
29 19—23 7. 32—28 23 : 32 8.
37 : 28. Мы уже рассматривали
этот дебют. В нем разворачи-
вается борьба за центр.

8. . . 16—21 9. 40—34 14—19
10. 45—40 10—14 11. 41—37
11—16 12. 38—32 21—27 13.
32 : 21 16 : 27. Атакующее про-
должение: черные сразу ставят
кол.

14. 37—32. Кол надо сразу
менять — грозят несложные
удары.

14. . . 27 : 38 15. 43 : 32 5—10
16. 49—43 2—8 17. 42—38 19—
23 18. 28 : 19 14 : 23 19. 35—
30. Черные перехватили пункты
22 и 23, в ответ белые активи-
зируют короткий фланг, наме-
чая постановку кола.

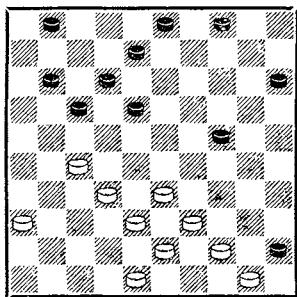
19. . . 7—11 20. 31—27 22 : 31
21. 36 : 27. Разменом белые ней-
трализуют усиление короткого
фланга противника. Нельзя 21. .
17—22 из-за 22. 30—25.

21. . . 10—14 22. 30—24! Бе-
лые неожиданно создали ряд
тактических угроз. Надо защи-
щаться от комбинации: 24—19,
27—22, 38—32, 33 : 2. Нападение
22. . . 17—22 отражается ударом
23. 24—19! 13 : 24 24. 33—28!

24 : 42 (24. . . 22 : 42 25. 48 : 37)
25. 28 : 10 22 : 31 26. 48 : 26.

22. . . 14—19 23. 47—41! Еще одна неожиданность. Чемпион мира Х. Вирсма — виртуозный тактик.

23. . . 19 : 30 24. 34 : 14 23 : 45
25. 14—10 9—14 26. 10 : 19 13 :
24 27. 41—36!



Белые пожертвовали шашку, но создали новые угрозы. Грозит 28. 27—22 и 29. 38—32. Нельзя закрыться 27. . . 8—13 из-за 28. 44—10.

27. . . 17—22 28. 32—28! 22 : 31 29. 36 : 27 24—30. Вынужденно. Белые намеревались напасть 30. 28—22 с последующим 31. 44—40. Хуже возвращать шашку ходом 29. . . 24—29. После 30. 33 : 24 11—17 31. 38—32 у белых большое преимущество. А если 30. . . 12—17 (с расчетом 1—6, 17—22), то 31. 38—33! 8—13 32. 24—20! 15 : 24 33. 44—40 45 : 34 34. 39 : 8 3 : 12 35. 43—39 с выигрышем шашки.

30. 28—23 18 : 29 31. 33 : 35. Материальное равенство восстановлено. Белые должны укрепить несколько ослабленный длинный фланг.

31. . . 11—17 32. 48—42 12—18 33. 42—37 8—13 34. 38—32 4—9. Черные выстроили колонну, чтобы в удобный момент разменяться 18—22 и атаковать фланг.

35. 43—38 18—23. Угроза 27—22 вынуждает разрушить колонну. Меняться 35. . . 18—22 36. 27 : 18 13 : 22 не стоило ввиду 37. 38—33 и 38. 33—28.

36. 39—33 15—20 37. 35—30! Активное продолжение. Черным надо считаться с угрозой 38. 30—24.

37. . . 13—19 38. 33—29! 23 : 25 39. 27—22 17 : 28 40. 32 : 14. Пожертвовав шашку, белые опасно приблизились к дамочным полям.

40. . . 1—7 41. 14—10 9—14 42. 10 : 19 20—24 43. 19 : 30 25 : 34 44. 38—32 3—9 45. 32—28 7—12 46. 28—23. Позиция белых активнее, но на доске осталось слишком мало шашек.

46. . . 9—14 47. 37—32 14—20 48. 32—28. В случае 48. 23—19 12—18 49. 32—27 черные жертвовали бы 49. . . 18—23, а затем шашка 20 устремлялась на поле 35 с прорывом.

48. . . 20—24 49. 28—22 24—29 50. 23—19 29—33 51. 19—14 33—38. Ничья.

Шульмина

1980

Альтшуль

1. 32—28 18—22 2. 37 : 32 12—18 3. 41—37 7—12 4. 46—41 1—7 5. 34—29 20—25. Разыгран один из вариантов голландской партии.

6. 39—34 19—23 7. 28 : 19 14 : 23 8. 32—28 23 : 32 9. 37 : 28 16—21. Черные планируют занять пункт 27.

10. 41—37 11—16 11. 37—32 10—14 12. 44—39 14—20 13. 50—44 5—10 14. 31—26. Белые могли сыграть активнее — 14. 35—30 и т. д.

14. . . 20—24 15. 29 : 20 25 : 14 16. 42—37 13—19 17. 48—42 9—

13 18. 28—23. Пользуясь отсутствием шашек на полях 1 и 5, белые вторгаются на 23.

18. . . 19 : 28 19. 32 : 23 18 : 29 20. 34 : 23 3—9 21. 40—34 15—20. Мы уже видели, что немедленные нападения на шашку 23 только вызывают разрыв сил по флангам. Черные придерживаются выжидательной тактики: им нужно, чтобы шашки сблизилась, — тогда можно предпринимать активные действия.

22. 35—30 20—25 23. 33—29 7—11 24. 45—40 13—18. Черным удастся завязать ближний бой. Наступление белых приостановлено.

25. 39—33 9—13 26. 44—39 10—15 27. 40—35 4—10. Белые никак не могут ставить кол из-за 13—19. На другом фланге их шашки бездействуют из-за угроз 22—27, 22—28.

28. 47—41 21—27! Черные переходят в атаку. Куда ходить белым? Кол ставить нельзя. Шашку 49 уводить плохо — против кола противника нужна колонна. После 29. 37—31 черные могут сыграть 29. . . 14—20

с угрозой 20—24. Нельзя 30. 30—24 из-за 30. . . 27—32! 31. 38 : 27 22—28 32. 23 : 32 13—19 33. 24 : 22 17 : 46×. Если же 30. 23—19 13 : 24 31. 30 : 19, то 31. . . 8—13 32. 19 : 8 2 : 13, и у черных большой перевес, так как короткий фланг белых скомпрометирован.

