

М. А. Слезкин

ШАШКИ

Физкультура - Спорт

1958

П. А. СЛЕЗКИН

ШАШКИ

Учебное пособие для начинающих

Издание 2-е, исправленное и дополненное

•

Государственное издательство
• ФИЗКУЛЬТУРА И СПОРТ •
Москва 1958

ПРЕДИСЛОВИЕ

Предлагаемое вниманию читателей 2-е издание учебника является своего рода «Самоучителем игры в русские шашки», т. е. пособием, по которому начинающий шашкист может научиться играть в русские шашки в силу примерно 3-го разряда, а шашкист, имеющий уже некоторый опыт в игре, может повысить квалификацию примерно до 2-го разряда.

Занятия по книге с помощью руководителя ускорят усвоение материала книги, но если воспользоваться услугами руководителя нет возможности, то читатель может с успехом проработать материал книги самостоятельно.

Подбор и расположение материала в учебном пособии направлены к тому, чтобы:

1. Развить у читателя привычку и навык мыслить по законам логики шашечной игры. Читатель должен не заучивать механически приведенные в книге партии и варианты, а на основе усвоения типичного в игре твор-

чески применять выводы из теоретических исследований к разыгрыванию партий, решению этюдов и т. д.

2. Научить читателя правильно оценивать положения на шашечной доске, исходя из ряда типовых признаков, которые служат своего рода ориентирами для выбора правильного плана игры, но вместе с тем не оставаться в плену «общих принципов», не держаться их слепо, а дополнять их анализом особенностей каждого рассматриваемого положения.

3. Развить у читателя чувство законной гордости достижениями в шашечной игре талантливого русского народа, сделавшего во всех областях огромный вклад в общую сокровищницу культуры братской семьи народов нашей Родины.

Пособие имеет своей задачей не только обучить читателя шашечной игре, но и способствовать воспитанию шашкистов в духе советской шашечной школы в соответствии

с указаниями о значении воспитательной работы с советскими спортсменами, изложенными в постановлении Центрального Комитета КПСС от 27 декабря 1948 года.

При пользовании данным учебным пособием рекомендуется придерживаться следующих методических указаний:

1. Знакомиться с книгой в порядке ее изложения, а не вразбивку.

2. При рассмотрении каждого положения, независимо от его простоты или сложности, сначала расставить на доске шашки, точно придерживаясь диаграммы, далее прочесть пояснительный текст примера, расположенный до подробного изложения решения. Затем рекомендуется изучающему самостоятельно решить пример, пользуясь доской и шашками. Потом, независимо от результата самостоятельной работы, прочесть объяснения по книге для того, чтобы не пропустить какого-либо полезного разъяснения или указания. Изучающий отнюдь не должен удивляться, если найдет другое решение. В игре такие возможности встречаются нередко.

3. При рассмотрении партий или анализов отдельных положений при первом чтении ограничиться только основ-

ным вариантом, не рассматривая разветвлений, и только потом, когда основной вариант усвоен, при втором чтении, целесообразно перейти к рассмотрению других вариантов.

4. Следует внимательно просматривать пояснительные и обобщающие тексты, приводимые без диаграмм, так как в них в большинстве случаев излагаются важнейшие выводы и наблюдения.

В подготовке рукописи 2-го издания помощь автору оказали своими замечаниями гг. Дрябзгов А. И., Гинзбург Д. Г., Куличихин А. И. и ряд других читателей 1-го издания. Автор пользуется случаем выразить им свою признательность.

Работа по специальному редактированию книги проведена А. И. Куличихиным.

Отзывы по книге автор просит направлять по адресу Издательства: Москва, К-9, Малый Гнездниковский переулок, 3, Издательство «Физкультура и спорт», а также по адресу автора: Москва, Б-66, 1-й Басманный переулок, 4, кв. 15.

КРАТКИЙ ОЧЕРК РАЗВИТИЯ ИГРЫ В РУССКИЕ ШАШКИ*

ДОРЕВОЛЮЦИОННЫЙ ПЕРИОД

Игра в русские шашки в современном ее виде является результатом очень длительного развития шашечных игр, характеризующихся тем, что в них применяются расчерченная определенным образом доска («шашечница») и разнообразные фигурки («шашки»).

Несколько тысячелетий назад шашечная игра была известна египтянам. Из Египта игра в шашки перешла в Грецию, а оттуда в Рим. Об игре в Египте и Греции сохранилось очень мало подробностей, об игре же в древнем Риме сведений больше. Еще за несколько веков до наступления христианской эры римлянам была известна 64-клеточная шашечница, шашки у них были двух цветов, ходили эти шашки только вперед. Игру в шашки римляне представляли себе как игру военную, как сражение двух армий. В соответствии с этим у них шашка, прорвавшаяся на всю

глубину лагеря противника, приобретала повышенные боевые качества: становилась дамкой, способной нападать с тыла, т. е. ходить не только вперед, но и назад; взятие шашки противника производилось перескакиванием через нее, подобно тому, как в бою воин, сразивший своего противника, переступал через него для продолжения боя; применялся прием запираания шашек, выражавшийся средствами шашечной игры взятие в плен воинов побежденного противника.

Благодаря влиянию Рима шашки распространились по всем ему подвластным странам в Европе, Азии и Африке и проникли к соседям народов этих стран. Большому распространению шашечной игры способствовала ее необычайная увлекательность. В этом отношении очень интересно сказание, приписываемое греческому историку Геродоту, о том, что жители Лидийского

* Этот очерк по истории шашек написан по моей просьбе А. И. Куличихиным (автор)

царства находили за игрой в шашки забвение от мук голода из-за неурожая, постигшего их страну.

Около тысячи лет назад на Кавказе или у славян, живших по берегам Черного моря, стала вводиться в шашечной игре дальнобойная дамка вместо прежней дамки, которая имела право ходить только на соседнее поле. Новая форма игры удержалась только у русских *. В Западную Европу она хотя и проникла (через Испанию), но не привилась там.

Русские продолжили и далее реформу шашечной игры: они придали право простой шашке бить и назад, предоставили свободу выбора способов взятия шашек противника, создали свои законы о проходе в дамки **.

Когда и кто именно вносил эти усовершенствования в шашечную игру, неизвестно, но они прочно вошли в практику

* Когда именно познакомились русские с древней римской игрой в шашки — неизвестно: об этом не сохранилось достоверных данных, но во всяком случае это знакомство состоялось в очень отдаленные времена. Раскопками, которые были произведены Украинской Академией наук в 1952 г., установлено, что у народов на территории Киевской Руси были известны шашки, похожие на римские, еще в III-IV веке нашей эры.

** Сведения об истории шашек в древности позаимствованы из книги Д. И. Саргина «Древность игры в шашки и шахматы», 1915 г.

уже к началу XVIII века, когда при Петре I, судя по сохранившимся источникам, игра в шашки была в большом ходу на «ассамблеях», устраиваемых при царском дворе и у вельмож. Благодаря этим улучшениям правил, русские шашки стали самой занимательной и замысловатой из всех шашечных игр на 64-клеточной доске. Поэтому естественно, что такая интересная игра, отличающаяся к тому же простотой материальной части и правил, была широко распространена у нас в народе. Сохранились свидетельства иностранцев, посещавших Россию в 1670—1676 гг. и в царствование Екатерины II, о том, что в Москве играют в шашки прямо на улице *. Они, очевидно, наблюдали очень распространенный среди мелких торговцев и ремесленников обычай играть в шашки «при народе», возле торговых помещений, на лавочках у ворот и т. д.

Живой и бойкий русский ум нашел для своего применения богатое поприще в шашечной игре и наделил отдельные ее эпизоды, приемы игры и т. п. необыкновенно меткими и выразительными, чисто народными наименованиями. Эти названия, передаваемые устно из поколения в поколение, вошли и в шашечную литературу.

* Иностранцы по ошибке принимали шашки за шахматы.

Начало XIX века ознаменовалось выходом в свет первой книги о русских шашках («Руководство к основательному познанию шашечной игры, или искусство обыгрывать всех в простые шашки». Спб. 1827 г.). Ее автором был знаменитый шахматист и шашкист А. Д. Петров (1794—1867).

В этой книге изложены правила игры в русские шашки, по которым играли еще во времена Петра I и о которых А. Д. Петров был хорошо осведомлен своим дедом, научившим его этой игре. В основном эти правила сохранили силу и до наших дней.

Своей книгой А. Д. Петров положил начало теории шашечной игры, подвергнув анализу как партии в целом, так и концы игры. Он открыл способ ловли тремя дамками одиночной дамки с использованием так называемого «треугольника Петрова». Он впервые указал на важность упражнения в решении особых положений на шашечной доске, которые он метко назвал «хитростями» шашечной игры (из них впоследствии развились задачи, этюды и концовки).

А. Д. Петров выявил несколько талантливых шашечных игроков, выходящих из народа. В 40-х годах он много играл с А. П. Поповым (из Петербурга), которого считал сильнейшим из игроков, с кото-

рыми ему приходилось встречаться. Особенно хорошо играл А. П. Попов середину партии, в концах же Петров не уступал ему.

В письме к Петрову Попов сообщил очень интересные сведения о сильнейшем московском игроке первой половины XIX века мещанине Селезневе И. П., с которым встречался в 1847 г. в Москве. Из московских игроков только двое могли играть с Селезневым «на равных», остальные же, равно как и сам Попов, играли с Селезневым с условием считать им ничью за выигрыш. Однако и при таком условии Селезнев добился решительного перевеса над Поповым*.

По воспоминаниям современников Селезнева, он и Д. Я. Яковлев, другой очень сильный московский игрок, могли после 3—4 ходов, сделанных в партии, сказать без ошибки, кто должен выиграть и кто проиграть.

В то время партии не записывались. Игра зачастую велась на денежную ставку,

* Селезнев прихрамывал, поэтому его прозвали «Хромой». Мало ему уступал по силе игры Д. Я. Яковлев, которого сам «Хромой» называл «твердыня игрок». Другим из московских игроков, игравшим с «Хромым» на равных, был В. А. Васильев, но он играл заметно слабее «Хромого». Селезнев и Д. Я. Яковлев умерли в шестидесятых годах прошлого века в возрасте свыше 65 лет.

и сильные игроки старались не разглашать своих «секретов». Кроме того, записи партий мешала и большая быстрота игры (Петров с Поповым играл до 30 партий в вечер, столько же партий играно было между Селезевым и Поповым за один «присяд»), и отсутствие удобной нотации*. Цифровая нотация, примененная в книге Петрова, была неудобна и мало кому известна, а ныне употребляемая нотация введена была в практику только в последней четверти XIX века, когда в ряде журналов — «Шахматный Листок», «Радуга», «Нива», «Всемирная Иллюстрация» и многих других — стали печататься шашечные задачи, а затем этюды и партии. В этих журналах опубликовано много ценных исследований М. К. Гоняева (1849—1891) по теории и истории шашечной игры, о шашечной композиции, помещено много задач, этюдов и анализов партий. Составители задач были в то же время и наиболее активными комментаторами партий, аналитиками концов игр и этюдов.

* Очень большой быстротой игры отличались сильнейшие шашисты России и позднее. Так, знаменитый С. А. Воронцов, о котором сказано далее, настолько быстро оценивал создающиеся в партиях положения и настолько быстро отвечал на ходы противников, что успевал делать до 300 ходов в час.

Из теоретиков того времени особенно выделялись: Д. И. Саргин (1859—1921) и Н. Н. Панкратов (умер в 1904 г.), а несколько позднее В. И. Шошин (1864—1941).

К числу сильнейших игроков в шашки конца XIX века относились: москвичи В. С. Воронцов, С. А. Воронцов (1856—1933), Ф. А. Каулен (1854—1914), И. А. Чистяков, И. А. Серков, М. С. Иванов (1860—1939), петербуржцы В. Шошин и А. И. Шошин (1878—1906), а также А. А. Оводов (1856—1912) из Епифани и Д. О. Фишбин из Варшавы.

Их дарования с особой силой проявились в турнирах, организованных П. Н. Бодянским (1857—1922). Это был подлинный энтузиаст и выдающийся деятель игры в русские шашки. Убеденный в культурно-воспитательной ценности этой игры, он не жалел ни сил, ни средств на ее популяризацию. Он вел оживленную переписку с любителями этой игры, объездил ряд городов для личной встречи с сильными шашистами, организовал пять всероссийских турниров, издавал первый в России шашечный журнал «Шашки» (1897—1901).

В первом всероссийском турнире (1894 г.) было только 8 участников. 1—2-е места поделили С. А. Воронцов и Ф. А. Каулен, 3-е место занял А. А. Оводов. Во втором всероссийском турнире (1895 г.)

было 14 участников. 1-е место занял С. А. Воронцов, 2-е Ф. А. Каулен, 3-е Д. О. Фишбин.

В 1896—1897 гг. происходил первый всероссийский турнир по переписке. В нем приняло участие 43 шашкиста. 1-е место занял А. А. Оводов, 2-е В. И. Шошин, 3-е С. П. Индых. Организатор турнира П. Н. Бодянский занял 7-е место.

В 1898 г. состоялся 3-й всероссийский турнир при 12 участниках. 1-е место занял Ф. А. Каулен, 2 и 3-е места поделили А. А. Оводов и А. И. Шошин. В 1901 г. проходил 4-й всероссийский турнир при 15 участниках. 1-е место занял С. А. Воронцов, 2-е А. И. Шошин, 3-е Ф. А. Каулен *

Пятнадцатилетие 1891—1905 гг. было периодом наибольшего расцвета шашечной игры в дореволюционной России. Оно ознаменовалось и проведением всероссийских соревнований, упоминавшихся выше, и большими достижениями в области композиции (проведено несколько конкурсов составления задач и этюдов, созданы классические образцы этюдов и задач «шошинской» школы), и опубликованием большого количества материалов по шашечной

игре *. В 1903 г. был опубликован уточненный устав игры в русские шашки, созданный трудами М. К. Гоняева и Д. И. Саргина.

Затем начинается «спад». Периодическая шашечная печать мало-помалу сходит почти на нет. Издававшийся в 1909 г. «Листок шашкиста» не мог сравниться ни по объему, ни по содержанию с «Шашками» Бодянского или с «Шашечным листком» братьев Шошиных. Прекрасный журнал «Шахматное обозрение», возобновленный в 1909 г., снова прекратил свое существование в 1910 г., а небольшой журнальчик «Шашечные Досуги» (1911 г.) тем более не мог удовлетворить возросших потребностей шашкистов в шашечной литературе.

Ни одного всероссийского турнира после 1901 г. так и не было организовано. Только местные турниры, главным образом в Петербурге и Москве, да турниры по переписке помогали совершенствовать свое мастерство любителям шашечной игры. К числу сильнейших игроков периода 1906

* В 1891—1893 и в 1901—1904 гг. издавался журнал «Шахматное обозрение» (первый год имел название «Шашечница») с очень хорошим шашечным отделом, в 1897—1901 гг. издавались «Шашки» Бодянского, в 1903 г. братья Шошины издавали журнал «Шашечный листок», в «Ниве» велся непрерывно небольшой, но содержательный шашечный отдел.

* В матчах после окончания этого турнира А. И. Шошин победил С. А. Воронцова и Ф. А. Каулена и стал фактически сильнейшим шашкистом начала XX века.

—1917 гг., кроме упоминавшихся выше, принадлежали: А. Г. Савельев, А. А. Савельев, А. С. Егоров (известный проблемист), З. Сахаров, Н. А. Кукуев (1875—1951), С. В. Васильев, И. О. Павлов, В. В. Медков (будущий чемпион СССР по шашкам (1890—1933)).

В области задачной композиции ярким дарованием выделялись в то время В. В. Иванов, И. А. Карякин, а в области этюдов — В. Г. Кульчицкий, А. В. Харьянов, А. А. Савельев, А. К. Мишин.

Подводя итоги описанию хода развития игры в русские шашки в дореволюционное время, необходимо отметить еще следующее:

1. Книга А. Д. Петрова была почти единственным руководством по шашкам за весь дореволюционный период. Изданное в 1881 г. руководство И. Фоглера содержало ряд ошибочных толкований правил игры и ее истории, кроме того, оно без всякой надобности было перегружено задачами. Крайняя бедность учебно-методической литературы по шашкам сильно замедляла распространение среди любителей необходимых знаний для повышения мастерства в игре.

2. Высокомерно-пренебрежительное отношение к народным талантам и преклонение перед всем иностранным со стороны правящих и привилегированных кругов

в России того времени отразилось в известной мере и на шашках. Шашки называли презрительно «дворницкой» игрой, или игрой «лавочников»; издавались «руководства» на основе плохих заграничных руководств по «стоклеточным шашкам», распространенным во Франции, о русских же шашках умалчивалось; имела хождение «теория» о том, что русские, дескать, позаимствовали свою народную игру в шашки у немцев.

Большой заслугой Д. И. Саргина является защита им самобытности русских шашек и опровержение притязаний зарубежных «теоретиков» на мнимое превосходство Западной Европы над якобы «отсталой» Россией в области шашек.

СОВЕТСКИЙ ПЕРИОД

После свержения царского самодержавия и власти капиталистов в 1917 г. в жизни народов нашей Родины начался полный переворот. Неудержимое стремление к просвещению, к культуре со стороны народных масс получило полный простор благодаря политике советской власти, направленной к подъему культурного уровня трудящихся.

Творческая инициатива масс, народные таланты встречают самое заботливое внимание и поддержку со стороны Партии и Правительства. Вполне закономерно, что и к шашкам, одному из достижений

богатой культуры русского народа, отношение изменилось коренным образом.

В резолюции 3-го шахматно-шашечного съезда (1924 г.) говорится: «Принимая во внимание, что шашечная игра представляет собой самостоятельное значение, как глубокая игра точного расчета, и является игрой по преимуществу массового распространения в пролетарской среде, и учитывая огромное значение ее как одного из элементов культурно-просветительного подъема масс, 3-й всесоюзный шахматно-шашечный съезд предлагает местам обратить особое внимание на распространение шашечной игры и всеми мерами способствовать ее насаждению и развитию».

Съезд рекомендовал также организовать при крупных местных органах печати шашечные отделы. Коренным образом изменилась организация работы по распространению шашечной игры и по подъему уровня игры среди массовых любителей. Уже не одиночки-энтузиасты, как в дореволюционное время, берутся за подготовку и проведение массовых соревнований по шашкам, за пропаганду шашек, а такие мощные организации, как профсоюзы, Высший Совет (потом Всесоюзный Комитет) по делам физической культуры и спорта.

Успехи в развитии шашеч-

ного движения не замедлили сказаться.

За 17 лет (1924—1940) вышло в свет во много раз больше шашечной литературы, чем за 90 лет до революции. Тут и периодическая литература с шашечными отделами (журнал «64», газета «64», журналы «Резец», «Красная Нива», «Московский Пролетарий» и др., газеты «Гудок», «Наша Газета», «Ленинские Искры» и др. и специальный шашечный журнал «Шашки в массы» за 1931 г. (с богатым и разносторонним содержанием), и руководства для начинающих (книга В. Н. Руссо, выдержавшая 7 изданий), и книги по дебютам («Первая книга шашкиста» В. К. Лисенко, «Курс дебютов» Потапова и Рамма), и книги о задачах (Левмана, Белянина, Золотарева), и книги по этюдной композиции и концам игр (Н. А. Кукуев «Сто шашечных этюдов» — два издания, А. К. Мишин «Концы игр в русские шашки», сборник этюдов Б. М. Блиндера), и сборники партий всесоюзных чемпионатов, бюллетени многих крупных соревнований, и солидный курс «Основы шашечной игры» П. А. Слезкина (3 издания, из них одно на узбекском языке).

За 15 лет (1924—1938) проведено семь турниров на первенство СССР. В первом из них (1924 г.) победителем оказался В. В. Медков, 2-е ме-

сто занял Н. А. Кукуев, 3-е — молодой талантливый шашист С. А. Соколов, опередивший такого сильного игрока, как С. А. Воронцов. 10 участников турнира получили звание мастеров.

Во втором турнире (1925 г.) «старая гвардия» постояла за себя: 1-е место занял В. В. Медков, 2-е — Н. А. Кукуев, 3-е — М. С. Иванов, 4-е — С. А. Воронцов. Шести участникам турнира было присвоено звание мастера*.

Однако на третьем турнире (1927 г.) молодые шашисты С. А. Соколов и Л. С. Потапов опередили представителей «старой гвардии». Правда, В. В. Медков в последовавшем за турниром матче (1928 г.) снова завоевал звание чемпиона СССР, но стремительное «наступление» новых талантов все возрастало. Уже в 1928 г. Н. А. Кукуев признавал, что молодежь играет так, что и мастерам есть чем полюбоваться. Молодежь оправдала эту оценку маститого мастера.

В четвертом турнире (1930 г.) приняло участие 39 сильнейших шашистов РСФСР, УССР и БССР, из них более 60% было рабочих. 1-е место завоевал Д. В. Шебедев из Баку, 2-е место занял И. В. Тимковский.

В пятом турнире (1934 г.) старые мастера уже не участ-

вовали (за исключением Н. А. Кукуева). 1—2-е места поделили Б. М. Блиндер и С. Я. Натов.

В первенство СССР показало, что теория дебютов стала настолько подробно разработанной, что при желании шашисты высокой квалификации могут почти всегда достигнуть ничьей, если не идут на осложнения и избирают ведущие к упрощению продолжения. Такое положение дел послужило поводом к высказываниям о «ничейной смерти» шашечной игры. Однако уже VI Всесоюзный чемпионат (1934 г.) показал несостоятельность такого скептицизма в отношении будущности шашечной игры. Острокомбинаторный стиль игры с учетом и позиционных сторон позиций, блестящее разыгрывание середины, мастерство введении концов партий, проявленные победителем этого турнира И. В. Тимковским и в особенности В. А. Соковым, занявшим в турнире 2-е место, показали, что ничьи — это удел тех, кто боится сойти с проторенных дорожек уже исследованных дебютов, а не тех мастеров, которые не боятся осложнений и применения новинок в игре.

Оставаясь верным своему стилю игры, Василий Александрович Соков (1912—1944 г.) * непрерывно совер-

* В том числе и автору данной книги.

* В 1944 г. Соков погиб на фронте под Нарвой.

шенствовался в игре и стал чемпионом СССР, завоевав 1-е место на VII первенстве СССР (1938 г.). Соков обладал богатой фантазией и внес много новинок в дебюты. Он занимался и шашечной композицией, в особенности этюдами, составлял хорошие задачи. Интересно отметить, что он прекрасно играл и в шахматы, по которым завоевал звание кандидата в мастера. Соков был активным общественным работником.

Всесоюзные первенства по шашкам, являющиеся крупными событиями в шашечной жизни, не исчерпывают собой всей спортивно-массовой работы, которая проводилась среди шашкистов нашей Родины. Надо учесть и турниры на первенство ВЦСПС, республик, турниры на первенство городов (например, чемпионаты Москвы и Ленинграда) с весьма сильным составом, на первенство спортивных обществ и т. д.

Из многочисленных примеров остановимся, за недостатком места, только на двух:

1. В 1936 г. было проведено первое первенство СССР среди женщин. В нем участвовало 20 представительниц республик и крупнейших городов нашей Родины. На 1-е место вышла Е. М. Сущинская, 2-е место заняла М. А. Бабакина, 3-е — Н. Д. Миролюбовская (все три из Москвы).

2. В том же году состоялся

грандиозный турнир заводов-гигантов. В 4 полуфинальных группах участвовало 240 шашкистов от 24 заводов (в отборочных соревнованиях принимали участие десятки тысяч шашкистов). В этом турнире первые два места поделили заводы: имени Калинина № 8 (Московская обл.) и имени Козицкого (Ленинград).

Многочисленные выезды мастеров в рабочие поселки и города для проведения сеансов одновременной игры и докладов, учебная работа в кружках с использованием разнообразной литературы, турниры на местах, проведение конкурсов решения и составления этюдов, задач и т. п. — все это обеспечивало подлинно массовое распространение шашечной игры. Выше уже приводились данные о росте мастерства молодых мастеров в практической игре. Не меньших успехов добились и композиторы, выдвинувшиеся в советское время (В. А. Соков, Н. Н. Пустынников, Г. П. Белянин, В. И. Шумилин, А. К. Ефремов, А. Н. Мартов, А. И. Медведев, Д. М. Калинин, Б. М. Блиндер, А. В. Буткевич и др.). С их именами связаны блестящие достижения в тех «хитростях» шашечной игры, заниматься которыми рекомендовал еще основоположник русской шашечной литературы А. Д. Петров. В годы Великой Отечественной войны в связи с тя-

желыми условиями военного времени издание шашечных книг и журналов прекратилось.

С 1945 г. издание книг по шашкам более или менее восстановилось (несколько книг для начинающих А. Сидлина, книга И. Купермана о новых исследованиях в дебютах, работа З. Цирика о концах партий, 3 и 4-е издание книги «125 этюдов» Н. Кукуева, книги для начинающих П. Слезкина, В. Городецкого, книга Л. Рамма о шашечных дебютах, книга о середине партии Т. Шмulyяна, книга Н. Пустынникова о шашечных задачах, бюллетени и сборники партий первенства СССР.

С 1957 г. стал выходить ежегодный сборник «Шашки», в котором приводятся наиболее ценные партии за период, охватываемый сборником, хроника крупнейших соревнований, статьи по композиции и другим вопросам. Периодическая же печать по шашкам отстала от уровня печати довоенных лет. Размах работы в области шашек по сравнению с довоенным периодом значительно возрос как по количеству проведенных соревнований, так и по массовости их участников. Например, в первенстве ВЦСПС 1956 г. в Подольске только в двух финальных группах участвовало 20 команд (80 шашкистов и 20 шашкисток). В отборочных же соревнова-

ниях к этому первенству участвовали десятки тысяч шашкистов. (В обеих группах первые места заняли команды ДСО «Буревестник». Из личных результатов следует отметить блестящий успех Миролюбской: она выиграла все партии у своих партнерш).

За 13 лет (1945—1957 гг.) проведено только первенств СССР — одиннадцать. В них выдвинулись новые талантливые мастера, в большинстве случаев из учащейся молодежи.

В VIII первенстве (1945 г.) победителем оказался И. Куперман. Он же завоевал звание чемпиона СССР и в 1946 г. в IX первенстве (после матча с М. Коганом) и в X первенстве (1947 г.). В XI первенстве (1949 г.) на первое место вышел М. Коган. В XII первенстве (1950 г.) звание чемпиона СССР снова завоевал И. Куперман. В XIII первенстве (1951 г.) чемпионом СССР стал З. Цирик, в XIV первенстве (1952 г.) победителем оказался Б. Блиндер, в XV первенстве (1953 г.) на первое место вышел Ю. Митягин, в XVI первенстве (1954 г.) — В. Абаулин. В XVII первенстве (1955 г.) чемпионом СССР снова стал З. Цирик. В 1957 г. разыгрывалось XVIII первенство СССР по шашкам. Первые два места поделили З. Цирик и Б. Блиндер.

Кроме победителей всесо-

юзных первенств и авторов упоминавшихся выше книг по шашкам, немало других мастеров сделали ценный вклад в развитие шашечной игры. Таковы мастера: В. Каплан, Н. Сретенский, Р. Нежметдинов, А. Коврижкин, П. Святой, Б. Миротин и др.

Много интересного показали участники многочисленных отборочных соревнований к всесоюзным первенствам в чемпионатах республик, городов, добровольных спортивных обществ, в турнирах по переписке и т. д.

После постановления ЦК КПСС от 27 декабря 1948 г. об увеличении массовости спорта и повышении мастерства спортсменов стали регулярно проводиться невиданные ранее по размаху соревнования сельских шашкистов, начиная от турниров в колхозах, районах и т. д. и кончая всесоюзными первенствами.

Победителем I такого первенства (1951 г.) оказался 18-летний юноша из колхоза «25 лет Молдавии» А. Глоцер, и во II первенстве (1952 г.) победу одержал представитель колхоза «7 ноября», Саратовской области А. Дементьев, набравший 13 очков из 15. За такой успех ему присвоено звание кандидата в мастера.

В 1953—1955 гг. проведено три командных соревнования сельских шашкистов. В сорев-

нованиях 1955 г. 1-е место заняла команда РСФСР, 2-е — команда Молдавской ССР и 3-е — команда Украинской ССР.

За советский период развитие шашечной игры совершило огромный скачок. В области практической игры созданы по сути дела новые начала (например, «Жертва Кукуева», «Игра Медкова», «Игра Сокова» и др.), многие варианты старинных начал изменились до неузнаваемости и даже приобрели новые названия («Ленинградская защита», «Новоленинградская защита», «Киевская защита» и т. д.). В области композиции созданы первоклассные по оригинальности замысла и тщательности отделки задачи и этюды, не имеющие себе равных в шашечной литературе зарубежных стран; большое распространение получили так называемые концовки, ранее редко встречавшиеся в печати. В области организационной выработана четкая система проведения соревнований и повышения мастерства шашкистов как в практической игре, так и в композиции. Уровень игры шашкистов резко повысился по сравнению с дореволюционным периодом. Шашки стали серьезным средством в воспитательной работе среди трудящихся нашей Родины.

Советские люди справедливо гордятся достижениями народных талантов в шашках.

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ

СУЩНОСТЬ, ЦЕЛЬ И ОСНОВЫ ТЕОРИИ ШАШЕЧНОЙ ИГРЫ

ОПИСАНИЕ СРЕДСТВ ИГРЫ В РУССКИЕ ШАШКИ

Шашечница и шашки

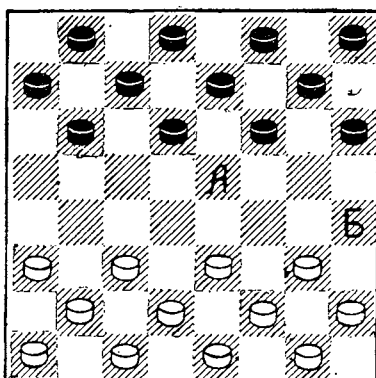
Игра в русские шашки ведется двумя сторонами (партнерами, или противниками) на квадратной доске, называемой шашечницей. Она состоит из 64 равных квадратов, светлых и темных, из них 32 темных называются игровыми полями. Игра ведется только на них (в отличие от шахматной игры, где все поля являются игровыми). Одна из играющих сторон имеет 12 шашек белого цвета, а другая — 12 шашек черного цвета. По форме шашки представляют собой невысокие фасонные цилиндрики из дерева или из других материалов.

Сторона, играющая белыми шашками, в дальнейшем именовании называется «белые», а играющая черными шашками — «черные».

Шашечная доска располагается горизонтально между играющими так, чтобы против каждого из них левое угловое поле было черное. Игровые поля и первоначаль-

ное расположение шашек показаны на диагр. 1.

№ 1



Шашечная нотация. Обозначение игровых полей

Во всех ответственных соревнованиях обязательна полная запись игры (партии). Так как во время игры, как видно будет далее, шашки передвигают по игровым полям в определенном порядке, то, если дать каждому полю условное обозначение, получим возможность записывать игру.

Применяющаяся в этих целях система записи (нотация) состоит в следующем. Вертикальные ряды шашечной доски, считая слева направо (от играющего белыми шашками), обозначают по порядку первыми буквами латинской азбуки: а, b, (bэ) *, с (цэ), d (дэ), е, f (эф), g (жэ), h (аш). Горизонтальные же ряды полей, считая снизу вверх (от играющего белыми шашками), обозначают по порядку цифрами: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 и 8.

Каждое поле доски принадлежит одновременно определенному вертикальному ряду полей и определенному горизонтальному ряду. Если игровое поле обозначим буквой его вертикального ряда и цифрой — горизонтального, то тем самым определится наименование этого поля. Названия полей показаны на диагр. 2.

№ 2

8		b8		d8		f8		h8
7	a7		c7		e7		g7	
6		b6		d6		f6		h6
5	a5		c5		e5		g5	
4		b4		d4		f4		h4
3	a3		c3		e3		g3	
2		b2		d2		f2		h2
1	a1		c1		e1		g1	
	a	b	c	d	e	f	g	h

* После букв приведено их произношение.

Сравнивая диагр. 1 и 2, можно заметить, что, например, поле, обозначенное буквой А на диагр. 1, называется е5 («е пять»), а обозначенное буквой Б, называется h4 («аш четыре»). Поля крайних рядов доски (1 и 8-го горизонтальных рядов и вертикальных рядов «а» и «h») называются бортовыми полями. Поля 1 и 8-го горизонтальных рядов называются, кроме того, дамочными полями.

Зная обозначение полей доски, можно записать расположение шашек на доске, не прибегая к рисованию диаграммы.

Например, запись:

белые: a1, a3, b2, c1, c3, d2, e1, e3, f2, g1, g3, h2 (12);
черные: a7, b6, b8, c7, d6, d8, e7, f6, f8, g7, h6, h8 (12) — заменяет диагр. 1. Цифры в скобках указывают количество шашек.

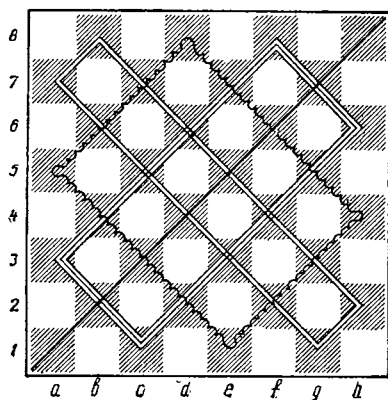
Изложенная система записи очень проста, и к ней легко привыкнуть. Если же вы хотите записывать положения в виде диаграмм, то вам следует завести себе каучуковый штамп шашечницы. На оттиске со штампа белые и черные шашки удобнее всего обозначать красным и синим карандашами в виде кружочков.

Игровые пути доски

Шашечную доску принято делить на следующие игровые пути. Путь, ограничен-

ный полями a1 и h8, называется большой дорогой. Ломаный путь, ограниченный полями c1, h6, f8 и a3, называется тройником. Путь, ограниченный полями g1, h2, b8 и a7, называется двойником (диагр. 3).

№ 3



На диагр. 3 обозначены:
 Большая дорога — одной линией
 Двойник — двумя линиями
 Тройник — тремя линиями

Косяк, или окольник, — волнистой линией.

Пути шашечной доски делятся на отдельные диагонали:

Диагональ e1—h4 называется правым нижним косяком;

» e1—a5 левым нижним косяком;

» h4—d8 правым верхним косяком;

» a5—d8 левым верхним косяком.

По такому же способу дают названия диагоналям двойника и тройника.

Задания для упражнений*

1. Ответьте на вопросы:

А) На каких полях расставлены на диагр. 1 белые шашки?

Б) На каких полях находятся там же черные шашки?

2. Назовите поля, на которых нет шашек на диагр. 1.

3. А) Назовите поля, находящиеся: а) на пересечении нижнего левого двойника и тройника, б) на пересечении диагоналей двойника и большой дороги.

Б) Как называются диагонали b8—h2, a3—f8, g1—h2?

* Ответы на все задания даны в конце книги.

ГЛАВНЫЕ ПРАВИЛА ИГРЫ

Кому играть белыми и кому черными — решают жребием. Игру всегда начинают белые, делая далее ходы по очереди с черными.

Под ходом понимается передвижение какой-либо шашки с одного поля на другое. Ходы шашками делаются только

по диагональным линиям доски.

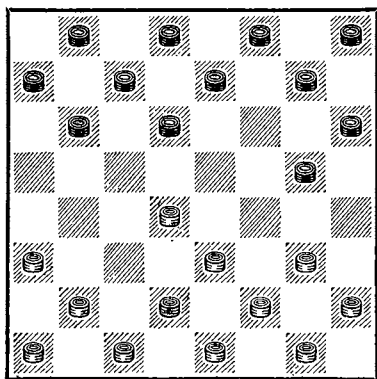
Ходы простых шашек

В начальном положении (см. диагр. 1) все шашки (белые и черные) называются «простыми». При любых перемеще-

ниях по доске они остаются «простыми», пока не проникнут глубоко в расположение шашек противника и не превратятся в так называемые «дамки».

Простая шашка передвигается только вперед на соседние с нею свободные темные поля, например, на диагр. 1 с поля с3 на поле d4 (для белых) и с поля f6 на поле g5 (для черных), после чего получается положение на диагр. 4. Шашка h2 (там же) не имеет хода, так как поле впереди (g3) не свободно, а занято своей же шашкой. На диагр. 6 шашка g5 черных не может ходить на поле f4, занятое чужой шашкой.

№ 4



Ходы шашек, в отличие от рассматриваемых далее «ударных» ходов, называются тихими ходами. Простая шашка ходить назад тихим ходом не может. Если рядом с простой шашкой окажется шашка противника, а за нею рядом

имеется свободное темное поле, то шашка делает ударный ход, т. е. переставляется через чужую шашку и становится на это свободное поле, а чужая шашка снимается с доски. Ударный ход можно делать как вперед, так и назад. Взятие чужих шашек, т. е. совершение ударных ходов — обязательно. Играть с «фуками», т. е. с пропуском ударного хода и со взятием штрафной шашки противника (той именно, которая должна была сделать ударный ход, но не сделала), является пережитком далекого прошлого и не допускается в современной игре. Если ударных ходов несколько, то играющий может выбрать любой из них по своему усмотрению.

Если шашки расположены через одну клетку с пустыми промежуточными полями, то простая берет в таких случаях не одну шашку другого цвета, а несколько их за один ход (сложный ударный ход). Во всех случаях совершения ударного хода сначала шашка доводит удар до конца и становится на новое поле, а потом уже снимаются с доски побитые * ею шашки. Ударный ход считается законченным только после снятия побитых шашек.

Для уяснения этих правил рассмотрим пример. Пусть в

* Слово «побитые» равнозначно слову «взятые», но первое из них более распространено в народе.

положении на диагр. 4 белые пойдут шашкой с поля d4 на поле e5 (это записывается так: d4—e5, т. е. между обозначениями полей ставится тире). Шашка черных d6 должна совершить ударный ход на поле f4 (этот ход записывается так: d6 f4, т. е. между обозначением полей ставится двоеточие). В свою очередь, шашка белых g3 обязана «бить» шашку черных f4, так как после e5 теперь свободно (шашка e5 снята при ударном ходе d6 f4). Запись хода белых будет иметь вид: g3 : e5.

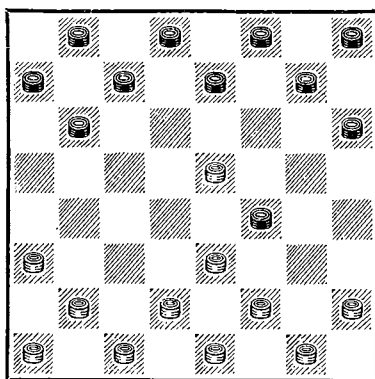
Запишем теперь все ходы, сделанные сторонами, начиная с положения 1. Обычно запись производится в виде столбика с нумерацией ходов:

Б е л ы е	Ч е р н ы е
1. c3—d4	f6—g5
2. d4—e5	d6 : f4
3. g3 : e5	

Допустим, что черные на 3-м ходу сыграют g5—f4. В этом положении, по усмотрению играющего белыми, можно совершить ударный ход так (см. положение на диагр. 5):

1) шашкой e5 на поле g3 (e5 : g3), т. е. ход назад (ударный ход назад делать можно) или 2) шашкой e3 на поле g5 (e3 : g5). В первом случае у черных нет ударных ходов, а во втором черная шашка h6 должна бить белую на поле g5 и становиться на f4. Но

№ 5



этим ход черных не заканчивается. Рядом с шашкой f4 стоит шашка белых на e5, за которой свободное поле d6, т. е. шашка f4 по правилам игры может ее взять. Поэтому шашка h6 бьет за один ход две шашки: g5 и e5. Такой ход записывается следующим образом: h6 : f4 : d6, или сокращенно h6 d6, т. е. указываются только начальное и конечное поля, которые занимались шашкой, и между ними опять двоеточие.

Продолжение записи ходов (с 3-го хода черных) делается так:

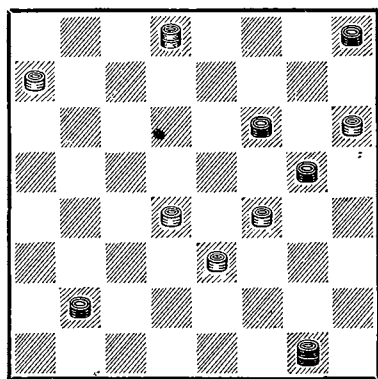
3. . . .	g5—f4
4. e3 : g5	h6 : d6,

т. е. уже записанный ход (3-й ход белых) не повторяется (заменяется многоточием), а остальные ходы записываются указанным выше способом.

Когда шашка прошла на поля первой линии противника (для белых шашек это

будут поля: b8, d8, f8, h8, для черных — поля a1, c1, e1, g1), то она становится дамкой. Указанные поля потому и называются дамочными, что на них происходит превращение простой шашки в дамку. На диаграммах и на доске дамка обозначается обычно двумя простыми, поставленными друг на друга, но могут быть и другие обозначения.

№ 6



В положении на диагр. 6 на поле d8 стоит дамка белых, а на g1 — дамка черных.

Покажем попутно, как записываются положения, где, кроме простых, имеются и дамки. Положение 6 записывается так: белые: Д. d8; пр. a7, d4, e3, f4, h6 (6); черные: Д. g1; пр. b2, f6, g5, h8 (5). Буква «Д» заменяет слово «дамка», а буквы «пр.» — слова «простые» или «простая». Для краткости записей в тек-

сте число шашек (цифра в скобках) можно опускать *.

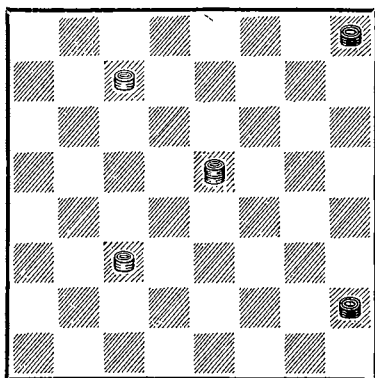
Ходы дамоч

В отличие от простой, дамка может ходить не только на соседнее свободное поле, но на любое из свободных полей по тем диагоналям, на пересечении которых стоит дамка, лишь бы между дамкой и этим полем не было своих шашек (если на этом пути окажутся чужие шашки, то действуют правила, указанные далее); тихими ходами дамка ходит не только вперед, но и назад.

Дамка не имеет отличия от простой: 1) в тех случаях, когда сама дамка попадает под удар, ее быют так же, как взяли бы простую, 2) дамка, как и простая, не может переступать через свои шашки, 3) дамка, как и простая, не может переставляться через две и больше шашек противника, стоящих рядом (например, в положении на диагр. 6 дамка g1 не может переставляться через шашки d4 и e3, дамка d8 — через шашки f6 и g5, а шашка g5 — через шашки e3 и f4), 4) дамка, как и простая, не может стать на поле, занятое своей или чужой шашкой.

* При записи положений на доске не буквами, а кружками на диаграммах, дамка, в отличие от простой, обозначается крестиком в кружке.

№ 7



В положении на диагр. 7 дамка е5 может ходить на поля d4, d6, f4, g3, f6, g7, но не может стать ни на поля c3 и c7 (они заняты белыми шашками), ни на поля h2, h8 (они заняты черными шашками), ни на поля a1, b2, b8 (так как путь на эти поля прегражден белыми шашками, переходить через которые дамка не имеет права). После хода дамки на g3 или g7 шашки черных могут и обязаны ее бить: в первом случае ходом h2 f4 и во втором h8 f6.

Дамка бьет чужую шашку (простую или дамку — безразлично) по диагонали на любом расстоянии, лишь бы поля от дамки до побиваемой шашки и за последней были свободны; причем она становится на любое из свободных за побиваемой шашкой полей. Например, если в положении на диагр. 7 белые шашки c3 и c7 заменить черными шаш-

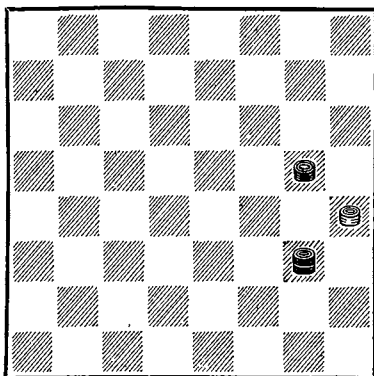
ками, то при своем ходе дамка е5 может по выбору или бить шашку c7 (e5 b8) или шашку c3, причем становиться может по усмотрению играющего — на b2 или a1 (e5:b2 или e5 a1).

Совершение ударных ходов

Между начинающими шашками нередко возникают недоразумения и споры из-за недостаточно ясного понимания правил совершения ударных ходов, особенно же сложных ударов, как простыми, так и дамками.

Для облегчения усвоения этих правил даются примеры на диаграммах с пояснениями.

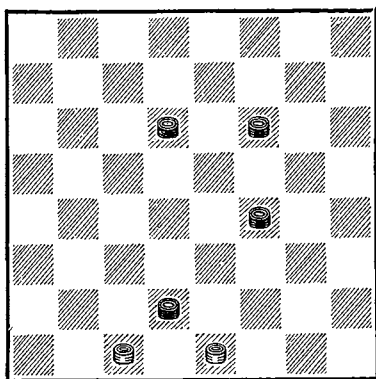
№ 8



В положении на диагр. 8 белые могут брать или простую ходом h4 : f6 или дамку ходом h4 : f2 по своему усмотрению.

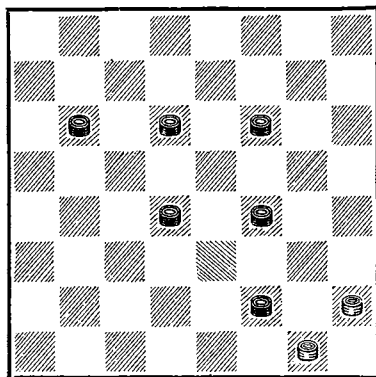
В положении на диагр. 9 белые совершают сложный

№ 9



удар следующим образом: 1. c1 : e3 g5 e7 : c5; поставив шашку c1 на поле c5, они затем снимают побитые шашки. Сокращенно этот ход записывается так: 1. c1 : c5. Белые имеют право вместо ударного хода шашкой c1 сделать ударный ход шашкой e1 на поле c3. Вообще, по правилам игры выбор одного из нескольких возможных ударных ходов (разными шашками и по разным направлениям) предоставляется играющему.

№ 10



В положении на диагр. 10 белые имеют возможность совершить сложный ударный ход четырьмя способами:

- 1) g1 : e3 g5 e7 : c5 a7,
- 2) g1 : e3 c5 : a7,
- 3) g1 : e3 c5 : e7 : g5 : e3,
- 4) g1 : e3 g5 e7 : c5 : e3.

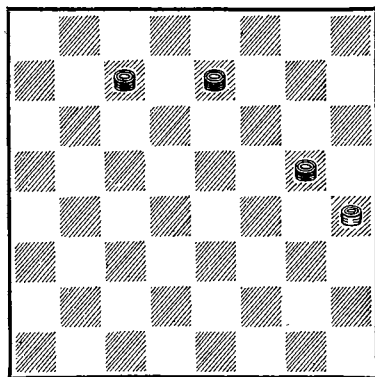
В последних двух случаях белые дважды проходят через одно и то же поле (e3). По правилам игры проходить через одно и то же поле при совершении сложного удара можно.

Нельзя совершать сложный удар так:

- 1) g1 e3 g5 e7 c5 e3 : g1 и
- 2) g1 : e3 : c5 e7 g5 : e3 : c5 a7,

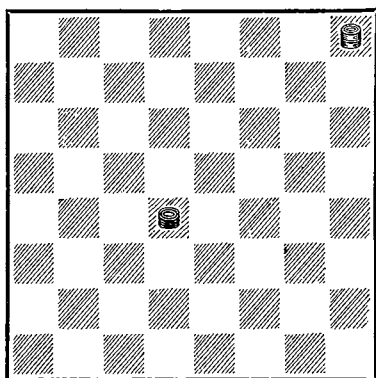
так как в этих случаях белые переходят дважды через одну и ту же шашку (f2 — в первом случае, d4 — во втором случае). Переходить через одну и ту же битую шашку более одного раза правилами игры запрещается.

№ 11



В положении на диагр. 11 белая шашка h4, совершая сложный ударный ход, превращается в дамку на поле d8, в связи с чем уже на правах дамки заканчивает удар, становясь на поле b6 или на поле a5. В первом случае ход записывается так: 1. h4 : b6, а во втором — 1. h4 a5.

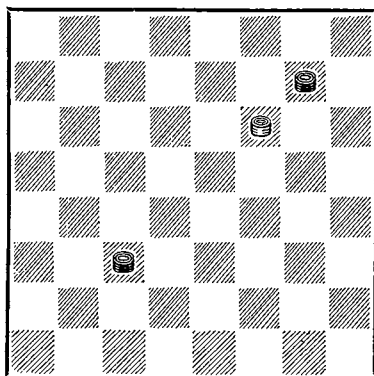
№ 12



В положении на диагр. 12 последний ход белых был g7—h8, причем шашка g7 превратилась в дамку тихим ходом. По правилам игры в подобных случаях только что образовавшаяся дамка не может сразу же бить шашку противника, стоящую на пути дамки (в данном случае шашку d4), так как очередь хода за черными. Только после хода черных d4—c3, когда очередь хода перейдет к белым, дамка h8 сможет взять шашку черных и стать при этом на поле b2 или a1.

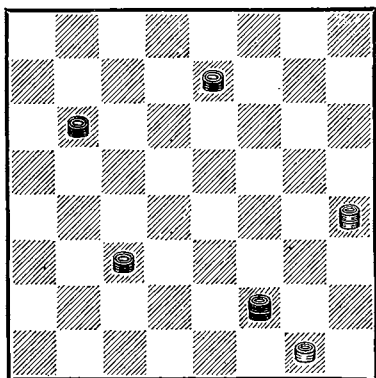
Необходимо отчетливо понимать различие в правах шашки, вступающей на дамочное поле в процессе совершения ударного хода (положение на диагр. 11) или тихого хода (положение на диагр. 12). Дамка, образуемая в процессе совершения ударного хода, сохраняет за собой очередь хода и продолжает удар до конца, а дамка, образовавшаяся в результате тихого хода, считается уже использовавшей полностью очередь хода и далее ходить на правах дамки может только после ответного хода противника.

№ 13



В положении на диагр. 13 шашка белых f6 берет шашку черных g7 и превращается в дамку на поле h8 ударным ходом. Однако она не может продолжать удар и брать шашку черных c3, так как не допускается дважды переходить через одну и ту же шашку (g7).

№ 14



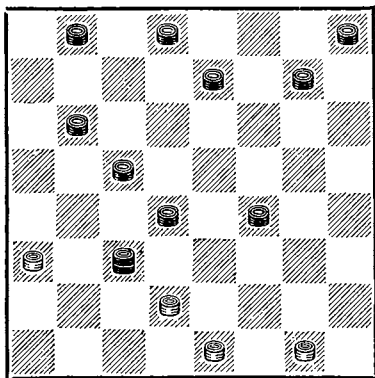
В положении на диагр. 14 у белых выбор из шести ударных ходов дамой h4: 1) h4 : d8 : a5 : e1 : g3; 2) 1. h4:d8 : a5 e1 : h4, 3) 1. h4 : e1:b4 : f8, 4) 1. h4 : e1 : a5 : d8 : f6, 5) 1. h4 : e1 : a5 d8 : g5 и 6) 1. h4 e1 : a5 d8 : h4. Эти ходы кратко записываются так: 1) 1. h4 : g3; 2) 1. h4:h4; 3) 1. h4 : f8, 4) 1. h4 : f6, 5) 1. h4 g5; 6) 1. h4 h4. Кроме того, у белых имеется ударный ход простой g1 (g1 : e3).

В сложных случаях, подобных рассмотренному, целесообразнее записывать ударный ход полностью для того, чтобы облегчить чтение записи.

В положении на диагр. 15 белые совершают ход так: 1. d2 b4 d6 : f8 h6 : c1. Однако они могли, делая этот последний ход, остановиться дамой не только на c1, а также и на d2 и на e3.

Удар, в данном случае заканчивающийся на поле e3,

№ 15



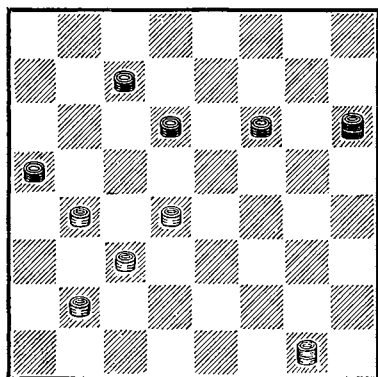
называется «турецким ударом». Отличительной чертой «турецкого удара» является то, что побитая (но еще не снятая с доски) шашка противника преграждает продвижение бьющей шашки. В данном случае шашка c5 мешает даме белых с поля e3 продолжать удар на a7.

Иногда начинающие шашкисты считают безразличным, когда снимать побиваемые шашки: после удара или в процессе совершения удара. В положениях, подобных изображенному на диагр. 15, они снимают побиваемые шашки сразу же вслед за продвижением бьющей шашки: — d2:b4 (снимается шашка c3), — b4 d6 (снимается шашка c5) и т. д. При таком способе снятия побитых шашек даме с поля e3 открывается возможность бить шашку d4, а за ней и шашку b6, т. е. за один ход белые берут не 5, а 7 шашек. Описанный способвяза-

тия 7 шашек не допускается правилами игры. Сначала надо, как указывалось выше, закончить удар, а затем снимать побитые шашки.

Вот еще пример «турецкого удара» (диагр. 16)

№ 16



1. g1—e3 h6 c5 (теперь удар закончен и снимаются побитые шашки) 2. d4 : g5 (или h4).

Итак, по правилам игры как дамка, так и простая, совершая удар, могут бить чужие шашки по одному направлению, выбранному из всех возможных в рассматриваемом положении. При этом бьющая шашка может становиться на одно и то же пустое поле несколько раз, а переходить через чужую шашку только один раз.

Как дамка, так и простая, совершая удар, могут бить без различия как простые шашки, так и дамки противника.

Правила о ходах шашек, принятые при проведении соревнований

1. *Определение момента совершения хода.* По правилам игры ход считается сделанным, если играющий, имевший очередь хода, переставил свою шашку с одного поля на другое и отнял от нее руку. Ударный ход заканчивается снятием последней побитой шашки с доски. Например, в положении на диагр. 15 играющий белыми поставил шашку d2 в процессе ударного хода через дамочное поле f8 на поле e3, но еще не отнял руку от шашки. Это дает ему право «продолжить» ход и закончить его постановкой дамки на d2 или c1. Только отняв руку от поставленной шашки, играющий белыми имеет право снять побитые черные шашки, так как лишь теперь он закончил удар (а сняв побитые шашки, завершил и ударный ход).

2. *Правило «Тронул — ходи!».* Если играющий, которому принадлежит очередь хода, прикоснется рукой к одной из своих шашек, то он обязан ходить именно этой шашкой, хотя бы этот ход был даже очевидно проигрышным. Например, в положении на диагр. 5 играющий белыми коснулся по ошибке шашки e3. Это обязывает его ходить этой шашкой, т. е. бить шашку f4, хотя очевидно, что при этом

белые проигрывают шашку и лучше было бы ходить е5:g3. Но если играющий коснется такой шашки, которая не имеет ходов (например, в положении на диагр. 4 играющий белыми коснулся бы шашки a1 или g1), то правило «Тронул — ходи!» ни к чему не обязывает играющего: он может свободно выбирать желательный для него ход.

Поэтому, если играющий хочет поставить свои шашки аккуратнее, ему следует предупредить своего партнера словом «поправляю». В этом случае правило обязательно-

сти ходить тронутой шашкой не имеет силы.

Задания для упражнений

4. Запишите положения на диагр. 8 и 14 по способу, указанному для положения на диагр. 6.

5. В положении: белые — пр. f4, g5 (2); черные — Д. c1, пр. c3, d6, g7 (4) белые ходят 1. g5—h6. Какие ударные ходы могут сделать белые после хода черных 1. c1 g5? Как записать ход, которым белые возьмут все шашки черных?

6. Расставьте положение: белые — пр. a1, a3, b2; черные — пр. a5, b6, d2, e5, e7. Проверьте, могут ли белые снять все шашки черных, играя 1. a3—b4 и проходя затем в дамки.

СУЩНОСТЬ И ЦЕЛЬ ИГРЫ

Сущность игры в шашки и своеобразие правил этой игры будут значительно более ясными и понятными, если обратить внимание на большое сходство между игрой двух противников за шашечной доской и сражением между войсками двух борющихся сторон.

Тихие ходы шашек — это подготовительные маневры к решительной схватке, в результате которой часть шашек снимается с доски ударными ходами, как в сражении выбывают из строя убитые и раненые воины.

Образование дамок напоминает эпизоды сражения, когда одна из сторон прорывает глубоко в расположение тылов противника и получает

вследствие этого значительные преимущества для ведения боя, что выражается в шашечной игре приданием дамке особой подвижности и дальнотой по сравнению с простыми шашками.

Как в сражении часть воинов иногда попадает в плен и лишается возможности продолжать бой, так и в шашечной игре при известных условиях шашки запираются, т. е. они не имеют возможности двигаться (например, черные Д. a1, пр. a3 и b2 запираются ходом белой дамки h6 на поле c1).

Как в сражении, так и в борьбе двух противников за шашечной доской целью является достижение победы (выигрыша) для более сильной

стороны или спасение от поражения для более слабой стороны (ничья).

Сторона (например, черные) считается выигравшей, если другой стороне (белым) при очередном ходе нечем ходить: 1) или шашки белых все сняты с доски, 2) или хотя они частично и остались на доске, но заперты. Если же ни одна из сторон не может поставить своего противника в безвыходное положение, игра считается ничьей.

Примерами достигнутого выигрыша являются положения на диагр. 9 (при ходе шашкой c1) и 14 (при ходе дамкой), а примерами ничьей — положения на диагр. 13 (при ходе f6 h8, так как черная шашка c3 тоже проходит в дамки) и 14 (после ходов 1. g1 e3 c3—b2 2. h4 a5 b2—a1).

В партиях нередко случаи, когда одному из противников кажется, что у него имеется возможность выиграть, а другой считает, что игра должна закончиться вничью. Вопрос о результате игры представляется спорным. Для таких случаев по правилам игры установлено 30 ходов для выяснения, кто из играющих прав. Если после 30 ходов материальные силы сторон останутся без изменения, а выигрыш не будет достигнут ни одной из сторон, то партия признается сыгранной вничью. Если же материаль-

ные силы изменились, например на доске сократилось количество шашек или же появилась новая дамка, то счет 30 ходов начинается снова и т. д. до выявления результата игры.

Правило о 30 ходах имеет исключения: 1) когда у одного из играющих остались три дамки, а у его противника одна дамка, не занимающая большой дороги, то для достижения бесспорного выигрыша сильнейшей стороне дается только 18 ходов. Теоретически на поймку одинокой дамки тремя дамками, владеющими большой дорогой, достаточно 13 ходов (см. стр. 62). Если играющий, имея три дамки, не сумеет за 18 ходов поймать одинокую дамку, партия признается ничьей;

2) игра признается ничьей по истечении 30 ходов, если три раза повторится одно и то же положение на доске.

При проведении соревнований применяются, кроме того, правила, выигрыш по которым присуждается независимо от соотношения сил партнеров на доске. Правила эти следующие:

1. Если один из партнеров заявил «сдался», то его партия считается проигранной, хотя бы анализом можно было доказать ничейный исход в том положении, когда партнер объявил о сдаче партии.

2. Если тот партнер, чья

очередь хода, не успел сделать необходимого числа ходов к исходу контрольного времени при игре с часами, то его партия признается проигранной.

Задания для упражнений

7. В положении: белые — Д. b8; черные — пр. a3, a5, b4, h8 белые

ходом 1, b8—e5 создают преграду продвижению шашек черных. Проверьте: 1) выигрывают ли белые и 2) каких полей на большой дороге надо избегать белой дамке, чтобы не упустить выигрыш?

8. В положении: белые — пр. d2, f2, g1; черные — Д. h2, пр. f4 — могут ли белые выиграть, и если могут, то как?

ПАРТИЯ И ХОД ЕЕ РАЗВИТИЯ

Партией называется совокупность ходов обеих сторон, начиная с исходного положения до конца игры, т. е. явного выигрыша (ничьей) или до положения, когда стороны согласились прекратить игру из-за определившегося уже ее результата. В старину партии назывались «играми».

Во время игры на доске расположение шашек, их количество и сила изменяются. Появляются на доске дамки и возникают разнообразнейшие группировки белых и черных шашек с различной степенью взаимной связанности.

Для изучения теории игры полезно каждую партию рассматривать состоящей из отдельных «игровых положений» или просто «положений». Положений будет в партии столько, сколько ходов сделано обеими сторонами. Каждое положение состоит из двух позиций: позиции белых и позиции черных.

Нормально в развитии партии можно проследить три

периода*: начало, середину и конец.

Н а ч а л о партии (или «дебют») характеризуется следующим:

1) у каждого партнера много шашек (примерно не менее девяти-десяти);

2) малое количество свободных полей на доске ведет к положениям, в которых шашки обеих сторон взаимно связывают друг друга;

3) шашки редко успевают сдвинуться с дамочных полей и потому пройти в дамки в начальной стадии партии возможно только в редких случаях;

4) выигрыш шашки обычно обеспечивает выигрыш партии.

С е р е д и н а партии характеризуется следующими чертами:

1) число шашек уменьшается по сравнению с дебютом и

В шашечной литературе иногда употребляется вместо слова «период», слово «фаза» или «стадия» для обозначения определенной части партии.

может доходить до шести-пяти с каждой стороны;

2) увеличившееся количество свободных полей ведет к более свободной игре, чем в начале, в связи с чем становится сложнее оценивать и анализировать положения в партии;

3) возрастает роль и значение шашек, глубоко продвинувшихся в расположение противника;

4) значительно возрастает возможность прорыва в дамки;

5) выигрыш шашки чаще, чем в начальном периоде, не дает обеспечения выигрыша партии, особенно в положениях, близких к переходу к концам игр.

Для концов партий (концов игр) характерно следующее:

1) число шашек с каждой стороны не более четырех-пяти;

2) весьма большое количество свободных полей, что способствует проявлению в полной мере подвижности и дальнобойности дамек;

3) еще более, чем в середине игры, возрастает значение шашек, далеко продвинувшихся в лагерь противника, которые, благодаря своему выгодному положению могут нередко свести партию к ничьей даже при материальном перевесе у противника на одну-две шашки.

Провести резкую границу

между началом партии и ее серединою, равно как между серединою и концом, невозможно, но тем не менее понятие о периодах развития партии полезно усвоить, чтобы научиться вносить соответственные изменения в план игры по мере развития партии.

Для того, чтобы изучающий мог скорее освоиться с чтением шашечных положений из партий, а также с движениями шашек по правилам игры, ему следует познакомиться с рядом коротеньких партий. При этом попутно он узнает, с какой осмотрительностью и как продуманно приходится играть даже в самом начале партии, чтобы не попасть в какую-нибудь хитрую ловушку и не проиграть партии. Знакомство с такими партиями может принести ему вполне осязаемую пользу даже на первых порах практической игры в тех случаях, когда он будет играть с равными по силе партнерами.

Для сокращенного обозначения достоинств или недостатков отдельных ходов в партии пользуются следующими условными знаками, ставящимися после записи хода:

! — сильный или тонкий по замыслу ход,

!! — особенно выдающийся по силе и трудно находимый ход,

? — слабый, часто прямо проигрывающий ход,

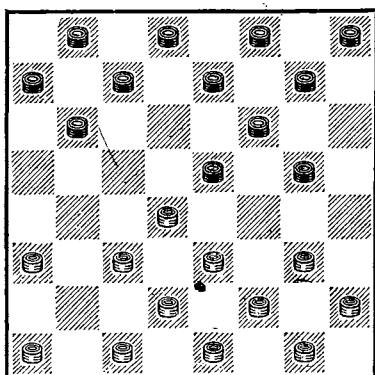
?? — грубая ошибка, проигрывающая партию,
 ∞ — идет куда угодно.

Коротенькие партии

Партия № 1

1. c3—d4 d6—e5
 2. b2—c3 h6—g5??

№ 17



Лучшее продолжение здесь 2... e7—d6 с равной игрой для обеих сторон. Здесь и далее в книге выражение «равная игра» обозначает, что ни у одной из сторон нет такого преимущества, которое давало бы шансы на выигрыш той или иной стороне. При правильных ходах обеих сторон игра сводится вничью.

Сделанный черными 2-й ход является типичной ошибкой начинающих. Сдвинутая с бортового поля шашка (в данном случае шашка h6, сдвинутая на поле g5) становится объектом нападения со стороны противника и проигрывается.

3. g3—f4 e5 : g3
 4. h2 f4

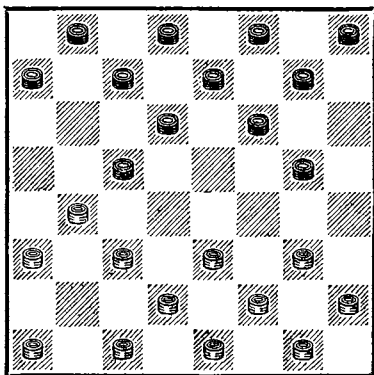
Теперь белые, имея лишнюю шашку и играя далее правильно, обязательно выиграют партию.

Если белые допустят такую же ошибку, как черные в партии № 1, например, после ходов 1. a3—b4 f6—e5 сыграют 2. e3—d4??, то выигрывают черные. Они отвечают 2... b6—c5! Теперь на 3. d4 b6 следует a7 a3, и у черных лишняя шашка, а на 3. d4 : f6 черные сначала побьют шашку b4 ходом 3 c5 a3, а затем, как бы белые ни ходили, забирают беззащитную шашку f6, опять оставаясь с лишней шашкой.

Вот еще пример неправильного выдвижения бортовой шашки со стороны черных.

1. c3—b4 b6—c5 2. b2—c3 h6—g5?? (черным следовало ходить шашкой f6).

№ 18

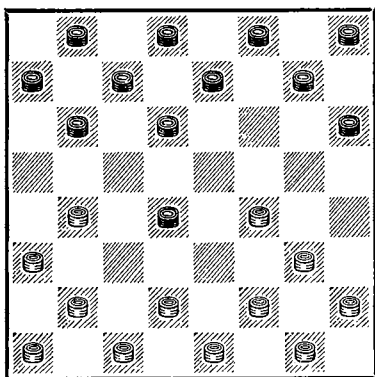


Теперь белые выигрывают шашку: 3. e3—d4! c5 e3 4. d2 h6.

Партия № 2

1. c3—b4 f6—e5
2. e3—f4 e5—d4??

№ 19



Очень слабый ход, после которого потеря шашки черными совершенно неизбежна. Следовало играть или 2 e7—f6, или 2... g7—f6 или 2 b6—c5 (a5).

3. f4—g5!

Белые могли играть и иначе, а именно 3. b4—c5 d6 : b4 4. a3 e3, и у них лишняя шашка.

3. h6 : f4

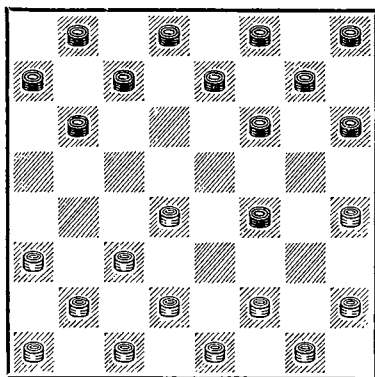
4. g3 c3, и выигрывают шашку.

В этой партии 2-й ход черных тоже является типичной ошибкой начинающих. Они стремятся продвинуть шашки в центре вперед, не подозревая о возможности удара про-

тивника с фланга в тыл продвинутой шашки.

Вот еще пример такой ошибки: 1. e3—d4 d6—e5 2. g3—h4 e5—f4?? (черным следовало играть, например, 2 e7—d6 или 2 b6—c5).

№ 20

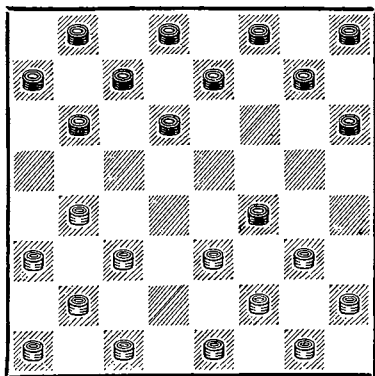


Теперь белые выигрывают шашку: 3. d4—c5! b6 : d4 4. c3 : g3.

Партия № 3

1. c3—b4 f6—g5
2. d2—c3 g5—f4??

№ 21



По сути дела ошибка тако-
го же рода, как и в партии
№2. *

В настоящее время чаще
всего черные отвечают 2
b6—a5 (для связывания ле-
вого фланга белых), далее иг-
рают, например, 3. c1—d2
g5—h4, и партия равна (см.
стр. 38).

3. e3 g5

Удар g3 e5 повлек бы за
собой только простой размен
и не давал белым преимуще-
ства.

3. . h6 : f4
4. g3 e5 d6 : f4
5. b4—c5! b6 d4

6. c3 g3, и белые выи-
грали шашку, а значит выи-
грают и партию.

Партия № 4

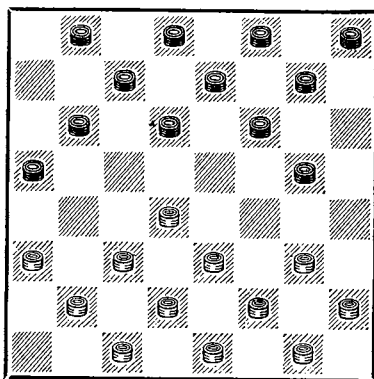
1. c3—d4 b6—a5
2. b2—c3 h6—g5
3. a1—b2 a7—b6??

Надо было играть, напри-
мер, 3 c7—b6, и игра бы-
ла бы равна.

Теперь черные проигрыва-
ют шашку. Из-за того, что
черные преждевременно сдви-
нули с места бортовые шаш-
ки a7 и h6, в их позиции по-
явились слабости. Плохо иг-
рать 3 d6—e5??, тогда бе-
лые тоже выигрывали шашку

* Аналогичная ошибка, но со
стороны белых, встречается после
ходов 1. c3—d4 (или c3—b4) h6—
g5 2. d4 (или b4)—c5?? (см. пар-
тию № 6).

№ 22



так же, как в партии № 1, а
после 3 . . d6—c5?? 4. d4:
: b6 a7 e5 был бы ход 5.
e3—d4! c5 e3 6. d2 h6 то-
же с выигрышем шашки бе-
лыми.

4. d4—e5! d6 f4

Если 4 . . f6 d4, то сра-
зу 5. e3 a7, и белые выигра-
вают шашку.

5. g3 e5 f6 d4

6. e3 a7, и белые выи-
грывают шашку и партию.

Партия № 5

Игрена в Киеве в 1910 г.

Игра на „Кола“ *

Флоров П. С. Бодянский П. Н.

1. c3—d4 b6—a5
2. d4—c5 d6 b4
3. a3 c5 f6—g5
4. b2—c3 g7—f6

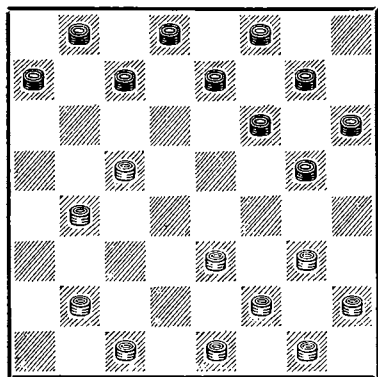
* Так или просто одним словом
«Кол» называется одно из начал.
Подробнее об этом начале см. стр.
182—183.

5. c3—b4 a5 c3
6. d2 b4 h8—g7

Обычно здесь играют 7 g5—h4. Ход в партии тоже вполне правилен и вместе с тем готовит нападение на шашку c5 по типу, указанному в партии № 3.

7. a1—b2?

№ 23



Не замечая угрозы, белые проигрывают шашку. Следовало играть, например, 7. g3—f4.

7. g5—f4!
8. e3 g5

Если 8. g3 e5, то сразу f6 b6.

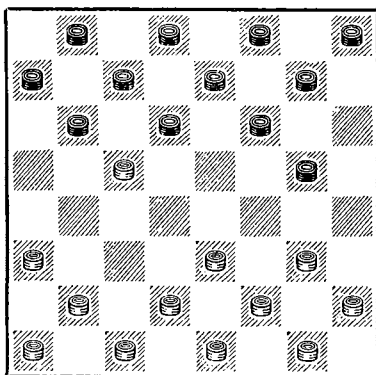
8. h6 f4!
9. g3 e5 f6 b6,

и белые сдались.

Партия № 6

1. c3—d4 h6—g5
2. d4—c5??

№ 24



Этот ход ведет к проигрышу. Здесь можно ходить шашками b2, d2, g3. Нельзя 2. a3—b4??, так как белые теряли шашку из-за ответа черных 2 b6—c5! 3. d4:b6 a7 : a3.

Ход 2. d4—c5 нередко применяется после 1. c3—d4 f6—g5 для постановки шашки на сильное поле c5, и получается начало «Тычок».

Тычковая шашка на этом поле, однако, значительно слабее коловой шашки на нем же, так как при постановке «кола» на c5 она стесняет не только шашки a7 и e7, как «тычок», но еще и черную шашку на a5, которой при игре на «тычок» на этом поле не имеется.

В партии № 6 белые неизбежно теряют шашку.

2. b6 d4

Удар другой шашкой не меняет дела.

3. e3 : c5 d6 : b4

4. a3 c5 g5—f4!
5. g3 e5 f6 b6,

и черные выигрывают, получив хорошую позицию с лишней шашкой.

Партия № 7

Играна во II чемпионате СССР
в 1925 г.

„Тычок“ *

Пель А. Н. Медков В. В.

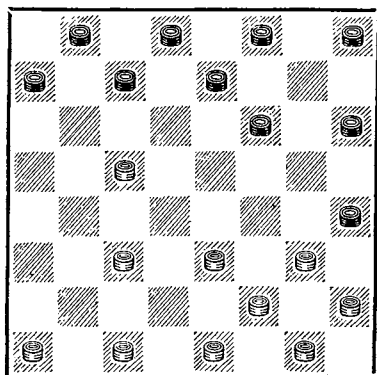
1. c3—b4 f6—g5
2. b4—c5 d6 b4
3. a3 c5 b6 d4
4. e3 c5 g7—f6
5. d2—e3 g5—h4

Чемпион СССР подготовил этим ходом старинную, но не бросающуюся в глаза ловушку.

6. b2—c3?

Следовало играть, например, 6. g3—f4. Теперь же в расположении белых создано «решето», т. е. ряд разрозненных шашек, удобный для взятия их одним ходом.

№ 25



* Подробнее об этом начале см. стр. 183—184.

6. . e7—d6!
7. c5 g5 h6 b4,

и белые сдались: они проиграли шашку, не создав у черных никаких слабостей в позиции.

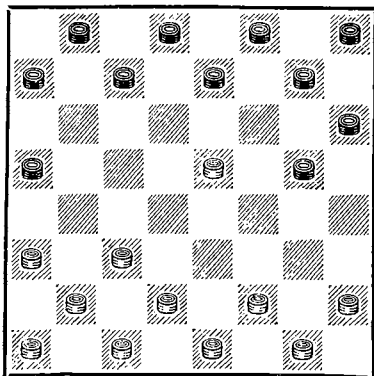
Это одна из так называемых «психологических» ловушек: несмотря на ее удивительную простоту, она обладает «способностью» не бросаться в глаза и в нее не раз попадались шашисты с известными именами.

Партия № 8*

1. e3—f4 f6—g5
2. f4—e5 d6 f4
3. g3 e5 b6—a5??

Проигрышный ход. Теперь белые создают в расположении черных «решето».

№ 26



* В данной партии, как и в ряде других, не указано название начала. Это сделано потому, что общепринятого и закрепившегося названия для такого начала пока нет.

Здесь следует играть 3
b6—c5, создавая максималь-
ные затруднения белым для
защиты шашки e5.

4. e5—f6! g7 e5

5. c3—b4 a5 c3

6. b2 : h4. Игра черных
проиграна.

Партия № 9

„Косяк“ *

В партии приводится вари-
ант косяка с замечательной по
простоте и вместе с тем тон-
кой ловушкой, приписывае-
мой И. П. Селезневу (он же
«Хромой»).

1. c3—b4 f6—g5

2. g3—f4 g7—f6

3. b4—a5 b6—c5

4. b2—c3 c5—b4

5. a3 c5 d6 b4

6. f2—g3! g5—h4?

Ловушка эта очень заман-
чива для слабых шашкистов,
и они весьма часто попадаю-
т в нее. Им кажется, что
g5—h4 сильный ход, застав-
ляющий белых ослабить пра-
вый фланг сдвижением одной
из шашек дамочной линии —
e1 или g1, а возможность хо-
да c3—d4 у противника ими
не замечается.

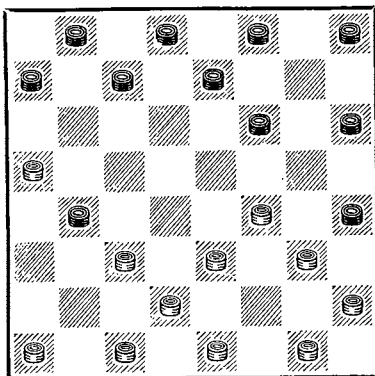
Лучший ход здесь b4—a3.

7. c3—d4! h4 f2

8. a5 c3, и белые выи-
грывают шашку f2.

* Название начала, в котором
обе стороны начинают игру одина-
ковыми ходами по косяку. Подроб-
нее о «Косяке» см. стр. 185.

№ 27



Партия № 10

Москва, 1922 г.

„Отказанный отыгрыш белых“

Кукуев Н. А. Горшков И. И.

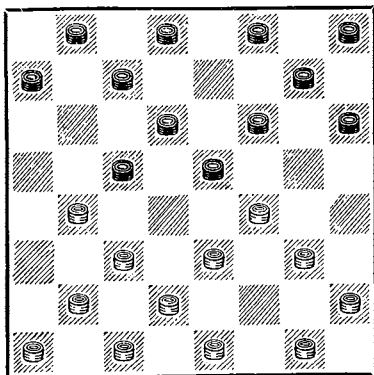
1. g3—f4 f6—e5

2. f2—g3 e7—f6

3. a3—b4! b6—c5?

Черные попадают в хит-
рую ловушку. Им казалось,
что после этого хода они вы-
игрывали две шашки ходом
4 e5—d4 из-за необхо-
димости для белых спасти

№ 28



шашку b4 ходами 4. b2—a3 или 4. b4—a5.

Надо было продолжать 3. .f6—g5, и игра равна.

4. g3—h4! c5 a3

Не лучше было бы и 4. .e5 g3, тогда 5. h2 f4! c5: a3 6. f4—g5, и белые выигрывают.

5. f4—g5 h6 f4

6. e3 c5,

и белые выиграли шашку, а затем и партию.

Партия № 11

„Отыгрыш черных“

Играно по переписке в 1916 г.

Слезкин П. А. Глебов С. Ф.

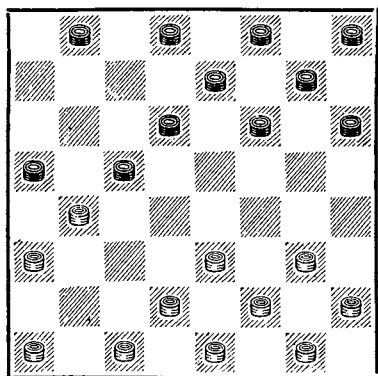
1. c3—d4 d6—c5

2. b2—c3 c7—d6

3. c3—b4 b6—a5

4. d4 b6 a7 c5?

№ 29



Черные не предусмотрели нападения белых на 7 и 8-м ходу.

* Об этом начале см. стр. 182.

Следовало играть 4. .a5 c7 или же 4. a5 c3. Теперь же черные теряют шашку.

5. c1—b2! a5 c3

6. b2 b6 b8—a7

Черным необходимо отыграть шашку.

7. d2—c3! a7 c5

8. c3—d4! c5—b4

Последняя попытка избежать потери шашки.

9. a3 c5 d6 b4

10. d4—e5 f6 d4

11. e3 a3,

и белые выиграли шашку, а затем и партию.

Партия № 12

Москва, 1949 г.

„Городская партия“ *

Семинов П. И. Сергеев И. С.

1. c3—d4 d6—c5

2. b2—c3 f6—g5

3. c3—b4 g5—h4

Этими ходами характеризуется один из распространенных вариантов «Городской партии».

4. b4 : d6 e7 c5

5. d2—c3 g7—f6

6. c1—b2 f8—g7

Хорошо здесь играть 6. h8—g7 и 6. d8—e7.

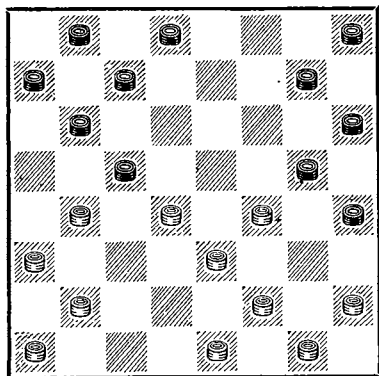
7. g3—f4 f6—g5

* Подробнее об этом начале см. стр. 180.

Черными построена известная ловушка С. А. Воронцова.

8. c3—b4?

№ 30



Следовало продолжать 8. f4—e5 с равной игрой.

8. h4—g3!!

Черные используют вынужденные ходы белых.

9. b4 d6

Если 9. f2 f6, то 9 g7 : a5 с выигрышем шашки и партии.

9. g3 c3!

Было бы ошибкой играть здесь 9... c7 : c3?, так как после 10. f2 f6 g7 : g3 и 11. b2 d4 черные проиграли бы шашку и партию.

10. b2 : d4 c7 c3

11. e3—f4 g5 e3

12. f2 b2 g7—f6,

и белые сдались, так как черные, имея лишнюю шашку, при правильной игре должны обязательно выиграть.

Партия № 13

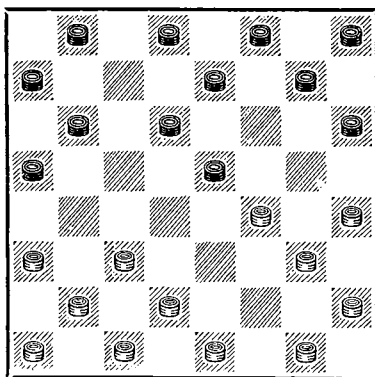
„Игра Петрова“ *

1. g3—h4 b6—a5

2. f2—g3 c7—b6

3. e3—f4 f6—e5?

№ 31



Черные не видят замечательную старинную комбинацию **, известную со времен знаменитых московских игроков И. П. Селезнева и Д. Я. Яковлева, современных А. Д. Петрова.

Надо было играть 3. d6—c5 или 3. f6—g5, например: 4. h4 f6 e7 e3 (ина-

* Название начала, исследованного А. Д. Петровым более 125 лет назад. См. стр. 189.

** Комбинацией называют такие ходы, которые: 1) тесно связаны определенным замыслом одной из борющихся сторон и делаются строго по этому плану, 2) вынуждают ответы противника путем жертв шашек, 3) обеспечивают быстрое достижение либо решающего преимущества над противником, либо спасения от проигрыша своей партии в тяжелом положении. Подробнее о комбинации см. стр. 42—44. (Прим. спец. редактора).

че белые провели бы ту же самую комбинацию) 5. d2:f4 d6—c5!. Этот ход сильно снимает белых: они не могут теперь двигать шашки a3, c3 и f4 (рассмотрите, почему); игра равна.

4. f4—g5! h6: f4
5. c3—d4! e5 c3
6. d2 b4

Образуя «решето» у черных.

6. . . a5 c3
7. g3 a5

Белые уже выиграли одну шашку, а так как шашка c3 черных беззащитна, то белые выигрывают и вторую шашку.

Партия № 14

Играна в Москве в 1903 г.

„Игра Филиппова“ *

Субботин Г. Г. Саушкин Г. Л.

1. e3—d4 d6—e5
2. g3—h4 h6—g5
3. h2—g3?

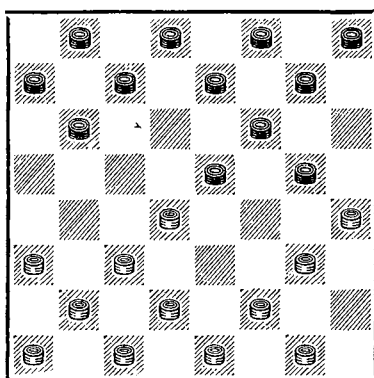
Этот ход уже проигрывает партию. Обычно здесь применяется 3. a3—b4.

3. g5—f4

Цель этого хода — угрозой выигрыша шашки заставить белых вскрыть дамочное поле g1.

* Название начала, которое часто избирал петербургский игрок В. Г. Филиппов. Об этом начале см. стр. 189.

№ 32



4. g1—h2 f4—e3
5. d2 d6 e7 g1

и черные выиграли.

Партия № 15

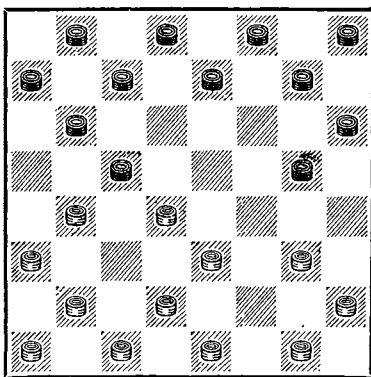
Играна по переписке в 1903 г.

Быков Н. В. Саушкин Г. Л.

1. e3—d4 d6—c5
2. f2—e3 f6—g5
3. c3—b4?

Белые не предусмотрели 4-го хода черных.

№ 33



Надо было играть 3. g3—h4, и если 3. . g5—f4, то 4. e3 g5 h6 f4 5. a3—b4! Если теперь 5. . . c5 : a3 (иначе после 5. . c5 e3? 6. b4—c5 b6 d4 7. c3 g3 белые выигрывают беззащитную шашку e3), то 6. d4—c5! b6:d4 7. c3 g3, и игра равна.

3. . . g5—h4!
4. b4 d6 h4 f2!
5. e1 g3 c7 : h4,

и черные, имея дамку, выигрывают.

Начало этой партии нередко встречается в турнирной игре и нашего времени.

Партия № 16

Играна по переписке в 1897 г.

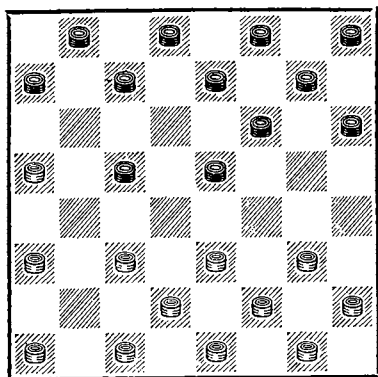
Оводов А. А. Иовлев Я. И.

(Елифань)

(Рига)

1. c3—b4 d6—e5
2. b4—a5 b6—c5!
3. b2—c3?

№ 34



Можно было играть, например, 3. e3—f4 e7—d6 с равной игрой.

3. . . c5—d4!
4. e3 c5 c7—b6!
5. a5 c7 d8 b2
6. a1 c3 e5—f4
7. g3 e5 f6 b2,

и черные выигрывают.

Партия № 17

Играна по переписке в группе
Первого всероссийского турнира
в 1896 г.

Кулаков А. А. Холодов П. И.

(Таганрог)

(Курск)

1. c3—d4 d6—e5
2. b2—c3 e7—d6
3. a1—b2

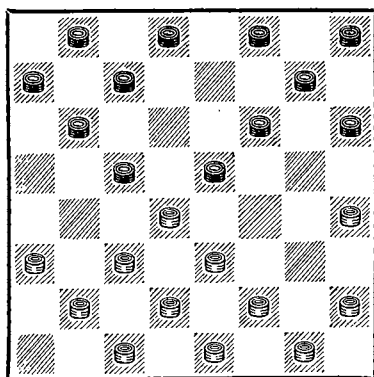
Ход 3. e3—f4 был бы намного сильнее; ранним выдвижением шашки a1 белые очень стеснили свою игру.

3. . . d6—c5!

Прекрасный ход, связывающий игру белых на левом фланге.

4. g3—h4?

№ 35



Этот ход погубил партию. Следовало играть 4. g3—f4 e5 : g3 5. h2 : f4. По-видимому, белые строили неосновательную ловушку: если 4 . h6—g5?, то 5. e3—f4!, и белые выигрывают одну шашку при хорошем положении.

4. . c5—b4!!

5. a3 c5 . .

Или 5. c3 a5 e5 a1, и черные проходят в дамки.

5. . e5—f4!

6. e3 e7 f8 b4

Черные добиваются ухода шашки белых c3 со своего места.

7. c3 a5 h6—g5

8. h4 f6 g7 a1,

и выигрывают.

Партия № 18

Играна в 1896 г. в Петербурге

Шошин В. И. Дубинин М. С.

1. c3—d4 d6—c5

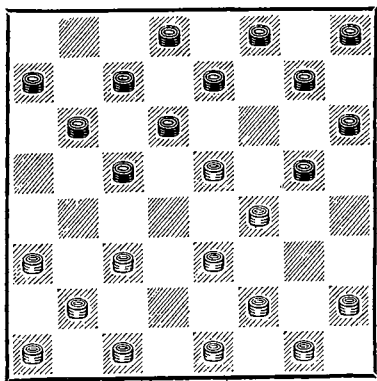
2. d2—c3 f6—g5

3. g3—f4 c7—d6

Чаще встречается 3 g5—h4.

4. d4—e5 b8—c7?

№ 36



Нельзя было 4 . . d8—c7?, тогда 5. e5—f6! g7 g3 6. f2 : d8, и белые выигрывают.

Нужно было играть 4 . b6—a5 и т. д.

5. e3—d4!! c5 : e3

Или 5 : g5 e3 6. c3—b4 и т. д.

6. f2 d4! g5 c5

7. c3—b4 d6 : f4

8. b4 b8,

и белые выигрывают.

Ошибка на 4-м ходу в этой партии встречается и в наше время (например, в чемпионате СССР 1951 г., в большом турнире по переписке, посвященном памяти П. Н. Бодянского, организованном Н. Н. Пустынниковым).

Партия № 19

Киев, 1919 г.

„Отыгрыш черных“ *

Медков В. В. Русинов В. Н.

1. c3—d4 d6—c5

2. b2—c3 c7—d6

3. c3—b4 b6—a5

4. d4 b6 a5 c7

5. g3—f4

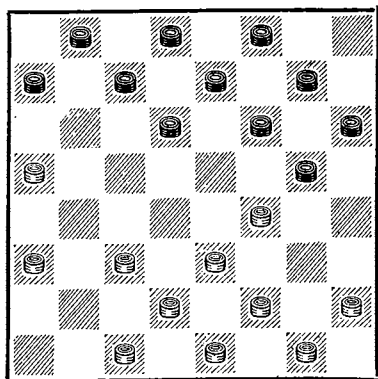
Чаще применяется 5. a1—b2, хотя положение свободное, и любой другой ход не нарушил бы равенства позиций. Даже после 5. b4—c5 (кажущегося проигрышным) 5... d6 b4 6. a3 c5 c7—d6! белые легко выравнивают игру

* Об этом начале подробнее см. стр. 182.

путем 7. g3—f4 d6 b4 8.
f4—e5 и т. д.

- | | |
|------------|----------|
| 5. . . . | f6—g5 |
| 6. a1—b2 | g7—f6 |
| 7. b2—c3 | h8—g7(?) |
| 8. b4—a5!! | |

№ 37



8. c7—b6?

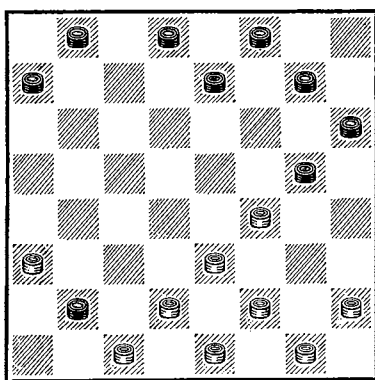
После этого хода партия черных неминуемо проигрывается. Следовало продолжать игру ходом 8. d6—c5, и партия была бы равна. Черные рассчитывали на большой размен ради упрощения партии: они не предвидели хода 10. a3—b4!, а надеялись на размен 10. d2—c3 b2 : d4 11. e3 : c5 с равной партией.

- | | |
|-----------|-------|
| 9. a5 e5 | f6 b2 |
| 10. a3—b4 | b2—a1 |

Ничего более приемлемого у черных нет: иначе терялась шашка.

11. d2—c3!

№ 38



Теперь белые не только уничтожают дамку противника, но и сами проходят в дамки с выигрышем шашки.

- | | |
|-------------|---------|
| 11. . . | a1 : g3 |
| 12. f2 : h8 | |

Черные сдались.

Несмотря на значительное разнообразие ходов белых и черных в этих коротеньких партиях, можно подметить кое-что общее в приемах, которыми белые (или черные) добиваются того или иного преимущества для себя.

1. В партиях 1—6, 9, 11 и 16 победа достигается по сути дела сходными приемами: «отдать одну шашку и взять две». В партиях 1 и 2 этот прием проведен сразу после 2-го ошибочного хода противника, а в партиях 3 и 6 он проводится после выполнения ошибочного плана противником с занятием поля f4 или c5 путем размена: в партиях 4 и 5 указанный прием прово-

дится после предварительного размена шашки на шашку (4-й ход в партии № 4 и 8-й ход в партии № 5). В партии № 11 этот прием проводится дважды. Сначала белые временно выигрывают шашку на 5 и 6-м ходу, но черные отыгрывают ее, а 10 и 11-м ходами белые окончательно выигрывают шашку. Наконец, в партии № 16 сначала черные производят размен трех шашек на три (3—5-й ходы), а затем уже применяют прием отдать одну, а взять две шашки. Во всех отмеченных партиях прием выигрыша шашки проведен очень типично, как это случается в подавляющем большинстве партий. Реже встречается выигрыш шашки как в партии № 9, где шашки противника берутся не сразу, а по одной.

2. В партиях 7, 8, 10, 12, 13, 19 преимущество достигается более сложным приемом: «отдать две шашки, а взять три». В партиях 7 и 12 жертвуются обе шашки сразу, в партии 8 шашки жертвуются последовательно одна за другой, в партиях 10 и 13 поддача двух шашек по одной сочетается с разменом шашки на шашку, в партии 19 белые, угрожая выиграть шашку b2, заставляют черных пойти в дамки, после чего жертвуют две, а берут три шашки.

Этот прием является значительным усложнением только что рассмотренного приема.

3. В партиях 14, 15, 17 и 18 черные или белые прорываются сложным ударным ходом в дамки, причем в первых двух черные сначала вскрывают дамочные поля (g1 в партии 14 и e1 в партии 15), а затем используют невыгодное (решетчатое) расположение шашек белых. В последних двух партиях дамочное поле уже было вскрыто, но зато путь к этому полю плотно загроможден шашками противника. Черным в партии 17 и белым в партии 18 пришлось затратить много усилий на то, чтобы расшатать плотную массу шашек противника, и только после этого прорыв в дамки был проведен успешно.

Читатель, наверное, уже заметил сам, что во всех коротеньких партиях после ошибочного хода белых или черных другая сторона проводит ряд ходов (2 и более) по определенному плану, вынуждая необходимые ответы противника, и тем добивается поставленной цели (выигрыша шашки или прорыва в дамки). При этом вынуждение нужных ходов противника достигается не только поддачей шашек, но и без поддачи, угрозой взять шашку противника (см. 3-й ход в партии 14, 10-й ход в партии 19).

Рассмотренные приемы для быстрого завершения партий принято называть комбинациями. В старину этот тер-

мин не применялся, а комбинации назывались ловушками. Примером ловушки в современном понимании этого термина можно считать, например, прием выигрыша шашки в партии № 10. Ход 3. а3—b4 имеет в виду приманку для противника — сыграть на мнимый выигрыш шашки. Комбинация же (вообще) строится без применения «приманок», вызывающих порочный ход противника: она осуществляется просто за счет его ошибки в выборе ответа.

Понятно, что игра «на ловушку», т. е. только в расчете на ошибочный ход противника, не может быть рекомендована. Противник, сделав правильный ответ, может получить превосходную игру. Примером может служить партия 17 (см. примечание к 4-му ходу).

С примерами построения и разбора более трудных и сложных комбинаций читатель будет еще встречаться в данной книге.

Комбинации являются одной из самых увлекательных областей игры в шашки.

В рассмотренном разделе «Коротенькие партии» изучающий познакомился вкратце с рядом игровых начал, часто применяемых в практической игре. Во всех этих партиях после определенного количества сделанных ходов дальнейшая запись ходов прекращена, хотя на доске ос-

тается еще много шашек.

В каждой из партий после последнего хода сильнейшей стороны получалась позиция с подавляющим преимуществом. Такой резкий перевес в силе позиций при правильной игре (т. е. при игре без ошибок) обязательно обеспечивает выигрыш партии.

Необходимо научиться так играть, чтобы не упускать полученного преимущества для возможности выигрыша и не допускать, чтобы преимущество оказалось у противника; если же это случится, то уметь так продолжать игру, чтобы как можно сильнее препятствовать ему в реализации накопленного преимущества и тем спасти свою партию от проигрыша. Для этого полезнее всего начать знакомство с концами шашечной игры, часто встречающимися на практике.

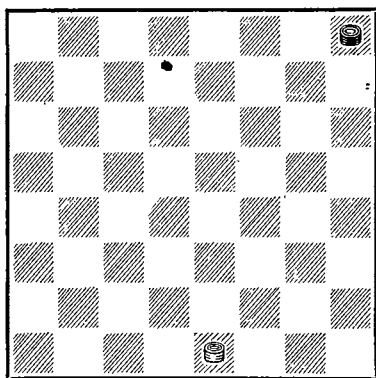
В концах партий (или, как иначе говорят, концах игр) остается мало шашек, что облегчает задачу подробно исследовать возможные ходы сторон и поэтому точно установить, достигается ли выигрыш или только ничья в том или ином положении. Зная же ряд таких положений, читатель уже в середине игры может готовить выгодные для него положения, что увеличит его шансы на выигрыш или на ничью, смотря по сложившейся обстановке в партии.

ТИПИЧНЫЕ КОНЦЫ ИГР

Краткие сведения об оппозиции

В концах с небольшим и притом равным количеством шашек у обеих сторон (общим числом не более шести, т. е. до трех у каждой стороны) установлена весьма интересная закономерность, во множестве случаев имеющая большое практическое значение. Для того, чтобы лучше ознакомиться с нею, изучающему необходимо уяснить себе понятие об оппозиции.

№ 39



В борьбе простой шашки против простой при их ходах навстречу друг другу одна из шашек должна погибнуть.

В положении на диагр. 39 при своем ходе белые, действуя указанным образом, выигрывают.

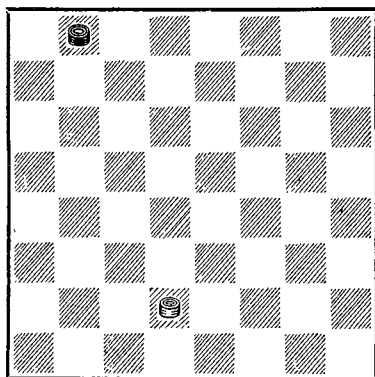
1. e1—f2 h8—g7

2. f2—e3 g7—f6
3. e3—f4,

и белые выигрывают. В подобных случаях говорят, что белые «заняли оппозицию» или «имеют удар», а черная шашка «попала в оппозицию» или «попала под удар».

В положении на диагр. 40, наоборот, при своем ходе, в случае движения навстречу шашке черных, белые проигрывают.

№ 40



1. d2—c3? b8—c7
2. c3—b4

Если 2. c3—d4, то 2 ... c7—d6, и черные выигрывают.

2. c7—b6
3. b4—a5 b6—c5,

и черные выигрывают.

Получилась обратная картина: черные заняли оппозицию, а белые попали в оппозицию, или под удар.

Чтобы лучше разобраться в простейших концах игр толь-

ко что рассмотренного типа, можно пользоваться давно известным правилом: если шашки обеих сторон расположены на двух соприкасающихся вертикалях доски *, так, что белая — на одной, а черная на другой из них, то простая, начиная очередной ход, выигрывает, если станет на вертикаль шашки другого цвета и будет двигаться далее навстречу ** ей. Произойдет это потому, что в подобных случаях начинающая игру шашка обязательно займет оппозицию». В случаях же, когда обе шашки стоят на одной вертикали, начинающая сторона обязательно проигрывает.

Если бы в положении на диагр. 40 белые не сделали ошибки (1. d2—c3?), а сыграли 1. d2—e3!, то после того же лучшего ответа черных b8—c7 белые получали возможность через поле f4 разойтись с черной шашкой и тем избежать губительной для себя оппозиции.

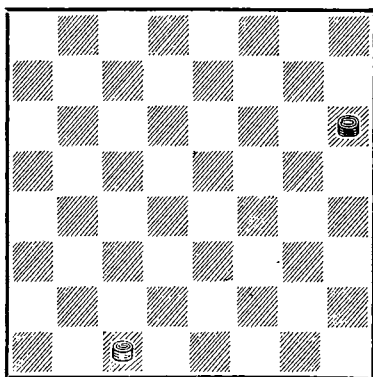
* Как видно из диагр. 2, доску можно представлять себе состоящей из 8 вертикалей, каждая из которых обозначается соответствующей буквой; одновременно можно представлять себе доску и состоящей из 8 горизонталей, причем каждая из горизонталей обозначается соответствующей цифрой.

** Необходимо помнить, что вопрос об оппозиции ставится лишь применительно к движению шашки одной стороны навстречу шашке противника.

Из этого простого правила вытекает следствие: если обе борющиеся шашки стоят на одной вертикали, то та сторона, у которой очередь хода, обязательно проигрывает, так как у нее нет возможности избежать оппозиции со стороны противника: он будет стремиться ко встрече шашек и выигрывает. Вот пример: белая шашка на поле c1, а черная на поле c7. Игра пойдет так: 1. c1—d2 c7—d6! (стремление к выгодной встрече,— иначе ничья: 1... c7—b6 2. d2—e3!, и ничья), и при любом продолжении белых черные занимают оппозицию и выигрывают.

Наконец, если шашки расположены на отдаленных друг от друга вертикалях, то случаи могут быть разнообразны. Вот примеры.

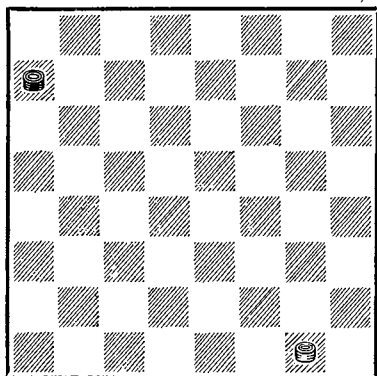
№ 41



В положении на диагр. 41 белые, стремясь ко встрече, занимают оппозицию и вы-

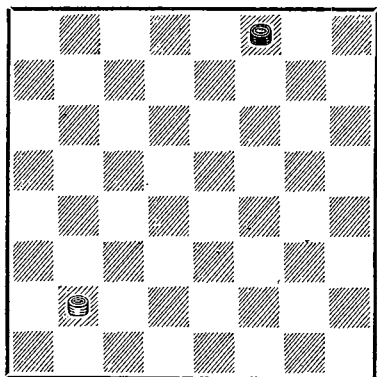
игрывают: 1. c1—d2 h6—g5
2. d2—e3 g5—h4 3. e3—f4, и
черная шашка попадает под
удар.

№ 42



На диагр. 42, стремясь к
встрече, белые делают толь-
ко ничью: 1. ♣ g1—f2! a7—b6
2. f2—e3 b6—a5 3. e3—d4
и т. д.— шашки расходятся
врозь.

№ 43

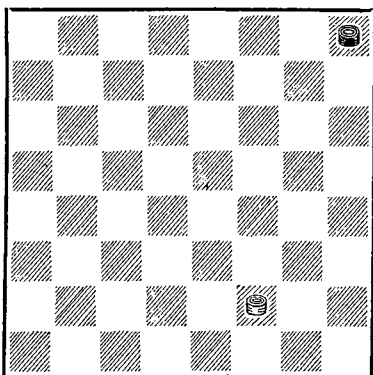


В положении на диагр. 43
белые не могут избежать про-
игрыша: 1. b2—c3! f8—e7! 2.
c3—b4! e7—d6! 3. b4—a5 d6—

c5, и оппозицию заняли чер-
ные.

Опираясь на приведенное
выше правило, можно сделать
еще один практически полез-
ный начинающим вывод для
концов с шашками на отда-
ленных друг от друга верти-
калях доски. Именно: при
очередном своем ходе нельзя
ставить шашку на вертикаль,
соприкасающуюся с верти-
калью, на которой находится
простая противника, так как
это обеспечивает верный вы-
игрыш противной стороне. Вот
такой пример (диагр. 44).

№ 44

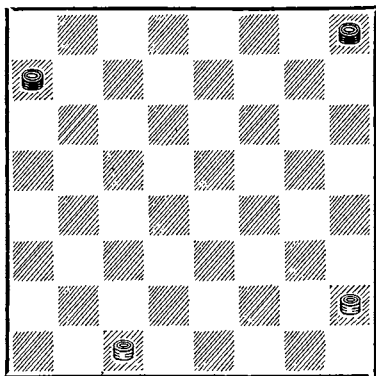


Если здесь белые сыграют
1. f2—g3, то после ответа 1
h8—g7 2. g3—f4 g7—f6
они проиграют из-за оппози-
ции. В случае же 1. f2—e3!
h8—g7 2. e3—d4 g7—f6 3.
d4—c5 белые добиваются ни-
чей.

Рассмотрим примеры, в ко-
торых у белых и черных не
по одной, а по две шашки.

В большинстве случаев в подобных окончаниях игра сводится к ничьей. Это объясняется относительной свободой путей для продвижения слабейшей стороной одной из своих простых в дамки. Нередко, однако, встречаются и такие положения, в которых простым одной стороны приходится идти навстречу шашкам другой стороны. Здесь, как будет показано далее, могут быть невыгодные и выгодные случаи игры на оппозицию.

№ 45



В положении на диагр. 45 белым нельзя играть с расчетом на оппозицию. В самом деле: 1. c1—b2 a7—b6 2. b2—c3 b6—c5 3. h2—g3 h8—g7 4. g3—f4 g7—f6, и белые проиграли, так как оппозицию заняли черные, а белые попали под удар. У белых однако есть и другой план игры — на сближение шашки a1 с шашкой правого фланга для прорыва потом в дамки.

Вот правильная игра.

1. c1—d2 a7—b6!

Если 1 h8—g7, то 2. d2—c3 и, как бы ни сыграли черные, теперь игра белых стала свободной, что ясно видно после 3. c3—d4. Например, на 3 .g7—f6 следует ответ 4. d4—c5 и т. д., или 3 a7—b6 4. d4—e5 и т. д., и верхняя шашка белых в обоих случаях проходила в дамки. Возможны и другие ничейные варианты.

2. d2—e3 b6—c5

Для помехи белым продвигать шашку обходом противника.

3. h2—g3

Не меняло плана черных и продолжение с 3. e3—f4, так как они могут ответить 3. c5—d4 и т. д., сводя игру к намеченному варианту.

3. . . h8—g7

4. e3—f4

Если 4. g3—f4?, то 4 g7—f6!, и черные легко выигрывают. Белые достигали ничьей и после 4. g3—h4 g7—h6! 5. e3—f4 c5—d4 6. h4—g5 d4—e3 7. f4 d2 h6 f4 8. d2—c3, и в этом интересном и часто встречающемся положении черные не могут задержать простую белых от прохода в дамки.

4. . . c5—d4

5. f4—g5

Последствия хода 5. g3—h4 с ответом 5 . g7—h6 рас-

смотрены в предыдущем примечании.

5. d4—c3

После 5 d4—e3 могли получиться следующие интересные и нередкие в практике игры варианты: 6. g5—h6 g7—f6 (простая ничья была бы после 6. . e3—d2) 7. g3—f4 e3 g5 8. h6 f4, и простым разменом белые заняли выигрышную оппозицию, а если бы белые пошли 6. g3—f4, то после 6. . g7—h6 получалось положение, рассмотренное в примечании к 4-му ходу белых.

6. g3—f4

Если 6. g5—h6, то 6 g7—f6 и как далее в основном продолжении.

6. . . c3—b2

7. g5—h6 g7—f6

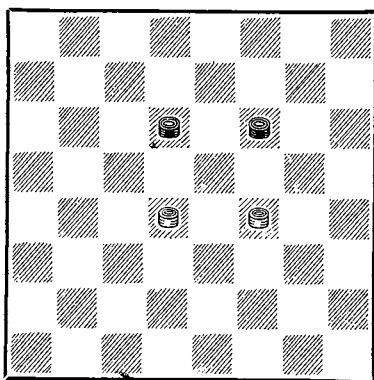
8. f4—e5

Жертвуя шашку, белые обеспечивают себе ничью за счет прохода в дамки.

Весьма часто могут получаться в концах игр положения, подобные изображенному на диагр. 46, когда шашки образуют фигуру квадрата.

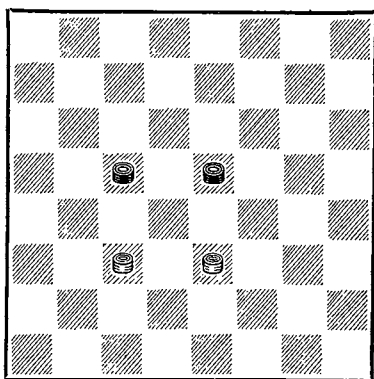
В данном случае белые при своем ходе вынуждены, как и в предыдущем примере, прорывать вперед за счет жертвы шашки. Такой план они могут в данном случае провести двояко: посредством 1. d4—e5 или же 1. f4—e5, и в обоих вариантах, играя без шашки, белые, устранив

№ 46



преграду, свободно проходят в дамки, и игра сводится к ничьей. Варианты нетрудны, и поэтому начинающие могут рассмотреть их самостоятельно.

№ 47

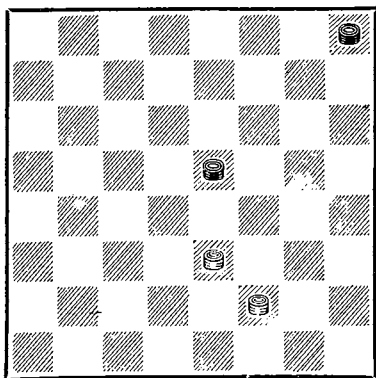


По сравнению с предыдущим положением на диагр. 47 белые и черные как бы поменялись местами. Как будто разница не велика, однако белые в данном случае при своем ходе проигрывают. Например: 1. e3—d4 c5 e3 2.

c3—b4 e3—f2 3. b4—c5 (или a5) f2—g1, и выигрывают; 1. c3—d4 e5 : c3 2. e3—f4 c3—b2, затем 3 b2—a1, и выигрывают.

Начинающему будет полезно также проверить самому следующие примеры подобных оппозиций. I. Белые: a3, c3, черные: a5, c5. II. Белые: e3, g3, черные : e5, g5. III. Белые: b2, d2 черные: b4, d4. IV. Белые: d2, f2, черные: d4, f4.

№ 48



В положении № 48 при стремлении белых играть на оппозицию складывается следующая игра:

1. f2—g3 h8—g7
2. g3—h4!

При желании получить ничью путем жертвы шашки белые рисковали проигрышем партии, а именно: 2. g3—f4 e5 : g3 3. e3—d4 g3—f2 4. d4—c5 (если 4. d4—e5, то, например, f2—e1 5. e5—d6 e1—g3 6. d6—e7, но черные

отдачей простой 6 . g7—f6 отбрасывают белую шашку назад и после 7. e7 g5 занимают большую дорогу ходом g3—e5, и у белых проигрыш) 4 . f2—g1 5. c5—d6 g1—h2 6. d6—e7 g7—f6 и т. д., как было разобрано в другом варианте.

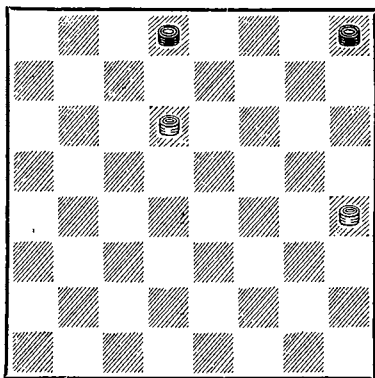
2. g7—f6

Белые попали в оппозицию и не будь у них размена им надо было бы сдаться.

3. g3—f4 e5 : g3
4. h4 f2,

и белые заняли выигрышную оппозицию. Значит, в некоторых случаях простой размен шашки на шашку может изменить результат игры на противоположный. Это необходимо учитывать.

№ 49



В положении на этой диагр. 49 после 1. h4—g5 h8—g7 обе шашки белых попадут под удар. У белых остается только ход 2. g5—h6. Чер-

ные отвечают 2. $\diagup$ g7—f6. Казалось бы, белые могут с успехом играть 3. d6—e7, но черные сыграют 3. f6—g5! 4. h6 f4 d8 f6, и белые снова попадают под удар и проигрывают.

В рассмотренном положении, как и в предыдущем имел место размен. Но в отличие от простого размена в предыдущем примере, здесь мы имеем скользящий размен.

При простом размене бьющая шашка противника снимается следующим ходом, а при скользящем размене снимается не бьющая шашка противника, а другая его шашка. Простой размен начинается сторона, попавшая в оппозицию, а скользящий — сторона, занявшая оппозицию. Поэтому простой размен ведет к выгодной для начинающей стороны перемене очереди хода, а при скользящем размене, попавшая в оппозицию, сторона не может добиться желательной перемены очереди хода.

Задания для упражнений

9. Какой размен (простой или скользящий) имеет место в следующих случаях:

1) Белые пр. f4, g3, черные пр. e5, d6, после хода 1. g3—h4;

2) Белые пр. f2, h4, черные пр. f4, h6 после хода 1. h4—g5;

3) Белые пр. c3, e5, черные пр. d4, e7 после хода 1. e5—f6.

10. Могут ли спастись от проигрыша белые в положениях: белые — пр. a5, f2; черные — пр. c5,

h8, не прибегая к жертве шашки. Если нет, то какую шашку следует пожертвовать?

Важнейшие поля доски и их значение

Считается общепризнанным, что срединные (точнее, не бортовые) поля доски несколько выгоднее занимать шашками, нежели бортовые. Имеется немало начал игр, в которых ясно стремление играющего держаться центральных полей d4 и e5. Особенно важны 4 поля: c5 и f6 — для белых и f4 и c3 — для черных. Поля эти с давних времен получили в народе меткие и прочно укоренившиеся названия. Шашка белых на поле c5 образует «кол», преграждая путь двум шашкам черных (a5 и a7). Совершенно так же шашка черных на поле f4 сковывает две белых шашки (h2 и h4).

Шашка белых на поле f6 сковывает две, а иногда даже три шашки черных (d8, h8, h6). Единственный ход, при котором не теряется шашка, это d8—c7, но в этом случае белые ходят f6—e7 и, угрожая проходом в дамки, еще более усиливают позицию. Характеризуя беспомощность шашек черных в этом положении, шашку белых на f6 называют «рожном», против которого, по известной поговорке, «не попрешь».

Шашка с3 со стороны черных точно так же образует «рожон» против шашек белых (a1, a3, e1).

Поле «кола» настолько высоко оценено в игре, что с давних времен ради обладания им разработаны даже особые начала («Кол», «Обратный кол»).

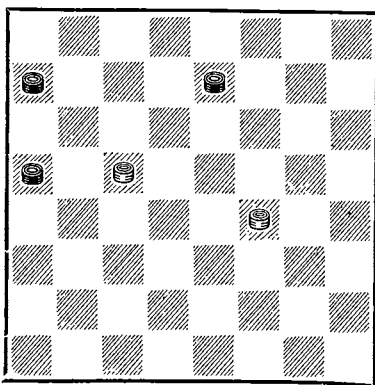
К слабым местам для постановки шашек относятся поля доски a1 и h2 для белых шашек и a7 и h8 — для черных, почему в большинстве партий эти шашки стараются скорее вводить в игру. Само собою разумеется, что указание о полях доски, верное для многих случаев практики, все же допускает исключения, но на этих исключениях нет оснований останавливаться: важнее усвоить сначала основное правило, а затем уже заняться исключениями из него.

В следующих примерах иллюстрируется значение для практики занятия «колового» поля и создания «рожна».

В положении на диагр. 50 у черных больше на одну шашку. Однако позиция белых не слабее, чем у черных, и игра должна закончиться ничьей.

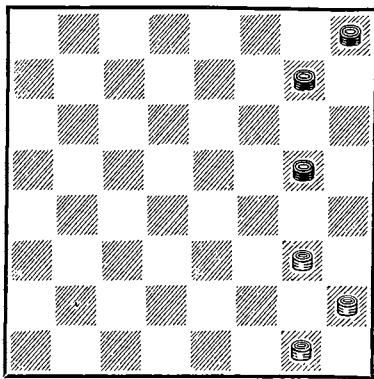
Сила позиции белых в том, что они заняли «коловое» поле: их шашка с5 стесняет движение даже трех шашек противника; у черных лишь один ход без потерь. После 1. f4—e5 черным придется

№ 50



жертвовать шашку a7 и затем идти на прорыв шашкой a5 в дамки для достижения ничьей. Если же черные попробуют отдать шашку a5, то они проиграют по закону оппозиции.

№ 51



В положении на диагр. 51 силы играющих одинаковы, но черные несколько более продвинулись вперед. Это, однако, не всегда является преимуществом в игре. В самом деле, если черные будут стре-

миться неосмотрительно вперед, они проиграют.

1. g3—h4! g5—f4?

Следовало играть: 1. g7—f6 2. h2—g3 (После 2. g1—f2? у черных выигрыш: 2... g5—f4! 3. f2—g3 f4—e3 4. g3—f4 e3 g5 5. h2—g3 h8—g7 и т. д.) 2. h8—g7 3. g1—f2 g5—f4 4. g3 : e5 f6 : d4 5. h4—g5 d4—c3 6. f2—e3 c3—b2 7. e3—d4 b2—c1 8. g5—h6 g7—f6 9. d4—e5! f6 d4 10. h6—g7, и ничья.

2. h2—g3!!

Прекрасная жертва шашки для получения выигрышной позиции путем сковывания шашек g7 и h8.

2. . f4 h2

3. h4—g5 g7—h6

4. g5—f6•

и белые, создав «рожон», обеспечили себе выигрыш.

Следует запомнить, что белая шашка на поле f6 при своем ходе делает ничью против двух шашек черных на полях h6 и h8, а при ходе противника выигрывает.

Полезно также запомнить, что после хода белой простой на g5, когда черные простые стоят на полях h8 и g7, черные при своем ходе проигрывают.

Дамка против простых шашек

Если простая шашка в конце игры успела далеко продвинуться вперед, то она

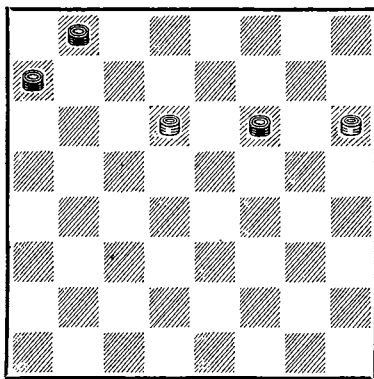
бывает в подобных положениях сильнее целой группы отсталых шашек противной стороны.

Рассмотрим несколько примеров.

Отбрасывание и отрезывание простых шашек

В положении на диагр. 52 у белых две шашки, но они далеко ушли вперед. У черных шашкой больше, но зато черные шашки отстали. Это обстоятельство, как будет видно, уравнивает игру обеих сторон.

№ 52



1. d6—e7 f6 d8

Обычный прием отбрасывания шашки назад в концах такого рода. Теперь шашки черных еще более отстали и белая шашка h6 свободно проходит в дамки.

2. h6—g7 d8—e7!

Этот ход спасает партию черных. При всяком другом продолжении они проигрывают

после ответа белых 3. g7—f8!, так как все черные шашки будут постепенно побиты.

3. g7—h8 a7—b6

Теперь задача черных — продвигать свои шашки вперед.

4. h8—a1 b6—c5

5. a1—h8 e7—d6

Черные пытаются поймать дамку белых (см. примечания к 6-му ходу).

6. h8—f6

Нельзя было 6. h8—c3? (или вообще вниз по большой дороге) ввиду ответа 6. c5—d4!, и белая дамка поймана.

Такое построение шашек называется «петлей» и применяется постоянно в различных формах и положениях для ловли дамки.

6. . . c5—b4

7. f6—h8

Белые все еще не могут играть 7. f6—a1 из-за той же ловушки.

7. b4—a3

Черные продолжают сохранять свое построение.

8. h8—c3 d6—c5

9. c3—a1 b8—a7

10. a1—f6 a7—b6

11. f6—a1 b6—a5

12. a1—h8 a5—b4!

Было бы ошибкой 12... c5—b4?. После этого белые

(не покидая большой дороги) легко выигрывали.

13. h8—a1 b4—c3!

Это единственный ход для достижения ничьей. Если бы вместо 13. h8—a1 белые сыграли иначе, например 13. h8—g7, то черные также делали ничью: 13. c5—d4! 14. g7 a5 a3—b2.

14. a1 a7

Необходимо запомнить этот прием, постоянно встречающийся в игре для отвода неприятельской дамки с того или иного пути, — поддачею двух шашек.

14. . . a3—b2

15. a7—d4 b2—c1

Ничья.

Нельзя было играть 15. b2—a1? ввиду 16. d4—h8, и белые выигрывают.

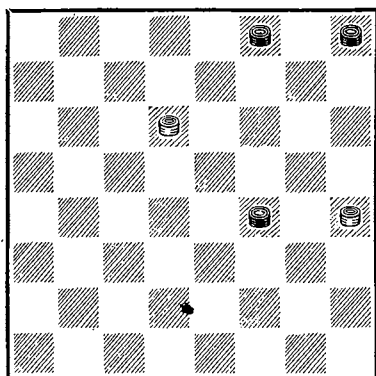
Из этого примера делаем вывод: одинокая дамка, отрезав три шашки противной стороны по большой дороге, как общее правило, выиграть не может, но обеспечивает ничью.

В задании № 7 одинокая дамка, занимающая большую дорогу, выигрывает даже против четырех шашек противника из-за неудачного их расположения.

Рассмотрим теперь пример аналогичного отрезывания отсталых шашек дамкою по линии верхнего двойника.

Оценка положения на диагр. 53 совершенно одинакова с предыдущим примером. План игры белых поэтому тоже совпадает: белые отбрасывают шашку f4 назад и проводят простую d6 в дамки, после чего черные не смогут пройти в дамки.

№ 53



- | | |
|----------|---------|
| 1. h4—g5 | f4 : h6 |
| 2. d6—c7 | h6—g5 |
| 3. c7—b8 | f8—e7 |
| 4. b8—g3 | e7—f6 |

Теперь белые не могут играть 5. g3—h2 из-за петли, построенной черными.

- | | |
|----------|-------|
| 5. g3—b8 | g5—h4 |
| 6. b8—d6 | h8—g7 |
| 7. d6—f4 | g7—h6 |
| 8. f4—h2 | h6—g5 |
| 9. h2—c7 | f6—e5 |

Типичная попытка отвлечь белую дамку с линии двойника.

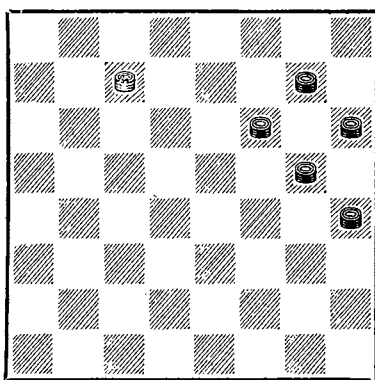
- | | |
|-------------|-------|
| 10. c7 : h6 | h4—g3 |
| 11. h6—e3!, | |

и белые выигрывают, так как после 11 g3—h2 они запирают ходом 12. e3—g1 шашку черных.

Из этого примера следует вывод: одинокая дамка всегда выигрывает против трех простых, если отрежет их по верхнему двойнику. В этом случае дамка выигрывает даже против четырех простых, если они невыгодно расположены.

В положении на диагр. 54 у черных пять шашек, но расположение их настолько невыгодно, что одна белая шашка вынуждают ничью.

№ 54



- | | |
|----------|--------|
| 1. c7—b8 | f6—e5! |
|----------|--------|

Было бы ошибкой играть 1... g5—f4? ввиду 2. b8 : h2 f6—g5. 3. h2—b8 g7—f6 4. b8—d6! (После 4. b8—h2? черные достигали ничьей посредством 4... g5—f4 5. h2 : h8 h4—g3 6. h8—d4 g3—h2, и черная шашка проходит в дамки) 4

g5—f4 (или 4. . f6—e5) 5. d6 : h2 h6—g5 6. h2—b8, и белые выигрывают. То же самое получилось бы и после 1 h4—g3?

2. b8 h2 g5—f4!

Необходимо удалить дамку с двойника: другого выхода нет.

3. h2 : h8 h4—g3

Иначе 4. h8—e5, и белые, отрезав шашки черных, выигрывают.

4. h8—d4! g3—h2

5. d4—g1 h6—g5

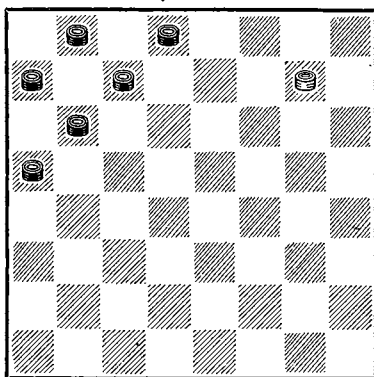
6. g1—∞ h2—g1

Ничья.

Если бы в рассмотренном положении не было совсем шашек g7 и h6, и на f8 стояла черная шашка, то игра была бы ничьей. Это потому, что после 1. c7—b8! черные сыграют 1 f8—e7 и выстроят все свои шашки в одну шеренгу по правому верхнему косяку, после чего, куда бы ни пошла белая дамка, черные, поддав две шашки, отведут ее с правого двойника. После этого одна из черных шашек обязательно пройдет в дамки и обеспечит ничью.

В положении на диагр. 55 при правильном ходе белых черные могут добиться только ничьей. Для этого у них имеется несколько возможностей. Однако они связаны с известными тонкостями.

№ 55



Многие слабые шашкисты думают, что в этом положении после 1. g7—f8! игра черных проиграна. Из нескольких возможных укажу лишь две системы достижения черными ничьей.

1. 1. g7—f8! c7—d6

Следует отметить, что черные могут играть здесь как угодно, за исключением 1 d8—e7?, так как тогда, после 2. f8 a3, белые выигрывают, так как черным невозможно пробиться в дамки и им придется только понапрасну терять шашки. Основываясь на предыдущих примерах, читатель сможет разобраться в этих вариантах сам.

2. f8 a3 b8—c7!

Единственный правильный ход.

3. a3—f8! d8—e7!

4. f8 b8 a5—b4

или ∞

5. b8—e5

и игра ничья, как уже разъ-

яснено в примере диагр. 52.

- II. 1. g7—f8! b6—c5
2. f8 a3 a7—b6
3. a3—f8 d8—e7

Возможно также и 3... c7—d6 4. f8 a7 a5—b4 5. a7—d4, и дело сводится к выводам, полученным в примере № 52.

4. f8 a7 a5—b4
5. a7—d4 c7—b6
6. d4 a7 b4—c3,

и ничья.

Из рассмотрения этого чисто теоретического положения получаются следующие практические выводы:

1. Одинокая дамка обеспечивает ничью даже против шести простых, если за нею ход и она может отрезать их путь по верхнему тройнику.
2. Дамка обеспечивает выигрыш против четырех простых при любом расположении их, если займет поле f8 и отрежет их по тройнику.

Изучающему полезно самому убедиться в этих выводах непосредственной проверкой их на доске. Ему рекомендуется также для полного овладения техникой игры на отрезывание простых шашек дамкой возможно обстоятельнее разобраться во всех рассмотренных положениях.

Операция отрезывания остальных шашек — одна из наиболее частых в практике разыгрывания концов партий.

Дамка против двух простых

В концах этого рода, весьма частых в практической игре, одинокая дамка достигает выигрыша далеко не всегда. Если дамка при своем ходе успевает отрезать обе шашки левее большой дороги или правее верхнего двойника (а со стороны черных правее нижнего двойника), то, как показано выше, дамка легко выигрывает против двух простых.

Значительно труднее достигнуть выигрыша в том случае, если обе шашки находятся (или могут стать) по разные стороны большой дороги или одного из двойников.

В этом случае применяются в основном следующие два приема:

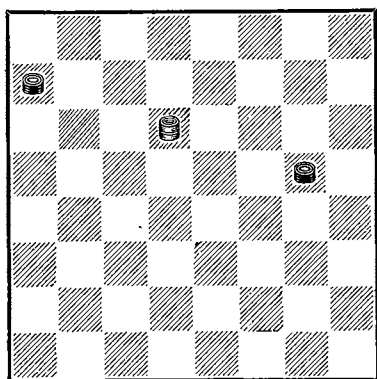
1) оттеснение простых на бортовые поля и занятие дамкой перекрестка путей, на которые должны ступить простые при своем ходе с бортовых полей;

2) оставление простых в центре доски (если нельзя их оттеснить на бортовые поля, как в первом приеме) и нападение на них с тыла, тормозя при этом продвижение вперед наиболее далеко ушедшей шашки противника. Реже в этом случае удастся преградить путь обоим простым в центре спереди, например, в положении: белые — Д. h6;

черные — пр. d4, e5. 1. h6—d2, и черные должны отдать шашку, после чего в единоборстве дамки с оставшейся простой победа остается за дамкой.

Рассмотрим соответственно два примера. В положении на диагр. 56 белые достигают выигрыша первым приемом.

№ 56



1. d6—c5! g5—h4 (или на f4)

2. c5—f2!,

и простой выигрыш вследствие неминуемой отдачи черными одной из шашек.

На диагр. 57 сильная сторона добивается выигрыша так:

1. g5—e3! b6—a5

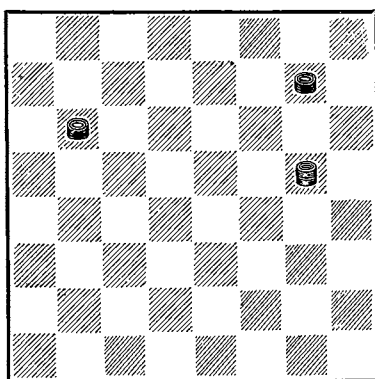
2. e3—d4 g7—h6

Черные все время должны избегать потери шашки.

3. d4—c3! h6—g5

4. c3—d2 g5—h4

№ 57



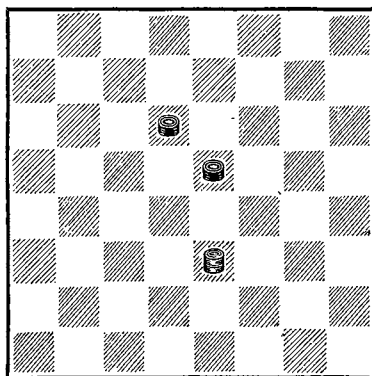
Лучшее продолжение.

5. d2—e1!

и теперь одна из шашек должна быть побита, а другая будет отрезана от дамочных полей.

В положении на диагр. 58 черные шашки расположены в центре.

№ 58



Если бы очередь хода была за черными, белые выиграли бы просто, но белым надо ходить, и им приходится уйти

с выгодного поля е3. Отступать им вниз по двойнику явно не имеет смысла, так как черные легко проведут одну простую в дамки. Ничего не даст и план нападения на черных с поля b8 после 1. е3—а7 е5—f4 2. а7—b8 d6—e5; черные займут поля f4 и е5, на 3. 8—с7 отдадут шашку: е5—d4!, а после 4. с7 : g3 (или h2) займут поле с3 с ничьей. Поэтому белые должны проводить другой план нападения на черных с тыла (2-й прием).

1. е3—h6! d6—с5

После 1 е5—d4 ход игры не изменяется.

2. h6—f8! c5—d4

Жертвовать шашку нельзя, так как другая шашка в дамки не проходит.

3. f8—g7 е5—f4

Вынужденный ход.

4. g7 c3 f4—g3

5. с3—d4,

и белые выигрывают.

Задания для упражнений

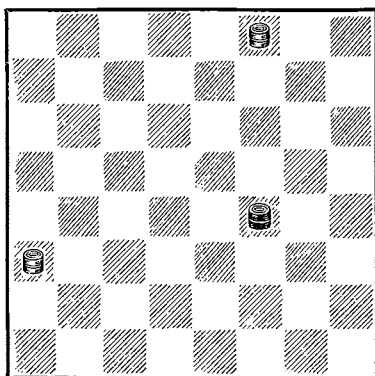
11. Как черные добиваются ничьей при своем ходе в положении: белые — пр. с7, g5; черные — пр. b6, d8? При других ходах черные проигрывают. Проверьте это.

Дамочные концы игр

Борьба одной дамки против одной, как правило, заканчивается вничью. То же самое можно сказать и о

борьбе двух дамек против одной, так как две дамки не могут настолько стеснить одинокую дамку, чтобы слабая сторона была вынуждена сдать партию. Однако при ошибочной игре слабой стороны возможно достигнуть предельного стеснения одинокой дамки на каком-либо пути (так называемая блокада дамки).

№ 59



В положении на диагр. 59 ход черных. Они сыграли 1. f4—h6? и после 2. a3—c1! проиграли партию.

Ясно, что после 1 f4—c1? черные тоже проигрывали из-за 2. f8—h6!.

Три дамки против одной

Одним из важнейших концов партий следует признать борьбу трех дамек против одной. Так как исследование результатов этой борьбы, помимо практической важности для изучающего, так же по-

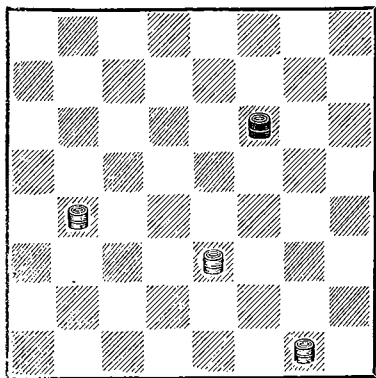
лезно для него, как упражнение в целесообразном маневрировании дамками, необходимо остановиться на особенностях этой борьбы возможно подробнее.

Пусть очередь хода — за сильнейшей стороной. Тогда необходимо различать два случая: 1) одинокая дамка занимает большую дорогу; 2) одинокая дамка не занимает большой дороги.

В первом случае игра, как правило, кончается вничью, а во втором случае сильнейшая сторона выигрывает.

Одинокая дамка занимает большую дорогу

№ 60



Положение на диагр. 60 — весьма типичный случай. Сильная сторона построила петлю для поимки дамки. Петлю можно построить и другими способами, например: белые — Д. а7, b4 и c5, или белые — Д. h2, f4, e3 и т. д.

Изучающий может легко убедиться, что при правильной защите поймать одинокую дамку на большой дороге невозможно, так как при всех построениях белых для одинокой дамки на большой дороге находятся безопасные поля.

Рассмотрим, как развивается игра в приведенном положении.

1. b4—a5! f6—g7

Если, например, 1 f6—a1? (или f6—b2?), то дамка попадает в петлю; 2. a5—c3! a1 : f2 3. g1:∞

Если 1 f6—e5?, то у белых в запасе другая ловушка, которую следует также знать: 2. a5—c7! e5 : b8 3. g1—h2 b8—a7 4. h2—g1, и белые выигрывают.

Изучающему рекомендуется уяснить себе, в чем выгодность положения вспомогательной дамки на a5 (по отношению к дамкам g1 и e3), а также запомнить этот последний прием ловли на двойнике.

В положении на диагр. 60 для одинокой дамки безопасными полями являются f6, g7 и h8, одно из которых она и избирает.

2. a5—d8! g7—a1!

Теперь у черной дамки открылись другие безопасные поля: a1, b2 и c3. После 2 g7—h8 она попадала в петлю: 3. d8—f6! и т. д. А после 2 . g7—e5? она поги-

бала на двоѣнике, как уже было показано выше: 3. d8—c7! e5 b8 4. g1—h2 и т. д.

Разберем другие возможные ловушки для одинокой дамки при ее нахождении на большой дороге.

3. d8—c7 a1—b2

Одинокая дамка не может занять поля h8, g7 или f6 из-за угрозы c7—e5.

4. c7—b6 12—h8

Нельзя 4 b2—e5 из-за известной уже ловушки 5. b6—c7! и т. д.

5. b6—c5! h8—e5

6. g1—h2! e5—h8

Нельзя пойти на d4 (в любки) 6... e5—d4? 7. h2—g1 d4 : a7 8. e3—d4, и белые выигрывают.

Эта ловушка проста, но неопытные шашкисты нередко в нее попадают.

7. h2—f4 h8—a1

Опять построена ловушка: на 7... h8—d4? последовало бы 8. c5—a7! d4 g1 9. f4—e3 g1:∞. 10. a7:∞.

Эту ловушку тоже следует знать, так как слабые противники в нее нередко попадают.

8. f4—c7! a1—h8

Если 8 a1—d4?, то дамка погибает после 9. c7—b6! d4 g1 10. b6—a7.

9. c7—d8 h8—a1

Очевидно опять плохо ставиться дамкой на d4. Пло-

хо и 9 h8—c3? ввиду 10. c5—b4! c3 a5 11. e3—b6, и выигрывают.

10. e3—g5 a1—h8

11. c5—e7! h8—a1

После 11... h8—f6! дамка попадала в новую ловушку: 12. e7—b4! f6 h4 13. b4—e1, и дамка блокирована, т. е. вынуждена идти под удар.

12. g5—h4 a1—h8

Нельзя играть 12... a1—c3? ввиду 13. e7—b4! c3 a5 14. h4—e1, и игра заканчивается блокадой.

13. e7—g5 h8—a1

На 13... h8—c3? следует 14. g5—d2! c3 e1 15. d8—a5, и выигрывают.

14. d8—e7! a1—h8

Было бы ошибочно играть 14... a1—f6?, так как после 15. g5—d2! f6 d8 16. d2—a5 белые выигрывают.

15. h4—f2 h8—a1

В любки опять ходить не следует из-за ловушки: если 15... h8—f6?, то 16. f2—h4! f6 d8 17. g5—f6 d8 g5 18. h4:∞.

16. f2—e1 a1—h8

17. e7—d6 h8—a1

18. g5—c1 a1—h8

Нельзя играть 18... a1—f6? из-за 19. c1—g5! f6 h4 20. d6—g3, и выигрывают.

Из приведенного анализа борьбы трех дамок против одинокой дамки, прочно занявшей большую дорогу, мо-

жно убедиться, что никакие построения и ловушки к выигрышу не приведут, если только одинокая дамка будет ставиться на безопасные для нее поля большой дороги.

Из этой примерной игры следует также, что одинокой дамке опасно становиться на двойник, а тем более — заходить в любки. Лучшие поля для одинокой дамки бортовые: a1 и h8, при занятии их нужно опасаться только петли.

Одинокая дамка не занимает большой дороги

Когда одинокая дамка по ошибке уведена с большой дороги или же не успела попасть на нее, слабая сторона даже при наилучшей защите обязательно проигрывает.

Для выигрыша сильнейшая сторона прежде всего должна занять большую дорогу.

Наиболее простым и легко запоминаемым приемом выигрыша является способ А. Д. Петрова *. Этот способ заключается в следующем:

1. Одна дамка ставится на любой борт большой дороги.

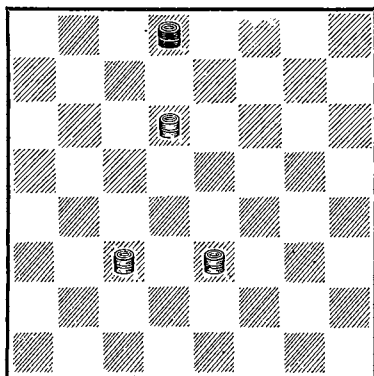
2. Две другие дамки занимают двойник и далее распо-

лагаются на полях пересечения его с одним из путей тройника (поля e3 и f4 или же c5 и d6).

3. Одинокая дамка сгоняется с полей тройника.

4. Строится выигрышная позиция сильной стороны — треугольник Петрова (диагр. 61).

№ 61



Подобных построений на доске возможно четыре:

1. Белые дамки — c3, e3 и d6; черная дамка — d8.

2. Белые дамки — d6, f6 и e3; черная дамка — e1.

3. Белые дамки — f4, f6 и c5; черная дамка — a5.

4. Белые дамки — c3, c5 и f4; черная дамка — h4.

При любом из треугольников одинокая дамка всегда находится против вершины треугольника (на борту доски на косяке).

В каждом конкретном положении надо выбрать такой треугольник, для построения

* Известен с 1885 г. еще способ М. К. Гоняева (Журн. «Шашки» П. Н. Бодянского, 1899 г., июнь, стр. 537). Способ Гоняева, однако, труднее приведенного здесь, почему и не рассматривается в книге.

которого требуется меньше ходов.

Во всех четырех построениях ход принадлежит слабой стороне, причем дамка их ловится в четыре хода. Как только одинокая дамка делает ход, дамку с большой дороги ставят на борт общей с одинокой дамкой диагонали; когда же одинокая дамка сделает следующий ход, ее возвращают назад подачей дамки, после чего поддают вторую дамку и одинокая дамка гибнет.

Например, в положении на диагр. 61 черные сыграют 1... d8—h4.

Тогда 2. c3—e1! h4—f6 3. e3—g5! f6 h4 4. d6—g3 h4 : f2 5. e1 ∞. Если же 1... d8—a5, то 2. ♖3—e1! a5—d8 3. e3—b6! d8 a5 4. d6—b4 a5:∞ и 5. e1 : ∞.

Рассмотрим теперь пример выигрыша тремя дамками против одной.

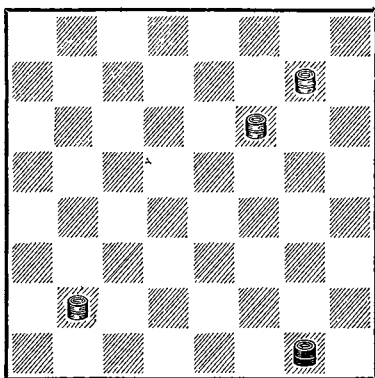
В положении на диагр. 62 белые дамки стоят невыгодно, и при занятии двойника одна из них будет мешать другой, из-за чего для достижения выигрыша потребуется не менее 13 ходов.

1. f6—e5 g1—a7

Плохо 1... g1—h2? ввиду 2. e5—g3!, и белые выигрывают, заняв одну из бортовых клеток большой дороги. Эту ловушку полезно знать!

2. e5—h2 a7—g1

№ 62



Задача одинокой дамки — подольше продержаться на двойник.

3. g7—e5 g1—c5

Можно, конечно, и 3... g1—e3. Но плохо 3... g1—a7? ввиду 4. h2—g1, и белые выигрывают.

4. h2—g1 c5—a3!

Чтобы заставить белых сделать ненужный ход дамкой b2 и потерять время.

5. b2—a1 a3—b4

После того как одинокая дамка вытеснена с двойника, ей выгоднее ходить по тройнику.

6. e5—f4 b4—e7

7. g1—e3 e7—h4!

Нельзя становиться теперь на a3 и f8. Если, например, 7... e7—a3? то 8. a1—b2! a3 : c1 9. f4—h6, и белые выигрывают, а если 7... e7—f8?, то 8. a1—g7! f8 : h6 9. e3—c1 и выигрывают.

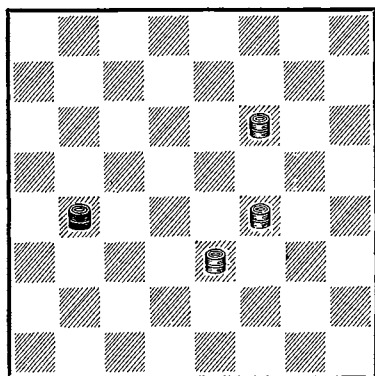
Если черная дамка уходит с тройника, то нужный треугольник строится еще

проще. Например: 7. . e7—h4? 8. f4—d6! h4—e1 (8 h4—d8 9. a1—c3 и треугольник готов) 9. a1—f6, и нужное построение достигнуто. Если же 7. . e7—d8?, то 8. e3—c5! и 9. a1—c3, или 9. a1—f6, в зависимости от 8-го хода черных, — и треугольник опять построен.

8. a1—f6

Теперь одинокая дамка должна уйти с тройника, так как ей угрожает ловушка, объясненная в примечании к 7-му ходу черных.

№ 63



Положений, аналогичных изображенному на диагр. 63, в игре может получиться еще три: 1) белые дамки — e3, f4, c3; черная дамка — e7; 2) белые дамки — c5, d6 и f6; черная дамка — d2; 3) белые дамки — c5, d6, c3; черная дамка — g5.

Во всех этих положениях треугольник строится по единому плану:

8. b4—e1

Если 8 b4—a5, то 9. e3—c5!, и треугольник построен.

9. f4—d6,

и опять получилось положение треугольника Петрова, после чего, как уже было показано, дамка ловится в 4 хода.

Значит, из начального положения для выигрыша потребовалось всего 13 ходов.

Задания для упражнений

12. Найдите кратчайший выигрыш в положении: белые — Д. b2, e5 и f8; черные — Д. b6.

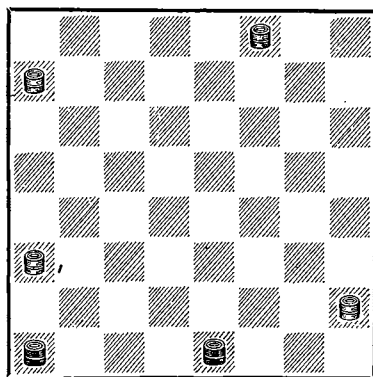
13. Найдите кратчайший выигрыш в положении: белые — Д. b2, d8 и d6; черные — Д. h6.

Четыре дамки против двух

Окончание с четырьмя дамками против двух тоже важное и вместе с тем добавочное упражнение в маневрировании дамками. Рассмотрим ничейные и выигрышные окончания.

Ничейные окончания

№ 64



В положении на диагр. 64 белые выиграть не могут, так как черные прочно заняли одной дамкой большую дорогу и другой — бортовое поле.

Стремясь к выигрышу в данном положении, белые будут стараться построить на двойнике петлю для того, чтобы в удобный момент уничтожить обе дамки противника; никаких других возможностей для достижения выигрыша у них нет.

Вот пример течения дальнейшей игры:

1. a3—c5!

Белые построили на двойнике выгодную для себя петлю.

1. . . . a1—h8!

Вполне солидный ход: черным проще всего двигать дамку большой дороги с одного борта на другой, так как их другая дамка стоит безопасно на борту доски.

Если бы, например, другая дамка стояла не на борту, а на поле d2, — черным необходимо было бы теперь уйти дамкой d2 на борт доски, т. е. в безопасное место.

В данном положении черные свободно могли бы безопасно двигаться и дамкой e1 с борта на борт.

2. f8—d6! h8—a1!,

и петля никакой пользы белым принести не может.

3. d6 —f4!

После этого построения игра черных стеснена до конца: теперь обе дамки их могут двигаться только с борта на борт.

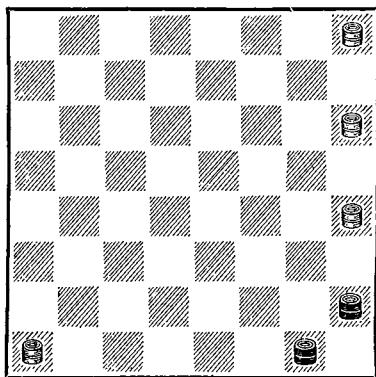
3. e1—h4!,

и игра явно ничья.

Стоит, однако, черным поставить одну дамку вне бортов доски, и белые легко выигрывают.

Например: 3 . . . a1—b2? 4. f4—g3! e1 : h4 5. h2—g3! h4: b6 6. a7 a1, и белые выигрывают.

№ 65



В положении на диагр. 65 белым придется строить для поимки черных дамек петлю на большой дороге и тройнике. Ясно, что и здесь белые ничего поделать не смогут, если черные будут ставить дамки только на бортовые поля двойника. Действительно,

1. a1—f6!

и нужная белым петля готова.

1. h2—b8!

Можно играть и 1 g1—a7!. При всяком другом ходе черные гибнут. Например: 1 . . h2—d6? 2. h4—f2 или 2. h6—e3, и белые выигрывают.

2. h4—e1 g1—a7!

Можно было играть и 1 b8—h2!. При всех прочих ходах черные проигрывали. Например: 2 . . g1—c5? 3. e1—g3! b8 h2 4. h6—f4! h2 g7 5. h8 a7, и выигрывают; или 2 g1—h2? 3. e1—f2! (белым для выигрыша необходимо занять двойник, чтобы вытеснить с него черных) 3 b8—a7! (попытка занять нижний двойник) 4. f2—g1! (белые, наоборот, закрепляют двойник за собой) 4 a7—b8! (необходимо, так как иначе белые разменяли бы дамку a7; например. 4 . . . h2—b8 5. h6—e3! a7 f2 6. g1 a7, и белые должны выиграть, так как у них три дамки против одной и у них большая дорога) 5. h6—e3 (дальнейшее закрепление двойника) 5 . . h2—c7 6. e3—a7! c7—h2! 7. f6—a1 h2—g3 (7 . . b8—f4 8. a7—b8 и т. д.) 8. g1—h2 g3—h4 9. a1—e5! b8 f4 10. h2 e5, и белые получили выигрышное положение.

3. h6—c1 a7—g1
4. f6—a1 b8—h2
5. h8—g7

Белые подготовили вместо петли иную ловушку.

5. h2—b8!

Понятно, что можно было ходить и 5 g1—a7, но все прочие ходы были бы губельны для черных. Например, если 5 . . h2—d6?, то 6. c1—e3! g1 h8 7. e1—c3, и белые выигрывают; или 5 . . . g1—b6? 6. c1—f4! h2 h8 7. e1—c3, и снова у белых выигрыш.

6. c1—h6 b8—h2!

У белых была все та же ловушка.

7. h6—d2 h2—b8!

Игра ничья!

Таким образом, во всех случаях, когда слабая сторона завладеет большой дорогой или обеими диагоналями двойника, она обеспечивает себе ничью, если при игре будет ставить свои дамки на бортовые поля доски, не уступая противнику нужных ей путей.

Защищающаяся сторона, как правило, всегда должна стремиться держать дамки на бортах доски. Это верно для всех концов партий; исключения же редки и обычно изучаются в области этюдов или этюдных окончаний.

Выигрышные окончания

Теперь перейдем к рассмотрению концов с невыгодным расположением дамек слабой стороны.

Приемы для выигрыша имеют сходство с указанными

выше приемами в борьбе трех дамек против одной. Они основаны тоже на постепенном стеснении игры слабой стороны путем правильного маневрирования четырех дамек.

Непременным условием выигрыша является овладение сильной стороной двойником и большой дорогой. Для полного овладения двойником сильной стороне достаточно овладеть сначала одним его путем, после чего не представит труда вытеснить дамку слабой стороны и с другого пути двойника.

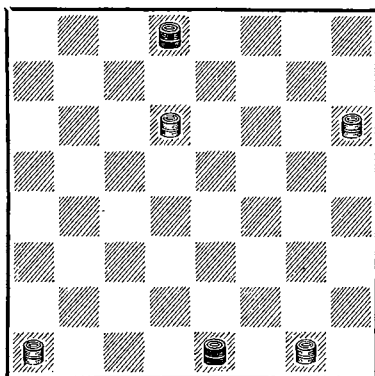
Далее излагается способ выигрыша, предложенный автором этого учебника, вместо старинного и более сложного способа, разработанного в свое время известным киевским математиком и шашкистом И. И. Чирьевым*.

Основная идея всех маневров заключается в том, чтобы вынудить размен одной из дамек черных на дамку белых, после чего белые с тремя дамками против одной, владея большой дорогой, выигрывают.

Позиция белых на диагр. 66 легко запоминается: это

фигура треугольника (a1, g1, d6), а четвертая дамка (на h6 или c1) находится на свободном длинном пути тройника**.

№ 66



В положении на диаграмме может быть два случая:

1. Ход принадлежит черным.
2. Ход остается за белыми.

В первом случае черные не могут избежать немедленного размена одной из дамек:

- | | | | |
|------|--------|----|--------|
| a) 1 | .d8—h4 | 2. | d6—g3! |
| b) 1 | .d8—a5 | 2. | d6—b4! |
| в) 1 | .e1—h4 | 2. | d6—e7! |
| г) 1 | .e1—a5 | 2. | d6—c7! |

Размен осуществляется во всех вариантах путем поддачи дамки, не стоящей на борту; бортовые же дамки служат опорными пунктами.

** Подобных треугольников может быть построено 4. Как строятся остальные 3 треугольника — читатель сообразит сам.

* Читатели, желающие ознакомиться с интересным приемом выигрыша, разработанного И. И. Чирьевым, могут найти последний в книге А. К. Мишина «Концы игр в русские шашки» М., 1931, изд. «Физкультура и туризм», 2-е изд., стр. 91.

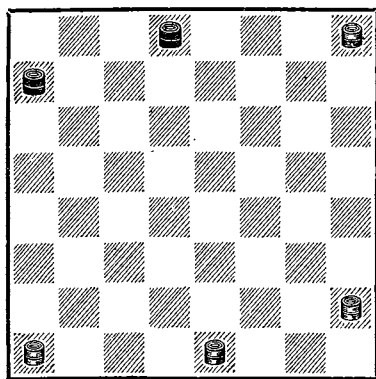
Во втором случае белые делают выжидательный ход, не нарушая фигуры треугольника, путем передвижения четвертой дамки с одного борта длинного тройника на другой его борт, после чего опять размен одной из черных дамек неизбежен.

После размена одной из черных дамек в первом и втором случае игра сводится к борьбе трех дамек против одной. Как достигается выигрыш в этом случае, уже показано ранее.

Возьмем теперь какое-нибудь игровое положение и посмотрим, как строится заключительный треугольник.

В положении на диагр. 67 план выигрыша состоит из следующих этапов: 1) вытеснение черных дамек с путей двойника; 2) вытеснение черных дамек с путей тройника и 3) построение заключительной позиции сильной

№ 67



стороной (с сохранением, конечно, большой дороги).

1. h8—e5 a7—c5

После 1... d8—∞ белые отвечают 2. h2—g1 и обеспечивают размен черной дамки на двойнике.

2. h2—g1 c5—a3

Для черных важно укрепиться на тройнике.

3. e1—d2

Двойник в руках белых; начинается занятие тройника. Полезно запомнить, что для вытеснения неприятельской дамки с ее пути (кроме, конечно, большой дороги) на этот путь переводят две своих дамки. Так сделали белые в отношении овладения двойником. Тот же прием они проводят теперь и для занятия тройника.

3. d8—e7

С целью закрепить за собой тройник. Продолжение 3 d8—h4 (или d8—a5) приводится ниже (см. далее вар. А).

4. d2—h6!

Самый энергичный ответ. Теперь белые легко обеспечивают себе размен дамки, если дамка e7 не оставит тройника.

4. e7—f8

Вполне последовательный ход (см. примечание ко 2-му ходу).

Плохо играть 4 . е7—b4?, тогда 5. a1—b2! и 6. е5—f4 с выигрышем. Если же 4 . . . а3—b4?, то сразу 5. е5—d6!, и одна дамка размещивается. После 4 е7—d8 (или е7—h4) игра сводится к рассматриваемому ниже варианту.

5. g1—a7!

Необходимо заставить дамку а3 сдвинуться с места для того, чтобы перевести на тройник вторую дамку белых.

5. а3—e7

Ход 5 а3—b4 не меняет продолжения.

Если 5 . . f8—b4?, то 6. a1—b2!, 7. е5—f4 и т. д. Если же 5 . . f8—e7?, то 6. е5—d6! е7 : b4 7. a1—b2!, 8. a7—e3 и выигрывают.

6. a1—b2! е7—a3

При всяком другом ходе белые сыграют 7. b2—a3, и дамка черных на f8 легко размещивается.

7. b2—c1! а3—b4

Если 7 . . f8—e7?, то черные проигрывают, как уже было показано в примечании к 5-му ходу черных. Если 7 . . а3—e7?, то 8. h6—g7!, 9. е5—f4, и белые выигрывают.

8. е5—d6! b4 : e7

Если же 8 . . f8 c5, то, конечно, 9. a7 d4, и выигрыш обеспечен.

9. h6—g7! f8 h6

10. a7—e3,

и белые выигрывают.

Вариант А

3. d8—h4

Ход 3 d8—a5 не меняет плана игры.

4. d2—h6! а3—f8

Для черных целесообразно дольше держаться на тройнике.

5. a1—b2 f8—a3

С целью дольше продержаться на тройнике.

6. b2—c1 а3—b4

Суть дела, разумеется, не менялась и после 6 а3—e7. Нельзя было оставаться дольше на тройнике — грозила блокада дамки. Если, например, 6 а3—f8, то 7. c1—a3 с угрозой размена дамки ходом 8. g1—c5 и т. д. Не спасает 8 h4—e7, тогда 8. h6—g7 опять с разменом дамки.

7. c1—a3 b4—a5

Если 7 . . b4—e1?, то 8. е5—g3!, 9. g1 d4, и белые выигрывают.

Теперь двойник, тройник и большая дорога захвачены белыми и можно построить заключительную позицию.

8. а3—d6! а5—d8

Можно играть и 8 h4—e1, отчего план игры, однако, не меняется. Очевидно, плохо ходить 8 . . а5—e1? или 8 h4—d8?, тогда в первом случае будет ответ 9. е5—g3! и 10. g1 : d4, а во втором — 9. g1—b6! и 10. d6 : b8, и белые выигрывают.

9. е5—а1

и заключительная позиция белых (положение на диагр. 66) построена.

На весь план выигрыша, начиная от исходного положения, затрачено только 11 ходов, а по Чирьеву надо было 20 ходов.

Из рассмотрения дамочных концов (особенно в случае борьбы четырех дамек против двух) полезно усвоить следующие положения. В концах игр с дамками не следует непродуманно уводить дамки с бортов доски и ставить их на срединных полях; наоборот, нужно стремиться расставлять свои дамки по бортам доски, где им угрожает наименьшая опасность. Постановка дамек на бортах, кроме того, дает возможность образования с их помощью активных элементов, особенно важных в концах игр.

Задания для упражнений

14. Могут ли белые выиграть в положении: белые — Д. а7, с5, g3, h2; черные — Д. b2, g7?

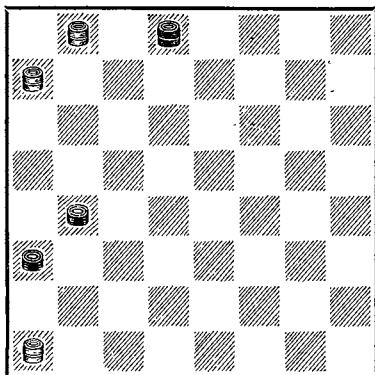
15. Найдите лучшее продолжение для белых в положении: белые — Д. а3, а7, е5 и f8; черные — Д. с1, h6.

Три дамки против дамки и простой

Окончания с тремя дамками против дамки и простой постоянно встречаются в игре.

Простая может стоять безопасно только на бортовых полях. Три дамки выигрывают во всех такого рода окончаниях, кроме положения с простой на h2, когда выигрыш бывает возможен лишь в редких случаях. Рассмотрим предварительно положение на диагр. 68.

№ 68



1. а1—h8!

Чтобы обезвредить угрозу 1. а3—b2! 2. а1 : а5 d8—f6 с ничьей.

1. d8—а5!

Если 1. d8—f6? 2. h8 : а5 а3—b2, то, понятно, 3. а5—с3, и белые выигрывают.

2. b8—g3!

Чтобы потом занять поле е1. Задача белых скорее выиграть шашку b4 и упростить положение.

2. а5—d8!

3. g3—e1! d8—а5!

4. а7—g1!

Выжидательный ход!

4. а5—d8!

Шашка b4 все равно теряется. После 4. b4—c3 5. h8 : a1 а5—d8 6. g1—b6! d8: а5 7. a1—c3 и белые выигрывают.

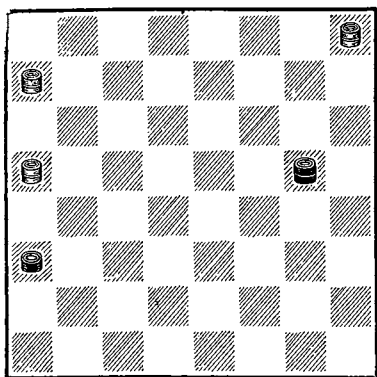
5. e1 а5 d8—g5

Если 5 d8—e7?, то 6. g1—c5!, а если 5. d8—h4, то 6. g1—f2! h4 e1 7. h8—c3! e1 : b4 8. а5 c3, и белые выигрывают.

5. g1—a7,

и теперь игра свелась к типичной борьбе трех дамек против дамки с простой, которое и рассмотрим.

№ 69



Белые дамки а7 и а5 расположены на одном борту с простой, обе по одну сторону от нее: выполнено так называемое правило Панкратова. Сущность его в том, что построен активный элемент а5, а7 — по отношению к шашке

черных а3, и теперь ограничена свобода ходов для черной дамки из-за угрозы а5—b4!.

1. g5—d8

Если 1. . g5—h6?, то 2. h8—g7! h6 : f8 3. а7—c5! f8: b4 4. а5 c3. Если же 1. . g5—h4?, то 2. а7—f2! h4 e1 3. h8—c3! e1 b4 4. а5 c3, а если 1. . g5—c1?, то 2. h8—a1! c1—h6 (при других ходах последует 3. а5—b4!) 3. а1—g7! h6 f8 4. а7—c5.

2. а7—c5! d8—g5

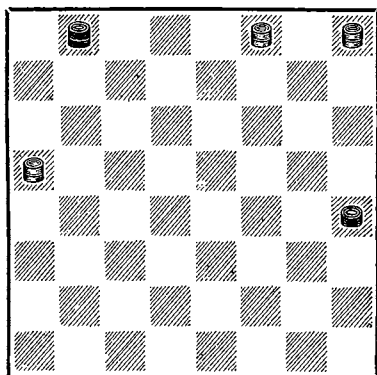
Ход черных безразличен.

3. h8—f6! g5 b4

4. а5 c3,

и белые выиграли. Аналогично достигается выигрыш и при постановке черной простой на поле h6 вместо простой на а3 (см. задание 16).

№ 70



Рассмотрим положение на диагр. 70, где черная шашка стоит на h6.

1. f8—h6 b8—a7

Если 1... b8—d6 (или b8—g3), то 2. h6—g5 и выигрывают.

Если 1... h4—g3, то 2. h8—e5 b8 f4 3. h6 : e3 и выигрывают.

Если 1... b8—h2, то 2. a5—b6 h2—b8 (2... h4—g3 3. b6—g1, и черные теряют шашку) 3. b6—a7 b8—h2 4. a7—b8 h2—g1 (4... h4—g3 5. h6—c1 g3—f2 6. c1—f4 и выигрывают) 5. h6—c1 (выжидательный ход) 5... g1—a7 6. c1—f4 a7—g1 7. b8—a7 g1—h2 8. a7—b8 и выигрывают.

2. h6—f4 a7—b8

Или 2... a7—g1 3. a5—c7 g1—a7 4. c7—b8 a7—g1 5. b8—a7, и белые выигрывают.

3. h8—e5 b8—a7

4. f4—h2! a7—g1!

5. a5—b6 g1 a7

6. h2—g1 h4—g3

Или 6... a7—b8 7. g1—h2 и выигрывают.

7. e5 h2 a7—b8

8. g1—a7,

и дамка черных блокирована.

Если бы черная дамка в начальном положении была не на b8, а, например, на c1, то бе-

лые сначала заняли бы двойник: 1. a5—c7 c1—d2 2. f8—h6, и дамка черных ловится еще быстрее:

2... d2—c1 3. c7—f4

2... d2—b4 3. h6—g5

2... d2—a5 3. h8—f6

2... d2—e1 3. c7—a5

(с угрозой h8—c3) 3... e1—g3 (или e1—f2) 4. h6—g5.

Если же 1... c1—e3 2. f8—h6 и черная дамка останется на двойнике, то игра сводится к уже показанному.

Задания для упражнений

16. Как выигрывают белые в положении: белые — Д. a1, g1, h4; черные — Д. a5, пр. h6? Проверьте тот же способ выигрыша при положении дамки черных на b8 (а не на a5) или на f8.

17. Как выигрывают белые в положении: белые — Д. a1, c1, h2; черные — Д. a7, пр. a5? (указание: постройте активный элемент из дамк a3 и a1 по отношению к шашке a5). Проверьте выигрыш и при положении черной дамки на f8 или h4 (вместо a7).

18. Как выигрывают белые в положении: белые — Д. b2, h6, h8; черные — Д. g1, пр. f8? указание: постройте активный элемент из дамк на h8 и f8 по отношению к шашке d8).

19. Как выигрывают белые в положении: белые — Д. a1, h4, h6; черные — Д. a7, пр. h8? (указание: надо белые дамки перевести в положение f8, f6, h6).

ХАРАКТЕРНЫЕ ПРИЕМЫ ШАШЕЧНОЙ ИГРЫ

Ознакомившись с часто встречающимися концами игр, рассмотрим несколько приемов игры, которые применяются в различных стадиях партии, но наиболее на-

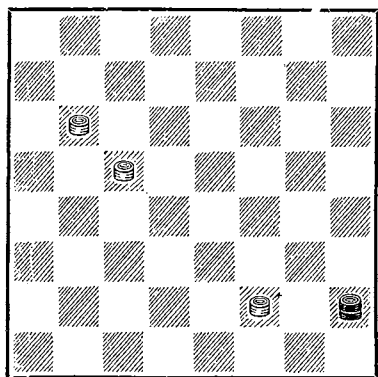
глядно проявляются в концах игр, где это имеет особенно важное практическое значение.

Эти приемы расположены в следующем порядке. Сначала рассматриваются приемы, существенно зависящие от свойств тех игровых путей, на которых ведется борьба (двойник, косяк, тройник, большая дорога). Затем приведены приемы, применяемые на всей доске (любки, роздых и т. п.)

Использование путей двойника

В положении на диагр. 71 черные не могут удержать шашки белых от прохода в дамки и потому стремятся к ничьей, белые же играют на выигрыш.

№ 71



1. b6—a7! h2—e5

Черные намерены занять большую дорогу и обеспечить

себе ничью. Если 1. h2—g1, то 2. f2—g3, и дамка черных поймана.

2. f2—g3! e5 : h2

3. a7—b8

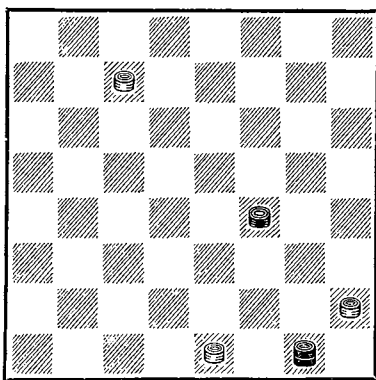
Теперь дамка черных блокирована.

3. . h2—g1

4. b8—a7

и белые выигрывают.

№ 72



В положении на диагр. 72 у черных как будто есть возможность добиться ничьей, заняв большую дорогу. Однако у белых в руках обладание двойником.

1. h2—g3! f4 h2

2. c7—b8! g1—d4!

Черные хотят занять большую дорогу и вывести дамку на простор.

3. e1—f2! d4 : g1

4. b8—a7 * g1—∞

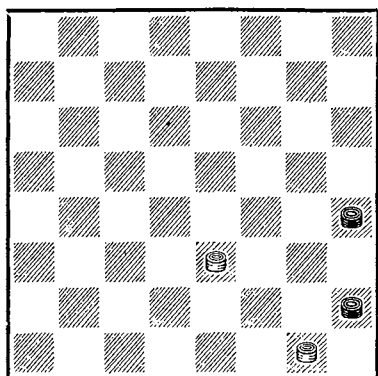
* Как пораженный столбиком утрачивает свободу движений, так и подвижная вообще дамка, стес-

5. а7 : g1,

и белые запирают шашку черных.

Рассмотрим положение на диагр. 73, в котором для белых, казалось бы, безразлично, занять ли своими простыми позицию на двойнике или сойти с него. Однако в первом случае они добиваются ничьей, а во втором — проигрывают.

№ 73



Вариант 1

1. е3—d4! h4—g3
2. d4—c5

В занятии этого поля — ключ к ничьей белых. Ход на поле е5 рассматривается в варианте 2.

2. . g3—f2
3. g1 е3 h2—g1
4. е3—d4!

ненная своими же шашками в позициях, подобных получившейся после 4-го хода белых, оказывается как бы парализованной и идет сама под удар. Такие позиции получили очень меткое название «столбняк» (Прим. спец. редактора).

Плохо 4. е3—f4?, тогда 4 . . . g1 : а7 5. f4—е5 (иначе черные займут большую дорогу и выиграют партию) 5 . . . а7—с5 (единственный ход для выигрыша партии) 6. е5—f6 с5—f8, и черные выигрывают.

4. g1—f2!

Если 4 . . . g1—h2?, то 5. с5—b6! h2—g3 6. b6—a7! g3—b8 7. d4—c5 b8—∞, кроме поля h2, и игра ничья. Если бы черные сыграли здесь 7. b8—h2?, то их дамка гибла на двойнике: 8. а7—b8 (см. диагр. 71).

5. d4—e5 f2 ∞
6. е5—f6!,

и ничья, так как черные не могут теперь помешать проходу простой белых в дамки.

Вариант 2

1. е3—f4? h4—g3
2. f4—e5

Если 2. f4—g5?, то 2 . . . g3—f2 3. g1 е3 h2—g1 4. е3—d4 (при других ходах черные занимают большую дорогу и выигрывают) 4 g1 : c5! (иначе упускается выигрыш черных) 5. g5—∞ c5—f8, и черные выигрывают.

2. . g3—f2
3. g1 е3 h2—g1
4. е3—f4 g1—h2!

Ясно, что другие ходы не могут дать выигрыша.

5. f4—g5 h2 : d6!

При других ходах была бы ничья.

6. g5—∞ d6—f8,

и черные выигрывают.

Этот пример показывает, что даже в самых простых концах партий (у противников всего только по две шашки!) выбор хода все же требует основательного продумывания.

Во втором случае черные выиграли партию, так как их дамка успела, заняв левый верхний путь тройника, отрезать путь белой шашке в дамки, став на поле f8. В первом же варианте белые сыграли правильно, продвинув шашку e3 по левому пути двойника на поле c5, чем была устранена возможность дамке противника стать на необходимый для выигрыша путь тройника, что и спасло белых от проигрыша.

Использование путей косяка

В положении на диагр. 74 черные проигрывают, так как их дамка, находясь на бортовом поле, не может проявить в полной мере свою подвижность.

1. g1—f2! h4—f6

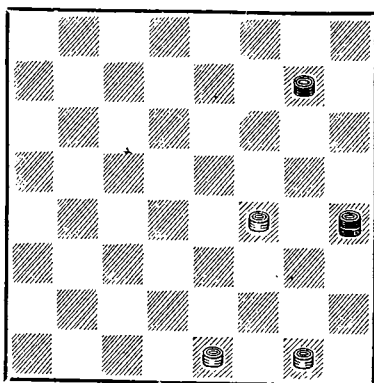
Попытка спасти дамку на большой дороге не приносит черным успеха.

2. f4—g5! f6 h4

3. f2—g3 h4 f2

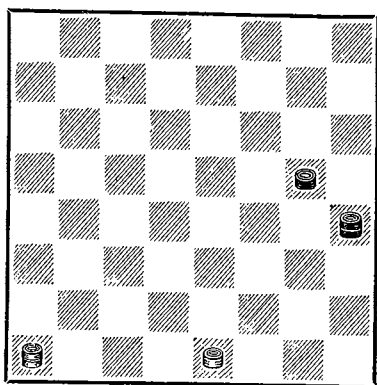
4. e1 g3,

№ 74



и белые выигрывают, так как они заняли оппозицию.

№ 75



В положении на диагр. 75 дамка черных стеснена своей же простой g5, что и является причиной проигрыша черных.

1. a1—e5! g5—f4

Ничего лучшего у черных, очевидно, нет. Если 1... h4—f2 2. e1 : g3 g5—f4, то 3. e5—d4 f4 h2 4. d4—g1, запирая шашку h2.

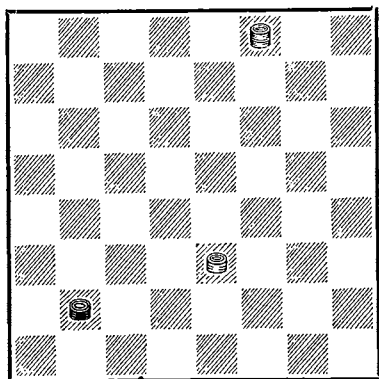
2. e5 g3 h4 f2
3. e1 g3

Белые выиграли.

Использование путей тройника

В положении на диагр. 76 черная шашка неудержимо проходит в дамки, но свойства тройника в связи с особенностями большой дороги могут быть использованы для выигрыша.

№ 76



Белые играют:

1. f8—g7 b2—c1 *

Если 1 b2—a1?, то 2. g7—h8, и черная дамка блокируется.

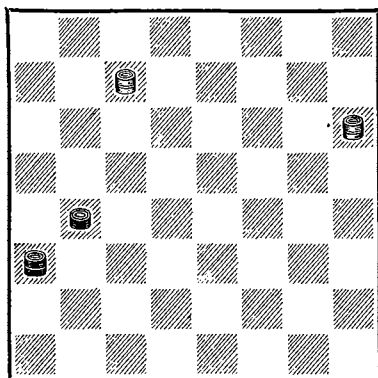
2. g7—h6! c1 ∞
3. h6 ∞,

и белые выиграли.

Шашка черных на распутье: куда бы ни пошла в дамки — эта дамка гибнет. Поэтому такого рода положения называются «распутье» (Прим. спец. редактора).

При первом взгляде кажется, что в положении на диагр. 77 игра ничья. Однако шашка b4 стесняет ходы своей же дамки a3, и это дает возможность белым достигнуть выигрыша следующим путем:

№ 77



1. c7—d6!! b4—c3

Очевидно, что после 1 a3—c1 2. d6 a3 черная дамка блокирована.

2. h6—f8! a3 e7
3. f8 e1,

и белые выиграли.

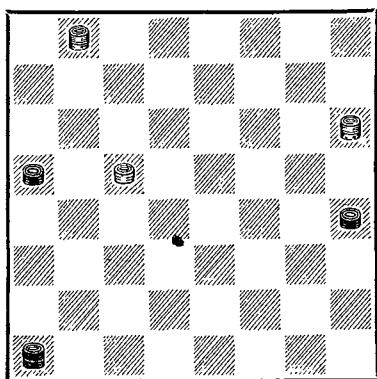
Использование большой дороги

Если на большой дороге находится дамка одной из сторон, то дамка или простая другой стороны тихим ходом не могут овладеть большой дорогой: при первом же ходе на большую дорогу они будут биты дамкой противника. Возможность овладеть боль-

шой дорогой надо искать в специальных приемах с ударными ходами.

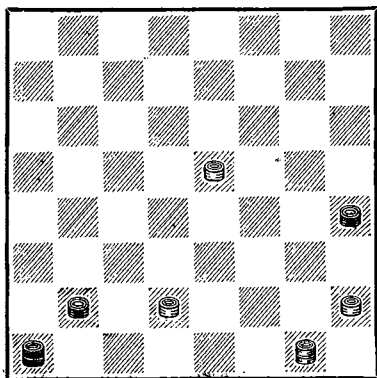
В положении на диагр. 78 черные при своем ходе отдали бы последовательно свои простые шашки и, не сходя с большой дороги, без труда добились бы ничьей. Белые же при своем ходе могут добиться выигрыша следующим путем:

№ 78



1. h6—g5! h4 : f6
2. c5—b6 a5 : c7

№ 79



3. b8 : h8.

и белые выигрывают.

В положении на диагр. 79 белые выигрывают приемом, похожим на предыдущий.

1. d2—c3! b2 f6
2. h2—g3! h4 f2
3. g1 : h8.

Никаким иным способом белые выиграть не могут, в чем предлагаем читателю лично убедиться, испробовав другие приемы игры.

Задания для упражнений

20. Могут ли белые выиграть в положении: белые — Д. f8, пр. g1; черные — пр. a3, e3?

21. Тот же вопрос для положения: белые — Д. h4, пр. d6; черные — Д. a5, пр. b6.

22. Тот же вопрос для положения: белые — Д. h4, пр. a3, g3, черные — Д. h8, пр. a5, e3, e5.

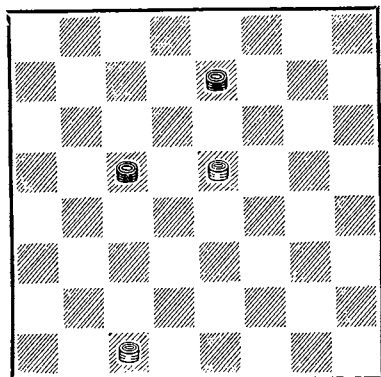
23. Найдите выигрыш белых в положении: белые — Д. b2; пр. a3, e3, черные — пр. a5, h2, h4.

Любки

«Любками» (или «воротами») называются две одноцветные шашки (простые или дамки — безразлично), расположенные на диагонали доски так, что между ними имеется пустое поле и за ними по той же диагонали имеются пустые поля. Использование любков в качестве ловушечных построений в концах игр встречается нередко (например, в борьбе трех дамек против одной).

Рассмотрим еще несколько примеров с применением любков.

№ 80



В положении на диагр. 80 любки образованы черными шашками с5 и е7. Если теперь белые сыграют 1. е5—d6!, то одна из черных шашек будет побита на 2-м ходу белых.

1. е5—d6! е7—f6

Не спасает черных 1 с5—d4? 2. d6 f8 d4—e3, тогда 3. f8—c5, и белые выигрывают.

2. d6 b4

Белые выиграли шашку.

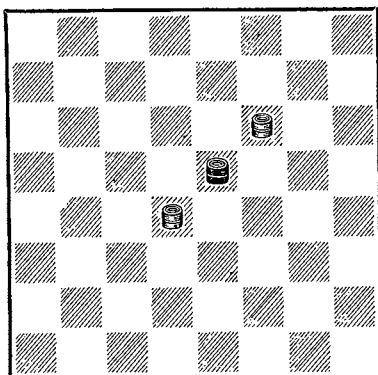
2. . f6—e5
3. b4—c5 e5—f4,

и игра сводится к ничьей.

Противник нередко может умышленно создать любки для использования их в качестве ловушки. Поэтому ходить в любки иногда бывает опасно.

В положении на диагр. 81 черная дамка неосторожно заняла подготовленные любки и попала в ловушку.

№ 81



План выигрыша белых сводится к блокированию черной дамки на большой дороге. Для этого достаточно передвинуть одну из дамек по большой дороге, но не на бортовое поле.

1. d4—c3 е5 : h8

Если 1. е5 a1, то 2. f6—h8, и белые выигрывают.

2. c3—a1,

и черная дамка блокирована.

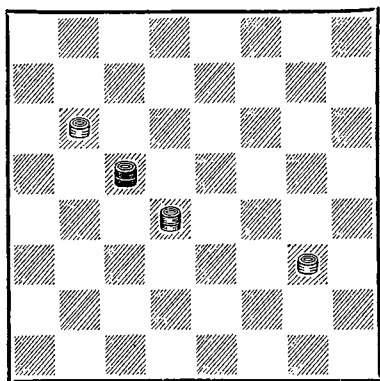
В положении на диагр. 82 черная дамка тоже заняла любки и легко ловится белыми.

1. d4—g1! c5 a7

2. g3—f4 a7—b8

3. g1—h2,

и белые выигрывают.



Задания для упражнений

24. Найдите выигрыш для белых в положении: белые — Д. h4, пр. b4, d2; черные — Д. c3.

25. То же задание для положения: белые — Д. e5, пр. a7, c7; черные — Д. d6.

26. Могут ли белые выиграть в положении: белые — Д. f8, пр. d2, f4; черные — Д. e3?

Выжидательные ходы. Понятие о темпе

При рассмотрении дамочных концов неоднократно встречалось применение так называемых выжидательных ходов дамками.

В этих примерах можно подметить следующую особенность выжидательного хода: этот ход не связан с захватом какого-либо строго определенного поля с определенной целью; он делается только потому, что наступила очередь ходить данной стороне, другими же шашками этой стороне ходить нежела-

тельно, так как при этом устраивается их расположение, выгодное для последующей игры. После выжидательного хода очередной ход должна сделать другая сторона, которая вынуждается этим ходом ухудшить свою позицию. В этом и заключается смысл выжидательного хода, который на первый взгляд кажется напрасной потерей времени (потерей темпа) в достижении выигрыша.

Открытие выжидательных ходов имеет давность более столетия; уже А. Д. Петров, пользуясь ими, разрешил задачу выигрыша тремя дамками, владеющими большой дорогой, против одной (1827 г.).

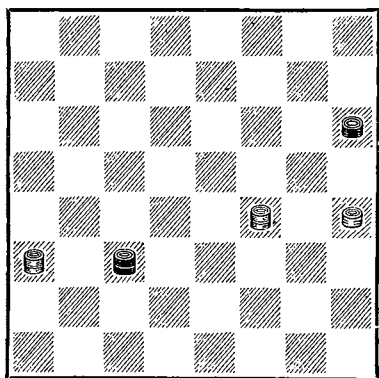
Продолжительность партии измеряется числом ходов или темпов. Таким образом, выигрыш темпа означает то же самое, что выигрыш хода или, иными словами, укорочение плана игры на один ход. Потеря темпа будет понятием диаметрально противоположным: т. е. потерять темп — значит потерять ход или удлинить игру на один ход.

Вопрос о выжидательных ходах и темпах излагается здесь так, как его понимали все известные теоретики прошлого: Саргин, Панкратов, Бодянский и др. Все эти исследователи, как и позднейшие (А. А. Савельев, Н. А. Кукуев и др.), вполне правильно полагали, что вы-

игрыш темпа с помощью тихого хода простой невозможен, так как такой ход является ходом, свершенным безвозвратно, в то время как ход дамкой может быть сделан и в обратном направлении. Выжидательный ход, сделанный дамкой не на то поле, не мешает выигрышу, а только отдаляет его. Ход же простой шашкой не на нужное поле может повлечь за собой упущение выигрыша.

Следующий пример поможет изучающему разобраться в этом важном вопросе, не говоря уже о том, что пример этот имеет большое практическое значение как часто встречающееся нормальное окончание.

№ 83



Если черные отдадут свою шашку h6, то они добьются ничьей, потому что их дамка находится на большой дороге. Белые, играя на выигрыш, должны помешать черным осуществить поддачу

шашки h6. Для этого нужно занять поле g5. Итак,

1. h4—g5! c3—h8

Черные могут теперь ходить дамкой только по бортам большой дороги. Если бы они поставили свою дамку сейчас или в дальнейшем на какое-нибудь другое поле, то белые немедленно выиграли бы; если, например, 1. c3—d4?, то 2. f4—h2!, и белые берут обе шашки черных.

Дамка f4 и простая g5 в данном случае, используя положение черной простой h6, представляют собой активный элемент позиции белых, который в любой момент может быть приведен в действие.

Если черные сойдут дамкой с большой дороги, то белые выигрывают, как показано в варианте с 1. c3—a5.

Попытаемся теперь найти план игры для белых. Так как дамка держится на бортах большой дороги, то ее можно поймать только путем построения петли.

Легко убедиться в том, что немедленное построение петли не дает нужного результата. В самом деле: 2. a3—c5 h8—a1 3. c5—g1 a1—h8 4. g1—h2 h8—a1 — дамка черных избежала опасности. Следовательно, дамку a3 надо перевести на поле g1 лишь после того, как черная дамка зай-

мет поле h8! Этого добиться можно только при помощи выжидательного хода следующим образом:

2. a3—c5 h8—a1
3. c5—a7!

Необходимый выжидательный ход сделан (дамку с c5 можно было ставить на другие поля левого двойника, кроме поля e3, так как тогда 3. a1—e5! 4. f4 ♘ h6 : d2, и ничья).

При немедленном ходе 3. c5—g1, как было уже показано, выигрыш затягивается.

3. . a1—h8
4. a7—g1! h8—a1
5. g1—h2! a1—h8

Теперь уже можно использовать петлю.

6. g5—f6 h8 g3
7. h2 f4,

и белые выигрывают.

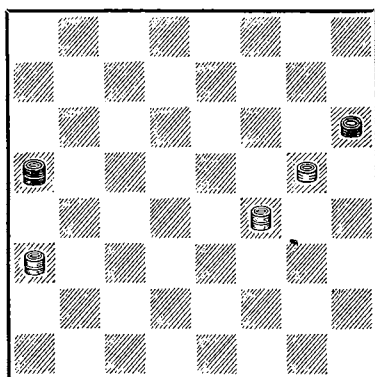
Это выигрыш в наименьшее число ходов. Теперь интересно узнать, сколько времени (темпов) было бы потеряно понапрасну, если бы белые сыграли (вместо 3. c5—a7) 3. c5—g1. Продолжение было бы: 3. . a1—h8 4. g1—a7 (выжидательный ход) 4. h8—a1 5. a7—c5 (снова выжидательный ход) 5. . a1—h8 6. c5—g1! h8—a1 7. g1—h2 a1—h8 8. g5—f6 h8 : g3 9. h2 : f4, и белые выигрывают. Вместо прежних 7 ходов выигрыш достигнут теперь лишь в 9 ходов, т. е.

из-за одного неправильного хода потеряно два темпа.

Перейдем теперь к рассмотрению варианта игры с уводом черной дамки с большой дороги, т. е. после

1. c3—a5

№ 84



Для наибольшего стеснения позиции черных белые должны перевести свободную дамку на путь косяка, так как на нем находится черная дамка.

2. a3—e7 a5—d8

Не меняет плана игры белых 2. a5—e1.

3. e7—f6! d8—a5!

Нельзя играть 3. . d8—b6? из-за 4. f4—h2, и белые выигрывают.

4. f6—d8 a5—e1!

При любом другом ходе черные сразу проигрывают.

5. d8—a5 e1—f2

Очевидно, что в случае ответа черных 5. e1—h4? бе-

лые сыграют 6. а5—d8! и выиграют.

6. f4—b8!

с выиграшем.

Понятие о роздыхе

Прием выжидательных ходов дает возможность обратиться к своей выгоде обязанность противника ходить в определенном положении, причем вынужденный ход ухудшает позицию противника. Есть еще прием, в котором тоже используется очередь хода противника, когда у него остался подготовленный, но еще не сделанный (из-за права очереди хода) ударный ход.

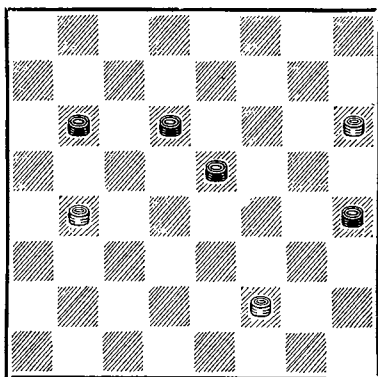
Та сторона, которая имеет свободу действий при своем очередном ходе, пока противник связан обязанностью сделать ударный ход, как говорят, имеет «роздых».

Имея роздых, можно во многих случаях осуществить какой-нибудь выгодный план игры, так как ход противника уже predetermined.

При роздыхе подготовленные, но еще не сделанные ударные ходы бывают двоякого происхождения. Обычно они возникают тогда, когда противник по собственному желанию нападает на шашку. Но бывают и такие случаи, когда другая сторона подготавливает соответствующее положение, в которое противник попадает, спасаясь от тех

или иных угроз другой стороны. Рассмотрим последовательно оба эти случая.

№ 85



Допустим, что в положении на диагр. 85 черные, вместо любого хода шашкой е5, после которого легко достигается ничья, сыграли бы b6—a5? с намерением выиграть у своего противника еще одну шашку.

Так как следующий ход черных а5 с3 является для них вынужденным, то белые заранее уже знают, какое положение после него займут на доске черные шашки, и поэтому могут с выгодой использовать свой роздых следующим образом:

1. h6—g7! а5 с3
2. g7—f8!

Убийственный заход в тыл черных шашек. Этот характерный прием в различных формах особенно часто встречается в концах игр, и читателю полезно усвоить себе

развитие борьбы после 1-го хода черных а5 с3.

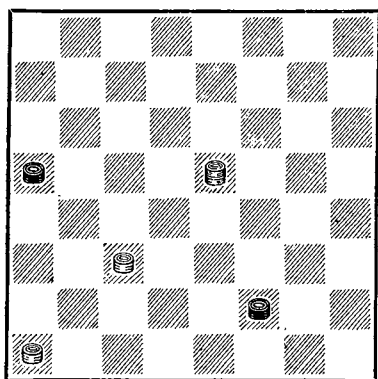
2. h4—g3

Спасения все равно нет: после 2. с3—b2, 2. d6—c5 или 2 e5—d4 белые после удара ставят дамку на нижний тройник и выигрывают, после 2. с3—d2 3. f8 : e1 e5—f4 белые играют 4. f2—e3 f4 d2 5. e1 : c3 h4—g3 6. с3—d4 g3—h2 7. d4—g1 и запирают черную простую.

3. f2 : h4 и выигрывают.

Положение на диагр. 86 известно в литературе как этюд В. В. Иванова и часто с другим расположением белой дамки на большой дороге встречается в игровой практике.

№ 86



1. e5—d4!

Этот ход стесняет игру черных, допуская с их стороны лишь один ход, кажущийся правильным.

1. f2—e1

На 1 f2—g1 следует 2. d4—f2! с выигрышем. Плохо и 1 a5—b4, так как 2. с3 : a5! f2—g1 3. d4—a7! g1—h2 4. a7—g1! и, проведя простые в дамки (сохранив большую дорогу), белые выигрывают.

2. a1—b2!

Используя «роздых» для завлечения черной дамки на гибельное поле.

2. e1 b4

3. b2—a3

И черной дамке нет теперь спасения!

3. b4—f8

Или 3 b4—e1 4. d4—c3 и выигрывают.

4. d4—c5

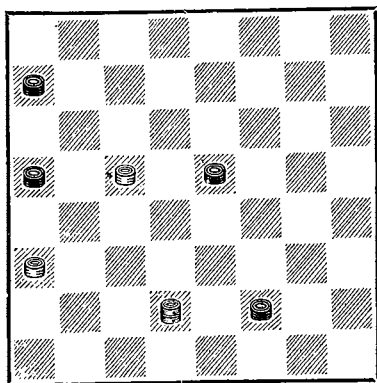
и выигрывают.

На практике идея этого тонкого выигрыша может встретиться в разнообразных положениях и без белой дамки. Например, если вместо белой дамки поставить простую на g7, а черную шашку с f2 передвинуть на g3, то выигрыш достигается так: 1. g7—h8! g3—f2 2. h8—d4 и т. д.

Рассмотрим еще один случай, когда состояние роздыха возникает не в результате нападения черных на шашки белых, а при попытке защититься от нападения белых. Особенностью рассмат-

риваемого случая является повторное использование белыми создавшегося роздыха.

№ 87



1. d2—e1! f2—g1

Если бы на доске не было черной шашки а5, белые могли бы сразу же использовать роздых посредством 2. e1—g3 g1 b6 3. g3 а5, и выигрывают.

Отсюда возникает идея — удалить с места черную шашку а5.

2. а3—b4! g1 b6

Брать 2 . а5 : с3? нельзя из-за 3. e1 а5 g1 b4 4. а5 ♜, и белые выигрывают.

3. e1—g3!

Это уже использование второго роздыха.

3. а5 с3

4. g3 : d2, и выигрывают.

Возможность создания положения с роздыхом обычно

увеличивается по мере развития партии и приближения ее к середине, а особенно получение таких положений свойственно концам партий.

Не спасало черных и продолжение 1 . . а7—b6 2. e1 : b8 b6 : d4 3. b8—f4 d4—c3 4. f4—e5 а5—b4 (4 с3—d2 5. e5—с3 и выигрывают) 5. e5 : а1 и выигрывают. Было бы ошибкой со стороны белых играть 5. а3 с5? Тогда 5 . с3—d2 и ничья. Значение роздыха в практической игре (а также в композиции) огромно. Примерами использования положений с роздыхом являются коротенькие партии № 9, 10, 11, 15. С примерами использования роздыха в осуществлении глубоких комбинаций познакомимся далее.

Задания для упражнений

27. Какой выжидательный ход надо сделать белым в положении: белые — Д. с3, пр. h2; черные — пр. e3, h4 для выигрыша и как достигается выигрыш?

28. Как лучше всего использовать белым роздых в положении белые — Д. b4, пр. а3, d2; черные — Д. f4?

Запирание шашек

Выигрыш, а иногда и ничья осуществляются не только за счет уничтожения шашек противника, но также и путем запирания их. Приемы запирания весьма разнообразны и детально исследуют-

ся в области так называемых «задач» *.

Однако и в игровой практике запираение имеет большое значение, так как нередко возникают такие положения в концах игр, а иногда и в серединах, которые не допускают других приемов выигрыша или получения ничьей, кроме запираения.

Запираение шашек не является самоцелью в партии. Необоснованное стремление одной стороны выиграть партию обязательно с запираением шашек противника может повести к проигрышу. Однако, когда положение на доске позволяет провести эффектную комбинацию с запираением шашек, не следует упускать такую возможность. Такие комбинации, как показывает опыт работы в низовых коллективах с начинающими шашкистами, повышают интерес к игре.

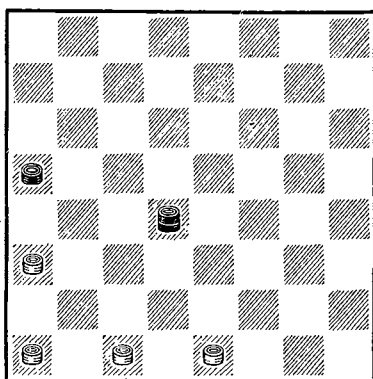
Нужно иметь в виду, что даже в наше время еще имеется немало любителей игры «на запираение». При этом партия не считается выигранной, если выигравший не запрет противнику хотя бы одну

шашку. Такая, давно отжившая свое время, игра никакой пользы для спортивных успехов изучающим шашки принести не может.

Рассмотрим несколько примеров с выигрышем посредством запираения.

Если бы черные в положении на диагр. 88 ходили дамкой по левому двойнику, не ставя дамку на d4, то они выиграли бы партию.

№ 88



Теперь же белые выигрывают следующим способом:

1. a1—b2!! d4 : a1
2. a3—b4! a5 c3
3. c1—b2 c3—d2
4. e1 c3,

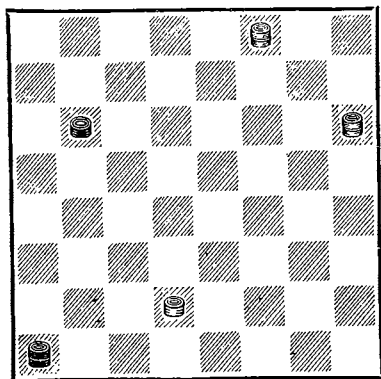
и черная дамка заперта. Положение на диагр. 89 состоялось после хода черных b2—a1?

Белые сыграли:

1. f8—c5! b6 : d4
2. d2—c3! d4 : b2
3. h6—c1,

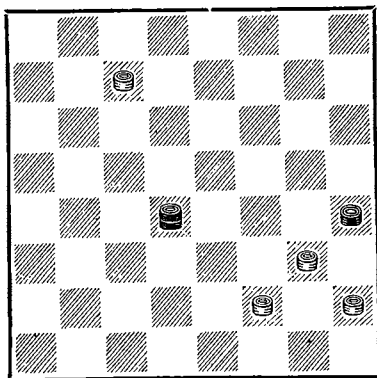
* Хотя область шашечных задач и не имеет прямого отношения к целям данного учебного пособия, читателям рекомендуется ознакомиться с шашечными задачами. Решение и составление задач развивает комбинационное чутье шашкиста и способность глубокого восприятия красоты в шашечной игре (Прим. спец. редактора).

№ 89



и у черных заперты дамки и простая. Если бы не запира-
ние, то в этих положениях бе-
лые не смогли бы выиграть
партии.

№ 90



В положении на диагр. 90
черная дамка напала на про-
стую. Белые используют
создающиеся роздыхи, делая
сначала ход в дамки.

1. c7—d8! d4 g1
2. d8—a5

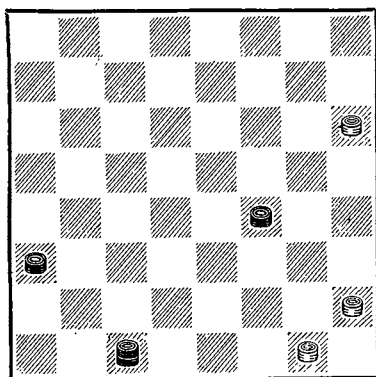
Использование второго
роздыха.

2. h4 f2
3. a5—e1,

и белые заперли черных.

Рассмотрим пример, пока-
зывающий возможность дос-
тигнуть ничьей лишь посред-
ством запираия шашки.

№ 91



На диагр. 91 приведено по-
ложение, получившееся в
партии В. В. Медкова (бе-
лые) с П. Н. Бодянским (иг-
рана в Киеве в 1919 г.) после
хода черных e5—f4. Партию
белых на первый взгляд мож-
но оценить проигрышной.
В самом деле: хотя шашек по-
ровну, но у черных дамка;
ход белых, у них проходная
шашка h6, но и у черных та-
кая же шашка a3 и, кроме
того, еще активный элемент
на тройнике с сильной угро-
зой.

Ход. 1. g1—f2? явно ведет
к проигрышу после 1. . c1—

b2; ходу 1. h6—g7? препятствует ответ 1. f4—g3! Остается только один ход. 1. h2—g3!, связанный с планом запираания черной шашки f4. Итак, белые сыграли:

1. h2—g3! f4 : h2
2. h6—g7 a3—b2!
3. g7—f8! b2—a1
4. f8—b4 a1—d4!

Ход на ловушку: нельзя теперь играть 5. b4—e7 (или d6?) из-за 6. d4—f2! с выигрышем черных.

5. b4—e1 c1—h6!

Аналогичная ловушка, но с другой стороны тройника. Теперь белые не могут играть 6. e1—b4.

6. g1—f2!

Это проще всего: пожертвовав шашку, белые занимают большую дорогу. Изучающему уже известно, что выигрыш в данном случае невозможен для сильной стороны.

6. . d4 g1
7. e1—c3!, и ничья.

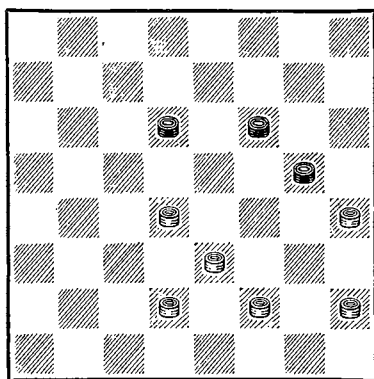
Шашечная задача *

Запереть шашку — это не что иное, как взять в плен воина противника. Издавна русский народ считает сдачу в плен позором. Игрок, которому грозит запираание его шашек, стремится избежать

этого, не останавливаясь перед поддачей своих шашек. При таких условиях запереть шашки противника трудно. Примерами преодоления трудностей такого рода являются шашечные задачи, т. е. положения с заданием запереть определенное количество шашек черных, причем выполнение этого задания оказывается возможным только в результате захватывающей борьбы между белыми и черными. Найти приемы, с помощью которых белые добиваются запираания черных шашек при любой защите, значит найти решение задачи.

Рассмотрим для примера одну из старинных задач А. Ситникова (диагр. 92).

№ 92



Здесь белые начинают и запирают простую черных.

1. d4—e5 f6 : d4 (если 1. d6 f4, то белые окончательно сковывают черных: 2. f2—

* Раздел о шашечных задачах написан А. И. Куличихиным.

g3 и затем 3. h4 d4; шашка черных заперта навесу) 2. e3 : e7 g5—f4 3. h4—g5 f4 : h6 4. e7—f8 h6—g5 5. f8—c5 g5—f4 (5 . . g5—h4 6. h2—g3) 6. d2—e3 (белым мешает их же шашка f2; чтобы удалить эту шашку, приходится поддать и шашку d2) 6 . . f4 : d2 7. f2—e3 d2 f4 8. h2—g3 и 9. c5—g1. Шашка черных запирается в этой задаче в трех разных местах.

В данной задаче и в задачах вообще белым всегда дается перевес в силах. Это и понятно: захватить в плен воина гораздо труднее, чем просто истребить его. Однако не велика честь одолеть, например, десятером одного или забрать в плен беззащитного воина противника. Не будет также никакой увлекательности борьбы в задаче, если сильнейшей стороне не придется вести борьбу с крайним напряжением своих сил.

Поэтому от шашечной задачи требуется, чтобы в ней:

1) в начальном положении у белых был сравнительно небольшой перевес в силах; в финале у белых не было ни одной лишней шашки;

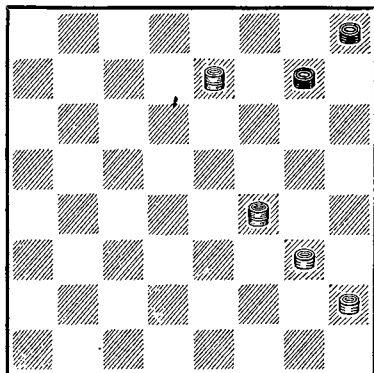
2) у черных было несколько путей для защиты; из-за этого белым придется применять разные приемы игры в одной и той же задаче и запирают черных в разных местах (различные финалы);

3) выполнение задания до-

стигалось строго единственным путем; малейшее отступление от этого пути повлечет за собой неудачу: черные успевают спастись от запирающего хотя бы части шашек, требуемых заданием.

Задача на диагр. 92 не удовлетворяет требованию экономичности финалов. Рассмотрим задачу А. И. Куличихина (диагр. 93), в которой эта экономичность достигнута во всех трех финалах.

№ 93

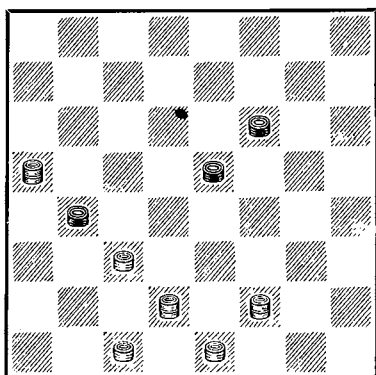


Здесь также белые начинают и запирают простую черных.

1. g3—h4 g7—f6 (или A) 2. e7 g5 h8—g7 3. g5—h6 g7—f6 4. h6—g7 (белые, жертвуя шашку, отбрасывают черную шашку назад, чтобы выиграть время для необходимого перестроения остальных своих шашек) 4 . . f6 : h8 5. f4—g3 h8—g7 6. g3—f2 (перестройка закончена). Если теперь 6 g7—f6, то 7. h4—

Рассмотрим в заключение две образцовых задачи на за-
пирание двух простых (ди-
агр. 94) и дамки с простой
(диагр. 95).

№ 94



На диагр. 95 задача Н. Н. Пустынникова.

Решение и составление задач развивает у шашкистов комбинационные способности, навыки в игре по плану и привычку к исчерпывающему анализу шашечных положений. Поэтому начинающему шашкисту рекомендуется уделить часть своего досуга решению и составлению задач.

89

черной дамки в расширенные любки в положении: белые — пр. b6, e1, f2, g3; черные — Д. d4, пр. c5, h4? Какой прием, кроме любков, имеет применение в этом ведении?

30. Могут ли белые выиграть в

положении: белые — Д. h6, пр. c1, e1, e3; черные — Д. a1, пр. g3? Ход белых.

31. Тот же вопрос для положения (В. А. Сокова): белые — Д. f8, пр. e1, f2, g3; черные — Д. a1, пр. a3, b2, h4. Ход белых.

СЕРЕДИНА И НАЧАЛО ПАРТИИ

При разборе различных концов игр читателю дан ряд советов и указаний, чем руководствоваться в выборе своего хода так, чтобы добиться выигрыша или спасти свою партию от проигрыша в трудных условиях. Спрашивается: чем же руководствоваться читателю в середине или в начале партии?

Ввиду сложности и разнообразия положений, создающихся в середине и начале партии, невозможно дать достаточно полные указания и советы, разработанные примерно с той же конкретностью, как это было сделано выше в концах игр, без увеличения объема данной книги в несколько раз. Да в этом и нет необходимости. Задача книги — указать начинающему шашкисту на самое основное, что часто встречается в игре, научить читателя думать и творить самостоятельно, а не обращаться к учебнику, как к справочнику для выбора ходов в самых разнообразных положениях на шашечной доске. Поэтому в дальнейшем внимание читателя обращается главным об-

разом на так называемую «общую оценку» положения и на то, чтобы применять эту оценку в игре.

Оценить положение — это значит разобраться в игре, определить сильные и слабые места в своей позиции и позиции противника, учесть всякого рода угрозы, обнаружить и разгадать подготовленные противником ловушки и комбинации и выбрать наиболее целесообразный план игры.

Сильнейшие шашкисты-практики обладают в высокой степени умением быстро и правильно оценивать положение, что обеспечивает им в подавляющем большинстве случаев хороший успех в борьбе с сильными противниками. Ошибка в оценке положения может повлечь за собой ошибочный ход.

Неправильная оценка положений случается, конечно, и в игре опытных мастеров, когда каждый из них стремится при разыгрывании партии создавать такие положения, в которых противнику наиболее трудно разоб-
раться, но гораздо чаще, ра-

зумеется, ошибки встречаются в игре рядовых шашкистов.

Поэтому каждый желающий изучить шашки или повысить свою квалификацию должен, каким бы трудным делом это ему ни казалось, научиться правильно оценивать позиции. Это достигается обычно лишь путем терпеливого и вдумчивого изучения теории игры и систематической проверки изученного на практике.

Теория и практика у желающего хорошо играть шашкиста должны дополнять одна другую. В этом заключается залог успехов в игре для шашкиста любой силы, а тем более для начинающего.

Основным источником для изучения теории игры являются анализы партий сильнейших шашкистов в ответственных соревнованиях, в которых эти шашкисты играли в полную свою силу. Изучая эти анализы, шашкисты овладевают знаниями, дающими им возможность решать, какой план игры избрать целесообразно в том или ином положении, каким путем можно ослабить позицию противника, как вести защиту в трудных условиях и т. д. Для закрепления и усвоения полученных знаний шашкисту необходимо участвовать в соревнованиях за доской и по переписке. Значение турниров за доской не требует особых разъяснений, о турни-

рах же по переписке необходимо сообщить некоторые сведения.

В турнирах по переписке шашкист имеет возможность обстоятельнее, чем в турнире за доской, проанализировать каждое положение, возникающее в партии. Ему нет необходимости все расчеты делать в уме, как в турнирах за доской. Он может разбирать различные планы, передвигая шашки на доске, не отбрасывая даже тех ходов, которые на первый взгляд не сулят ничего привлекательного. Тем самым участник турнира по переписке приучается к глубокому проникновению в те возможности, которые таятся в том или ином положении. Практика в игре по переписке помогает шашкисту избавиться от поверхностного и шаблонного подхода к оценке положений. Все это вместе взятое способствует росту квалификации шашкиста настолько, что он с успехом может участвовать и в турнирах за доской. В турнирах по переписке участвовали такие сильные шашкисты, как первый чемпион СССР В. В. Медков, известный составитель этюдов А. А. Савельев и др.

Выдающимися организаторами турниров по переписке в прошлом были П. Н. Бодянский, В. И. Шошин (который и сам играл много и с большим успехом по переписке),

Н. А. Кукуев, а в настоящее время — известный проблемист Н. Н. Пустынников, а также Н. В. Каленчук. Много и плодотворно работали в организации турниров по переписке также В. С. Краснокутский, В. А. Писарев и др.

Необходимые справки о порядке участия в таких турнирах можно получить в турнирном комитете шашечных турниров по переписке при Центральном шахматном клубе (Москва, Гоголевский бульвар, 14).

Читателю необходимо твердо помнить, что в шашках всегда торжествует здравый смысл, что и ничья и победа в партии обуславливаются строгой логичностью ведения борьбы на всем протяжении партии. Приводимые далее рассуждения, примеры, партии и разборы их как раз и имеют целью показать изучающему приемы правильного (логического) шашечного мышления.

Основные признаки для оценки игровых положений

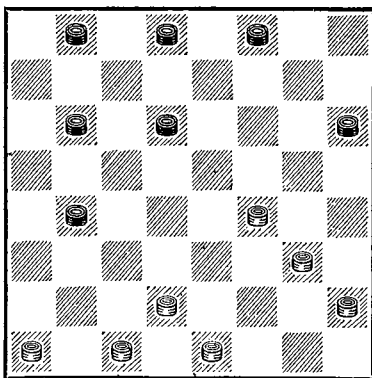
Чтобы облегчить изучение оценки игровых положений, необходимо установить сначала некоторые понятия, которыми определяются отдельные признаки и свойства позиций.

Таких признаков существует

в игре большое количество, и изучающий познакомиться с ними постепенно, разбирая приведенный в книге игровой материал. Здесь же приводятся лишь главные из этих признаков.

1. Разрозненные шашки (так называемое «решето»). Примером такого расположения шашек может служить позиция черных на диагр. 96.

№ 96



Шашки b4, b6, d6 представляют собой пассивные (говоря иначе, — не действующие активно) элементы позиции. Они плохо защищают друг друга, противник за один ударный ход может забрать несколько таких шашек, такими шашками трудно обеспечить размен с шашками противника без потерь со своей стороны. Таких позиций вначале и середине партий следует по возможности избегать. В концах же они неизбежны, но зато слабость такой пози-

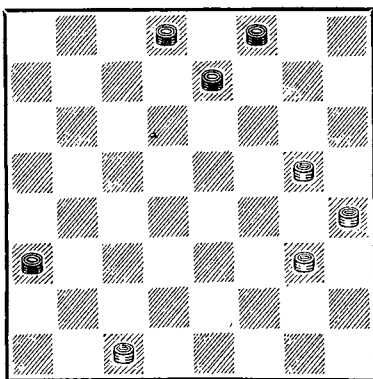
ции одной стороны будет уравновешиваться такой же слабостью и у противника.

2. Активные элементы позиции — это группы соединенных шашек, которые могут быть использованы для размена или проведения комбинации с ударными ходами. В положении на диагр. 96 у белых три активных элемента: группы шашек 1) c1, d2; 2) e1, d2 и 3) h2, g3, f4. Из диагр. 96 ясно, что активная группа шашек состоит или из трех или из двух шашек. Первая шашка поддается, а вторая совершает удар. У активной группы из двух шашек упором является борт доски, а у активной группы из трех шашек — третья шашка. Позиция белых на диагр. 96 сильнее. В данном примере белые сразу выигрывают простой комбинацией со сложным ударом: 1. f4—g5 и т. д.

Это образцы явных активных элементов. В положении на диагр. 97 после 1. g3—f4 белые могут образовать двумя шашками — f4 и h4 — скрытый (неявный) активный элемент по отношению к шашке черных a3.

После, например, 1. g3—f4 d8—c7? или 1. f8—g7? белые, сыграв 2. c1—b2!, переводят шашку a3 на c1, а затем ходом 3. g5—h6! приводят в действие активный элемент (f4, h4), так как следует удар 3. c1 : g5 и далее 4. h4 a5 или 4. h4 : h8 (в за-

№ 97

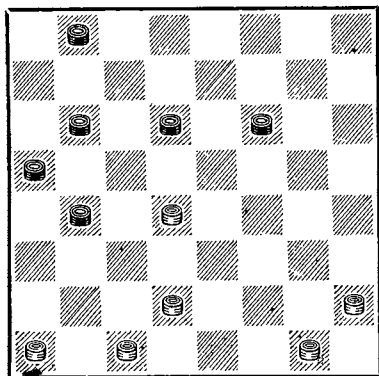


висимости от хода черных), и белые выигрывают. Здесь в скрытой активной группе ограничителем хода дамки является шашка на поле h6, упором служит борт доски, шашка для подачи — f4, бьющая шашка — h4.

С различными скрытыми активными группами шашек (и простых и дамек) читатель встречался и встретится в книге далее еще много раз. Активные элементы — это основа сильной позиции. В разнообразнейших формах они применяются во всех фазах партии. В концах игр особенно важны активные элементы из двух дамек и дамки с простой.

Активные элементы часто усиливаются при помощи связи с одним или несколькими пассивными элементами (диагр. 98). Эта связь дает, например, возможность увлечь черную шашку b6 путем подачи пассивного элемента d4

№ 98



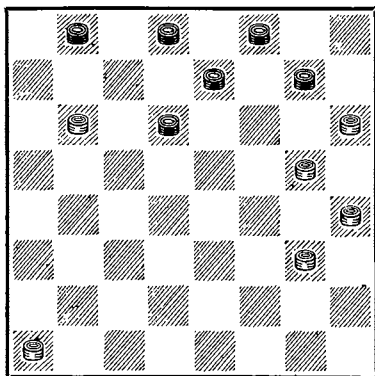
ближе к активному элементу белых. Таким приемом белые еще энергичнее используют «решето» черных шашек и выигрывают, приведя свою активную группу шашек в действие: 1. d4—c5! (белые могли сыграть и 1. d4—e5, и как бы ни брал противник, после 2. d2—c3 и 3. c1 e7 выиграли) 1. b6 : d4 2. d2—c3 и 3. c1 g5. Так создается возможность самых разнообразных комбинаций. Примерами того, как используется «решето» в позиции противника, служат комбинации, проведенные в коротеньких партиях № 7, 8, 12, 14, 15, 16.

3. Изолированные шашки.

Так называются шашки, расположенные не на бортовых полях и настолько оторвавшиеся от других шашек своего лагеря, что последние не могут защитить эту оторвавшуюся шашку от нападений противника. Такие шашки

часто становятся жертвой нападения шашек противника. Например, на диагр. 19 изолированной шашкой является шашка d4. Она защищена от нападения с фронта (ходами d2—c3 или d2—e3), но от нападения с фланга (ход b4—c5 или f4—g5) она не защищена.

№ 99



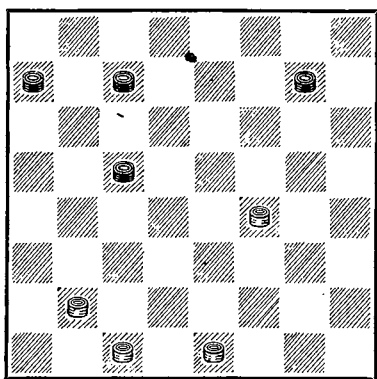
В позиции на диагр. 99 в изолированное положение попала белая простая b6. После хода 1 b8—a7 ее гибель неизбежна.

4. Владение пространством.

Можно принять за правило, что, при прочих равных условиях, чем больше занято выгодных полей доски шашками одной стороны, тем сильнее ее позиция по сравнению с позицией другой стороны. Какие поля доски следует считать более ценными, было уже разъяснено выше. Вообще же говоря, этот вопрос разрешается примени-

тельно к каждому данному положению. Более сильным будет всегда то поле, с которого занимающая его шашка больше мешает выгодным движениям шашек противника. К выгодным полям для белых, например, относятся поле «кола» с5 и поле «рожна» f6, как сильно стесняющие игру противника. Для черных такими будут соответственно поля f4 и с3. На них именно и нужно ставить в очередной ход свою шашку, если, понятно, в этом ходе нет опасности и не видно еще более выгодных ходов.

№ 100

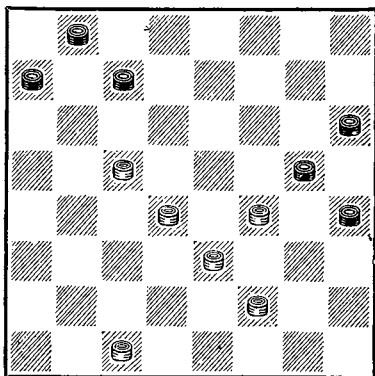


В положении на диагр. 100 белым лучше всего сделать ход 1. f4—e5. Теперь их шашка e5 очень сильна, так как препятствует трем ходам противника (1... g7—f6, 1... c7—d6 и 1... c5—d4).

5. Зажим. Так называется расположение шашек возле борта доски, при котором они

вовсе не имеют ходов или имеют лишь ходы, сопряженные с потерями.

№ 101

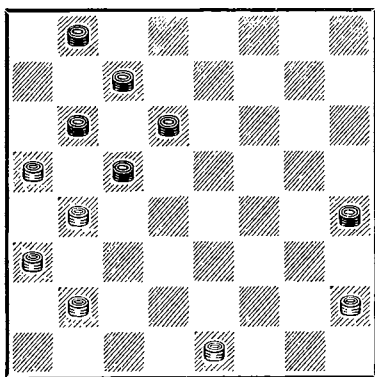


В положении на диагр. 101 в «зажипе» находятся черные шашки h6, g5 и h4. Выгода зажима очевидна: три черных шашки g5, h4 и h6 лишены свободы ходов, а из противостоящих им трех шашек белых шашка f4 свободна. После хода f4—e5 три шашки черных будут сдерживаться шашками e5 и f2, а шашка e3 станет свободна. Такая экономия средств всегда желательна.

6. Связка. Это — такое положение шашек, при котором меньшая по количеству группа сдерживает движение большей группы, поскольку последним невыгодно ходить из-за немедленных потерь.

В состоянии связки в положении на диагр. 102

№ 102

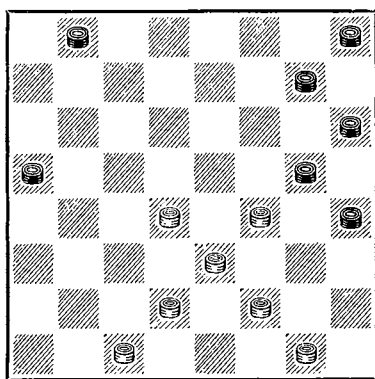


находятся черные шашки b6, c5, d6, c7 и даже b8, так как после хода c5—d4 белые выигрывают шашку ходами b4—c5 и a3 e3. При своем же ходе белые играют 1. h2—g3 h4 : f2 2. e1 g3 b8—a7 3. g3—h4, и черные должны терять шашку. В данном положении для связывания пяти черных шашек белые использовали только три своих шашки (a3, b4, a5). Здесь экономия средств обнаруживается особенно ярко.

В отличие от зажима, значение связки проявляется больше не на флангах, а на середине доски.

7. Сильный и слабый центр. Сильные и слабые фланги. В положении на диагр. 103 у белых — сильный центр и равномерно занятые фланги. У черных, напротив, все шашки разбросаны по флангам. При этом их правый фланг явно слаб (две пассивные шашки a5 и b8). Поэтому

№ 103



позиция белых гораздо сильнее и у них выигрыш. В самом деле: 1. d4—c5 g7—f6 (после 1. b8—∞ шашка c5 прорывается в дамки) 2. e3—d4 g5 e3 3. d2 f4 h8—g7 4. f2—e3 f6—g5 5. g1—f2, и в конце концов черным придется отдать шашку a5: им некуда ходить.

8. Возможность создания роздыха, возможность выжидательных ходов дамками.

При прочих равных условиях эти обстоятельства являются важными плюсами позиции.

9. Наличие дамки при отсутствии дамок у противника также относится к выгодным сторонам своей позиции; это достаточно ясно из предыдущего материала и особых пояснений не требует.

10. Наличие проходных шашек (т. е. имеющих открытый путь в дамки) также является существенным преимуществом позиции.

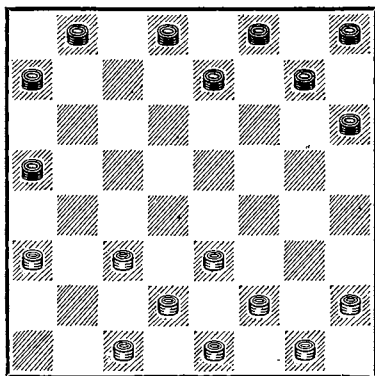
Вот те наиболее важные признаки, которые должны помочь изучающему в установлении элементарной оценки положений.

Если изучающий повторно рассмотрит как те положения, которые он уже рассматривал, так и ряд других, которые он встретит далее, специально под углом зрения их оценки, то тем самым он еще полнее и яснее разберется в этом важном для него вопросе.

Далее полезным для приобретения навыков в оценке игровых положений является знакомство с двумя основными типами позиций: свободными и связанными.

Свободные позиции характерны тем, что в них начинающая сторона имеет выбор из нескольких возможных правильных ходов, в то время как в связанных позициях свобода выбора весьма ограничена. Образцом первого ро-

№ 104

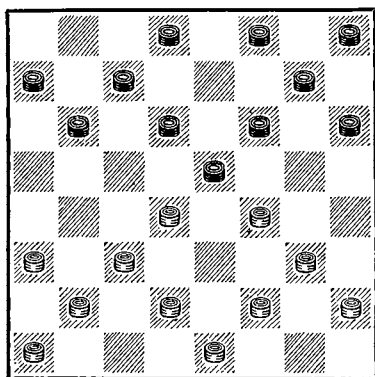


да позиций может служить расположение белых на диагр. 104, а образцом второго рода — расположение их на диагр. 105.

В положении на диагр. 104 в распоряжении белых примерно 6 правильных ходов: 1. c3—b4, 1. c3—d4, 1. e3—f4, 1. f2—g3, 1. h2—g3 и 1. e3—d4.

Выбор удовлетворительного хода для белых не представляет затруднений, и поэтому им нет необходимости прибегать к анализу. В данном положении и позиция черных тоже относится к свободным, и у них тоже имеется выбор из нескольких продолжений. Такие положения считаются равными для обеих сторон, так как в большинстве случаев игра в них заканчивается ничьей.

№ 105



В положении на диагр. 105 игра белых сильно связана, и потому выбор правильного

продолжения ограничен. Анализ положения показывает, что у белых имеется два правильных продолжения: 1.f2—e3 и 1.d2—e3. При всех остальных ходах они проигрывают. Например, если 1. a3—b4?, то 1. b6—c5! и черные проходят в дамки; если 1.g3—h4?, то 1. e5 : g3 2. h2 : f4 f6—e5! 3. d4 f6 g7 g3, и у черных при хорошей позиции лишняя шашка; наконец, после 1. d4—c5? b6 d4! и 2. d2—e3 черные могут сыграть 2. f6—g5!, после чего 3. e3 : e7 g5 : g1, ведет к выигрышу черных.

В связанной позиции всегда имеется сближение (связанность) своих и чужих шашек. Степень и формы этого сближения бывают в разных случаях неодинаковы. Поэтому и степень связанности игровых положений бывает весьма разнообразна.

Выбор лучшего хода

Если каждый из играющих будет всегда избирать правильное продолжение, то игра будет все время находиться в равновесии и должна привести к ничьей.

Во многих положениях, в особенности в свободных, возможны несколько правильных (т. е. не проигрывающих партии) ходов.

Лучшим ходом в создавшемся положении будет тот из правильных ходов, кото-

рый больше всех затруднит противнику возможность добиться выигрыша или уравнивания игры. Поэтому основа правильной игры на выигрыш — выбор лучшего хода в каждой позиции. В этом случае первая же ошибка противника в выборе правильного ответа дает по меньшей мере шансы на выигрыш у него партии.

В зависимости от характера игрового положения лучшим ходом может быть и простой тихий ход, и ход под удар, с жертвой шашек, если им достигается выгодная комбинация или же другое, стоящее жертвы преимущество; лучшим может быть и ударный ход,— в том случае, когда приходится сделать выбор из нескольких ударных ходов.

Анализ положения и значение плана игры

Шашки по природе своей — игра по преимуществу аналитическая в том смысле, что в ней часто можно провести исчерпывающий анализ положения и доказать или возможность выигрыша одной стороны или невозможность выигрыша ни той ни другой стороны. Поэтому, казалось бы, выбор из правильных ходов лучшего хода должен быть основан на подробном анализе. Такой метод выбора правильного хода является,

бесспорно, идеальным, но он осуществим в полной мере лишь в особых условиях шашечной борьбы, к которым приближается в известной степени игра по переписке, когда играющие располагают достаточным временем на анализ, но отнюдь не игра за доской, когда играющие имеют очень ограниченное время на обдумывание своих ходов (не более 1 часа на 15 ходов). Кроме того, в свободных позициях чрезвычайно трудно, а иногда практически невозможно выявить лучший ход путем подробного анализа. Поэтому в таких позициях необходимо прибегать к упрощенному анализу возможных вариантов на несколько ходов вперед и играть по определенному плану для достижения возможно большего усиления своей позиции или же ослабления позиции противника путем создания у себя активных элементов, разрушение их у противника, выигрыша шашки, прорыва в дамки и т. д.

Если у играющего нет плана, то игра его теряет всякий смысл. Игра без плана — просто бессмысленное передвижение шашек по доске. Добиться выигрыша партии или, по крайней мере, ничьей при такой игре так же мало вероятно, как попасть в мишень, не прицелившись.

В связанных положениях лучший ход находится чаще

всего путем анализа. Однако и в связанных положениях выбор лучшего хода и плана игры без детального анализа, а лишь на основе общей оценки позиция сторон имеет известное практическое значение. Даже в концах игр, где малое количество шашек, казалось бы, благоприятствует применению детального анализа для нахождения выигрыша, и то иногда встречаются непреодолимые трудности, между тем как при помощи плановой игры удастся значительно скорее добиться цели.

Таким образом, не отрицая пользы и во многих случаях необходимости анализа для определения лучшего хода, рекомендуем изучающему шашки изучать приемы плановой игры и способы находить лучшие продолжения, опираясь на логику шашечного мышления.

Основы планирования игры

Несмотря на разнообразие планов игры, все они основываются на нескольких коренных принципах. Одним из них является закон стеснения игры противника. Стеснение имеет на практике весьма разнообразные формы: постепенный захват игрового пространства простыми или дамками, действие угроз выигрыша шашек, или поимки

дамки, или прорыва в дамки, проведение решающей комбинации, когда противник, стесненный до предела, делает только одни вынужденные ходы и т. д.

Другой основной принцип игры — экономия сил при проведении игры по закону стеснения. Необходимо не только играть на стеснение, но и осуществлять такое стеснение, используя для этого возможно меньшее количество шашек (см. зажим, связку).

Следующий основной принцип — это получение материального перевеса. Выигрыш даже одной шашки в подавляющем большинстве случаев влечет за собой, конечно, при правильной игре, выигрыш партии.

Следуя в практической игре этим принципам, изучающий облегчит себе решение постоянной задачи — отыскания наилучшего хода в любом положении партии.

ЧАСТЬ ВТОРАЯ

РАСШИРЕНИЕ ОСНОВ ТЕОРИИ И ПРАКТИКА ШАШЕЧНОЙ ИГРЫ

ТРИ ШАШКИ ПРОТИВ ТРЕХ И ЗАКОН ОППОЗИЦИИ

Борьба трех простых против трех в большинстве случаев мало отличается по своим приемам от борьбы двух простых против двух,— те же продвижения в дамки без жертв и прорывы с отдачей одной и даже двух шашек. Игра на оппозицию имеет применение и в этой борьбе, но она носит *значительно более трудный характер. В частности, здесь совершенно недостаточно тех элементарных сведений, которые были даны изучающим выше в нескольких первых игровых положениях, рассмотренных в этом учебнике.

Установлен закон, позволяющий сразу определить, будет ли благоприятным результат для начинающей стороны в случае движения ее шашек навстречу шашкам противника. Формулировать его можно так: если на доске имеются шашки, расположенные на нечетных горизонталях (1, 3, 5, 7-й), считая со стороны, имеющей ход, и притом общее число их нечетное, то положение благо-

приятно для стороны, имеющей ход, и ей целесообразно стремиться к встречам с неприятельскими шашками для занятия оппозиции.

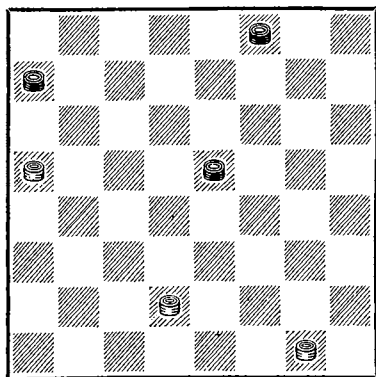
При такой игре на оппозицию нужно учитывать, что при простом размене шашек результат оппозиции меняется на обратный, а при скользящем размене результат игры на оппозицию остается неизменным. Поэтому сторона, стремящаяся занять оппозицию, после простого размена попадает в невыгодное положение. Естественно, что если получившееся в конце игры положение для играющего неблагоприятно в смысле занятия оппозиции, он должен сделать простой размен или же, если возможно, избежать встреч своих шашек с неприятельскими.

С другой стороны, если выгодно искать встреч с неприятельскими шашками,— надо всегда остерегаться размена и стараться его избежать. При игре на оппозицию, однако, не следует за-

бывать о правиле выбора лучшего хода.

В положении на диагр. 106 на нечетных рядах стоят четыре шашки: g1, a5, e5, a7.

№ 106



Так как это четное число, то белым при их ходе и игре навстречу шашкам черных угрожает опасность попасть под удар, если они не добьются размена. Если же, напротив, они достигнут его, то в результате они по меньшей мере обеспечат себе ничью. Таким образом, им следует играть на размен.

1. d2—e3! f8—e7

Ошибкой было бы искать прямой встречи с белыми, идя на g7, так как белые добивались тогда размена и выигрывали партию: 1. f8—g7? 2. g1—h2 g7—e3. e3—f4, и выигрывают.

2. g1—h2 e7—d6

Черные стремятся к сближению с шашкой a7, так как

это обеспечивает хорошие шансы на защиту.

3. h2—g3

После 3. e3—f4 e5 g3 4. h2 f4 d6—c5 5. f4—e5 белые добиваются занятия оппозиции, но черные шашки могут оказать помощь другу другу; пожертвовав шашку, черные проходят в дамки: 5... a7—b6! 6. a5 c7 c5—b4 7. e b4—c3, и ничья.

3. a7—b6

Здесь черные могли также играть 3. d6—c5.

4. a5 c7 d6 b8

Теперь по правилу о числе шашек на нечетных рядах (e3, g3, e5) белым выгодно играть на занятия оппозиции. Но ввиду расположения шашек на разных флангах (шашки b8—и g3) идти на сближение с черными для захвата оппозиции белые не могут. Дальнейшая игра белых развивается не по плану сближения с черными шашками, а по плану прорыва одной из белых шашек в дамки.

5. g3—h4

Дела не меняло и продолжение 5. e3—f4.

5. b8—c7

6. h4—g5!,

и белые достигают ничьей. Плохо было бы 6. e3—f4?, так как после 6 e5 g3 7. h4 f2 c7—d6! черные занимают оппозицию и выигрывают.

Если бы белые на 1-м ходу

играли g1—h2?, то черные выигрывали, так как закон оппозиции был бы в их пользу: при ходе черных на доске имеется нечетное количество шашек на нечетных, (считая от черных) рядах, и поэтому им выгодно играть на захват оппозиции.

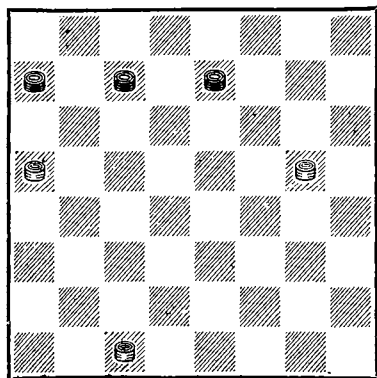
1. g1—h2? e5—d4
2. h2—g3 f8—e7
3. g3—f4

Если 3. g3—h4, то 3 e7—f6 и черные выигрывают.

3. . d4—e3
4. d2—c3 e3 g5
5. c3—∞ e7—d6
6. ∞—c5 d6 b4
7. a5 c3 g5—f4
8. c3—∞ a7—b6,

и черные выигрывают.

№ 107



ВЫБОР ПЛАНА ИГРЫ В НАЧАЛЕ ПАРТИИ

Нападение на изолированную шашку

На диагр. 108 дан типичный случай изолированной

В положении на диагр. 107 при ходе белых следует добиться размена, так как число шашек на нечетных рядах четное, а потому захват оппозиции будет в пользу черных.

1. c1—d2 c7—d6

Черные ищут прямых встреч, которые для них выгодны.

2. d2—c3

При других ходах белые попадали под удар: 2. d2—e3 d6—e5 3. g5—h6 e7—f6, и черные выигрывают; то же было бы и после 2. g5—h6 e7—f6 и т. д.

2. d6—c5!

Черным нечего бояться предстоящего размена, так как он «скользящий» и, значит, не меняет результата игры.

3. a5—b6 c5—b4
4. c3 a5 a7 : c5
5. g5—h6 e7—f6,

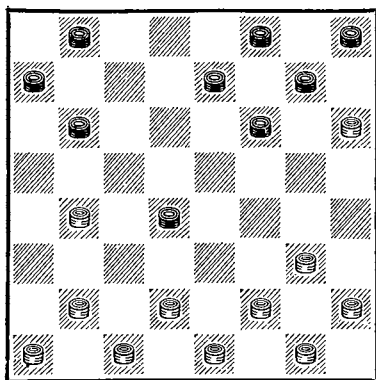
и черные выигрывают.

Как видно из этих примеров, знание законов оппозиции может принести на практике значительную пользу, так как облегчает во многих случаях аналитическую работу играющего.

шашки (d4) в центре доски.

Выигрыш шашки в подобных положениях достигается окружением ее; в данном

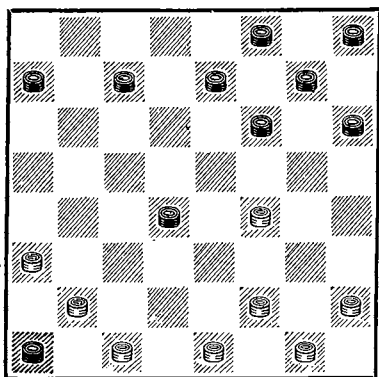
№ 108



примере посредством 1. b4—с5, и шашка d4 не может быть спасена.

Бывают, однако, случаи, когда у далеко продвинутой шашки сохраняется еще связь с другими шашками своей позиции. В этих случаях выиграть ее путем окружения уже не удастся, так как открытая связь атакуемой шашки с другими шашками при правильной игре реализует-

№ 109



ся обычно в контратаке, выравнивающей силы сторон.

Рассмотрим одно из таких положений (диагр. 109).

Шашка d4 окружается со всех сторон, и гибель ее кажется неминуемой.

1. f4—e5! d4—e3!

Самое надежное продолжение, связанное с планом черных впоследствии отыграть шашку путем атаки поля e5, на котором при этом плане игры остается шашка белых. Одновременно ходом в тексте ослабляется прочность правого фланга белых, что обеспечивает осуществление плана черных.

2. f2 d4 e7—d6!

3. g1—f2 d6 f4

4. f2—g3 f6—e5

Этим ходом черные отражают попытку белых продолжать нажим на шашку f4 с целью ее выигрыша.

5. d4 f6 g7 e5,

и черные сохранили шашку, получив приблизительно равную игру.

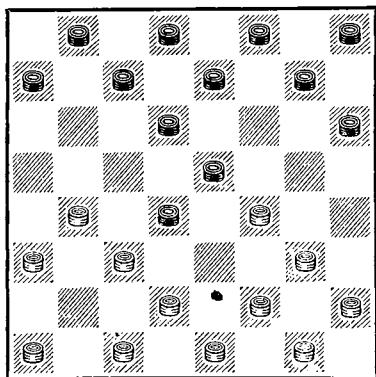
Попытка белых снова окружить шашку f4 посредством перехода шашки g3 на h4 и затем на поле g5 была бы неразумна, так как на 5. g3—h4 черные ответят 6 f4—e3! и получат очень сильную позицию благодаря далеко выдвинутой шашке, сковавающей игру белых.

Атаки и контратаки, подобные рассмотренным здесь,

весьма часто встречаются на практике; они очень типичны для случаев борьбы обеих сторон за изолированную шашку как в дебютах, так и в серединах партий.

Рассмотрим еще весьма показательный и более сложный пример выигрыша шашки.

№ 110



Положение на диагр. 110 получается после ходов: 1. c3—b4 b6—c5 2. b2—c3 f6—e5 3. e3—f4 c5—d4? Теперь черные при правильной игре белых должны проиграть шашку. Выигрыш ее, однако, не очень прост и заслуживает того, чтобы остановиться на нем подробнее.

Произведем оценку положения. Шашка черных d4 зашла в расположение белых и близка к тому, чтобы оказаться в окружении. Ее связь с другими своими шашками ослаблена.

Попытаемся задержать шашку d4 на месте, не размени-

вая ее. Так как ее положение для черных явно невыгодно, то такой план будет вполне логичным. Для этого нужно сразу будет занять поле b2. Сделаем это и посмотрим, что смогут предпринять черные.

4. a1—b2

Ошибкой было бы 4. c1—b2? ввиду 4 d4—e3! 5. f2 f6 e7 : c1, и черные выигрывают. Именно в расчете на 4. c1—b2? слабые игроки и делают ход 3 c5—d4. Это одна из простеньких ловушек.

4. g7—f6

При всех других ответах черные теряют шашку, что нормально должно привести их к проигрышу. Это легко доказать.

Если 4 a7—b6, то 5. b4—c5 (используя активный элемент a3, b4) 5 d6 b4 6. a3 a7, и у белых лишняя шашка при отличной позиции.

Если 4 e7—f6, то 5. d2—e3!, и одна из шашек d4, d6 или f6, расположенных «решетом», должна погибнуть: например, 5 . . f8—e7 (или 5 . . d8—e7; продолжение с 5 f6—g5, более легкое, читатель без труда сможет разобрать сам) 6. e3 c5 c7—b6, чтобы отыграть шашку (если же 6 . . f6—g5, то 7. e1—d2 g5 e3 8. f2 f6 g7 e5 9. g3—f4 e5 : g3 10. h2 : f4, и белые

получили лишнюю шашку при очень сильной позиции. Заметим, что было бы ошибочно играть 9. b4—a5? d6 b4 10. a3 c5 ввиду ответа 10. . e5—f4! 11. g3 : e5 c7—b6 12. a5 c7 d8 : f6, и черные уравнили игру. Такой прием выигрыша шашки довольно типичен и потому должен быть усвоен изучающим) 7. b4—a5 b6 : d4 8. g3—h4 e5 : g3 9. c3 : c7 b8 d6 10. h2 f4, и у белых выигрышная позиция с лишней шашкой.

Если 4. . c7—b6?, то 5. g3—h4 e5 : g3 6. c3 a5, 7. h2 f4, и белые выиграли три шашки!

5. d2—e3

Ход 5. g3—h4 не давал выигрыша шашки: 5. . e5 g3 6. c3 g7 (играть 6. h2 : f4? нельзя из-за ответа 6. . . d4—e3! 7. f2 d4 f6—g5 8. h4 f6 e7 c5, и шашку выигрывают черные) 6. . . h8 f6 7. h2 f4 d6—c5! 8. b4 d6 c7 : g3, и далее шашка g3 уйдет на h2 с уравниванием игры. Атаковать же шашку g3 ходом 9. g1—h2 было бы ошибкой, которая привела бы к проигрышу: тогда 9. . . a7—b6 (пример роздыха) 10. h2 f4 f6—g5, и черные проходят в дамки.

5. c7—b6

Если 5 f8—g7, то 6. e3 : c5, и далее, при правильной игре, дело может свестись к уже рассмотренным

вариантам (с ходом 4 e7—f6).

Других продолжений для спасения шашки у черных нет, в чем изучающий может легко убедиться сам.

6. e3 c5 b6 d4

7. g3—h4 e5 : g3

8. c3 c7 b8 d6

(или d8 b6)

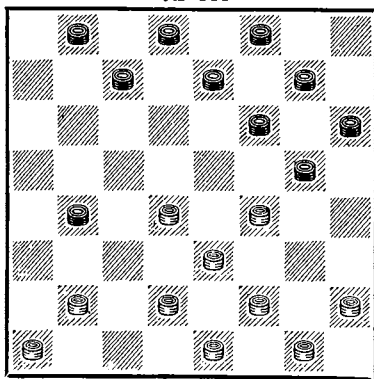
9. h2 f4,

и белые прочно закрепили за собой лишнюю шашку. Выигрыш партии при правильной игре теперь лишь вопрос времени, так как позиция белых превосходна.

Рассмотрим в заключение пример, в котором белые в конце концов выигрывают изолированную шашку черных (диагр. 111), но не прямым нападением на нее, а после вынужденного предварительного изменения позиции черных на другом фланге.

Изучающему рекомендуется самостоятельно хорошенько обдумать план выигрыша шашки.

№ 111



Выигрыш изолированной шашки осуществляется посредством угрозы прохода в дамки, если черные не предпочтут отдать шашку. Черные, конечно, из двух зол будут выбирать меньшее.

1. b2—a3! c7—d6

Очевидно, что другой защиты шашки b4 нет.

2. a3 c5 d6 b4

3. h2—g3!

Белые грозят теперь 4. g3—h4 и далее 5. d4—e5 с проходом в дамки шашки h4. Черные уже не могут воспрепятствовать этому. Если 3. . e7—d6?, то 4. g3—h4 d6—c5 (чтобы помешать ходу 5. d4—e5) 5. d4 b6, и белые, выиграв шашку, сохраняют угрозу 6. f4—e5.

3. . g5—h4

4. d4—e5

с выигрышем шашки.

Прорыв в дамки

Рассмотрим несколько примеров, в которых показаны приемы подготовки к прорыву в дамки в началах партий. В коротеньких партиях читатель познакомился уже с несколькими случаями, когда в начале партии можно было использовать ошибочные ходы противника и пройти в дамки. Но в примечаниях к этим партиям еще не было показано, как подойти к выработке плана такого прорыва; было показано

только, как этот проход в дамки осуществить.

В примерах, приведенных далее, читатель более подробно может ознакомиться с тем, как выигрывающая сторона готовит план проведения прорыва.

В партиях № 14, 15, 17, 18 прорыв в дамки оказался возможным из-за ошибочных или вынужденных ходов шашками с дамочных полей. Однако не следует думать, что в начальной стадии партии всякий ход, которым освобождается дамочное поле, является ошибкой. В партии № 17 не ход 3. a1—b2 был ошибкой, а следующий ход 4. g3—h4.

Рассмотрим пример, где ход с дамочного поля является единственным, спасающим партию.

Партия № 20

Б е л ы е Ч е р н ы е

1. c3—d4 d6—e5

2. d2—c3 e7—d6

3. g3—h4

Слабо сыграно. Сильнее было 3. e3—f4.

3. h6—g5!

Очень сильный ход, стесняющий игру белых.

4. e1—d2!

Если 4. f2—g3 (или h2—g3), то 4. . e5—f4 5. g3 e5 d6 b4. У черных лишняя шашка. Невыгодно для белых и 4. a3—b4 из-за 4.

b6—c5 с выигрышем шашки. Наконец, не спасает белых и ход 4. c1—d2, тогда 4 d6—c5! (решительный ход на зажим противника) 5. f2—g3 (или h2—g3) 5 g5—f4. 6. e3 e7 c5 c1, и черные прошли в дамки.

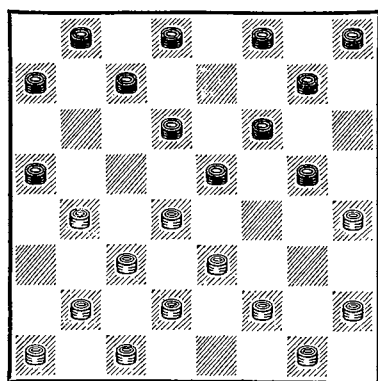
Однако белым после 4-го хода надо играть очень осторожно. В этом положении А. А. Оводов в партии с А. И. Шошиным на ход

4. b6—a5!

ответил

5. a3—b4?

№ 112



и проиграл партию (следовало играть 5. f2—g3), так как неожиданно для себя создал такое расположение шашек, которое дало возможность черным осуществить прорыв в дамки, на что они и рассчитывали, делая последний ход.

5. g5—f4!!

Блестящая жертва трех шашек, смысл которой стано-

вится вполне ясным только после 6-го хода черных.

6. e3 c5 c7—b6!

Черные хотя и отвлекут шашку белых с поля c3.

7. d4 f6 b6 d4

Именно так, а не g7 : e5?, после чего 8. c5—d6, и белые, имея две лишних шашки, должны выиграть партию.

8. c3 e5 a5 c7,

и черные легко выигрывают.

Эффектный сложный удар на 8-м ходу!

В следующем примере ход белых с дамочного поля (g1—f2) хотя и ослабил правый фланг белых, но все же не дал черным ощутимого преимущества.

Партия № 21

Шошин А. И. Тувалев А. Н.

1. c3—d4 d6—c5

2. b2—c3 f6—g5

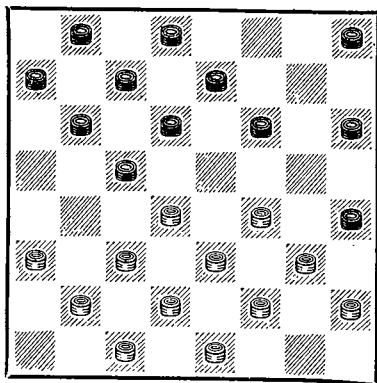
3. g3—f4 e7—d6

4. f2—g3 g5—h4!

5. g1—f2 f8—e7

6. a1—b2 g7—f6?

№ 113



Следовало играть 6 .
b6—a5. Ошибочно было бы
6 e7—f6?: белые жертвой
шашки a3 создают «решето» в
позиции черных и исполь-
зуют эту слабость черных
путем 7. a3—b4! c5 a3 8.
f4—g5 h6 f4 9. e3 c5 с
выигрышем шашки.

При ходе в партии белые
имеют возможность прове-
сти интересный прорыв в
дамки, предварительно выз-
вав освобождение поля h8.
Для этого необходимо разме-
няться ходом f4—e5 и т. д.
Но этому размену мешает
шашка c5 черных, так как
из-за нее нельзя играть e3 : g5.
Поэтому надо убрать шашку
c5.

7. a3—b4! c5 a3
8. f4—e5!• d6 f4
9. e3 g5

Именно так, а не 9. g3 g7,
так как черные берут 9
h6 f8 и выигрывают, имея
лишнюю шашку.

9. h6 f4
10. g3 g7 h8 f6

Первая часть плана вы-
полнена. Шашка h8 сдвину-
та со своего места. Теперь
следует завершающий удар.

11. d4—c5! b6 d4
12. c3 g7,

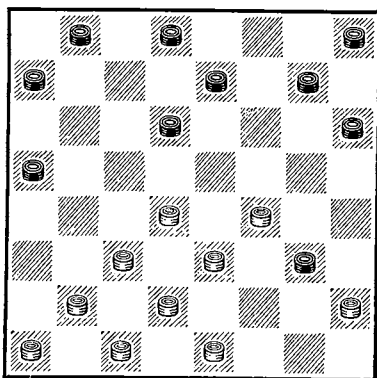
и белые выигрывают, так как
черные вынуждены терять
шашку e7, иначе у белых бу-
дет дамка на поле h8.

На этом примере показа-
но, как, задував по опреде-
ленному плану перестройку

положения на доске к своей
выгоде, белые устраняли пре-
пятствия к выполнению этого
плана (7-й ход).

Наконец, рассмотрим еще
один пример, в котором изу-
чающий может познакомиться
с подготовкой прохода в
дамки с поля h2.

№ 114



На диагр. 114 положение
из партии А. П. Семенова.
Последний ход черных был
h4—g3, с явной целью вы-
играть шашку.

Однако этот ход черных
дает возможность белым про-
рваться в дамки на поле f8.
Этот прорыв белые осуще-
ствляют по такому плану.

На свободное дамочное поле
f8 белые могут попасть удар-
ным ходом с полей d2, f4 и
h2. Наиболее обещающим яв-
ляется нападение с поля h2.
На пути с этого поля по на-
правлению к полю f8 стоят
уже 2 шашки черных: e7 и
g3. Нужную шашку на поле e5

можно перевести с поля а5. Однако белым мешает своя шашка f4 и черная шашка d6. Естественно следует попробовать устранить эти мешающие шашки. С этой целью белые и делают 1-й ход.

1. f4—e5!! d6 f4
2. e3 g5 h6 f4

Теперь можно перебросить черную шашку с поля а5 на поле е5.

3. c3—b4!! a5 e5

Ясно, что теперь помеха в черной шашке на поле f4, и ее необходимо удалить.

4. d2—e3! f4 d2
5. h2 f8,

и черные сдались.

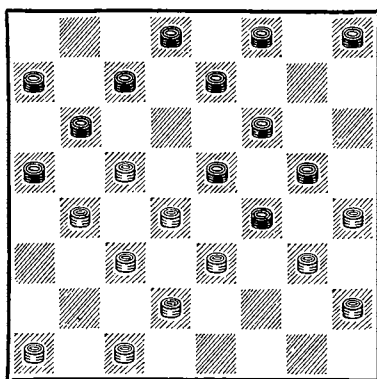
Предельное стеснение игры противника

Игра в начале партии нередко развивается по плану наибольшего стеснения сил противника путем преграждения пути его шашкам. В таких случаях возможно запираание большого количества шашек одной стороны. Для примера приводятся две интересных партии, закончившиеся запираанием всех простых шашек, уцелевших к моменту стеснения их до предела, определившего возможность выигрыша. Первая из них взята из учебника А. Д. Петрова (1827 г.), а вторая сыграна в Новосибирске в командном первенстве этого города (1946 г.).

Партия № 22

1. g3—h4 h6—g5 2. f2—g3 g7—h6 3. e3—d4 d6—e5 4. a3—b4 b6—a5 5. b2—a3 c7—b6 6. b4—c5 g5—f4 7. a3—b4 h6—g5 8. g1—f2 b8—c7 9. f2—e3? Белые не учли, что у них до конца игры осталось только 4 хода, а у черных ходом больше, значит последним обеспечен запасный ход, который и решает партию в их пользу.

№ 115



Белым надо было играть 9. d2—e3, после чего они выравнивали партию.

9 . c7—d6! 10. a1—b2 h8—g7 11. b2—a3 g7—h6 12. c1—b2 f8—g7 13. e1—f2 d8—c7, и черные выиграли, заперев все двенадцать шашек белых!

Партия № 23

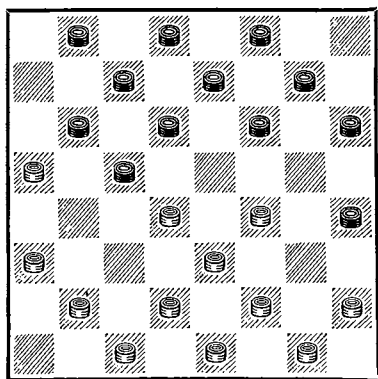
Миклашевский Н. С.

Иванов А. В.

1. c3—b4 f6—g5 2. g3—f4 b6—c5 3. b2—c3 g7—f6 4.

a1—b2 h8—g7 5. b4—a5 g5—h4 6. c3—d4 a7—b6?

№ 116



(Ошибка, проигрывающая партию. Надо было продолжать 6. f6—g5, и игра уравнивалась) 7. b2—c3 f6—g5 8. d4—e5 e7—f6 9. c3—d4 d8—e7 10. d2—c3 b8—a7 11. c3—b4 h4—g3 12. f2 h4, и белые выигрывают, заперев шашки противника. Интересно отметить, что у белых осталось еще в запасе 5 ходов: настолько невыгодно развивалась игра черных в смысле стеснения игры белых.

Задания для упражнений

32. Могут ли черные в положении: белые — пр. a1, c1, d2, e1,

e3, f2, f6, g1, h2 (9); черные — пр. a7, b8, c7, d6, d8, f8, h6, h8 (8) (это положение получается из «Игры Романычева»: 1. c3—d4 f6—e5 2. d4 f6 g7 : e5 3. a3—b4 b6—a5 4. g3—h4 a5 c3 5. h2 f6 e7 g5 6. h4 f6) отыграть шашку, нападая на изолированную шашку f6 ходом 6 f8—e7? Как играть белым, противодействуя плану игры черных?

33. Найдите лучший ход черных в положении из «Обратной игры Бодянского» после ходов: 1. c3—d4 h6—g5 2. g3—h4 d6—e5 3. f2—g3 e5 : c3 4. d2 : b4 g7—h6 5. e1—d2.

34. В «Обратном перекрестке» после 1. c3—d4 d6—c5 2. b2—c3 e7—d6 3. g3—h4 d6—e5 4. f2—g3 c7—d6 5. a1—b2 f8—e7 6. g3—f4 e5 : g3 7. h4 f2 h6—g5 найдите лучшее продолжение для белых.

Указание: Попробуйте создать «решето» на пути шашки d2—h6—f8.

35. Найдите выигрыш за белых в начале «кол» после ходов: 1. c3—d4 b6—a5 2. d4—c5 d6 b4 3. a3 c5 c7—b6 4. g3—f4 b6 d4 5. e3 c5 f6—g5 6. d2—e3 d8—c7? (из партии В. Шошина, 1903 г.).

36. Отыщите выигрышную комбинацию за черных в положении после ходов: 1. c3—b4 b6—c5 2. b4—a5 f6—e5. 3. e3—f4 g7—f6 4. b2—c3 f6—g5 5. c3—b4 g5 : e3 6. d2 f4 h8—g7 7. g3—h4 e5 : g3 8. h2 : f4 g7—f6 9. e1—f2? (из партии Ф. М. Уткин — В. И. Шошин, игранной в 1890—1891 гг.).

Указание: Надо создать «решето» по пути c7—e1.

ВЫБОР ПЛАНА ИГРЫ В СЕРЕДИНЕ ПАРТИИ

Выбором того или иного начала шашист старается наметить то общее направление партии, которое ему желательно получить. Дебют складывается, однако, не по его

личному желанию, а в значительной мере зависит от ответов противника. Во всяком случае, как бы ни сложилось начало партии — в этой фазе ее строится пре-

имущественно лишь план общего характера: занятие центра и давление на фланги или, наоборот, охват центра противника, постановка сильной «коловой» шашки и т. п. с целью добиться во всех этих случаях возможно большего стеснения противника.

Примерно после первых 10—12 ходов, когда из-за разменов сокращается количество шашек, игра вступает во вторую фазу — середину партии.

Имеются общие принципы игры, одинаковые для всех стадий партии, однако середине партии свойственны и свои особенности.

В середине партии каждый из играющих вносит уточнения в основной план игры, намеченный первоначально лишь в общих чертах. При этом через каждые несколько ходов, а иногда через один ход, приходится, приспособляясь к изменившейся обстановке, заменять один план другим, стараясь добиться усиления своей позиции и ослабления позиции противника. Оба играющих, побуждаемые логикой борьбы, меняют свои намерения и планы, сохраняя в одних условиях некоторый общий план, а в других — отказываясь от него совершенно. Все зависит от того, насколько играющий сумеет разгадать замысел противника и насколько

удачно противопоставит разгаданному замыслу противника те или другие препятствия в своем контрплане.

Середина партии гораздо меньше изучена, чем начало, вследствие чего в середине значительно больше простора для личного творчества. Эта часть партии наиболее трудна и по другим причинам. При разыгрывании середины партии шашисту нужно заглядывать далеко вперед, и необходимость такой дальновидности, конечно, затрудняет его игру. Далее, большое количество возможных ответов противника, часто приводящих к необходимости смены планов, обилие позиций с опасностями, которые кажутся неотвратимыми, или, наоборот, обилие сильных позиций, кажущихся выигрышными, между тем как выигрыша в действительности нет,— все это, вместе взятое, заставляет шашиста напрягать все свое внимание, всю волю, неослабно вести в уме анализ вариантов своего плана игры.

Шашечная игра настолько разнообразна, трудна и многогранна, что в небольшом учебнике нет возможности достаточно полно показать многочисленные планы игры, которые сильнейшие мастера применяют в борьбе между собой. Поэтому приходится остановиться лишь на наиболее типичных, постоянно

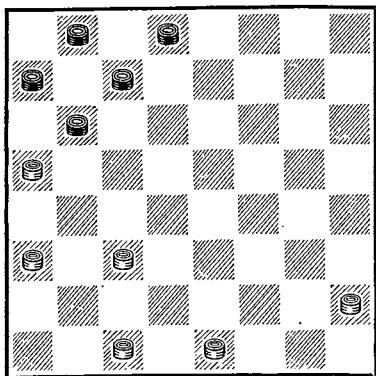
встречающихся на практике примерах планирования.

Обстоятельный разбор за доской приводимых ниже примеров и усвоение данных к ним подробных объяснений помогут читателю усвоить приемы логического шашечного мышления, а в этом именно заключается главный залог успехов изучающего. Научиться логично «по-шашечному» мыслить — это значит научиться хорошо играть.

Не надо забывать, что простое заучивание вариантов из начал или из середины игры чаще приносит вред, чем пользу, так как, отучая от самостоятельности в мышлении, приучает к трафаретной игре, а трафарет исключает возможность творческого роста шашкиста.

Использование материального перевеса

№ 117



В положении на диагр. 117 белые шашки расположены

вразброд, т. е. хуже черных, которые стоят крепкой массой; но зато у белых материальный перевес и полная свобода маневрирования, что обеспечивает много возможностей помешать планам противника. Слабая сторона в подобных случаях стремится обычно строить ловушечные планы для возвращения потерянной шашки и уравнивания своей игры.

Вот типичное продолжение для этого положения:

1. b6—c5!

Если 1. d8—e7?, то 2. c3—d4!; белые двумя шашками (a5 и d4) связали бы четыре черных (a7, b8, b6 и c7), чем сразу обеспечили бы себе выигрыш партии.

2. e1—d2!

Активный элемент черных (b8, c7) в связи с пассивным элементом c5 — при разрозненном положении белых шашек — таит угрозу белым. Если, например, белые сыграют 2. h2—g3?, то 3... c5—d4! 4. c3 : e5 c7—b6 4. a5 c7 b8 h2, и черные выигрывают; если же 2. c1—d2?, то 2. . c5—b4! 3. a3 c5 c7—b6 4. a5 c7 d8 b2, и черные выигрывают.

2. . . d8—e7

3. c3—d4 c5 : e3

4. d2 f4

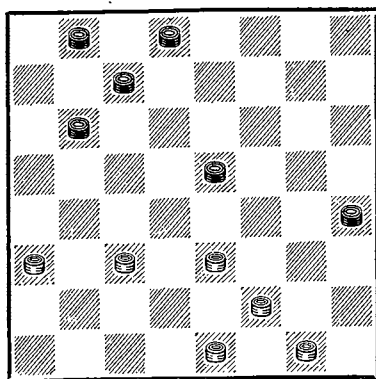
Белые уничтожили опасную для них шашку c5, и теперь активный элемент черных (b8, c7) им уже не стра-

шен. Было бы ошибкой 3. d2—e3? ввиду 3... c5—b4! 4. a3 : c5 c7—b6 5. a5 c7 b8 f4, и черные выигрывают, так как при хорошей позиции у них теперь лишняя шашка. Нельзя было также и 3. h2—g3, так как ловушка, рассмотренная в примечании ко 2-му ходу белых, оставалась еще в силе.

Теперь позиция белых стала много крепче, и лишняя шашка должна обеспечить им выигрыш. Рассмотренные в этом положении ловушки на выигрыш шашек весьма важны, и изучающий игру будет постоянно встречаться с ними в своей практике. Всегда следует остерегаться таких построений со стороны противника и, наоборот, надо самому стараться создавать их в удобных случаях.

Использование невыгодного расположения шашки противника

№ 118



Положение на диагр. 118 сложилось в партии по переписке Слезкин П. А.—Голубев С. Ф. (1924—1925 гг.). Черные поставили свою шашку на e5 в изолированное положение. Это дает белым возможность в данном случае довести игру черных до предельного стеснения и благодаря этому добиться выигрыша партии.

1. e3—d4! e5—f4

Единственный ход.

2. f2—e3

Весьма типичный пример размена с занятием выгодного во многих случаях поля a7.

2. . f4 b4

3. a3 a7 c7—d6!

На 3... d8—e7 последовало бы 4. d4—e5, после чего черным ввиду крайней стесненности их игры пришлось бы пожертвовать шашку.

4. e1—f2

Этим ходом построен выгодный белым активный элемент (g1, f2), обеспечивающий им возможность создать оппозицию двум шашкам противника.

4. . d8—e7

5. f2—g3 h4 f2

6. g1 e3 e7—f6

7. e3—f4,

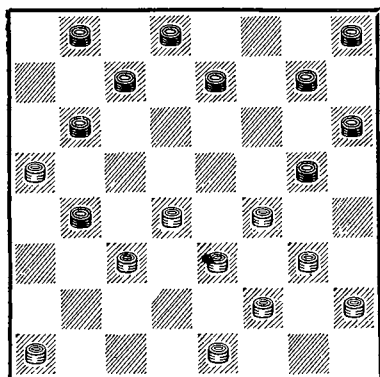
и выигрывают.

Сопrotивление посредством 7 b8—c7 лишь ненадолго затянуло бы игру. Например: 8. d4—c5 d6 : b4

9. a7—b8 f6—e5 10. f4 d6 c7 e5 11. b8 f4, и белые выигрывают; если же 9... f6—g5, то 10. f4 h6 c7—b6 11. b8—e5 и выигрывают; если, наконец, 9... c7—b6, то 10. b8—a7 b6—a5 11. a7—d4 и белые выигрывают.

Использование фланговых связок

№ 119



Положение на диагр. 119 могло сложиться в учебной партии по консультации (Москва, 1934, Школа шашечного мастерства), игровой оводовским вариантом «перекрестка» после 12. d2—c3? (вместо 12. d4—e5 с равной игрой). Далее было 12 c5—b4 (См. диагр.). Белые явно имели в виду выигрыш с помощью ловушки. Игра шла так:

13. d4—e5

При 13. g3—h4 черные неминуемо выигрывали шашку

при хорошей позиции: 13... b4 d2 14. h4 : f6 g7 c3! 15. e3 c1 e7—d6! 16. c1—b2 h8—g7 17. b2 : d4 g7—f6 с угрозой продолжать 18 d6—e5, и ясно, что спасти шашку белые не смогут.

13. . . . b4 d2
14. e1 c3 e7—d6!

Черные уклоняются от ловушки: 14... e7—f6? 15. e5—d6! c7 : e5 16. f4 : d6 d8—c7 17. g3—h4! c7 e5 18. a5 : c7 b8 : d6 19. f2—g3 d6—c5 20. c3—b4! c5 a3 21. g3—f4 e5 g3 22. h2 f4, и черные парализованы в движениях. Если, например, 22 f6—e5, чтобы освободиться от связки, то 23. f4 : d6! g5—f4 24. e3 g5 h6 f4 25. h4—g5! f4 : h6 26. d6—c7 27. c7—b8, и белые выигрывают.

15. a1—b2

Нельзя играть: 15. g3—h4? из-за комбинации: 15... d6—c5! 16. h4 : f6 c5—d4! 17. e3 a7 c7—d6 18. e5 c7 d8 b6, и черные выигрывают.

15. . . . g5—h4
16. e5—f6 g7 e5

У белых выбора ходов нет: все плохо.

17. e3—d4 b6—c5
18. d4 f6 c5—b4
19. f2—e3* h4 d4

* Интересный выигрыш получался у черных после 19. c3—d4, тогда 19... d8—e7! 20. f6 b6 b8—a7 21. a5 c3 a7 : g1. Хороший пример использования роздыха.

20. c3 e5 b4—a3
 21. b2—c3 d6—c5
 22. c3—b4 a3—b2
 23. b4 d6 b2—c1,

и белые сдались. После отличного хода черных, разгадавших замысел противников, 14 e7—d6!, вся их игра проведена по плану использования связки правого фланга белых.

За белых играли: Лукин, Солянов, Романов, Крюков, Федоров и Плоткин, а за черных — Акушский, Каган, Яснов, Высоцкий, Косогов и Матасов*.

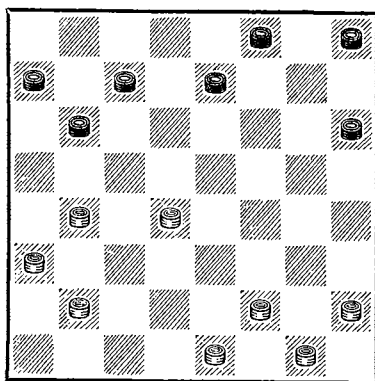
Использование связки фланга в сочетании с ловлей дамки простыми

В положении на диагр. 120 позиция белых, при их ходе, выигрышная. В самом деле, хотя число шашек у обеих сторон одинаковое, но белые выиграли в развитии: они владеют центром (шашка d4 с хорошей поддержкой с правого фланга); черные не развиты, у них отсталая шашка (h8), нет сил в центре, слабые фланги, особенно правый, наконец, у белых ход, т. е. инициатива.

Отсюда вытекает план игры белых: связав правый фланг противника ходом b4—a5!, постепенно разменять его остальные шашки.

* См. журн. «64», 1934, стр. 164, п. № 471. Анализ Н. Матасова.

№ 120



1. b4—a5! e7—d6
 2. a3—b4 f8—g7!

Черные стремятся развязать правый фланг посредством размена 3 d6—e5! 4. d4 f6 g7 e5 и потом разменяться назад, сыграв 5 c7—d6.

3. h2—g3!

Белые стремятся к разменам.

3. g7—f6

План с ходом d6—e5 теперь сорван; после 3. d6—e5 4. d4 f6 g7 : e5 белые сыграют 5. g3—f4, и тогда на левом фланге черным придется тремя шашками вести безнадежную борьбу против двух шашек белых. Поэтому черные ищут других возможностей.

4. g3—f4! f6—e5!

Плохо 4... f6—g5?, тогда 5. f2—e3! h8—g7! 6. e1—f2! g5—h4 (из-за угрозы 7. d4—

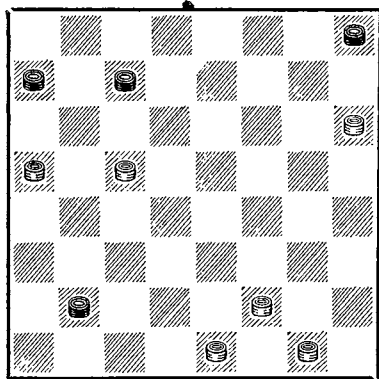
е5! с выигрышем партии) 7. d4—c5! b6 : d4 8. e3 : e7 g7—f6 9. e7 : g5 h4 f6 10. b4—c5 f6—g5! 11. f2—e3 g5—h4 12. g1—f2, и черные проигрывают. Поэтому черные добиваются получения проходной шашки за счет жертвы.

5. d4 f6 b6—c5!
6. f6—e7!! c5 a3!
7. e7 c5 h6—g5!

Для прохода в дамки нужна еще жертва шашки, так как после 7 a3—b2? белые выигрывают комбинацией размена: 8. f4—g5! h6 f4 9. f2—e3 и т. д.

8. f4 : h6 a3—b2

№ 121



9. f2—e3! b2—a1!
10. e3—f4! a1—b2!

Плохо было 10... a1—f6?, тогда 11. f4—e5!! f6 : b6 12. e1—f2!! b6—c5 13. f2—e3 c5 : f2 14. g1 : e3 c7—d6! 15. e3—f4 d6—c5 16. f4—e5! a7—b6 17. a5 c7 c5—b4 18.

c7—d8! b4—c3 19. d8—g5 c3—b2 20. g5—c1!, и если 20 h8—g7, то 21. c1 a3, а если 20. b2—a1, то 21. e5—f6!, и белые выигрывают. Плохо было и 10. a1—c3?, тогда 11. f4—g5!, и черной дамке нет спасения от хода 12. g5—f6.

11. g1—h2!

и если 11... b2—a1? (b2—c3), то 12. f4—g5! и 13. g5—f6; если 11... b2—a3?, то 12. e1—d2! a3 g3 13. h2 f4, и белые легко выигрывают; если 11... b2—f6?, то 12. h6—g7 f6—e7 13. c5—b6 a7 : c5 14. g7—f8 и т. д.

Из этого примера видно, что шесть простых шашек в некоторых случаях с успехом борются против дамки с тремя простыми.

В этом примере белые проводили сначала план связки правого фланга противника, так как это был единственный путь к выигрышу, но далее, после прорыва черных в дамки, для выигрыша белым пришлось строить новый план поимки черной дамки.

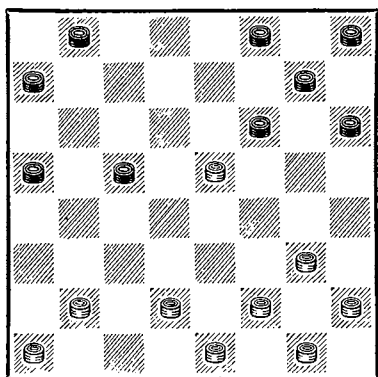
В шашечной борьбе все время меняется обстановка, и с нею приходится согласовывать планы игры.

Использование роздыха

В партии А. Л. Барака (белые) с В. В. Медковым (первенство СССР 1925 г.)

после 8-го хода черных получилось положение на диагр. 122.

№ 122



Белые могли сохранить равенство ходом 9. d2—c3. Но они избрали другой план, который оказался ошибочным.

9. g3—f4? f6 : d4
10. d2—c3

Очевидно, чтобы отыграть шашку.

10. c5—b4!

Черные используют роздых, значительно ослабляя левый фланг белых.

11. c3 e5 b4—a3!
12. b2—c3

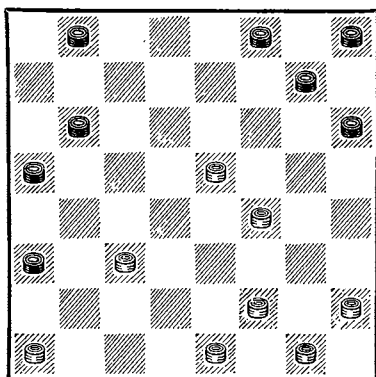
Теперь черные образовали «дыру» на b2, через которую в будущем шашка a3 будет стремиться в дамки.

12. a7—b6!

Сразу играть 12 a3—b2? было бы слабо, так как белые могли бы тогда добить-

ся преимущества посредством следующей интересной комбинации, на которую они, быть может, и рассчитывали: 13. e5—d6! b2 : d4 14. d6—c7! b8 : d6 15. f4—g5 h6 f4 16. f2—e3 и 17. e1 : c7.

№ 123



13. h2—g3

Хуже было 13. c3—d4 ввиду угрозы черных ходом 13 a5—b4! и далее b4—c3 пройти в дамки. Такого рода угроза часто встречается в аналогичных положениях.

Читателю следует усвоить этот прием и заметить, что он возможен только тогда, когда на c1 нет белой шашки (в случаях прорыва белых, т. е. когда «дыру» создают они, в подобных положениях должно быть пустым поле f8).

Ход 13. h2—g3 попутно мешает ходу черных 13 a3—b2, так как белые могут в этом случае продолжать: 14.

с3—d4 b2—c1 (иначе теряет-
ся шашка) 15. g3—h4 c1 g5
16. h4 f6, и белые, по мень-
шей мере, уравнивают игру.

Белые могли помешать хо-
ду черных 13 . . а3—b2 и
своим ходом 13. е5—d6. Если
13 . . а3—b2?, то 14. f2—
g3 b2 d4 15. f4—g5, и бе-
лые выигрывают из-за силь-
ной позиции шашки на d6.
Но черные могут сыграть на
13-м ходу иначе: 13 . . g7—
f6 14. f2—e3 (14. с3—d4
b6—c5, и черные должны вы-
играть) 14 f6—e5 15. d6—
e7 e5 : g3, затем 16 f8 :
d6, и у черных лишняя
шашка.

13. . . . f8—e7!

14. с3—d4

Больше нечем помешать хо-
ду черных а3—b2.

14. . . а5—b4

15. g3—h4

Если черные сыграют 15 . .
b4—c3?, то 16. b4 : b2 а3 g5
17. h4 : а5, и белые выигры-
вают.

15. g7—f6

Этим разменом черные
устранили основное препят-
ствие для намеченного ими
плана с ходом 18. b4—c3.

16. е5 : g7 h6 f8

17. h4—g5

Белые создают новые пре-
пятствия замыслу против-
ника. На 17 . . b4—c3 18.
d4 b2 а3 c1 последует.
19. g5—h6 с разменом дамки.

17. . h8—g7

18. d4—e5

Для нового противодей-
ствия плану черных — пройти
в дамки посредством хода
18 b4—c3.

18. b4—c3!

Черные угрожают продви-
жением шашки а3 в дамки
теперь уже под прикрытием
своей же шашки с3.

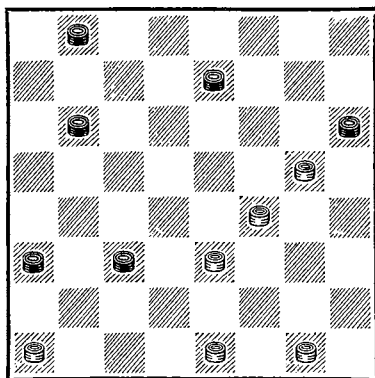
19. f2—e3

Сыграно для того, чтобы
помешать ходу а3—b2, на
что белые смогут теперь от-
ветить 20. g5—f6 e7 g5 21.
f4 : h6, и невыгодно ходить
21 b2—c1 из-за размена
посредством 22. e3—f4.

19. g7—f6

20. е5 g7 f8 h6

№ 124



Теперь правый фланг бе-
лых связан, а на левом их
фланге поставлен «рожон» с3,
образовавший «дыру» на b2,
через которую шашка а3

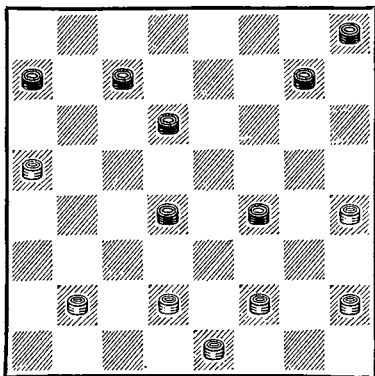
угрожает легко пройти в дамки. Позиция белых явно проигрышная.

Из этого примера читатель может видеть, как используют роздых для получения преимущества путем образования «дыры».

Атака слабого фланга

В партии С. А. Воронцова с Н. А. Кукуевым (II первенство СССР) после хода 17 c5—d4 получилось положение, показанное на диагр. 125.

№ 125



Оценим это положение. Материальные силы обеих сторон равны. У белых имеется активный элемент (d2, e1, f2), позволяющий им оказывать давление на центр доски. У черных — отсталая шашка h8, к тому же еще запертая шашкой g7, вследствие чего белые, если бы им удалось занять поле h6, поставили бы черных для спа-

сения шашки g7 двинуть ее и этим образовать «дыру», удобную для продвижения белой шашки h6 в дамки. У белых, кроме того, ход, т. е. инициатива.

С. А. Воронцов наметил такой план: сначала убрать шашку f4, мешающую белым, и затем оказывать давление на отсталые шашки левого фланга черных, угрожая совершить там прорыв (В этом примере номера ходов сохраняются те, что были в партии).

18. d2—e3! f4 d2
19. e1 e5 d6 f4

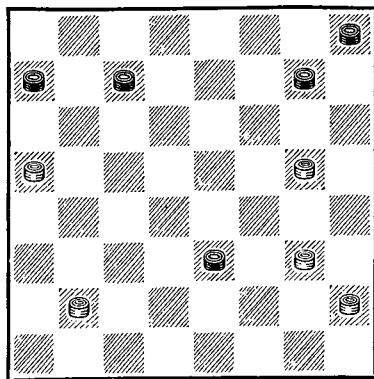
Надо теперь отвести «коловую» шашку f4 дальше на e3, где она для белых в сложившейся обстановке безвредна, а уходя с поля f4, эта шашка еще более ослабляет левый фланг черных.

20. f2—g3 f4—e3

Вынужденный ход.

21. h4—g5

№ 126



21. g7—h6?

Этот ход проигрывает партию черных.

Плохо было и 21. e3—d2, тогда 22. b2—c3, и положение черных нисколько не улучшилось. Черным следовало продолжать 21. c7—d6, и тогда план белых не мог бы осуществиться*.

Если 22. g5—h6!, то 22... g7—f6 23. h6—g7, и черные, жертвуя шашку 23... d6—c5 24. g7 : e5 h8—g7, уравнивают игру, так как на 25. a5—b6 последует 25... e3—d2 и 26. d2—e1, а после 25. g3—h4 черные проходят в дамки: 25... e3—f2 и т. д.

22. g5—f6

Теперь белые создали «ронжон», который будет сильно стеснять игру противника.

22. e3—d2

Ход 22. a7—b6 был сейчас еще хуже ввиду ответа 23. b2—c3, сразу решающего дело. Ход же 22. c7—d6 тоже ничего не давал, и делать ли его теперь или ходом позже — безразлично.

23. b2—c3 d2 : b4

24. a5 : c3 c7—d6

Иначе шашка f6 идет на e7, после чего дальнейшее сопротивление бесполезно.

25. g3—f4 a7—b6

26. h2—g3

* Указано А. А. Савельевым.

Вот когда вполне сказались сила позиции белых: у них явный перевес в количестве свободных ходов.

26. b6—a5

27. c3—d4

Этим ходом достигается выигрыш шашки и создается позиция для удобной и быстрой ловли будущей черной дамки. Меняться же назад черным явно невыгодно: шашка f6 проходит в дамки.

27. a5—b4!

28. d4—c5

При заходе в лубки одна шашка обязательно гибнет.

28. b4—c3

Черные избрали лучшее из того, что было возможно: движение в дамки.

29. c5 e7 c3—b2

Не лучше было и 29... c3—d2 ввиду 30. e7—f8, и если 30... d2—e1, то 31. f8—e7 e1 : h4 32. e7—d8, и белые выигрывают, а если 30... d2—c1, то случилось бы то же, что и в партии.

30. e7—f8,

и Кукуев сдался, так как если 30... b2—c1, то 31. f8—e7 c1 : g5 32. f6 : h4 и выигрывают, а если 30... b2—a1, то 31. g3—h4! a1 g7 32. f4—g5, и белые выигрывают.

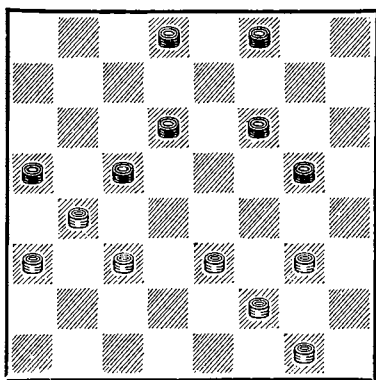
Начинающему в виде упреждения рекомендуется самому убедиться в том, что

после 22-го хода белых у черных не было никакой возможности спасти партию.

Полезно также обратить внимание на продолжение 21 c7—b6 22. a5 c7 e3—d2 и проверить путем рассмотрения вариантов, что и такой план не спасал черных от проигрыша.

Взаимное связывание позиций

№ 127



В положении на диагр. 127 левый фланг белых и правый черных взаимно связаны; белые на правом фланге располагают активным элементом (g1, f2, e3); материальные силы сторон равны; у белых очередь хода. Поэтому позиция белых предпочтительнее, и им следует искать выигрыша. Лучшим ходом нужно считать g3—h4, потому что он свяжет левый фланг черных и, кроме того, создаст угрозу хода 2. e3—

f4 (на случай ответа d8—c7?).

Итак,

1. g3—h4! f8—g7!

Лучший ход, так как после неизбежного нарушения белыми своего активного элемента черные имеют возможность получить для шашки d8 два хода (на c7 и далее на b6 вместо одного хода на e7, что очень важно в связанных положениях).

2. f2—g3! g7—h6

Ход 2 d8—c7 приводил к тому же продолжению, а на 2 . d8—e7? последовало бы 3. g3—f4! g7—h6 4. g1—h2, и белые выигрывают.

3. g3—f4 d8—c7!

После 3 d8—e7? Черные окончательно связали бы свою позицию.

4. e3—d4! c5 e3

5. f4 d2 c7—b6!

При других ходах после 6. b4—c5! белые получают выигрышную позицию.

6. d2—e3! d6—e5!

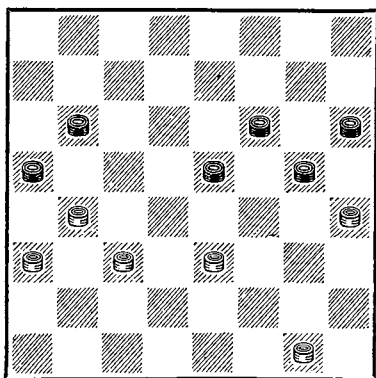
Сыграв здесь b6—c5?, черные связали бы себя, и после 7. g1—∞ им пришлось бы сдаться.

7. e3—d4! b6—c5!

Грозило 8. b4—c5 с выигрышем шашки.

8. d4 b6!

№ 128



Этот выигрывающий ход (вместо 8. b4 : f4, приводящего игру к ничьей) указал А. И. Дрябзгов.

8. . a5 c7
9. b4—c5! e5—f4!

Если 9. g5—f4, то 10. a3—b4! h6—g5! (грозит ход 11. c5—d6! с простым выигрышем) 11. g1—h2! f4—e3 (игра черных стеснена до крайности) 12. c5—d6!, и спасения у черных нет.

10. a3—b4! f4—e3!

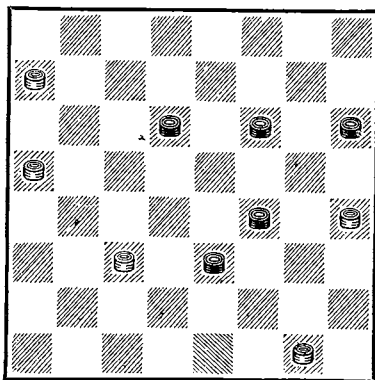
Остальные ходы явно плохи.

11. b4—a5 g5—f4!
12. c5—b6! c7—d6
13. b6—a7

Позиция черных явно слабее: у белых через ход будет дамка, а черные пробраться в дамки без жертв не смогут.

13. . d6—c5!

№ 129



Если 13. . f6—e5, то 14. a5—b6 e3—f2 (лучшего хода нет) 15. g1 : g5 h6 f4 16. a7—b8 f4—e3 17. h4—g5, и черные должны сдаться.

14. a5—b6! c5—b4

Ничего лучшего у черных нет.

15. c3 a5 e3—d2
16. a7—b8 f6—e5

Если 16. . f4—e3, то 17. b8—g3 d2—c1! 18. g3—f2! e3—d2 19. f2—e1!, и у белых очевидный выигрыш.

17. b6—a7! d2—c1

Лучшего продолжения у черных нет.

18. g1—f2! e5—d4

Вынужденная жертва: если же 18. c1—a3, то 19. f2—e3! и т. д., а если 18. .c1—d2, то 19. f2—g3! — в обоих случаях с выигрышем, не требующим доказательств.

19. b8 : h2 c1—e3

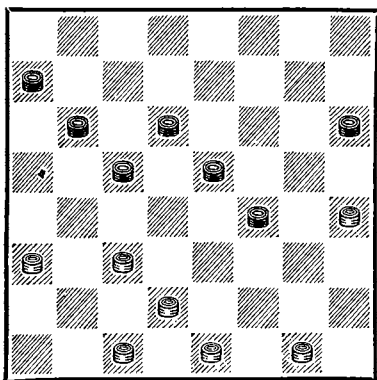
Из-за угрозы 20. h4—g5 и т. д. с простым выигрышем 20. h2—e5.

В сложившемся положении благодаря резкой разнице в силах белые могут осуществить выигрыш самыми разнообразными путями, в том числе и ходом 20. h2—e5.

Трудно находимый план выигрыша

В партии В. Соков — Л. Глезер (первенство ВЦСПС 1936 г.) окончившейся вничью, встретилось положение, приведенное на диагр. 130.

№ 130



Это одно из тех положений, которые чрезвычайно трудно поддаются правильной оценке. В самом деле, шашек поровну, но черные больше выиграли в развитии, овладели центром и заняли «коловое» поле, белые — хорошо окружили позицию противника, у них активный элемент на

левом фланге и позиция допускает выбор правильных продолжений. Белые избрали ход 1. h4—g5, и партия свелась к ничьей.

Через 10 лет это положение повторилось в партии Е. Тюнев — В. Каплан. Тюнев нашел замечательный по тонкости и красоте план выигрыша партии.

1. c3—b4! b6—a5

Плохо, конечно, и 1. . c5—d4? из-за 2. t4—c5! с выигрышем шашки, и 1. . e5—d4?, тогда 2. d4—e3! с полным разгромом черных.

2. h4—g5! a5 c3
3. g5 e3!! c3—b2!

3-й ход белых подготавливает выгодную возможность пропуска черной шашки c3 в дамки на поле a1. Но за это белые надеются выиграть две простые или, если черные не пойдут в дамки, взять у них безнаказанно шашку b2, заняв в следующий ход любки на c3. Следующие варианты подтверждают правильность плана, избранного Е. И. Тюневым.

Если 3. . a7—b6?, то 4. d2 b4 b6—a5! 5. e1—f2! a5 : c3 6. e3—d4! c5 e3 7. f2 b2 с простым выигрышем.

4. g1—f2!

Если 4. . b2—a1, или 4. . a7—b6, или 4. . . h6—g5, то 5. a3—b4! c5 : a3 6.

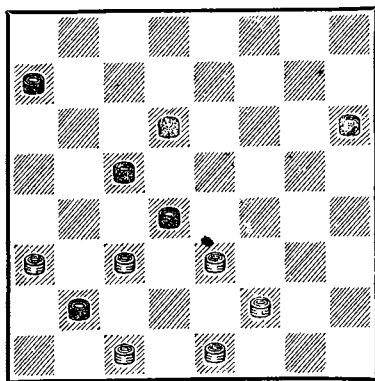
d2—c3 и 7. e3 e7, и у белых выигрыш.

Если 4 . e5—f4? 5. e3 : g5 h6 f4, то 6. d2—c3 b2 d4 7. f2—e3, и выигрывают.

У черных есть еще продолжение, которое хотя и не спасает их от проигрыша, но все же затягивает игру.

4. . e5—d4
5. d2—c3!

№ 131



У черных теперь два варианта; разберем их.

Вариант I

5. b2—a1

Черные жертвуют две шашки.

6. c3 c7 a7—b6!
7. c7 a5 a1—e5!
8. a3—b4! c5 a3
9. a5—b6

Далее черные могут или удерживать дамой двойник (не пускать белую b6 в дамки) или же держать дамку на большой дороге (не пропус-

кать в дамки остальные простые). Если им сыграть 9 . . e5—b8, то 10. b6—a7 h6—g5! 11. f2—g3! b8 h2 12. a7—b8, и дамка черных гибнет после любого хода. Если же играть 9 e5—∞ по большой дороге, то 10. b6—a7 11. a7—b8, и далее белые строят позицию: Д. h2, пр. c1, d2, e3, f4, чему помешать нельзя, и дамка ловится в петле на поле g3.

Вариант II

5. d6—e5
6. c3 a1 h6—g5

Если 6 . c5—b4 7. a3 c5 d4 : b6, то 8. e3—f4 e5 g3 9. f2 h4, и три шашки белых на левом фланге легко выигрывают против двух черных шашек.

Если 6 . e5—f4 7. e3 : g5 h6 f4, то 8. f2—e3, и выигрывают еще шашку черных.

Если 6 d4—c3, то 7. c1—d2 и выигрывают.

Если 6 a7—b6, то белые отвечают 7. a3—b4 и выигрывают.

7. a3—b4 c5 a3
8. e3 c5,

и выигрывают, так как шашка c5 сковывает ходы двух шашек черных (a7 и e5), к тому же у белых и без того лишняя шашка.

Задания для упражнений

37. В положении: белые — пр. a3, d4, e3, e5, f2, h6 (6); черные — пр. a5, b6, c5, g5, g7 и h4 (6) —

после хода 1 g7—h6 могут ли белые достичь ничьей и как?

38. Какой лучший результат могут получить белые при своем ходе в положении: белые — пр. c3, e3, f2, f4, g1, g3 (6); черные — пр. c5, d6, e5, g5, h4, h6 (6)?

39. Могут ли черные выиграть, имея лишнюю шашку в положении: белые — пр. a3, b4, c3, e3, e1, f2, g1, g3 (8); черные — пр. c5, c7, d6, d8, e7, f8, g5, h4, h6 (9)?

(из партии М. Коган — Н. Сретенский, XV первенство СССР).

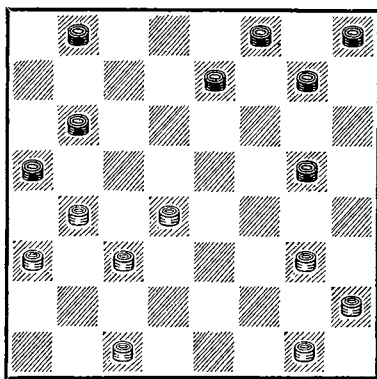
40. Могут ли белые добиться ничьей, имея шашкой больше в положении: белые — пр. a3, a5, b4, e1, g1, h2 (6); черные — пр. c7, d4, d6, f4, g7 (5)? (Из партии С. А. Воронцов — А. А. Оводов, 1908 г.; после замечательно тонких ходов Оводова 23... h4—g3!! 24. f2:h4 h6—g5! 25. h4 f6 e5 g7).

ПРИМЕРЫ КОМБИНАЦИОННОГО ВЫИГРЫША В СЕРЕДИНЕ ПАРТИИ

В середине партий встречается много положений, в которых достижение выигрыша (или ничьей) обеспечивается красивыми комбинациями. Невозможно дать общие указания для решения вопроса — есть или нет в этом положении комбинационный выигрыш. Слишком богата разнообразием положений шашечная игра в целом, и в частности в серединах партий, чтобы представилась возможность охватить это разнообразие какой-либо схемой.

Тем не менее рассмотрение нескольких примеров с типичными комбинациями, несомненно, поможет читателю ориентироваться в середине партии и применить в отдельных случаях типичные построения для осуществления такого рода комбинаций или, наоборот, самому вовремя уклониться от разгрома, подготавливаемого противником.

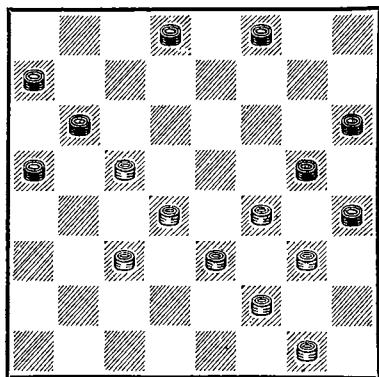
№ 132



В положении, изображенном на диагр. 132 (из партии В. А. Соков — А. М. Азимов, Ленинград, 1939 г.), у черных «решето» на верхнем правом косяке. Однако на ход белых 1. g3—h4 черные отойдут, например, шашкой g5 на f4 и белые не добьются преимущества. Попробуем создать положение роздыха и уже тогда ходить на h4. 1. b4—c5, угрожая выиграть шашку b6, 1. . b8—a7 2. c3—b4! a5 : e5. Теперь 3.

g3—h4 b6 d4 4. h4 d8. Белые прошли в дамки, но и черные прорываются в дамки: 4. d4—c3. Можно, правда, отбросить шашку c3 на a5 жертвой шашки a3, но тогда у черных две лишние шашки и трудно будет помешать продвижению шашки a5 вперед, тем более, что на большую дорогу дамкой стать белым невыгодно: черные разменяют дамку ходом g7—f6. Белые строят свою игру уже по другому плану: поймать дамку черных. Поэтому 5. d8—a5 c3—b2 6. a3—b4 b2—a1 7. c1—b2 a1 d4 (шашка e5 ограничивает свободу ходов дамки черных) 8. b4—c5 d4 : b6 9. a5 g3, и белые выигрывают. ■

№ 133



Вот еще пример использования роздыха (положение на диагр. 133 * из партии В. А.

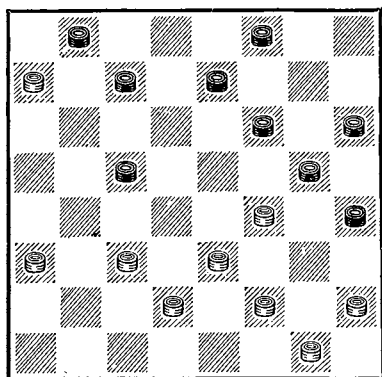
* Такое же положение получается и из концовки, опубликованной в 1934 г. (журн. «64», № 4—5), из партии В. Кудрова.

Сокова, игравшего белыми). Шашки черных на обоих флангах находятся в состоянии «зажима». Позиция белых тоже сильно стеснена: на 1. f4—e5 черные отвечают 1. g5—f4 и берут четыре шашки, на 1. g1—h2 черные ответят 1. d8—e7, и у белых нет удовлетворительного хода. Остается ход 1. c5—d6, но и он кажется плохим, так как черные выигрывают изолированную шашку ходом 1. d8—e7. Создается впечатление, что позиция у черных, охватывающая позицию белых с флангов, сильнее. Однако это поверхностная и неправильная оценка. Используя роздых, белые и в этом положении обеспечивают прорыв в дамки: 1. c5—d6! d8—e7! (грозило d6—c7, и белые неудержимо проходят в дамки) 2. f4—e5 (теперь из-за роздыха белые безопасно для себя делают этот ход) 2. e7 : c5. Что же делать дальше? Очевидно, что ни на одно свободное дамочное поле белые попасть не могут: по пути к этим полям нет «решета» черных шашек. Поэтому естественным является продолжение 3. e5—d6! c5 e7. Теперь шашка черных отброшена так, что есть основание искать путей прохода в дамки именно на поле d8. Какая же шашка белых может попасть туда ударным ходом? Таких шашек две: d4 и f2. Для ударного хода

обеих шашек необходима шашка черных на е5. Ясно, что на е5 надо перебросить шашку черных с поля а5. Итак, 4. с3—b4! а5 е5. Далее уже понятно. 5. е3—f4 g5 : е3 6. f2 : а5, и белые выигрывают.

Прием прорыва в дамки, начиная с 3-го хода, очень типичен, и читателю следует его усвоить.

№ 134



В положении на диагр. 134 у белых и у черных имеется «решето» по направлению к дамочным полям е1 и d8. У белых очередь хода, но они не могут решительной комбинацией прорваться в дамки: им мешают свои же шашки f4 и d2. Если бы этих шашек не было, белые сразу выиграли бы ходом 1. е3—f4 и затем 2. f2 d8. Возникает вопрос, нельзя ли отдать эти две шашки, чтобы они не мешали плану белых. Но если начинать сразу с хода 1. f4—e5, то после 1 f6 : b2 2. а3 : c1 очередь хода

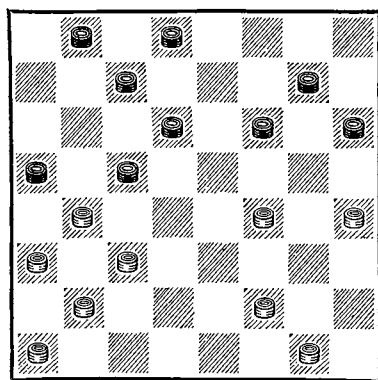
переходит к черным и они уклонятся от угрозы белых. Придется убрать и шашки а3 и с3. Итак, 1. а3—b4! с5 а3 2. с3—b4! а3 с5. Белые могут приступить теперь к ликвидации шашек f4 и d2. 3. f4—e5! f6 d4 4. d2—c3! d4 b2. Теперь все готово для нанесения решающего удара 5. е3—f4 g5 е3 6. f2 а1, забирая пять шашек черных, и белые выигрывают.

Эта великолепная комбинация осуществлена одним из сильнейших русских шашкистов старого поколения С. А. Воронцовым в партии с Л. Потаповым (первенство Москвы 1927 г.).

В предыдущих трех примерах показаны различные приемы прохода в дамки на d8. Рассмотрим прием с довольно типичным прорывом на h8.

Оценим положение, приведенное на диагр. 135, взятое из партии М. С. Ива-

№ 135



нов — С. П. Буланов (1 все-союзный чемпионат 1924 г).

У белых сильный активный элемент из пяти шашек на левом фланге, так называемый кулак, но эти шашки связаны тремя черными шашками. На правом фланге шашки белых разрознены, противостоящие им шашки черных стоят более компактно: в ответ на 1. g1—h2, например, черные могут сыграть 1. c5—d4 2. c3 e5 f6 d4, угрожая выиграть шашку белых, и если 3. b2—c3 d4 : b2 4. a1 : c3, то 4 d6—c5, и черные проходят в дамки.

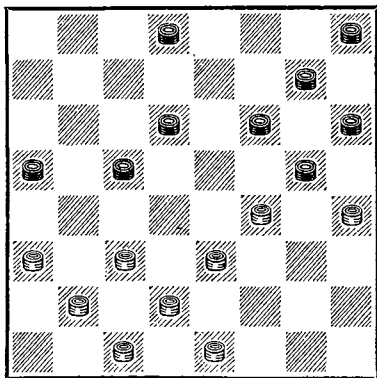
Какой же план игры избрать белым? Известно, что одной из сильных сторон активных элементов является возможность выгодного размена. Испытаем план с разменом: 1. f4—e5 d6 f4 2. b4 d6 c7 e5. Белые потеряли шашку, но в позиции черных шашек на большой дороге легко образовать «решето» ходом 3. h4—g5 f6 h4. Тогда 4. a3—b4, и белые берут три шашки и проходят в дамки. В этом варианте оправдал себя сильный активный элемент.

Проверим другой вариант: 1 f6 d4 2. c3 : e5 a5 c3 (если 2 d6 f4?, то 3. b4 d6 и затем 4. a3—b4, и белые выигрывают) 3. b2 : b6 c7 a5 4. e5 c7 b8 : d6, и белые не добиваются преимущества. Для белых оказался неудачным вариант с

f6 d4. Отсюда напрашивается ход 1. h4—g5!, удаляющий шашку f6. Затем 2. f4—e5! d6 : f4 3. b4 : d6 c7 e5 4. c3—b4 a5 c3 5. b2 : h8, и белые выигрывают.

На диагр. 136 — положение, взятое из партии П. А. Слезкин — А. В. Плотников (Киев, 1915). Оценим его.

№ 136



Кажется, что белые попали в «безнадежное» положение. Правда, сильный активный элемент черных на их левом фланге скован тремя шашками белых (e3, f4 и h4). Но зато на левом фланге белые шашки связаны черными. В самом деле, на 1. c3—d4 следует 1. . a5—b4! 2. d4 : b6 d6—c5! 3. b6 : d4 d8—c7 4. a3 c5 c7—d6 5. c5 e7 f6 d8 6. h4 f6 g7 : a1, и черные выигрывают. На 1. e1—f2 следует 1. . a5—b4 2. c3 : a5 c5—d4 3. e3 e7 g5 g1 4. e7 g5 h6 f4, и черные опять выигрывают.

Белым приходится жертвовать шашку.

1. e3—d4! c5 e3
2. a3—b4 d8—c7?

Черные стремятся перевести шашку c7 на b6 и парализовать игру белых. Но следовало играть, имея в виду комбинацию с прорывом в дамки: 2. . d6—e5 3. f4 : d6 e3—f2 4. e1 g3 g5—f4 5. g3 e5 и т. д. Теперь же в дамки прорываются белые.

3. b4—c5! d6 b4
4. f4—e5! f6 d4
5. h4 f6 g7 e5
6. d2 b8,

и белые выигрывают. Рассмотренный пример показывает, что даже в «безнадежном» положении не следует сдавать партию, не попы-

тавшись поискать плана для ее спасения. В данном случае, жертвуя шашку, белые ничем не рисковали.

Задания для упражнений

41. Могут ли выиграть белые при своем ходе в положении из партии Н. П. Спандиретн — белые — пр. b2, b4, e1, e3, h2, h4; черные — пр. b6, b8, f4, f6, g5, h6.

42. Тот же вопрос к положению: белые — пр. a5, b2, d4, e3, f2, f4, g1, h2; черные — пр. a7, b8, d6, e7, f6, f8, h4, h6.

43. Могут ли выиграть белые, при своем ходе в положении: белые — пр. b2, c1, c3, e5, f2, f4, g1; черные — пр. b6, b8, c7, d4, d6, h4, h6?

44. Могут ли белые выиграть при своем ходе в положении: белые — пр. a1, b2, e1, e3, f2, f4, g1, g3; черные — пр. a5, c5, c7, e7, f6, g5, h4, h6?

КОНЦЫ ИГР

Конечная фаза партии начинается тогда, когда на доске остается не больше четырех — пяти шашек с каждой стороны. В конце приходится гораздо чаще, чем в середине партии, иметь дело с борьбой дамок, причем в конечной фазе игры сила дамок становится наибольшей. В концах, кроме того, получается значительно большая возможность правильных жертв шашек по сравнению с серединами партий. Игра в концах партий требует большой точности в выборе ходов. При

малейшей оплошности легко упустить как верный выигрыш, так и обеспеченную ничью.

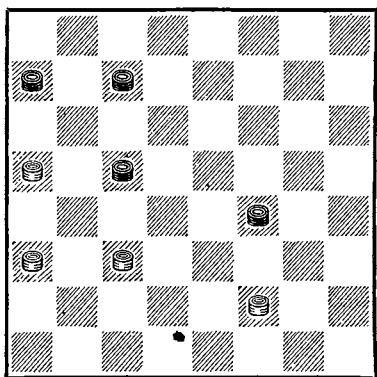
Читателю необходимо твердо усвоить, что если потеря шашки в дебюте или середине игры лишь в редких случаях может пройти безнаказанно, то в концах часто случаются положения, в которых потеря двух, а иногда даже и большего числа шашек отнюдь не предпрещает проигрыша. Решающим фактором здесь является качество положения.

Борьба простых шашек против простых

Применение связки

В партии Ф. А. Каулена (белые) с А. А. Оводовым (Москва, 1908 г.) случилось положение, приведенное на диагр. 137.

№ 137



Белые сыграли:

1. c3—b4 c7—d6
2. a5—b6 f4—e3

Если 2... c5—d4?, то 3. b4—c5! d6 : b4 4. a3 : g5 a7 : c5 5. g5—f6 c5—∞ 6. f6—g7 ∞—c3 7. g7—h8 c3—d2 8. f2—e3! d2 : f4 9. h8—d4, и белые выигрывают.

3. f2 : d4

Если 3. b6 : d4?, то 3... e3 : g1 4. b4—c5 d6 b4 5. a3 : c5 g1—h2, и черные выигрывают.

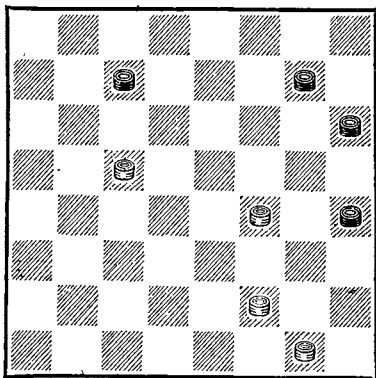
3. ... c5 : e3
4. b4—c5 d6 b4
5. a3 . c5 e3—f2,

и ничья.

Использование захвата важных полей

Положение, подобное изображенному на диагр. 138

№ 138



(возникло оно в партии по переписке, игранный А. В. Плотниковым с В. А. Сучиловым, 1929 г.), нередко встречается в практической игре и часто оканчивается ничьей, если обе стороны привыкли играть по трафарету. Однако у белых есть выигрыш:

1. g1—h2!!

Это единственный путь к выигрышу партии. Ходы 1. f4—e5 и 1. f2—g3 вели к ничьей.

Ошибочен ход 1. f2—e3?; тогда 1... c7—d6! 2. c5 : e7 h4—g3! 3. f4 h2 g7—f6 4. e7 : g5 h6 d2, и черные, отрезав белые шашки дамкой с поля c1, выигрывают партию. Эту ловушку, часто встречающуюся в практиче-

ской игре, полезно запомнить.

1. g7—f6!

Ничего не дает жертва шашки 1... c7—d6? 2. c5 e7 g7—f6! 3. e7 : g5 h4 : f6, так как белые ответят 4. f2—e3! f6—g5! 5. f4—e5 g5—h4 6. e5—d6 h6—g5 7. d6—c7 и выиграют.

2. f2—e3! h4—g3!

После 2 f6—g5? белые сразу выигрывали посредством 3. e3—d4 g5 : e3 4. d4 : f2 h6—g5 5. h2—g3 и т. д.

3. c5—d6!

Сильнейший и притом единственный не проигрывающий ход.

3. c7 e5

Если 3... g3 e5, то 4. d6 b8, и белые, очевидно, выигрывают.

4. f4 d6 f6—e5

И другие ходы здесь не лучше.

Если 4... f6—g5, то 5. h2 : f4 g5—h4 6. d6—c7 h6—g5 7. f4 : h6 h4—g3 8. c7—b8 g3—h2 9. b8—a7, и выигрывают.

Если же 4... g3—f2, то 5. e3 : g1 h6—g5! 6. h2—g3 g5—h4 7. g1—f2, и выигрывают.

5. d6 : f4 g3 e5

6. e3—f4 e5 : g3

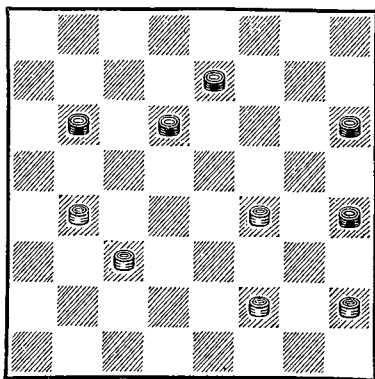
7. h2 : f4,

и белые выигрывают.

Положение на диагр. 138 после первого хода очень сходно с положением на диагр. 137 (с переменной цвѣтов шашек), но игра в них резко различная. Дело в том, что в положении на диагр. 138 черные отстают на один ход от положения белых на диагр. 137 и проигрывают.

Сочетание нескольких приемов выигрыша

№ 139



В положении на диагр. 139 ни у одной из сторон нет явно выраженного преимущества в позиции. Однако взаимное расположение сил в данном случае таково, что у белых имеется возможность подготовить тонко замаскированную ловушку.

Разгадать ее на основе только общей оценки положения без подробного анализа невозможно из-за отсутствия необходимых для этого признаков. Для начинаю-

щих шашкистов такие положения некоторое время будут затруднительными для понимания, пока на опыте они не научатся оценивать положения с применением анализа.

Для проведения задуманной белыми комбинации необходимо шашку черных с поля b6 передвинуть на c5.

1. b4—a5 b6—c5!
2. f2—e3!!

Сделанный ход таит в себе ловушку.

2. h4—g3?

Черные могли бы еще добиться ничьей, сыграв здесь 2... e7—f6! 3. c3—d4! c5—b4 4. a5 : c3 h4—g3, и белым приходится теперь, спасаясь от проигрыша, терять две шашки: 5. f4—e5 d6 : b4 6. h2 : f4 b4—a3! 7. d4—c5 a3—b2! 8. c5—b6 b2—c1 9. b6—c7 c1 g5 10. c7—b8, и белые свели игру к ничейному окончанию Саргина (см. нормальные окончания).

Интересно отметить, что и после 2... c5—b4? белые выигрывали комбинационным путем; 3. e3—d4! b4 : d2 4. h2—g3! h4 : f2 5. f4—g5 h6 : f4 6. d4—c5 d6 : b4 7. a5 : e5.

Вот какие интересные построения иногда неожиданно возникают в игре даже в «прозаических» положениях.

3. a5—b6!

Неожиданный ход!

3. c5 : a7

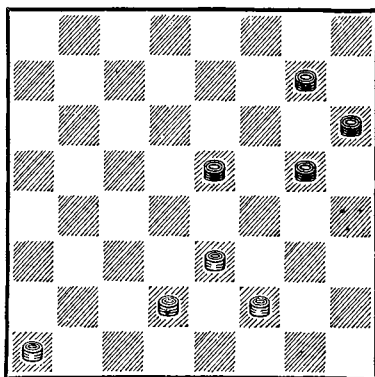
После 3. . g3 e5 белые берут три шашки. Теперь у белых роздых.

4. e3—d4 g3 : e5
5. d4 : d8 d6—e5
6. d8—c7,

и черные сдались.

Использование слабых флангов

№ 140



Этот конец получился в партии VII первенства СССР Веретэ — Потапов. Позиция белых слабее: у них осталась шашка a1, а остальные три расположены пассивно. У черных выигрыш в развитии, они имеют активный элемент (g5, h6). Белым поэтому необходимо спешить с проведением простой в дамки, используя для этого беспомощный правый фланг противника, так как другого плана нет. Продвигать необходимо простую d2, так как она дальше ушла вперед по

сравнению с отставшей шашкой а1.

1. d2—c3!

В партии было сыграно 1. а1—b2?

1. e5—f4!

Размен посредством 1... g5—f4 или ход 1 g5—h4 помогли бы белым. Например: 1... g5—f4? 2. e3 : g5 h6 f4 3. a1—b2 g7—∞ 4. b2—a3 ∞ —g5 5. f2—e3, и ничья; если 1... g5—h4?, то 2. e3—d4! e5—f4! 3. d4—c5! f4—g3! 4. f2—e3 g3—h2! 5. c5—b6, и черным невыгодно идти в дамки из-за петли у белых на левом фланге (если 5... h2—g1?, то 6. b6—a7! g1 b2 7. a1 : c3 h4—g3, и ясная ничья), если же 5... h6—g5?, то 6. b6—c7! g7—h6! 7. c7—d8! g5—f4 8. e3 : g5 h6 : f4 9. d8—b6! h2—g1 10. b6—a7 и если 10... f4—e3, то 11. a7 f2 g1 b2 12. a1 c3 и ничья.

2. e3—d4! f4—e3

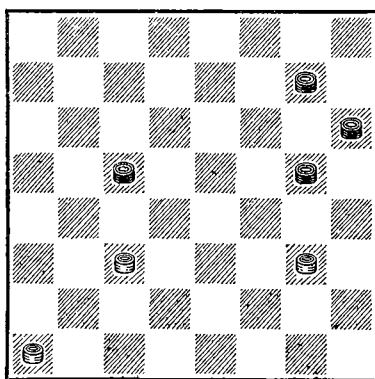
3. f2—g3! e3 : c5

Теперь белые получили возможность сопротивляться из-за неудачного расположения черных шашек на левом фланге.

4. a1—b2 g5—h4!

Это, несомненно, лучшее продолжение, так как у белых остается только один правильный ход и без особых выгод впереди.

№ 141



5. g3—f4 g7—f6!

6. b2—a3

Нельзя было меняться: если 6. f4—e5? f6 : d4 7. c3 e5, то 7 h6—g5 8. b2—∞ g5—f4!, и черные выигрывают.

6. f6—g5!

Все другие ходы ведут к потере шашки и никаких преимуществ черным не дают.

7. c3—b4! g5 : e3

8. b4 : d6 h4—g3!

Легко проверить, что после 8... e3—d2 белые или через несколько ходов займут дамкой большую дорогу или отрежут черные шашки h4 и h6 по двойнику; в обоих случаях ничья.

Теперь же черные строят ловушку, довольно характерную для концов игр.

9. d6—c7

Можно, конечно, и 9. d6—e7, но не упуская из виду в будущем ловушку черных.

9. h6—g5!

Теперь все подготовлено для поимки будущей дамки белых.

10. c7—b8!

Если 10. c7—d8?, то дамка в западне: 10. e3—f2! 11. d8 h4 f2—e1, и черные выигрывают.

10. g3—h2

Если 10. . . g5—f4, то 11. b8—a7 g3—f2 12. a7—b8 и, ничья.

11. b8—f4

Ничья.

Правильный ход для достижения ничьей белыми был найден впоследствии Л. С. Потаповым.

Задания для упражнений

45. Могут ли белые выиграть при своем ходе в положении: белые — пр. b4, d2, d4, h4; черные — пр. a7, b6, c7, f4, f6 или должны победить черные благодаря материальному перевесу (положение взято из партии Б. Блиндер — Шандалесов, 1949 г.)?

46. Могут ли белые выиграть при своем ходе в положении: белые — пр. a3, c3, e3, f6, g1; черные — пр. c5, d6, f2, h6, h8 (положение взято из партии Б. Герцензон — Б. Минотин, XII первенство СССР)?

Нормальные дамочные окончания

Под нормальными окончаниями понимаются обычно такие, которые: 1) часто встречаются в игре и 2) надежно

изучены теорией. Эта характеристика нуждается в дополнении.

Для нормальных окончаний типично:

1. Количественное соотношение шашек сторон и их расположение обеспечивают возможность выигрыша (ничьей), при этом нередко независимо от очереди хода.

2. План достижения выигрыша (ничьей) является одинаково пригодным не только для данного расположения шашек противника, но и для многих аналогичных положений.

3. Последовательность ходов по плану не обязательно должна выдерживаться; важно выдержать только общую идею плана; отклонения от последовательности ходов по плану не упускают выигрыша (ничьей), а только замедляют достижение результата.

4. План достижения выигрыша (ничьей) обычно вытекает из общего принципа шашечной игры (последовательное стеснение позиции противника) и ничего исключительного не содержит.

5. Некоторые нормальные окончания допускают достижения цели не единственным путем. Таковы, например, рассмотренные выше — борьба трех дамок против одной или четырех дамок против двух.

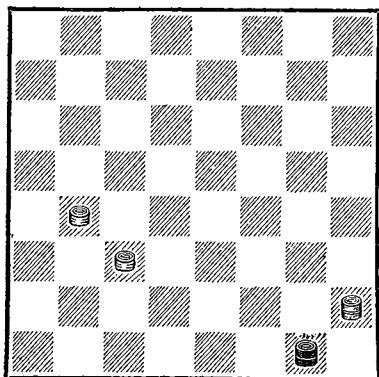
Поэтому разыгрывание нормальных окончаний для ша-

шистов, знакомых с теорией, почти вовсе не требует времени на обдумывание и сводится к привычной технике.

В дополнение к приведенным уже нормальным дамочным окончаниям, далее даются еще несколько из наиболее важных в практическом отношении и притом наиболее трудных дамочных окончаний.

Дамка и две простые против дамки

№ 142



В положении на диагр. 142 выигрыш при ходе белых и ничья при ходе черных.

Практическое значение этого окончания огромно, так как оно часто получается в игре. Оно известно в литературе с 1827 г., но подробно исследовано лишь в 1891 г. Д. И. Саргиным.

Ввиду большого значения и трудности этого окончания оно подробно рассматривает-

ся в двух вариантах: 1) в положении на диагр. 143 — ничья; 2) в положении на диагр. 145 — выигрыш белых.

Вариант I.

У черных имеется следующий план игры на ничью:

1. Они сдерживают продвижение белых простых путем захода на поле а5 или удерживая левый двойник.

2. Оставив левый двойник и угрожая снова занять его, они приковывают тем самым белую дамку к этому пути.

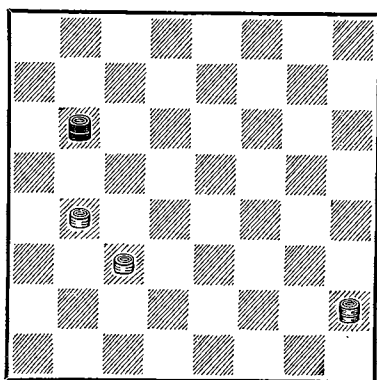
3. После оставления двойника черные держатся на косяке, угрожая занятием большой дороги или взятием простой с3.

4. Черные могут угрожать, кроме того, взятием простой b4.

Вот примерная игра.

1. g1—b6!

№ 143



2. h2—g1

Белые добиваются осво-
бождения левого пути двой-
ника от черной дамки.

2. b6—a5!

Ход, связывающий про-
стые белых (можно и 2
b6—d8, см. ниже положение
после 8-го хода черных).

3. g1—f2

Белые должны удерживать
левый двойник, а куда ста-
вить дамку — почти безраз-
лично. Этот ход все же не-
сколько перспективнее дру-
гих.

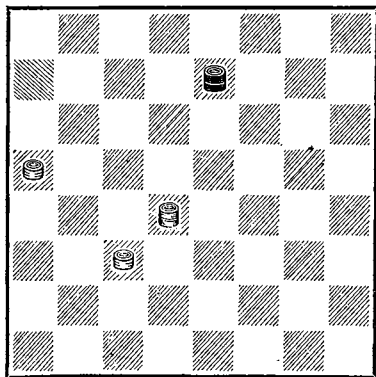
3. . . . a5—d8!

Теперь черные овладели
верхними путями косяка.

4. f2—e3!

Этот ход несколько отда-
ляет достижение черными ни-
чьей. Если 4. b4—a5, то 4
d8—f6! (чтобы привлечь дам-
ку белых на d4 и тем усилить
свою позицию) 5. f2—d4! f6—
e7! (черными построена пози-
ция, стеснившая белых и тем
самым обеспечена ничья, см.
положение на диагр. 144).

№ 144



6. a5—b6 (дамка белых
прикована к полю d4; если
6. d4—e5 или ♞ по большой
дороге, то 6 e7—c5!, и,
овладев левым двойником,
черные добиваются ничьей, а
если 6. d4—g1 или ♞ по
двойнику, то ходом 6
e7—f6! черные возвращают
белую дамку снова на поле d4
и сами тоже возвращаются на
e7! и т. д.) 6 e7—d8! 7.
b6—a7 d8—a5, и, выигрывая
шашку c3, черные делают
ничью.

Если же 4. b4—c5, то 4 . . .
d8—h4! 5. f2—e3 или 5. f2—
g1 (черные грозят на 5.
f2—d4 ответить ходом 5. h4—
e1! а на 5. f2—e1 — ходом
5 . . . h4—f6!, и ничья) 5
h4—e7! 6. c5—b6 иначе чер-
ные или берут шашку, или
занимают большую дорогу с
ничьей 6 e7—f6! (чтобы
снова загнать белую дамку
на d4) 7. g1—d4! f6—d8 8.
b6—a7 d8—a5, и ничья.

4. . . . d8—a5

5. e3—d4

На поле f2 белая дамка уже
ставилась на 3-м ходу, и это
не дало выигрыша белым. Не
трудно теперь понять, что и
при всяком другом ходе белой
дамки по левому двойнику
черные ответили бы все равно
5 . . . a5—d8!, а если отве-
сти белую дамку на правый
двойник, то черные снова
займут левый путь двойника,
что, как уже было показано,
дает им ничью.

5. a5—d8!

План черных — держать дамку на пути косяка (h4, d8) или же на левом двойнике, смотря по игре белых.

6. d4—e5

Белые вынуждены перейти к другому плану игры, так как если 6. b4—a5, то 6. d8—e7!, и снова получается ничейное положение диагр. 144.

Если же 6. b4—c5, то, понятно, 6. d8—a5 и т. д. Наконец, после 6. d4—g7 (или h8) черные переводят дамку на левый путь двойника, и снова ничья, что будет видно из дальнейшей игры.

6. d8—b6!

Черные заняли теперь левый путь двойника.

7. e5—h2!

Попытка соблазнить черных на ход b6—g1?, тогда 8. b4—a5!, и белые выигрывают (см. II вариант окончания).

7. b6—a5!

8. h2—g1! a5—d8!

9. b4—c5

Все остальное уже испробовано и ничего не дает.

9. d8—e7!

10. c5—b6! e7—f6!

Как видите, все это повторяется.

11. g1—d4

Черные снова заставили белую дамку занять злополучное поле d4.

11. f6—d8!

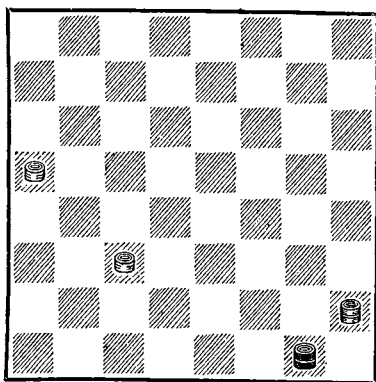
и т. д. с рассмотренным уже выше ничейным концом.

Итак, план игры черных на ничью оправдался.

Вариант II

1. b4—a5

№ 145



Из рассмотренного варианта на ничью следует, что никакой другой ход не дал бы выигрыша белым (типичный пример так называемого опасного хода).

1. g1—c5!

Нельзя играть 1. g1—a7? из-за 2. h2—g1! a7—b8 3. c3—d4! b8—d6 (ходы 3. b8—f4 или 3. b8—g3 не меняют дела; черным необходимо уйти с двойника; если, например, 3. b8—

h2?, то 4. a5—b6! h2—g3!
 5. b6—a7! g3—b8 6. g1—h2!,
 и черная дамка гибнет на
 двойнике) 4. g1—h2! d6—f8
 (и другие ходы не меняют
 дела) 5. a5—b6! и т. д.; по-
 мешать проведению простых
 в дамки черные не могут.
 Если же 1... g1—f2?, то
 сразу 2. h2—g1, и белые вы-
 игрывают (2 f2—h4 3. g1—
 f2, и дамка черных поймана).

2. h2—g1 c5—e7!

Ходы черных безразлич-
 ны,—остановить проведение
 простых в дамки они не мо-
 гут. Этим же ходом ставится
 ловушка, чем он и лучше
 других.

3. g1—d4! *

Ход, обеспечивающий вы-
 игрыш; в случае 3. a5—b6? у
 черных, как мы уже знаем,
 ничья обеспечена: 3... e7—
 f6! 4. g1—d4 (вынуждено)
 4 f6—d8, и ничья.

3. e7—d8

Иначе черным пришлось бы
 уйти совсем с косяка, так как
 нельзя 3... e7—g5? или
 3... e7—h4? из-за постав-
 ленной петли (4. d4—e3 или
 4. d4—f2, смотря по ходу
 черных), и белые выигры-
 вают.

4. d4—e5!

Ключ к проведению шашки
 a5 в дамки.

4. d8—e7

При ходах на g5 или h4
 черным грозила гибель из-за
 петли.

5. a5—b6! e7—d8

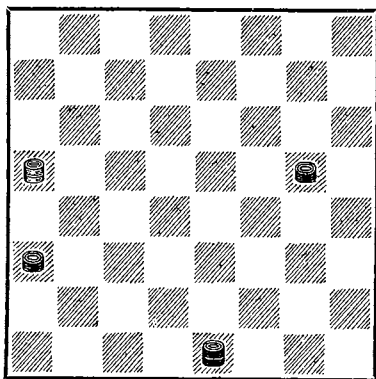
6. b6—a7 d8—a5

7. c3—d4,

и белые выигрывают: у них
 получаются три дамки, и
 они владеют большой доро-
 гой.

Для характеристики осо-
 бенностей борьбы одинокой
 дамки против дамки и двух
 простых рассмотрим еще по-
 ложение Д. И. Саргина на
 диагр. 146.

№ 146



Если черным удастся за-
 нять большую дорогу, они
 выигрывают, так как без
 труда проведут простые в
 дамки. Ясно, что белым нужно
 мешать этому плану.

1. a5—d8! e1—h4!

Если 1... g5—h4?, то 2.
 d8—f6! и, заняв большую до-
 рогую, белые достигают ни-
 чьей.

2. d8—b6! a3—b2!

Если сыграть иначе, то 3. b6—d4! и ничья.

3. b6—d4!!

Для того, чтобы заставить черную шашку b2 занять большую дорогу и тем оставить шашку g5 без защиты.

3. b2—a1

Вынужденный ход: иначе белые утвердятся на большой дороге.

4. d4—e3!

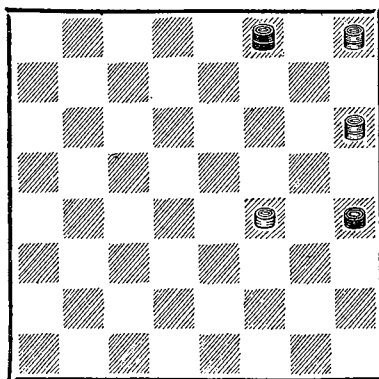
Черная шашка g5 гибнет, и поэтому ничья.

Две дамки и простая против дамки и простой

В партии автора книги с Д. И. Саргиным (черные), Москва, 1908 г., получилось положение, приведенное на диагр. 147.

Это окончание представляет практический интерес.

№ 147



Партия продолжалась так:

1. h8—e5! f8—e7!

Белые угрожали при ходе 1 f8—a3 поймать дамку черных при помощи петли (2. e5—b2).

2. h6—f8 e7—d8

3. f8—c5! d8—a5

4. c5—e3! a5—b4

Если 4 a5—d8, то 5. e5—f6, и выигрывают. Если 4. a5—e1, то 5. e3—f2, и выигрыш.

5. e5—h8! b4—a5

Все остальные ходы не лучше. Например: 5... b4—e1? 6. f4—e5! e1—a5 (если 6. h4—g3?, то 7. e3—d2 c выигрышем, а если 6 e1—b4, то 7. e3—g5 и тоже выигрыш: наконец, если 6 e1—g3?, то 7. e3—f4!, и дальше, как после 8-го хода в главном варианте) 7. e3—f4 a5—b6 (если 7. a5—e1?, то 8. f4—d2 и т. д.; если 7. a5—b4?, то 8. f4—g5 и т. д.; а если 7 a5—d8?, то 8. e5—d6, и нельзя помешать проведению белой шашки в дамки) 8. e5—d6 b6—d8 (иначе 9. d6—e7 и т. д.) 9. f4—h2 и т. д. c выигрышем.

Если же 5... b4—f8?, то 6. h8—g7 f8 : h6 7. e3—c1 h6 d2 8. c1 : f4, и выигрыш; если 5. b4—a3?, то 6. e3—c1!, и черным надо отдать шашку, так как после 6. a3—f8 (или e7) белые ходом 7. h8—g7 (или h8—f6) ловят дамку, а если черные на 6-м ходу сыграют 6,...

а3—b4, то 7. f4—g5, и белые выигрывают.

6. e3—c1! а5—e1

7. f4—e5

Настало время проводить и простую в дамки.

7. e1—g3

Если бы теперь 'черные ответили 7 . e1—а5?, то 8. c1—f4, и простая белых беспрепятственно проходит в дамки.

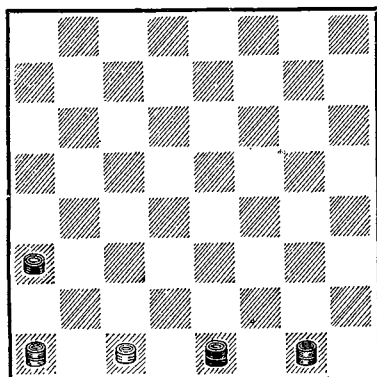
8. c1—f4!,

и черная дамка гибнет при любом ходе, так как на 8. g3—h2? последует ответ 9. e5—f6!, а на 8... g3—f2 (или g3—e1) — 9. f4—e3 (или f4—d2, смотря по ходу черных).

Это окончание поучительно тем, что в нем показан весь путь постепенного стеснения движения черной дамки.

Две дамки и простая на c1 против дамки и простой на a3

№ 148



Это окончание считается едва ли не труднейшим из всех теоретически изученных нормальных окончаний. Не удивительно, что даже мастера во всесоюзных первенствах, правда, как исключение, упускали выигрыш в таких окончаниях. Впервые это положение было напечатано в 1891 г. в журнале «Шашечница». Известно только одно полное исследование этого конца Н. Н. Панкратова — с проведением шашки c1 в дамки через поле c3. Проведение шашки через поле e3 много проще и впервые рассмотрено в «Шашечнице», Д. И. Саргиным. В наше время предложены облегченные приемы этого выигрыша А. Розенблатом (1937 г.) и Т. Шмудьяном (1949 г.). Ниже приводится план этого выигрыша с использованием приема Т. Шмудьяна. Этот план легче запоминается, чем другие. При этом приводятся также ловушки, применявшиеся еще известным мастером М. С. Ивановым, изучившим теорию этого окончания.

План белых — проведение шашки c1 в дамки по нижнему тройнику, для чего необходимо одну дамку иметь на g7, а другую на одном из полей a5, b6, c7 (предпочтительно на b6). В этом случае черная дамка не сможет безнаказанно нападать на проводимую шашку с

верхних полей нижнего тройника (см. примечание к 6-му ходу черных).

Вот примерная игра.

1. g1—b6

Белые прежде всего должны очистить левый нижний путь косяка от черной дамки.

1. . . e1—a5!

2. b6—d8 a5—e1!

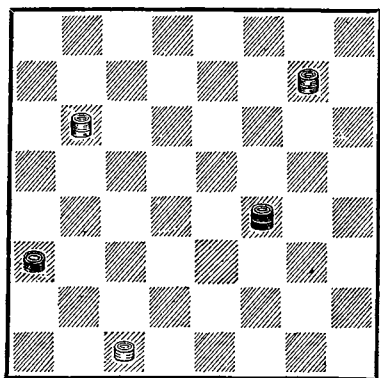
3. d8—a5! e1—g3

4. a1—g7! g3—f4!

Черные тормозят намеченное проведение шашки c1 по тройнику.

5. a5—b6!

№ 149



Эта позиция белых — ключ к проведению простой в дамки и вместе с тем ловушечное построение. В эти ловушки очень легко попасться.

5. f4—d6!

Сыграв 5... f4—h6?, черные попадали в следующую

ловушку: 6. g7—f8! h6—g5 7. b6—e3 g5 d2 8. c1 e3 a3—b2 9. h8—g7!, и дамке черных нет спасения. Ясно, что нельзя играть и 5... f4—g5?, тогда просто 6. b6—e3 и т. д.

6. c1—d2 d6—e7!

Черным грозит много опасностей, например, если 6... d6—b4?, то 7. b6—a5! b4 : e1 8. g7—c3 e1 b4 9. a5 : c3, и белые выигрывают; если 6... d6—f8, то 7. g7—c3! f8—h6 (если 7... f8—e7, то 8. b6—c5 e7 b4 9. c3 : a5 a3—b2 10. d2—c3, и выигрыш) 8. b6—e3! h6—f8 9. e3—c5! и т. д.; если же 6... d6—f4?, то 7. g7—h6 f4 : c1 8. b6—e3 c1 : e3 9. h6 : c1, и выигрыш.

7. d2—e3! e7—d6!

Ловушки еще не изжиты: если 7... e7—g5?, то 8. g7—h6! g5 : c1 9. b6—e3 c1 f4 10. h6 : c1; или 7. e7—f8? 8. g7—a1! и, если 8... f8—h6 или 8... f8—d6, то 9. e3—d4!, и далее простая проходит в дамки без особых препятствий. Черные, конечно, проигрывают при 9... d6—c5? из-за 10. b6—a7! c5 : g1 11. a1—d4 и т. д.

8. g7—a1! d6—g3!

Если 8... d6—e7?, то 9. e3—f4, и проведение белой шашки облегчается.

9. e3—d4! g3—d6

10. b6—a7 d6—c7

Если же 10 d6—e7, то
11. d4—e5 и т. д.

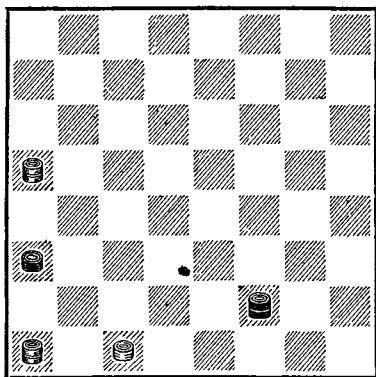
11. d4—c5!,

и дальнейшая игра особых трудностей не представляет. На 3-м ходу черные могли избрать другой план защиты.

Рассмотрим его.

3. e1—f2

№ 150



В этом случае план черных — задерживать продвижение простой белых, удерживая свою дамку на двойнике.

4. c1—d2! f2—a7

Плохо 4 . f2—g1?, тогда
5. a5—b4! a3 c5 6. d2—e3!,
и белые выигрывают.

5. a5—c7!

План белых — овладение двойником.

5. a7—c5

Черным важно удлинять развязку, и этим ходом они выигрывают один темп.

6. c7—b8! c5—a7!

Черные отстаивают двойник!

7. a1—e5! a7—f2!

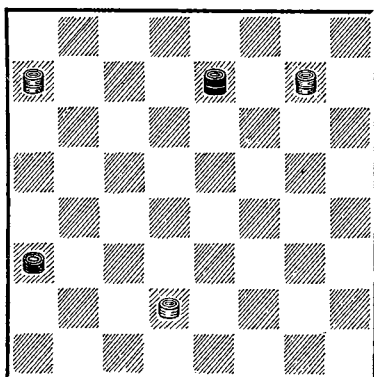
Было бы ошибкой 7... a7—g1?, потому что двойник в руках белых и дамка грозила гибель: 8. b8—a7!, и черные вынуждены отдать простую a3.

8. b8—a7! f2—h4

Имея в виду далее ход на g5.

9. e5—g7! h4—e7

№ 151



10. a7—d4! e7—b4

При ходе 10... e7—g5? или 10... e7—f8? выигрыш достигается, как указано в основном варианте (примечание к 6-му ходу черных).

11. d2—e3!

Но не 11. d4—c3? тогда
11... b4—a5!, и ничья из-за угрозы 12... a3—b2!, ко-

торую белым нельзя предотвратить. Эту ловушку, хотя и нехитрую, начинающим полезно запомнить.

11. b4—f8!

Если 11 . . . b4—d6?, то 12. g7—f8! d6—b8 (ходы черных уже безразличны, 12 d6—c7? 13. f8—b4!, и выигрывают) 13. d4—a1!, и белые обеспечили себе проведение простой в дамки.

12. g7—h6

При 12. g7—f6 следует 12 f8—h6! с ничьей.

12. f8—e7

По сути дела ходы 12 f8—e7 и 12 f8—d6 равноценны, но первый обеспечивает лишний шанс из-за связанной с ним ловушки.

13. d4—e5!

Вся «соль» именно в этом ходе, если же 13. e3—f4? (при желании поскорее провести шашку в дамки), то 13. e7—d6!, и нельзя защитить шашку дамкой d4 из-за угрозы 14 . . . a3—b2! с ничьей.

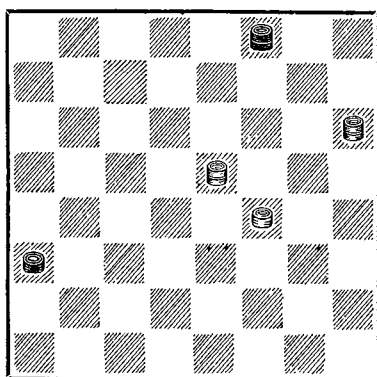
13. e7—c5

Лучший ход, но шашка e3 теперь уже спасена.

14. e3—f4! c5—f8!

Если 14 c5—b4, то 15. e5—b2, а если 14 . . . c5—e7, то 15. h6—f8! e7—d8 (иначе f4—g5) 16. e5—a1, и черные не могут удержать продвижение шашки f4.

№ 152



15. h6—g5

Ошибочно играть 15. f4—g5? из-за указанной уже ловушки черных: 15 f8—e7! и т. д. с ничьей; если же 15. e5—∞ по большой дороге, то 15 f8—d6!, и черные также вынуждают ничью.

15. . . .! f8—h6

Нельзя играть 15...f8—b4 из-за 16. e5—b2!, 17. g5—h6, и белые выигрывают.

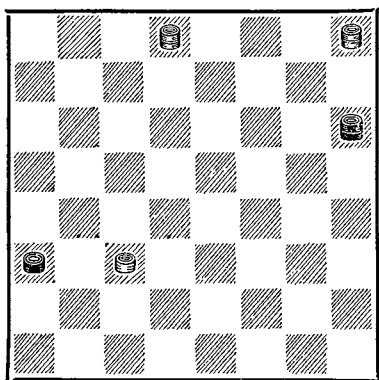
Замечательно, что 15-е ходы и белых и черных единственные. Борьба дошла до наивысшего накала.

16. e5—a1! h6—f8

17. f4—e5 и т. д.

Путь в дамки открыт, и белые выигрывают.

Из сравнения обоих вариантов можно сделать вывод, что слабейшей стороне выгоднее играть по варианту с 3...e1—f2.



На диагр. 153 представлено очень важное окончание Н. Н. Панкратова („Шахматное обозрение“, 1892 г.), являющееся как бы ключом к выигрышу в целом ряде нормальных окончаний типа борьбы двух дамек и простой на поле с3 против дамки и простой на поле а3 при условии, если сильная сторона владеет большой дорогой или может занять ее в первый же ход.

Положение на диагр. 153 не является какой-то редкостью. К этому положению сводится игра, когда шашка белых b2 вынуждается идти на с3 из-за хода черных b4—а3. Нередко шашка белых с поля b2 идет на с3 из-за нападения на нее черной дамки. Могут быть и случаи, когда на поле с3 простая белых попадает в результате ударного хода с полей а1, е1, а5, е5 и т. д.

Рассмотрим, как достигается выигрыш белыми в положении Панкратова.

1. h8—e5!

Ход, сильнее всего стесняющий игру черных.

По правильному плану игры для достижения выигрыша необходимо не дать возможности слабой стороне увести дамку с путей тройника. Пассивную дамку на поле h8 необходимо перевести на двойник, без чего было бы недостаточно сил для предельного стеснения слабой стороны.

1. h6—c1!

Один из лучших ходов; другой равноценный ход h6—f8 приводится далее в варианте А. Черные не могут отвечать иначе, например, после 1. h6—e3 белые сразу выигрывают комбинацией: 2. c3—b4! а3 : с5 3. e5—d6 и т. д.

2. e5—h2! c1—h6

Выбора у черных уже нет.

3. h2—b8! h6—c1

Единственный ход. Если, например, 3. . h6—g7?, то следует комбинация: 4. c3—b4! а3 : с5 5. b8—d6! и т. д., если 3. . h6—f8, то 4. c3—b4! а3 : с5 5. d8—e7 f8 d6 6. b8 e5.

Остальные ходы рассмотрены уже выше.

4. d8—a5!

Ход для построения петли на косяке.

4. c1—e3

Если 4... c1—g5 (или h6), то 5. b8—f4 и т. д.

5. b8—a7!,

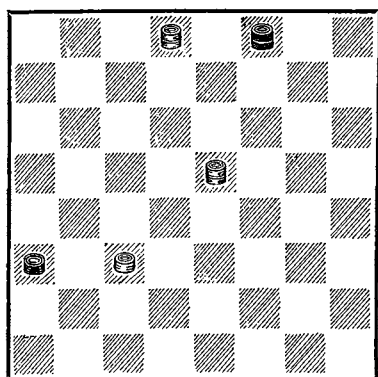
и черным нет спасения.

Например, 5... e3—c1. [На 5... e3—g5 (или h6) следует 6. a7—e3 и т. д.; на 5... e3—g1! белые отвечают 6. c3—d4! g1:~ 7. a7 d4] 6. a7—g1 (или иначе по двойнику), и черным не избежать потери дамки или простой.

Вариант А.

1. . h6—f8

№ 154



2. d8—g5!

Этим малопонятным на первый взгляд ходом достигается предельное стеснение черной дамки на тройнике.

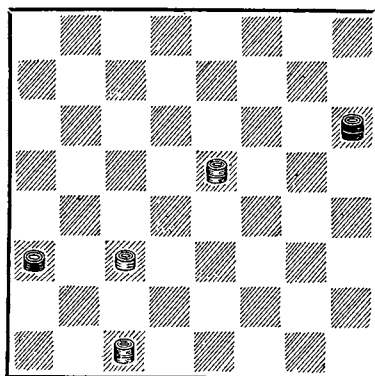
2. f8—h6

Если 2... f8—c5, то после 3. c3—b4! c5—a7 (если 3... c5—f8?, то 4. e5—b8! a3 c5

5. g5—e7 и т. д. Если 3... c5—g1? или c5—f2?, то 4. e5—a1! a3 c5 5. g5—e3! и т. д. Наконец, на 3... c5—b6? следует ответ 4. g5—d8, и белые тоже выигрывают) 4. b4—a5, и получается нормальное окончание с выигрышем белых.

3. g5—c1

№ 155



3. . h6—f8

4. e5—f6!

Довольно интересный и тонкий ход!

4. f8—c5

Ход для затягивания игры.

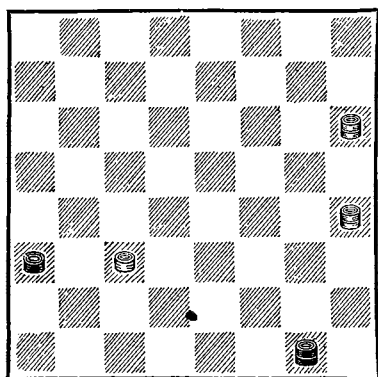
Нельзя было продолжать 4 f8—h6?, тогда грозило 5. c3—b4! a3 c5 6. f6—g5, и белые выигрывают. Не давало ничьей черным и продолжение 4. f8—d6?; тогда 5. c3—b4! a3 c5 6. f6—d4 и т. д.

5. c3—b4 c5—a7

6. b6—a5,

и получилось нормальное окончание. Белые без особого затруднения занимают двойник, согнав с него черную дамку, потом проводят простую а5 в дамки и получают окончание с простым выигрышем.

№ 156



Рассмотрим теперь произвольно взятый пример типичного конца партии (диагр. 156), ключом к выигрышу в которой может служить положение на диагр. 153. Как уже можно было уяснить себе из этого положения, гибельным путем для слабой стороны является тройник, а самым выгодным путем — двойник и отчасти также косяк, с которого удобно нападать на простую с3. Отсюда вывод: план игры сильной стороны должен строиться на системе последовательного вытеснения дамки слабой стороны на тройник, если, конечно, она раньше не по-

падет в гибельное положение.

Вот пример правильного развития игры.

1. h6—f4!

Начинается овладение двойником и вместе с тем готовится ловушка.

1. g1—c5!

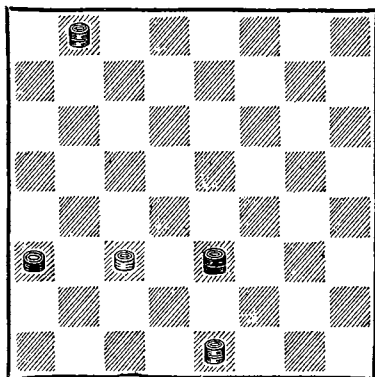
Можно играть и 1... g1—a7 или 1... g1—h2, но нельзя 1... g1—b6?, так как черные попадают в ловушку: 2. c3—b4! a3 : c5 3. f4—d6!, и черные проиграли.

2. f4—b8! c5—a7

Белые могут не спешить с занятием большой дороги, так как черным овладеть ей невозможно: если, например, 2... c5—b4?, то 3. c3 : a5, a3—b2, 4. h4—f6!, и занято поле a1 черные не могут. Если же 2... c5—f8? для перевода дамки на поле g7, то 3. h4—f6! и получилось положение «ключа».

3. h4—e1! a7—e3

№ 157



Если 3... a7—b6? (или c5), то 4. b8—a7! и дамка черных гибнет или в петле или на двойнике. Если 3... a7—g1, то см. далее вариант А 4. b8—a7 e3—h6

Если 4... e3—g5 (или f4), то 5. c3—b4, и выигрывают. Если 4... e3—d2, то 5. a7—d4 d2 a5 6. d4—c3, и выигрывают. Если 4... e3—c1, то 5. c3—d4 c1—f4 (нельзя продолжать 5... a3—b2? из-за 6. e1—d2! и т. д.) 6. e1—c3! (необходимо задержать простую черных на месте и поддерживать свою простую по пути в дамки — это обычный прием при проведении простой в дамки) 6... f4—d6! (сдерживание движения простой d4) 7. a7—b8! d6—f8! 8. d4—e5 f8—e7 9. b8—h2, и теперь ясно, что белые обеспечивают себе третью дамку и выигрыш. Если черные вместо 5... c1—f4 сыграют 5... c1—b2, то опять 6. e1—c3, и нельзя 6... b2—a1 из-за 7. d4—c5, а также 6... b2—c1 из-за 7. c3—d2.

5. e1—h4 h6—f8!

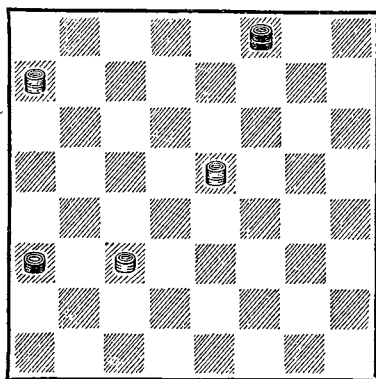
Если 5... h6—c1? (другие ходы невозможны), то 6. h4—d8! c1—h6 7. a7—b8!, и снова получается известное уже положение «ключа» Панкратова.

6. h4—f6! f8—h6

Если 6... f8—d6?, то 7. a7—b8!, и после 7... d6—f8 8. f6—d8 снова «ключ», а если 6... f8—c5?, то 7. c3—b4 и т. д. с выигрышем.

7. f6—e5 h6—f8

№ 158



Если 7... h6—c1?, то 8. a7—b6! c1—g5 (на 8... c1—h6 следует 9. b6—d8, и получается «ключ») 9. b6—d8!, и снова положение «ключа».

8. a7—b6! f8—h6

Не меняет игры белых и 8... f8—e7.

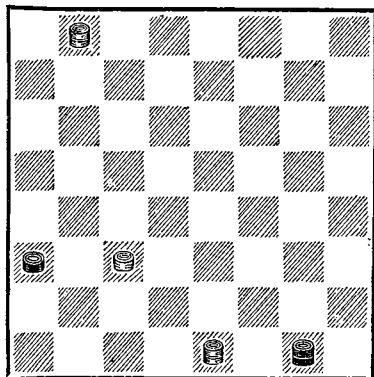
9. b6—d8,

и белые снова достигли ключевого расположения.

Вариант А

3. ... a7—g1

№ 159



4. b8—a7 g1—h2
5. e1—f2!

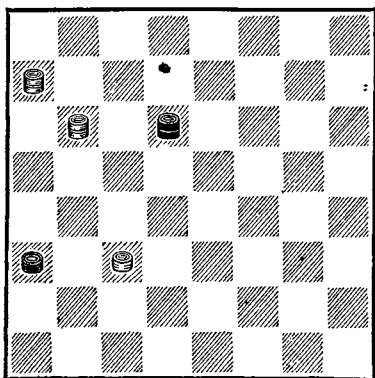
Белые построили новую угрозу — активный элемент из дамки f2 и простой c3.

5. h2—b8

Наиболее логичное продолжение: держаться дольше на двойнике. Неплохо и продолжение с ходом 5. h2—d6, приводимое далее в варианте Б. Ходы 5. h2—f4 и 5. h2—c7 сразу проигрывают из-за 6. c3—b4!

6. f2—b6! b8—d6!

№ 160



Понятно, что нельзя продолжать: 6. . . b8—h2? из-за блокады черной дамки на двойнике после 7. a7—b8!, или 6. . . b8—f4? (или g3) из-за 7. c3—b4!

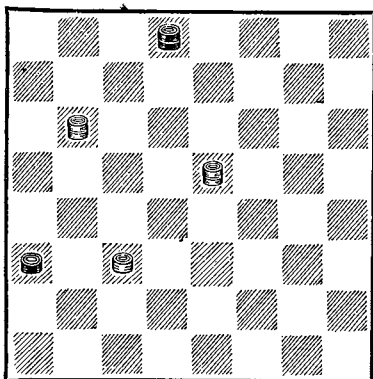
7. a7—b8! d6—e7

После 7. . . d6—f8? черная дамка быстро погибает на тройнике посредством обра-

зования белыми ключа: 7. d6—f8? 8. b6—d8! и т. д.

8. b8—e5! e7—d8!

№ 161



Если 8. . . e7—g5? или 8. . . e7—f8?, то 9. b6—d8, и опять получается положение «ключа» при любом ответе, а на двойник увести дамку черным нельзя из-за известной уже выигрышной комбинации белых.

9. b6—a5! d8—e7

Ничего другого уже нет: угрожает петля.

10. a5—d8 e7—f8

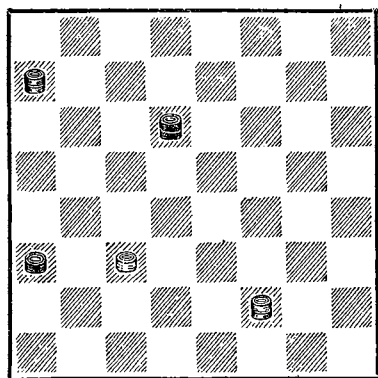
Здесь лучше затянуть игру ходом 10. . e7—c5, как это было указано выше. Теперь же после 11. d8—g5! игра свелась к варианту А «ключа».

Вариант Б

5. . . h2—d6 приводит к положению на диаг. 162.

6. a7—b8! d6—e7

№ 162



Нельзя играть 6. .d6—h2 из-за 7. f2—g1, и черным некуда ходить. Ход 6. .d6—f8 рассмотрен далее в варианте В.

7. b8—e5! e7—h4!

Если 7 e7—d8?, то дамка черных ловится на косяке после 8. f2—h4!, и нельзя стать на поле b6 из-за известной уже комбинации с ходом 9. c3—b4 и т. д., а на поле a5 нельзя пойти из-за 8. f2—e1 и т. д. Если же 7. .e7—f8?, то 8. f2—h4!, и после 8. f8—h6 9. e5—b8 получилось положение «ключа», а на 8. .f8—c5? следует 9. c3—b4 и т. д.

8. f2—b6 h4—g5

Продолжение с 8. .h4—d8 уже было рассмотрено выше. Ход 8. .h4—e7 не меняет дальнейшей игры белых.

9. b6—d8! g5—c1(или h6)

Занять поле e3 мешает ком-

бинация белых с 10. c3—b4 и т. д.

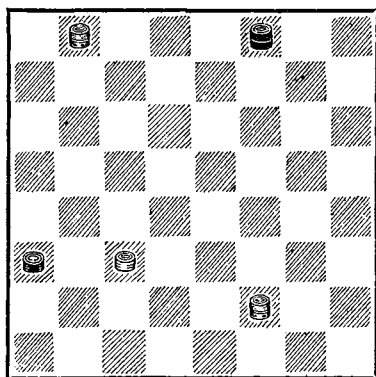
10. e5—b8,

и получается положение «ключа».

Вариант В

После 6. .d6—f8 в варианте В получается положение на диагр. 163.

№ 163



7. b8—e5 f8—h6

Если 7. .f8—e7?, то 8. f2—h4! e7—f8 (на 8. .e7—c5 будет ответ 9. c3—b4 и т. д., что уже объяснялось). 9. h4—d8 получается «ключ».

8. f2—b6 h6—g5

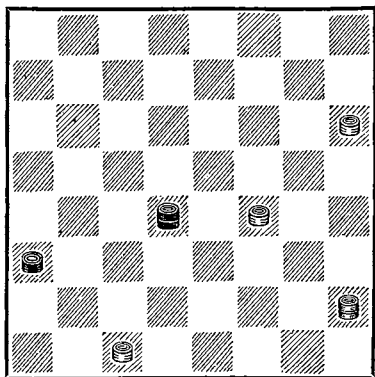
При других ходах черных белые отвечают 9. b6—d8! и снова достигают ключевого положения.

9. b6—d8,

и тоже вынуждается построение ключа.

Дамка и три простые против дамки на большой дороге и простой

№ 164



На диагр. 164 приведено положение, случившееся в партии Д. И. Саргин — В. И. Саратов (Москва, 1885), окончившейся вничью.

Над его анализом много потрудились Д. И. Саргин, В. А. Эрдели и П. К. Плотцын.

Эрдели полагал, что белые, играя наилучшим образом, должны были выиграть.

Идея выигрыша строилась им на том, что белые могут заставить черных ходить дамкою только по большой дороге, ставя ее на одно из полей: a1, b2 и h8; затем посредством постановки своей дамки один раз на поле c5 выиграть этим выжидательным ходом необходимый темп для перевода белой дамки на поле g1 с последующим построением на двойнике новой петли пу-

тем передвижения далее простой c1 на поле e3.

Такой план выигрыша, как будет показано далее, не оправдывает себя.

1. h2—g1 d4—h8

Черные могли играть и d4—a1 или d4—b2, но им нельзя занимать поля c3 и f6: в этих случаях путем поддачи соответственно простой c1 или f4 белые отводят черную дамку с большой дороги и занимают ее своею дамкою, обеспечивая себе выигрыш партии. Например: 1. . . d4—c3? 2. c1—d2! c3 : e1 3. g1—d4! e1—b4 4. h6—g7 Если же 1. . . d4—f6?, то 2. f4—g5! f6 : h4 3. g1—d4!, и теперь черные не могут помешать продвижению шашки h6 в дамки, после чего игра сводится к уже рассмотренному нормальному окончанию (см. диагр. 148).

2. g1—a7

Выжидательный ход, необходимый для плана игры белых по Эрдели: белым необходимо вынудить постановку черной дамки на поле h8.

2. h8—a1!

По-прежнему черным нельзя занимать полей c3 и f6.

3. a7—c5!

Второй выжидательный ход для той же цели — перевести черную дамку на поле h8. Этот ход не дает черным занять поле b2, на 3. . . a1—b2?

последует 4. с5—b4 и т. д. с выигрышем белых.

3. a1—h8

Никакого выбора у черных теперь нет.

4. с5—g1

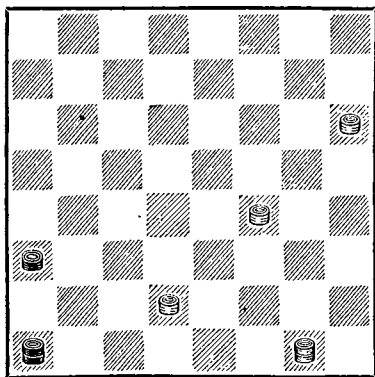
Белые строят новую петлю с дамкой на поле g1.

4. h8—a1

Из-за перестройки плана игры белых стесненность позиции черных уменьшилась: они могли бы продолжать игру и ходом 4. .h8—b2, но очередной ход белых вследствие этого не изменился бы. По-прежнему черные не могут занимать поля с3 и f6.

5. c1—d2!

№ 165



5. a1—f6!

Всякий другой ход вел черных к проигрышу. Действительно, если 5. a1—b2? или 5. .a1—h8?, то 6. d2—e3!, и построена новая петля,

из-за которой неизбежно должна погибнуть черная дамка. Если теперь она будет передвинута на поля a1 или c3, то 7. h6—g7! ♞:h8 8. f4—e5! и т. д. с выигрышем белых, а если ее передвинуть на f6 или h8, то сразу 7. f4—e5! и т. д. с тем же результатом. В случае же ответа черных 5. .a3—b2? с намерением получить вторую дамку и тем обеспечить ничью, то белые красиво выигрывают по способу, найденному Эрдели, 6. g1—h2! b2—c1 7. e3—d4!, и как бы черные ни ответили, их проигрыш неизбежен: если, например, 7. .a1 g3, то 8. h2 f4, и белые выигрывают, если же 7. .c1 g5, то 8. h6 f4 и т. д. с тем же результатом. Итак, последним ходом черные избежали всех опасностей и поставили белых перед необходимостью искать новый план игры на выигрыш или же соглашаться на ничью.

6. f4—g5

Белые избирают план игры с большей свободой движений для своих шашек за счет жертвы простой f4. Они освобождают большую дорогу, чтобы в дальнейшем получить еще дамку и свести дело к нормальному окончанию, рассмотренному в примере диагр. 148. Однако план этот, как увидим далее, для данного положения невыполним: у черных верная ничья. Другое

продолжение белых см. далее в варианте А.

6. . . . f6 : h4

7. g1—d4!

Необходимо занять большую дорогу обязательно дамкою, после же 7. h6—g7 следует ответ a3—b2 с легкой ничьей.

7. h4—e1

Этим ходом проводится план выигрыша шашки белой d2, которую белая дамка защитить не сможет без риска потерять большую дорогу, что и обеспечивает черным ничью.

8. d2—e3!

Вынужденный ход: если 8. d4—c3?, то 8. a3—b2, и у черных верная ничья.

8. e1—b4!

После этого хода белым невозможно провести шашку h6 в дамки, действительно, если белые сыграли бы теперь 8. h6—g7?, то 8. b4—f8! 9. g7—h8 f8—h6!, и белая шашка e3 неминуемо гибнет.

9. e3—f4

Если бы белые сыграли дамкою по большой дороге (другого ничего нет), то 9. b4—c5!, и белым приходится все же делать ход 10. e3—f4, а если 10. e—d4, то 10. a3—b2, и на 11. d4: b6 следует 11. b2—a1, и ничья (изучающий уже встречался с таким приемом игры на ничью в примере диагр. 148),

а при других ходах белых черные выигрывают шашку и также добиваются ничьей.

9. . . . b4—d6!

10. f4—g5

Если 10. d4—e5, то, как разъяснено выше, 10. a3—b2, и ничья.

10. . . . d6—e7

11. d4—f6 a3—b2,

и игра ничья.

Вариант А

6. d2—e3 . . .

С этим ходом сопряжен план Плотицина: проведение белых простых в дамки без жертвы шашки f4 с тем, чтобы свести дело к борьбе четырех дамек белых против двух дамек черных, но и этот план, как было доказано Саргиним, не обеспечивает выигрыша сильнейшей стороне. Вот эта игра.

6. f6—d8

Как было показано в примечаниях к 5-му ходу черных, при всяком другом продолжении черные проигрывали.

7. f4—e5

После 7. h6—g7 было бы продолжение 7. a3—b2! 8. g7—h8 b2—c1 и далее, не сходя своей дамкой с полей e1 и h4, черные легко вынули бы выгодный для себя размен или же заняли большую дорогу с ничьей в обоих случаях.

7. . . . a3—b2

8. e3—d4 b2—a1

Ход Саргина с планом про-
стейшего достижения ничьей
черными.

9. h6—g7 . . .

Вынужденный ход, так как
грозит 10. .d8—f6 с ничьей.

9. d8—g5

Можно было сделать и сим-
метричный ход 9. .d8—e7 и
далее на 10. g7—h8 (или дам-
кою куда угодно) отвечать
10. .e7—d6!, а на 10. g7—
f8 e7—f6!, и ничья в обоих
случаях.

10. g1—h2

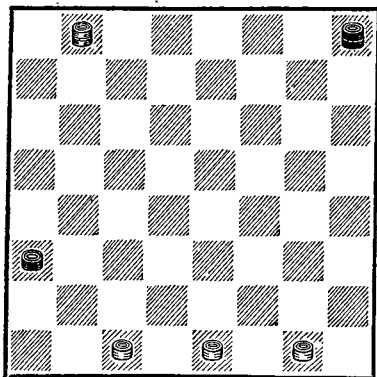
Если 10. g1—f2 (или 10.
g7—∞), то 10. g5—f4!, а
на 10. e5—f6 следует 10. g5 :
d8, и всюду ничья.

10. g5—e3!,

и тоже ничья.

С практической точки зре-
ния, вероятно, все же для
сильной стороны предпочти-
тельнее выбирать основной
вариант (Саргина и Эрдели),
так как в нем слабой стороне
легче запутаться.

№ 166



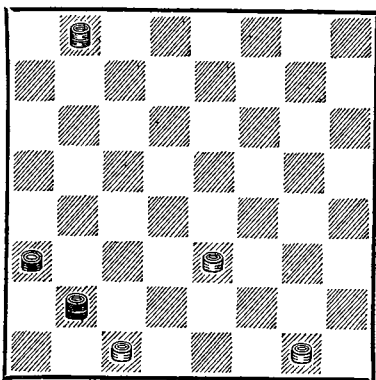
Это положение, исследован-
ное В. А. Соковым, является
естественным дополнением к
предыдущему. Однако прак-
тически разница между ними
огромна, так как в данном
случае белые выигрывают, и
при этом независимо даже от
очереди хода. Для получения
выигрышной позиции белым
нужно только построить пет-
лю из простых на нижнем
пути двойника, для чего до-
статочно перевести простую
e1 на поле e3, после чего
черная дамка сможет передви-
гаться только по полям a1
и b2, с которых ее легко сог-
нать на гибельное, как будет
понятно из дальнейшего, поле
c3. Вот ход игры.

1. e1—d2 h8—g7

В данном случае ход чер-
ных безразличен, однако вы-
годнее для затягивания игры
держат черную дамку на
трех верхних полях большой
дороги.

2. d2—e3 g7—b2!

№ 167



Черным грозила петля: после 2. .g7—h8? или 2. g7—f6? белые играют 3. b8—e5! и т. д. с выигрышем. Нельзя было играть и 2. . . g7—c3? вследствие 3. c1—d2! c3 : e1 4. b8—e5! и, удерживая большую дорогу, белые проводят простые в дамки и выигрывают.

3. b8—c7

Выжидательный ход, чтобы следующим ходом занять поле d6 и тем помешать черной дамке стать на поле b2.

3. b2—a1!

Ясно, что это уже единственный ход.

4. c7—d6! a1—c3

— Вынужденный ход: на 4. . . a1—b2? следует ответ 5. d6—b4! и т. д. с выигрышем.

5. c1—d2 c3 : e1

6. d6—e5

и т. д., как было объяснено выше.

Это нормальное окончание может встречаться с самым разнообразным расположением обеих дамк и простой белых на любом из полей d2, f2, e3 (вместо e1).

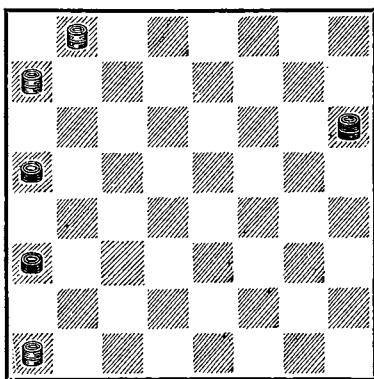
Три дамки против дамки и двух простых

На практике часто встречаются окончания с тремя дамками против дамки и двух простых, поэтому и значение

таких концов важно для практической игры. Кроме того, эти окончания считаются очень трудными.

Из дальнейшего будет ясно, что наивыгоднейшее поле для черной дамки — h6, учитывая, что вне бортов доски дамка черных не может становиться из-за активного элемента a7, b8. Рассмотрим план игры при положении черной дамки на бортовых полях.

№ 168



Позиция сильной стороны (в данном примере — белых) легко строится из любого сложившегося в партии положения, поэтому рекомендуется принять ее как ключ к выигрышу при любой бортовой позиции дамки противной стороны.

1. Черная дамка стала на поле h6.

1. a1—f6 h6—f8

Если 1. . . h6—c1, то 2. f6—d4!, и дамка не имеет безо-

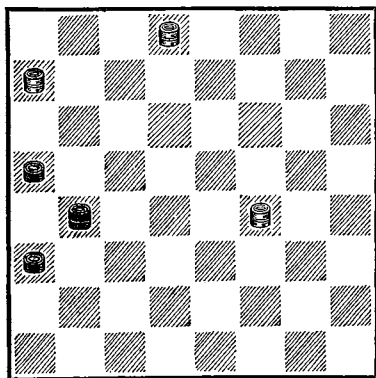
пасного хода из-за петли или хода $a7-b6!$ и т. д.; если же черные играют какой-либо простой шашкой, то одна из них гибнет и выигрыш белых упрощается.

2. $b8-f4$ $f8-b4$

Нельзя ходить 2. $f8-h6?$ из-за скрытой петли: 3. $f6-d4!$ и т. д., если 2. $f8-e7?$ 3. $f6-d8$ $a3-b2!$, то 4. $a7-d4!$, и после 4. $b2-c1$ (если 4. $b2-a1$, то 5. $d4-h8$, и дамка блокирована) 5. $d4-f6!$ дамка поймана.

3. $f6-d8$

№ 169



Черная дамка попала, как увидим, в «заколдованный круг».

3. . . . $b4-e1$

Если 3. $b4-f8?$, то 4.

$f4-d6!!$ $f8:b4$ 5. $a7-b6$ $a5:c7$ 6. $d8:c3$ и белые выигрывают; нельзя 3. . . $b4-c3?$ из-за 4. $a7-b6!$ $a5:c7$ 5. $d8:e1$ $a3-b2$ 6. $e1-c3!$ $b2:d4$

7. $f4-d2$, и выигрыш; наконец, после 3. $a3-b2?$ 4. $a7-b6!$ все черные шашки гибнут.

4. $a7-d4$

Выжидательный ход, чтобы вынудить черных занять поле $b4$.

4. . . . $e1-b4!$

5. $d4-b6$ $a5-c7$

6. $d8:c3$, и выигрывают.

2. Черная дамка стала на поле $c1$.

1. $a1-d4!$ и т. д., как рассмотрено в примечании к 1-му ходу черных в первом случае.

3. Черная дамка стала на поле $e1$.

1. $a1-f6$ $e1-b4$

Нельзя 1. $e1-h4?$ из-за 2. $b8-c7!$ $h4:b6$ 3. $a7:d4$, и белые выигрывают; нельзя и 1. $e1-d2?$ из-за 2. $a7-b6!$ и т. д.

2. $f6-d8$

У белых снова позиция, как на диагр. 169, с несущественной разницей (дамка $f4$ теперь на $b8$). Далее игра ведется так, как уже было разъяснено в примечании к 3-му ходу черных в положении с дамкой черных на поле $h6$.

4. Черная дамка стала на поле $h4$.

1. $a1-h8$

Выжидательный ход, — нужно заставить черную дамку занять поле $e1$.

1. $h4-e1$

Если 1. .h4—d8?, то ясно 2. b8—c7!, а при других ответах 2. a7—b6 и т. д.

2. h8—f6,
и как указано выше.

Если черные в подходящий момент для увеличения свободы движения дамки передвинули бы шашку a5 на b4, то, как было показано ранее, им пришлось бы скоро потерять ее, и тогда дело свелось бы к простому нормальному окончанию — три дамки против дамки с простой на a3.

Если черные решили бы отдать вместо шашки a5 шашку a3, то получилось бы такого же типа окончание с простой на a5.

5. Черная дамка стала на поле f8.

1. a1—d4!

Чтобы принудить черную дамку уйти на поле b4, так как других ходов у нее теперь нет. Например: 1. . . f8—h6 2. b8—f4 и т. д.

1. . . . f8—b4

2. d4—f6 b4—f8

Если 2. . . b4—e1, то 3. b8—f4! e1—b4 (на 3. . . e1—h4 белые отвечают 4. f4—c7! и т. д. с победой) 4. f6—d8!, и у черной дамки нет спасения. Если 4. . . b4—f8, то 5. f4—d6! f8 b4 6. a7—b6 a5 : c7 7. d8 : c3, и белые выиграли; если 4. . . b4—c3, то 5. a7—b6 a5 : c7 6. d8 : e1 a3—b2 7. e1—c3! и т. д., и, наконец, если 4. . . a3—b2, то,

понятно, 5. a7—b6, и все силы черных сразу уничтожаются. Нельзя, конечно, и 2. . . b4—d2 из-за угрозы размена 3. a7—b6! и т. д.

3. b8—f4! f8—b4

На 3. . . f8—h6 был бы ответ 4. f6—d4, и черная дамка гибнет в петле.

4. f6—d8;

и у черных нет спасения, как это было показано выше в примечании ко 2-му ходу черных.

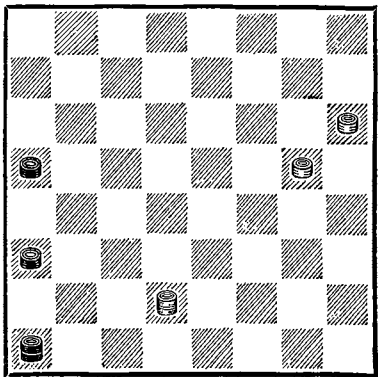
6. Черная дамка стала на поле b4.

В этом положении белые ходят 1. a1—f6, и далее игра развивается так, как указано в предыдущем случае после 2. d4—f6.

Значение темпа в дамочных окончаниях

Положение на диагр. 170 получилось в партии автора книги с Ф. А. Кауленом

№ 170



(черные), игранный в 1907 г. Белые сделали опрометчивый ход 1. d2—c1? и проиграли партию.

1. d2—c1? a1—h8!

Как будет объяснено ниже, это единственный ход, дающий черным выигрыш.

2. c1—d2 a3—b2!

и черным теперь обеспечен проход обеих простых в дамки, после чего они выигрывают шашку g5, а потом и партию (см. нормальное окончание: борьба трех дамок против дамки и простой a3).

Интересно исследовать, можно ли достичь ничьей, сыграв не 1. d2—c1?, а как-нибудь иначе? Произведем оценку позиций обеих сторон.

По числу шашек и их расположению позиции совершенно равны. Простые белых продвинулись немного далее черных. Дамка черных занимает более выгодный путь, нежели дамка белых. Нужно определить степень свободы маневрирования дамками у обеих сторон, и тогда поставленный вопрос получит ясный ответ.

Дамке черных невыгодно становиться на поля c3, d4 и e5, так как белые немедленно поддают свою дамку, после чего они сыграют h6—g7 и овладеют большой дорогой. Действительно: если, например, 1. d2—e3 a1—e5, то 2.

e3—f4! e5 : ♗ 3. h6—g7 ♗—e5 4. g7—h8, и если теперь черная дамка не уйдет с большой дороги, то белые даже выиграют партию (например: 4. . . e5—a1? 5. g5—f6, и выигрывают); а если дамка черных оставит большую дорогу, тогда белая дамка, захватив ее, обеспечит ничью. Таким образом, в распоряжении черной дамки имеются только 3 поля: a1, b2 и h8, базируясь на которых, черные могли бы думать о выигрыше. В противовес этому, у белой дамки тоже есть выбор из трех полей: d2, e3 и f4. Поле d2 совершенно безопасно, так как если черные обменялись бы дамками в подходящий момент, сыграв 1. d2—c3, то на это последовало бы 2. d2 b4 a5 c3 3. h6—g7 с ясной ничьей. Кроме того, белая дамка может всегда идти на c1, как только черная дамка займет поле h8. Наконец, черные шашки двигаться вперед не могут, если только белая дамка будет держаться на тройнике. Например: 1. d2—e3 a3—b2 2. e3—c1; или 1. d2—e3 a5—b4 2. e3—d2! a1—c3! d2—e1! a3—b2 4. g5—f6 c3 : h8 5. e1 a5, и в обоих случаях ничья.

Вывод ясен: удерживая дамку на тройнике и имея возможность в случае надобности выиграть темп на свободных клетках этого пути, белые всегда могут добиться ничьей.

Можно было играть, например, так:

1. d2—f4 a1—h8!
2. f4—c1

Чтобы задержать движение шашки a3 в дамки.

2. ... h8—a1!
3. c1—f4 a1—b2

Игра на ловушку: если 4. f4—c1?, то 4... b2—h8, и белая дамка должна оставить поле c1, после чего черные сыграют 5... a3—b2 и т. д., как в партии (см. продолжение после 2-го хода черных).

4. f4—e3 b2—a1!

Та же ловушка: если 5. e3—c1?, то 5... a1—h8!, и черные выигрывают.

5. e3—d2 a1—h8
6. d2—c1! ...

См. примечание к 2-му ходу.

6. ... h8—a1
7. c1—d2 a1—b2

Все та же хитрость: если 8. d2—c1?, то 8... b2—h8!, и черные выигрывают.

8. d2—f4 и т. д.

Ясно, что черные выиграть не могут.

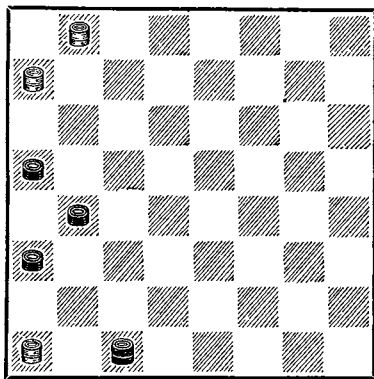
Рассмотренный пример очень поучителен: он показывает, насколько внимательно надо всегда относиться к вопросу о выигрыше темпа выжидательным ходом.

Три дамки против дамки с тремя простыми

Случаи выигрыша в таких концах редки: они возможны лишь тогда, когда простые

шашки расположены невыгодно для защиты. Если, например, остальные шашки черных находятся левее большой дороги и вне бортовых полей b8, d8 и f8, можно, нападая на них дамками, заставить их расположиться так, как на диагр. 171, где дамки сильной стороны образуют активный элемент a7, b8.

№ 171



Позиция теперь выигрышная, так как нельзя найти ни одного безопасного поля для черной дамки. Действительно, занимать поля вне бортов нельзя из-за угрозы a7—b6; нельзя занимать полей d8 и f8 из-за размена дамками после хода соответственно b8—c7! или b8—d6! с выигрышем белых. Если поставить черную дамку на:

- 1) поле c1, то 1. a1—h8 c1—h6 2. h8—g7! h6:f8 3. b8—d6 f8:c5 4. a7:d4!,

- 2) поле h6, то далее, как после 1-го хода черных в рассмотренном уже случае,

3) поле e1, то 1. a1—f6! e1—h4 2. b8—d6! h4 c5 3. a7 d4; 4) поле h4, то 1. a1—f6! h4 e7 (или d8) 2. b8—d6! (или c7) и т. д., и во всех случаях у белых выигрыш.

Чтобы избежать быстрого проигрыша, черные отдают шашку b4, но тогда получается нормальное окончание, уже рассмотренное выше. Концы игр с таким соотношением сил нередко на практике, и поэтому следует на этот пример обратить побольше внимания, так как он чаще других подобных встречается в игре. Концы этого рода являются трудными. Ими особенно много занимался известный аналитик Н. Н. Панкратов, давший несколько положений, не превзойденных по трудности решения.

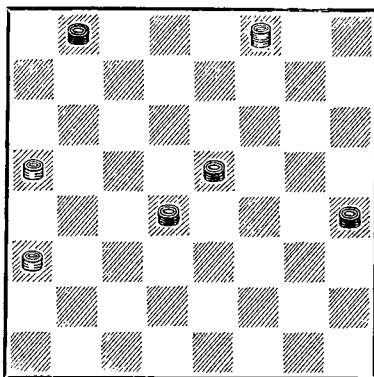
Борьба дамки с далеко продвинувшимися шашками противника

Положение на диагр. 172 следует расценивать в пользу белых, потому что перевес на шашку у черных: в данном случае не имеет особенного значения, так как у белых и дамка и очередь хода.

1. a5—h6!

Белые образовали теперь сильный активный элемент из дамки f8 и простой b6 (угроза 2. b6—c7 и т. д.).

№ 172



1. b8—a7!

Не лучше было 1. . . d4—c3 из-за 2. b6—c7! b8 d6 3. f8 : e1 e5—d4! (если 3. . . e5—f4, то 4. e1—f2! f4—g3! 5. f2—g1 g3—h2! 6. a3—b4 h4—g3 7. g1—a7, и выигрывают) 4. e1—f2 d4—c3 5. a3—b4 c3 : a5 6. f2—e1, и выигрывают. Это окончание, где дамка выигрывает против двух простых, расположенных на бортах косяка по обе стороны большой дороги, называется «фаспоркой».

После 1. . . d4—e3 2. b6—c7! b8 d6 3. f8 : f2 e5—f4! 4. f2—g1 f4—g3 5. a3—b4 белые выигрывают, как указано выше. Это часто встречающееся окончание.

Ничего не давала и жертва отсталой шашки b8: 1. b8—c7 2. b6 : d8 e5—f4 (иначе угроза со стороны нового активного элемента из двух дамк 3. f8—d6! и так далее) 3. f8—h6 d4—e3 (нельзя

3. f4—g3? из-за размена
4. h6—g5, и белые выигрывают 4. d8—b6, и черным надо сдаваться.

2. f8—c5! d4—c3

Читатель может заметить, что у белых остался прежний активный элемент, но как бы в скрытом состоянии. При других ходах выигрыш белых был тоже прост, например, 2... h4—g3 3. c5 : h4 a7 : c5 4. h4—g5 e5—d4 5. g5—d2 и белые выигрывают; или 2... d4—e3 3. c5 g1 a7 : c5 4. g1 a7, потом 5. a3—b4, и далее как уже было показано; если 2. e5—f4, то 3. c5 : h6 a7 : c5 4. h6—e3, и выигрывают.

3. c5—f8 a7 c5
4. f8 e1 e5—d4

4... e5—f4 вело к тому же.
5. e1—f2 d4—c3 6. a3—b4 c3 : a5 7. f2—e1, и выигрывают.

В этом примере читателю следует обратить внимание на практику применения активного элемента из дамки и простой, весьма часто встречающегося в концах в различных оформлениях.

Задания для упражнений

47. Могут ли белые выиграть в положении: белые — Д. e5, пр. e7, f4; черные — Д. e1, пр. h6 (из партии Смирнов — С. Блиндер, первенство РСФСР 1949 г.).

48. Могут ли белые выиграть при своем ходе в положении: белые —

Д. c5; пр. c3, e3; черные — Д. g1; пр. a5.

49. Могут ли белые выиграть в положении: белые — Д. a1, e1, пр. a3; черные — Д. g1, пр. a5?

Указание: сначала надо вытеснить черную дамку с двойника и занять дамками поля d4 и e5.

Этюдные окончания

Если изучение концов игр ограничить рассмотрением только типовых, часто встречающихся положений и постоянно получающихся нормальных окончаний, например дамочных, то у читателя может выработаться известный шаблон в оценке позиций, который помешает дальнейшему росту его как шашкиста. Необходимо иметь в виду, что в шашках, как и в шахматах, советская школа игры подчеркивает особую важность развития у любителей критического подхода ко всякому положению, стремления к исследованию.

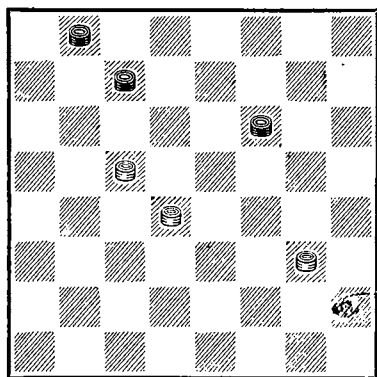
Нужно всегда ставить вопрос, нет ли в данном положении каких-либо особенностей в расположении шашек, в силу чего типовые способы достижения выигрыша (или ничьей) не подходят к этому положению. Шашкист советской школы не должен оставаться в плену застывших норм и общих соображений, а неустанно искать новое, оригинальное в шашечной игре.

Рассмотрим несколько примеров, на которых читатель

убедится в недостаточности оценки положений «по шаблону».

В положении на диагр. 173, взятом из одной партии Л. С. Потапова (1927 г.), позиция белых сильнее, чем у черных. Поэтому черным надо искать путей к ничьей.

№ 173



Нельзя играть 1. . f6—g5, так как тогда 2. g3—f4 g5 e3 3. d4 : f2 b8—a7 4. f2—e3 c7—b6 5. c5—d6 b6—a5 6. d6—e7 a5—b4 7. e7—f8 b4—c7—d8 b4—a3! 6. d8 : g5 a3—b2 (6. . a7—b6 7. g5—f6 затем 8. d4—c5, и выигрыш) 7. f4—e5 b2—c1 (7. . b2—a1 или 7. . a7—b6 8. f4—c1 с угрозой c1—b2, и белые выигрывают двумя шашками против одной черной шашки)

8. g5—h6 c1—b2 (грозило 9. e5—f6 и далее f6—g7) 9. h6—c1 b2—a3 10. e5—f6 a3—f8 (10. . a3—b4 11. f6—g7 и т. д.; 10. . a7—b6 11. f6—g7 a3—c5 12. c1—e3 a3—f8 13. g7—h8 и т. д., и белые выигрывают) 11. c1—h6 12. f6—g7 и т. д. Белые образуют вторую дамку, после чего провести третью простую в дамки нетрудно. Белые выигрывают.

Именно этим, ошибочным вариантом, черные и проиграли партию.

Что же делать черным? Жертвовать шашку c7? Но ведь потеря шашки, когда шашки белых ушли далеко вперед, а шашки черных отстали, казалось бы, равносильна проигрышу. Такой вывод имел много оснований, но эти основания шаблонны. Оказывается, что план достижения ничьей есть и основывается он на особенностях позиций белых и черных. Черные именно должны были отдать шашку c7 для спасения партии. Вот этот план:

1. . c7—b6!!
2. c5 a7 f6—g5!
3. d4—c5

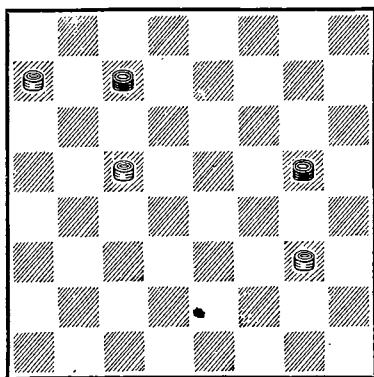
И другие ходы не давали белым выигрыша: например, если 3. g3—h4 g5—f4 4. h4—g5 (или 4. d4—c5 f4—e3, и черные неудержимо проходят в дамки. Ничья, так как шашка белых a7 прочно блокирована, а две других шашки

белых, хотя и пройдут в дам-
ки, не могут выиграть против
дамки черных) 4. .f4 h6
5. d4—c5 h6—g5 6. c5—d6
g5—h4 7. d6—c7 b8 d6 8.
a7—b8 d6—c5 и ничья.

3. b8—c7!!

Совершенно неожиданный
ход! (см. диагр. 174). В нем-то

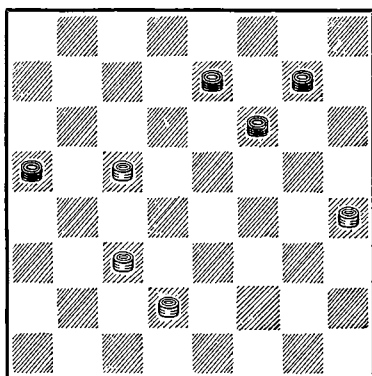
№ 174



и заключается спасение для
черных. Если 4. a7—b8, то
черные используют роздых
и ходят 4. .g5—h4 5. b8:∞
h4 : f2, и черные проходят
в дамки. Если 4. g3—h4, то
опять черные используют
роздых и играют 4. .c7—b6
5. h4 : f6 b6 : d4 6. ∞ d4—e3,
затем 7. . .e3—d2 и ничья.
Если 4. g3—f4 g5 : e3 5. a7—
b8, то 5. .c7—b6 6. c5 : a7
e3—d2, и ничья. Если же 4.
c5—b6 c7 : a5 5. a7—b8, то
5. . .g5—f4 (можно и 5. . .
a5—b4 и т. д.) 6. g3 : e5 a5—
b4 7. e5—d6 b4—c3, и белым
не удержать шашку черных
от прохода в дамки. Ничья.

Нетрудно убедиться, что
рассмотренный план игры
черных на ничью имел успех
только при строго определен-
ной позиции белых: будь их
правофланговая шашка не на
g3, а на e3 или другая не на
d4, а на c3, белые выиграли
бы совершенно закономерно
на том именно основании, ко-
торое признано было выше
«шаблонным».

№ 175



В положении на диагр. 175
(дано И. С. Сергеевым) у
белых позиционное преимущ-
ество. Они владеют коло-
вым полем и могут занять
центр ходом 1. c3—d4, что
нередко рекомендуется общи-
ми соображениями при вы-
боре плана игры. Однако ана-
лиз показывает, что черные
в этом случае достигают ничь-
ей: 1. . .g7—h6 2. d2—c3 e7—
d6! 3. c5 : g5 h6 : f4 4. d4—c5
f4—e3 5. c5—d6 e3—f2 6.
d6—e7 a5—b4 7. c3 a5
f2—g1, и белые не могут по-

мешать черной дамке занять большую дорогу. Поэтому белым надо избрать другой план игры, уступая центр черным.

Итак, следует играть:

1. d2—e3!! f6—e5

Ничего лучшего у черных нет.

Если 1. .g7—h6, то 2. e3—f4, и черным не избежать потери сначала одной, а потом и другой шашки.

2. h4—g5! e5—f4

Этот ход, несомненно, лучший, так как требует от белых более точной игры. Остальные ходы меньше затруднили бы выигрыш противника. Если 2. .g7—f6, то 3. e3—d4 f6 : h4 4. d4 : d8 h4—g3 5. c5—b6 a5 c7 6. d8 b6 и т. д., а если 2. g7—h6, то 3. e3—d4 и далее, как только что разобрано.

3. c5—b6!!

Этот ход кажется не имеющим смысла. Однако надо учесть, что после 3. g5—h6 f4 d6 4. h6 : f8 a5—b4 черные достигают ничьей. Белым мешает своя же шашка на поле c5. Белые 3-м ходом уведут мешающую им шашку и готовят выгодный для себя роздых, если черные берут на поле 4. В этом неожиданном ходе красота этого окончания.

3. f4 : h6

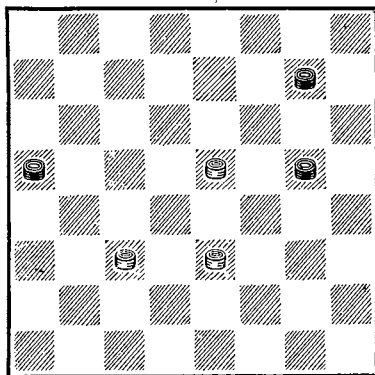
Черные не могут добиться ничьей, но все же это лучший их ход, так как он больше затрудняет белым выигрыш. Если 3. f4 b4 или же 3. a5 c7, что безразлично, то 4. g5—h6, и белые выигрывают.

4. b6—c7 e7—d6

Вынужденная отдача шашки: белые грозили отрезать шашки черных по двойнику, заняв дамкой поле b8.

5. c7 e5 h6—g5

№ 176



Нельзя разменять шашку e5, так как оппозиция получалась в пользу белых.

6. e5—d6 g7—h6

Если черные ответят 6. .g5—h4, то 7. d6—c7 h4—g3 8. e3—f4 g3 : e5 9. c7—b8 e5—d4 (9. .a5—b4 10. b8 : f4) 10. c3 e5 a5—b4 11. e5—f6, и выигрыш; или 6. .g7—f6 7. d6—c7 f6—e5 8. c7—b8, и выигрыш.

7. d6—e7 . .

Нельзя было играть 7. d6—c7, так как упускался выигрыш: 7. g5—f4 8. e3 g5 h6 f4 9. c7—b8 a5—b4 10. c3 a5 f4—e3, и ничья.

7. g5—f4

Не спасало партии и 7...
g5—h4 8. e3—f4 h6—g5 9.
f4 h6 h4—g3 10. e7—f8
g3—f2 11. h6—g7 и затем g7—
h8, и белые выигрывают.

8. e3 : g5 h6 : f4

9. e7—f8 a5—b4

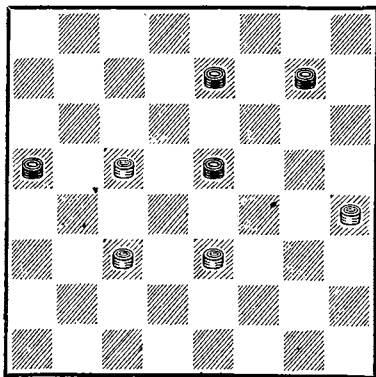
Не меняли результаты и другие ходы: если 9. f4—e3, то 10. c3—d4, а если 9. . f4—g3, то 10. f8—c5, и у белых выигрыш.

10. f8 a3 f4—

11. а3—с5 с выигрышем.

Полезно отметить, что напращивающаяся возможность позиционного выигрыша после 1-го хода черных (диагр. 175), посредством размена, как показывает анализ, оказывается несостоятельной. Вот этот анализ.

№ 177



2. e3—f4 e5 : g3

3. h4 f2 g7—h6

Любопытно, что только этот ход, а не чисто шаблонный ход к центру, обеспечивает черным ничью. На 3. .g7—f6 следует 4. c3—d4, и если 4. .e7—d6 5. c5 : g5 a5—b4, то 6. d4—c5 b4 d6 7. g5—f6 и т. д., и белые выигрывают, а если 4. . . f6—g5, то 5. d4—e5 g5—h4 (5. . . g5—f4 6. e5 : g3 e7—d6 7. c5 : e7 a5—b4 8. e7—f8 b4—c3 9. f8—g7! c3—d2 10. g7—h6, и любое поле для черной дамки теперь губительно) 6. e5—d6 e7—f6 7. d6—c7, затем 8. c7—d8, и выигрывают.

4. f2—g3

Или 4. c3—d4 e7—f6, и если 5. c5—d6, то 5. . . a5—b4 6. d6—c7 b4—a3, и белые не могут выиграть, а если 5. f2—g3 (или e3), то игра сводится к разбираемой ниже.

4. . . h6—g5

5. c3—d4

Или 5. g3—h4 g5—f4 6. c3—d4 e7—f6 7. c5—d6 a5—b4 8. d6—c7 b4—a3 9. c7—d8 (9. c7—b8 a3—b2 10. b8 : h2 b2—c1, и если 11. h2—e5, то 11. c1—e3!, а если 11. d4—c5, то 11. .f6—e5, и затем черные занимают большую дорогу) 9. .f6—g5 10. h4 f6 f4—g3, и обе простые черных проходят в дамки. Ничья.

5. . . e7—f6

6. c5—d6

Или 6. g3—f4 g5 : e3 7. d4 f2 f6—e5 8. f2—g3 e5—d4, затем a5—b4, и черные проходят в дамки.

6.	.	a5—b4
7.	d6—c7	b4—a3
8.	c7—b8	g5—h4
9.	g3—f4	a3—b2 с

ничьей.

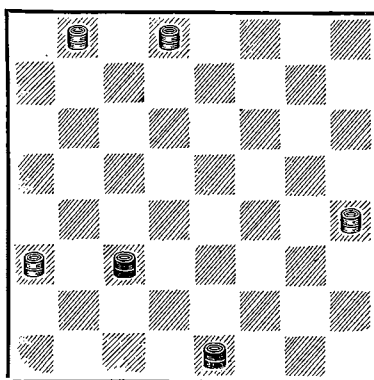
Казалось бы, положение на диагр. 175 обычно, в нем всего по четыре шашки. А вместе с тем какая разнообразная и замысловатая игра раскрылась в этом положении после анализа! Изучающему необходимо учесть, что «просто» концов с малым количеством шашек очень часто оказывается обманчивой. Обстоятельство это для русских шашек весьма характерно.

Из теории концов игры четырех дамек против двух известно, что если одна из дамек слабейшей стороны занимает бортовое поле большой дороги, а другая дамка находится на каком-нибудь бортовом поле, то выигрыша у сильнейшей стороны нет. Нарушение этого правила в отдельных случаях может повлечь за собою для слабой стороны проигрыш.

Возникает вопрос, как помешать черным увести дамку с3 на бортовое поле большой дороги. Ведь в этом случае черные безусловно достигают ничьей. (см. диагр.).

Белые могут перевести черную дамку на поле a5 отда-

№ 178



чей дамки a3. Но ведь после этого соотношение сил меняется: две дамки против трех, как правило, достигают только ничьей.

Оказывается, однако, это правило имеет исключения. Одно из этих исключений и дает возможность достичь выигрыша белым в положении на диаграмме.

1. a3—b4! c3 : a5

Дело у черных явно ухудшилось: обе их дамки на косяке, которым владеют белые в равной мере с противником. Если бы белые смогли построить активный элемент для размена одной из дамек черных,—они имели бы выигрыш, так как у них инициатива. Такой план возможен:

2. b8—a7!

Образовались сразу два нужных элемента: d8, a7 и h4, a7 (оба в скрытой форме). Силы черных теперь обречены на гибель.

2.

a5—c3

Ход другою дамкой не менял дела, так как положение дамек симметрично.

3. a7—f2, и белые выигрывают.

В положениях на диагр. 174, 175, 178 цель достигнута исключительно оригинальным, а не типичным путем, и правильные ходы черных в положении на диагр. 174 или белых в положениях на диагр. 175 и 178 находятся с трудом, причем эти ходы совершаются в строго определенной последовательности. Потери темпа в них упускают выигрыш или ничью, в отличие от нормальных окончаний.

Такого рода окончания называются этюдными. Они являются своего рода исключениями из общих правил. Типичные приемы игры для достижений ничьей или выигрыша оказываются в них не достигающими цели, но зато, в силу особенностей позиций сторон, возникают возможности добиться цели другими, совершенно необычными приемами.

Этюды

Этюды по содержанию, по оригинальности планов и приемов игры во многом родственны этюдным окончаниям. Но в то время как этюдные окончания берутся из играных партий или из вариантов примечаний к ним, этюды соз-

даются творческой фантазией составителей (композиторов). Поэтому к этюдам предъявляются более строгие требования в отношении оригинальности замысла, экономичности и отделки вариантов: побочные (двойные) решения не допускаются не только в главном варианте (как и в этюдном окончании), но и во всех основных вариантах этюда.

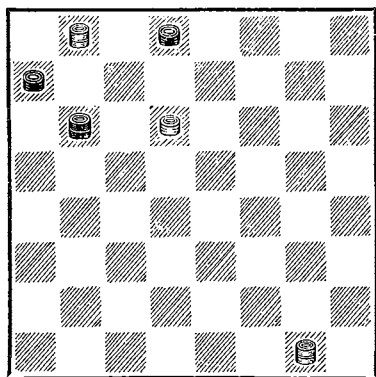
Блеск красоты, свойственный отдельным игровым комбинациям, в большей степени проявляется в этюдных произведениях, где свободное творчество и размах шашечной фантазии этюдного композитора не ущемляются никакими условностями, неизбежными в партиях. То же самое можно сказать и о трудности замыслов: замысловатые идеи встречаются и свойственны главным образом этюдному творчеству.

Изучение этюдов чрезвычайно полезно, так как оно углубляет и совершенствует понимание концов игр и может дать изучающему целый ряд новых для него и практически полезных шашечных идей.

Поэтому на этюд при изучении шашек целесообразно смотреть, как на тонкое по идее и редко встречаемое, но все же возможное игровое окончание.

Положение на диагр. 179 известно как этюд И. Я. Акуш-

№ 179



ского, оно интересно и с практической стороны. При решении любого этюда следует руководствоваться теми же соображениями, что и при нахождении лучшего хода и плана игры в игровом положении. Итак, начнем с оценки позиций: у белых две дамки и простая, далеко ушедшая вперед, а у черных дамка и две простых. Большая дорога свободна. Такие положения являются ничейными, если у сильной стороны нет каких-либо особенных преимуществ, достаточных для вынуждения выигрыша. Дамка белых на b8 явно стеснена; то же относится и к другой их дамке, так как она прикована к полю g1; если ее передвинуть на h2, то черные сразу сделают ничью, заняв большую дорогу. Ясно поэтому, что выигрыш, если он есть у белых, можно осуществить только путем ввода в игру дамки b8, потому что простою

ходить нельзя. Например: 1. d6—c7 b6—a5, и шашка гибнет без пользы.

Значит, следует играть по другому:

1. b8—c7! b6—a5

Нельзя уходить дамкой по двойнику, тогда 2. g1 b6! a7 e7 3. c7—b8, и у белых выигрыш. Если же черные ответят 1. d8—e7?, то 2. c7 a5 e7 : c5 3. g1 b6 и белые тоже выигрывают.

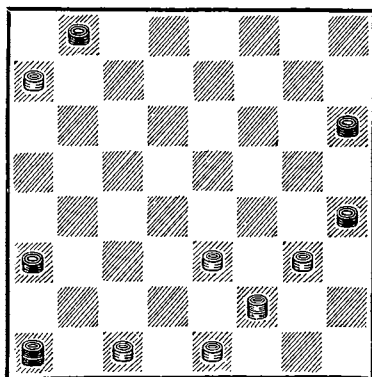
2. g1—f2

Выяснилась возможность выгодного использования роздыха для предельного стеснения черных за счет блокирования их дамки на борту косяка.

2. d8 : b6

3. f2—e1!, и выигрыш белых ясен.

№ 180

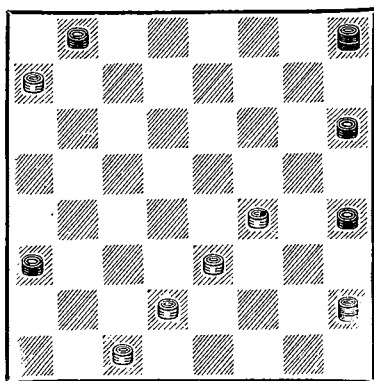


На диагр. 180 этюд Н. Н. Пустынникова. Белые сильнее только на одну простую, а

расположение их сил на первый взгляд кажется значительно стесненным. Их дамка не может двинуться с места без потери шашки, а простых нельзя перевести через большую дорогу. У черных свобода движения дамки, владеющей большой дорогой и угрожающей напасть на белую шашку g3. Таким образом, возможность белых добиться выигрыша кажется неясной. Перестройка позиции белых по типу диагр. 164 и в данном случае обеспечивает белым только ничью (изучающему полезно вспомнить и даже переиграть то положение).

Если играть по такому плану, то черные, имея возможность выиграть темпы при движении дамки по большой дороге, без труда вынудят положение диагр. 180а (после хода белых дамкою на поле h2).

№ 180а



Далее после 1. . . h4—g3! 2. f4—g5 h6 f4 3. e3 g5 h8—a1! получается ничья. Нельзя 3. . . g3—f2? из-за проигрыша черных после 4. d2—e3! f2 d4 5. g5—f6! h8 e5 6. h2 : c7! b8 : d6 7. a7—b8 d6—c5 8. b8—a7 c5—b4 9. a7 e3 b4—c3 10. e3—h6, и если 10. . . c3—b2, то 11. h6—g7 b2—a1 12. g7—h8, и выиграш, а если 10. . . c3—d2, то 11. c1 e3, a3—b2 12. h6—g7, и получилось «распутье». Белые выигрывают.

Из приведенных вариантов необходимо сделать вывод, что для выигрыша белых, если он возможен, следует искать другой план, тоже с максимальным стеснением игры черной дамки на большой дороге, но одновременно задерживая движение шашки h4.

Итак, в положении на диагр. 180 сделаем ход

1. e3—f4!

Теперь черная дамка может переходить только с одного бортового поля большой дороги на другое из-за угрозы белых ответить f2—g1! с выигрышем дамки и партии.

1. . . a1—h8

2. e1—d2

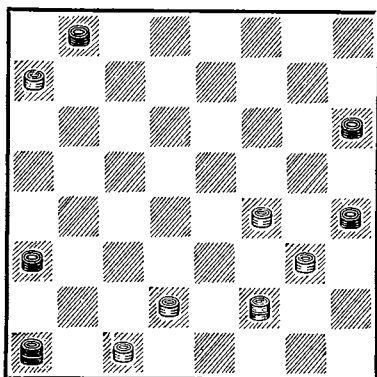
Белые могли бы играть еще 2. c1—d2 (все остальное явно хуже), но после 2. . . h8—a1 (нельзя, конечно, 2. . . a3—b2?, так как 3. f2—g1 ведет к выигрышу белых) 3. d2—e3 (остальные ходы явно хуже)

3. .a3—b2, и, проведя простую в дамки, черные легко добьются ничьей.

2. h8—a1

В создавшемся положении (диагр. 1806) дальнейшие тихие ходы белых ничего дать не могут, кроме продвижения черной простой a3 в дамки.

№ 1806



Напрашивается план переброски простой черных h4 на поле b2, т. е. с запиранием дамки в двух простых черных. Далее простая f4 проводится в дамки быстрее, чем простая черных h6, и, значит, белые при этом плане игры ничем не рискуют.

Испробуем этот план.

3. f2—e3! h4 d4

4. d2—c3! d4 b2

5. f4—e5 h6—g5

6. e5—d6 g5—h4

Если 6. .g5—f4?, то 7. d6—c7! b8:d6 8. a7—b8 d6—e5 9. b8—c7! e5—d4 10. c7 g3 Нельзя продолжать 10.

c7 h2, после чего белые проигрывают: 10. .d4—e3! (10. .d4—c3? 11. h2—f4!, и ничья) 11. h2—g3 e3—d2 12. c1 e3 b2—c1, и черные получили выигрышное окончание) 10. .d4—∞ 11. g3—e1, и у белых выигрыш.

7. d6—c7!

Проведение простой d6 в дамки дает белым только ничью.

7. . . b8 d6

8. a7—b8 d6—c5

9. b8—c7!

Тонкий ход, обеспечивающий выигрыш белым. После 9. b8—a7 c5—b4 10. a7—f2! b4—c3. 11. f2—e1! h4—g3 12. e1 a5 ничья

9. h4—g3!

После 9. .c5—d4 (если c5—b4, то сразу 10. c7—a5! и т. д. с выигрышем) 10. c7—b6! d4—c3 11. b6—a5! и белые выигрывают, заперев дамку и две простые черных.

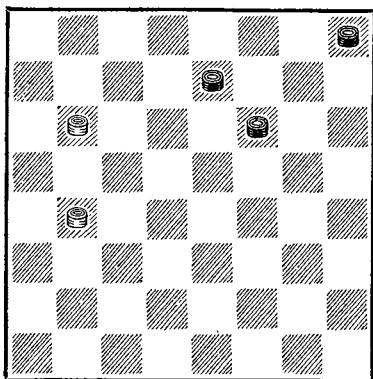
10. c7 : h2 c5—d4

Ход 10. .c5—b4 не менял плана игры.

11. h2—g3 d4—∞

12. g3—e1

и белые выигрывают. Очень интересный этюд с довольно тонкою игрою, не часто встречающимся концом и полезным для практики материалом в вариантах.



На диагр. этюд Д. М. Калининского. Тема этюда — борьба двух простых против трех простых, не дошедших еще до двойника. Этюды такого характера принято называть игровыми этюдами, так как они могут получаться непосредственно в практической игре, чего нельзя сказать про всякий этюд, созданный творческой фантазией композитора этюдов.

У белых только две шашки, но их позицию необходимо расценивать, как имеющую значительные преимущества. У черных шашкою больше, но все они отставшие, и притом ни одна из них не перешла еще верхнего двойника. Подобное расположение шашек в позиции противника всегда является большой слабостью. Черные должны обязательно стараться осуществить прорыв в дамки, что требует жертв, а без дамки им нельзя добиться ничьей. Белые же

далеко ушли вперед, и одна из их шашек через два хода может стать дамкою. Положение все же обоюдоострое, и при малейшей ошибке белых черные смогут за счет жертв даже двух шашек пробраться в дамки. Поэтому выбор 1-го хода в данном случае особенно важен. Из четырех ходов белых надо отбросить 1. b6—c7, так как он на руку черным: они играют 1. e7—d6! 2. c7 g7 h8 f6, и ничья. Правильными ходами надо считать 1. b6—a7 и 1. b4—c5. Лучшим надо считать последний из них, потому что при нем у черных отнимается один ход, что должно затруднить их игру.

1. b4—c5 f6—e5

Это сильнейшее продолжение, так как черные занимают путь двойника.

2. b6—c7! e7—d6

Вынужденная жертва: если 2. e5—f4 (остальное явно слабее), то 3. c7—d8! e7—d6 4. c5 : e7 f4—e3 (если 4. f4—g3, то 5. d8—b6, и выигрыш) 5. e7—f8!, и у белых сильный активный элемент, вынуждающий проигрыш черных.

3. c5 : e7 e5—d4

Единственный ход: на 3. . . e5—f4 будет ответ 4. e7—f8 f4—e3 (нельзя 4. f4—g3 из-за 5. f8—c5 с простым вы-

игрышем) 5. c7—d8 и т. д., как было показано выше.

4. e7—f8! d4—c3

Опять нельзя играть 4. d4—e3 из-за 5. c7—d8.

5. f8—b4!

Это ключ к выигрышу.

5. . . . c3 a5

6. c7—b8!

Легко убедиться, что дамка на d8 не давала выигрыша.

6. h8—g7

На 6. . a5—b4 следует 7. b8—e5, и выигрыш. Теперь игра свелась к уже известному нормальному окончанию.

7. b8—e5 g7—h6

8. e5—c3 h6—g5

9. c3—d2 и т. д.

Рассмотрение этюда полезно будет дополнить доказательством того, что 1-й ход решения является единственным, т. е. что ход 1. b6—a7 не гарантировал белым выигрыша.

1. b6—a7 f6—e5!

Далее приводятся лучшие ходы для обеих сторон.

2. a7—b8

Если 2. b4—c5, то 2. . . e7—d6! 3. c5 e7 e5—d4 4. e7—f8 d4—e3 (нельзя 4. d4—c3, тогда 5. f8—b4 и т. д., как в решении) 5. a7—b8 e3—d2, и ничья.

2. . . e7—d6

3. b8—a7

После 3. b4—c5 d6 b4 4. b8 : f4 b4—c3 ничья. Если 3. b4—a5, то 3. . . h8—g7 4. a5—b6 g7—f6 5. b6—c7 d6—c5 6. c7—d8 (если 6. b8—a7, то 6. . c5—b4 7. a7—e3 b4—c3 8. e3—c1 f6—g5 9. c1 : h6 c3—b2, и ничья) 6. . c5—d4, и, используя двойной роздых, черные успевают продвинуть пешку d4 на b2. Ничья.

3. . h8—g7

4. a7—c5 g7—h6

5. c5 e7 e5—d4

6. e7—h4

При 6. b4—c5 d4 b6 выигрыша у белых нет.

6. . d4—e3

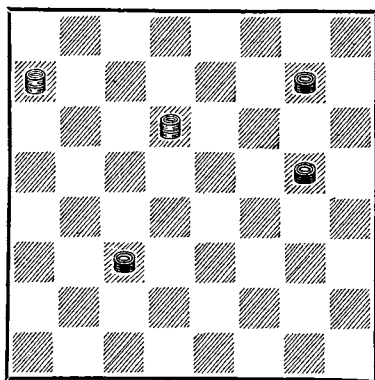
7. h4—e1 h6—g5

8. b4—c5 g5—f4

9. c5—d6 f4—g3,

и выиграть белые не могут.

№ 182



На диагр. 182 этюд А. И. Шошина. Белые сильнее черных, однако нужно отметить, что одна из трех черных —

проходная и ей надобен только один ход для того, чтобы игра стала безусловно ничьей. План выигрыша, если он возможен, приходится поэтому строить на уничтожении шашки с3. Дамки белых представляют собой сильный активный элемент, который мешает черным сделать ход на d2, но он не препятствует ходу 1. .с3—b2. Отбросить же черную шашку с3 назад ходом 1. d6—b4 — значит помочь черным сделать легкую ничью. Поэтому белым необходимо поставить одну из дамек так, чтобы активный элемент остался действенным и при ходе 1. .с3—b2.

1. d6—h2! с3—b2

Единственный ход, так как при любом ином ходе белые немедленно выиграют, раз-

меняв шашку с3 поддачей дамки а7.

2. а7—g1! b2—a1

У белых теперь «активный элемент двойного действия», и все ходы черных губительны. Если, например, 2. .b2—c1, то 3. g1—e3! c1 : f4 4. h2 h8 и выигрыш; если 2. .g7—f8, то 3. h2—f4 и т. д., а после 2. .g5 h4 3. h2—g3 и т. д.

3. h2—f4! g5 e3

4. g1 : h8, и черная дамка в столбняке,

Задания для упражнений

50. Могут ли черные при своем ходе добиться ничьей в положении: белые — пр. а5, d4, e3, f4, g5, черные — пр. b4, d6, e7, h6 из партии Л. Хейф — С. Блиндер?

51. Могут ли белые при своем ходе выиграть в таком положении: белые — пр. а3, b2, с3, d2, h4, h6; черные — пр. а5, b4, с5, f6 (положение Акушского)?

ПОЗИЦИОННАЯ И КОМБИНАЦИОННАЯ ИГРА

В конце первой части учебника даны общие указания для оценки положений и для выбора плана игры. Эти указания относились преимущественно к области позиционной игры. Так называется развитие партии, когда стороны осуществляют свои планы игры путем постепенного улучшения своей позиции тихими ходами, несложными разменами или путем ослабления позиции противника различными угрозами связки,

зажима, а иногда и угрозой выигрыша шашек.

Постепенное накопление усиления в своей позиции и ослабления в позиции противника приводит последнего, в конце концов, к необходимости жертв шашек или к трудной борьбе, хотя и равных по числу шашек в позициях, но в явно невыгодном положении для него.

Позиционная игра является преобладающей в практике спортивных соревнований, в

особенности за последние 10—20 лет. Но позиционная игра не является единственной формой развития партии.

Другой характер развития партии — это комбинационный. С игрою такого характера читатель познакомился, рассматривая коротенькие партии. Комбинации встречаются не только в началах, но и в других фазах игры.

При комбинационном развитии партии одна или обе стороны выбирают такие ходы, при которых наиболее вероятно проведение комбинации в ответ на, казалось бы, естественные ходы противника, но оказывающиеся в данном положении неудачными. Чаще всего с этой целью стороны прибегают к взаимно связанным положениям, так как при этом чаще, чем в открытых положениях, встречаются замаскированные комбинации. Однако и в открытых положениях иногда можно подготовить проведение комбинации.

Преобладание элементов позиционной игры в партиях мастера дает повод отнести его к шашистам позиционного стиля, а частое применение комбинаций в партиях дает основание отнести мастера к шашистам комбинационного стиля.

Следует все же оговориться, что такое деление мастеров

(или кандидатов в мастера) на представителей позиционного или комбинационного стиля игры довольно условно.

Об этих двух стилях здесь сказано только в целях помочь изучающим ориентироваться в тех случаях, когда в литературе он встречается с такого рода характеристиками.

В практике соревнований обычно позиционная игра гармонично сочетается с элементами комбинационной игры. Так, бывает, что после достаточного ослабления позиции противника путем описанных выше приемов позиционной игры наступает благоприятный момент для проведения комбинации, решающей исход партии. Наоборот, нередко угроза проведения комбинации побуждает одну из сторон еще более ослабить свою позицию, так что исход партии может достигаться приемами позиционной игры. Может быть и так, что комбинация проводится не с целью получения материального перевеса, а только получения более выгодной позиции. В этом случае дальнейшее течение партии проходит в стиле позиционной игры. В такой партии, несмотря на проведение комбинации, нет столь характерного для комбинационной игры быстрого достижения выигрыша или ничьей.

ПОСТРОЕНИЕ И ПРОВЕДЕНИЕ СЛОЖНЫХ КОМБИНАЦИЙ

После ознакомления читателя с рядом различных комбинаций уместно остановиться на тех признаках, которыми характеризуются положения, в которых имеют место комбинации.

1. В тех случаях, когда у одной из сторон имеются активные элементы, а у противника шашки разрознены, образуют «решето» или легко могут обратиться в «решето» после поддачи одной или нескольких шашек, следует проверить возможность применения приемов: «отдать одну и взять две» (и более) или «отдать две и взять три» (и более). Примером комбинаций этого рода могут быть комбинации в положениях на диагр. 26, 30, 31, 34, 38, 98 и др.

2. Чтобы определить, имеются ли шансы на прорыв в дамки, надо прежде всего проверить, имеются ли свои шашки на 2, 4 и 6-м горизонтальном рядах (считая от проводящего комбинацию), так как только с этих рядов можно заключительным ударным ходом пройти на дамочное поле. Но этого мало. Надо, чтобы эти шашки четных рядов были подкреплены своими же шашками с нечетных рядов (образование активных элементов). Например, шашка b4 — с поля a3, шашка f2 — с поля g1 и т. д. Разумеется,

что для шашек на бортовых полях (например: h2, h4 и h6 никакого подкрепления не требуется.

Если шашек на четных горизонталях нет, то надо проверить, нельзя ли успеть подвести туда шашки с нечетных горизонталей, используя роздых или другие возможности, стесняющие свободу действия противника.

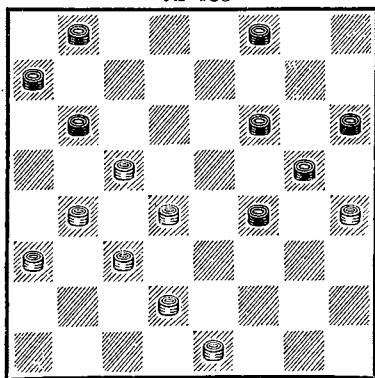
Проверив, насколько благоприятствует комбинации расположение своих шашек, надо затем проверить, благоприятно ли расположены шашки противника. Для этого прежде всего нужно, чтобы дамочное поле, куда нацелено прорваться, было свободно или его нетрудно было освободить. Далее нужно проверить, имеются ли шашки противника, которые можно привести под удар с намеченного пункта по пути к дамочному полю. Имеются ли на надлежащих местах свои шашки, поддачей которых будет готовиться заключительный удар.

Примером освобождения дамочного поля могут служить комбинации в положениях на диагр. 32, 33, 133. Во всех этих случаях прорыв осуществлен со 2-й горизонтали. В положениях на диагр. 36 и 112 прорыв осуществлен с 4-й горизонтали. Дамочное поле в двух последних примерах уже было свободным.

3. Чтобы определить, возможно ли прорваться не на дамочное поле, а на соседнее поле, надо проверить аналогичным образом, имеются ли свои шашки на нечетных горизонталях, подкреплены ли они своими шашками с четных горизонталей и т. д. Примеры такого прорыва даны в положениях на диагр. 34, 113 и в упражнениях 41 и 42.

Рассмотрим применение данных указаний на нескольких примерах более сложных и трудных комбинаций.

№ 183



Положение на диагр. 183—пример получения решающего преимущества посредством комбинации (партия по переписке в турнире памяти П. Н. Бодянского, организованного Пустынниковым, Слезкин П. А.—Пылаев А. М.).

Расчет построения комбинации подобного рода сводится к следующему. 1. Намечается желательное для завладения поле доски (в данном примере

поле g7). 2. Определяется мысленно, какая из (белых) простых может занять поле g7. Ясно, что шашка белых могла бы попасть на него ударным ходом только с нечетного ряда, например, поля e1 ударом e1 : c3 : e5 g7 или e1 : g3 e5 g7); однако перевести на поле f2 черную шашку неоткуда, поэтому удар с поля e1 отпадает.

3. Теперь нужно подумать, нет ли возможности попасть на поле g7 с поля a5. Если бы на поле d6 стояла черная шашка, а на поле a5 белая шашка, то белые могли бы сложным ударом (a5 c7 e5 : g7) занять поле g7.

На поле a5 легко переведется шашка b4, а на поле d6 можно перебросить в два приема черную шашку с поля f4. Таким образом следует играть:

1. d2—e3!! f4 d2

Теперь у белых получилось как бы состояние скрытого роздыха, и если следующим ходом увести с поля b4, то черная простая попадает ударом на поле d6.

2. b4—a5 d2 d6,

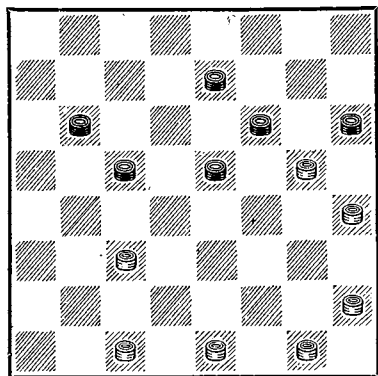
и намеченное построение теперь налицо; белые прорываются на поле g7,

3. a5 g7. Белая шашка попала на намеченное поле, через несколько ходов черные сдались.

Роздых в построении комбинации сложного типа имеет

огромнейшее значение, что особенно ясно будет видно в двух следующих примерах.

№ 184



В положении на диагр. 184 А. И. Куличихиным удачно осуществлена для практических целей идея известной концовки В. Б. Городецкого, оказавшейся в его оформлении практически невозможной. Оценим положение. У черных все дамочные поля свободны, причем на поля d8 и f8 можно прорваться с полей f2 и d2. Правда, шашек белых на этих полях нет, но их туда можно подвести с 1-й горизонтали. Для этого необходимо создать состояние роздыха, чтобы использовать связанность игры черных и сделать вовремя нужный ход. Поэтому белые, не довольствуясь имеющимся роздыхом, строят второй роздых, чтобы иметь возможность ходить той или другой своей шашкой, смотря по на-

правлению удара черных. При этом белые попутно добиваются и решетчатого расположения шашек противника по пути к намеченным дамочным полям. Вот как проводится скрытая в данном положении комбинация:

1. c3—d4! h6 : f4

Если 1 c5 : e3 (Нельзя 1 . e5 : c3 из-за немедленного использования роздыха для прорыва в дамки: 2. c1—d2 и т. д.), то 2. e1—d2 h6 : f4 3. h2—g3 с выигрышем.

2. h2—g3!!

Сильный и красивый ход для построения нового роздыха. Ход h4—g5 заманчив, но бесполезен из-за ответа 2... f4 : h6, и белые проигрывают.

2. f4 : h2

Нельзя играть иначе: если 2... c5 : e3, то 3. e1—d2, а 2... e5 : c3, то 3. g3 : g7 с выигрышем.

3. h4—g5!

Белые играют уже без шашки, на очереди — потеря еще шашки, и все же находится спасение в создании нового, третьего роздыха, после чего ни один из трех ударов не спасет черных от проигрыша.

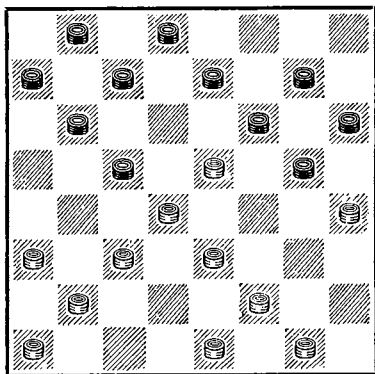
3. e5 : c3

Если 3... c5 : e3, то 4. e1—f2 и т. д., а если 3... f6 : h4, то сразу 4. d4 : a5, и выигрыш в обоих вариантах.

4. c1—d2 f6:h4
 5. d2:f8, и выиграш.

Как и в предыдущих комбинациях, здесь резко проявляются разнообразные возможности для принудительного перестраивания позиции противника.

№ 185



На диагр. 185 в позиции черных два обнаженных дамочных поля. Шашек поровну, и они во взаимно стесненном состоянии, но у белых инициатива, так как их ход.

Белые не могут сделать заманчивый ход 1. c3—b4 из-за ответа 1...e7—d6!, и черные выигрывают по меньшей мере шашку, а значит в данном положении и партию. Белые шашки левого фланга не имеют приемлемых ходов, как и шашка e5. На ходы 1. e1—d2 и 1. g1—h2 угрожает ответ 1...e7—d6, и черные обязательно выигрывают, так как у них для нападения на шаш-

ку e5, кроме простой d6, есть еще в запасе шашка на поле d8. Нельзя играть и 1. f2—g3 из-за 1...g5—f4. Поэтому у белых только один приемлемый ход, создающий осложнения и дающий им надежду на успех.

1. e3—f4 g5:e3

Черные не могут играть 1. .c5 e3? из-за комбинации белых с прорывом в дамки: 2. f4 d2! f6 : d4 3. h4 : h8 и белые выигрывают.

Белые остались без шашки, и в случае 2. f2—g3 или 2. c3—b4 (с надеждой отыграть шашку) теряют еще шашку, так как у черных есть ответ 2. . e7—d6!

Остается выбор только из ходов 2. e1—d2 и 2. g1—h2.

2. g1—h2!i

Ход редкой красоты! Белые ищут спасения в получении черными дамки на поле g1, так как только с этого поля можно будет перебросить ее на поле c5 для осуществления прорыва в дамки на поле f8.

2. e3 g1

Здравый смысл, на котором зиждется игра в шашки, требует от играющих, если они попадают в положение, кажущееся гибельным, не бояться крупных жертв. Используя жертвы шашек, нужно обострить положение и искать комбинационный путь к спасению.

3. с3—b4!

Жертвуются еще шашка для использования роздыха и постановки шашки на поле b4 для намечаемого прорыва в дамки.

3. . . . с5 : e3
4. e1—f2!

Снова используется роздых с целью скомбинировать переброску черной дамки на поле с5 с предварительным переводом черной простой h6 на поле f4 для образования «решета» в расположении черных шашек.

4. . . . f6 d4
5. h4—g5 h6 f4
6. b2—c3! d4 b2
7. f2 d4 g1 c5
8. b4 c1

Белые искали, как казалось, спасения от проигрыша, а нашли трудный и тонкий выигрыш партии! Логика шашечного мышления, поборола все трудности.

Эту комбинацию осуществил Коврижкин в партии против Левина.

Задания для упражнений

52. Могут ли белые выиграть при своем ходе в положении: белые — пр. a3, b2, c1, c3, d2, d4, e1, e3, h2, h4; черные — пр. a7, b6, b8, c5, c7, f4, f6, g5, g7, h8.

53. Тот же вопрос к положению: белые — пр. b2, b4, c1, c3, e3, f4, g1, g3; черные — пр. c5, c7, d6, e5, e7, f8, g7, h6 (из партии Н. Г. Пичугина).

54. Тот же вопрос к положению: белые — пр. a3, a5, b2, b4, d2, e1, e3, f2, f4, h6; черные — пр. b6, b8, c5, c7, d4, d6, e5, f8, g7, h4 (вариант одной из партий Городецкого).

СОВРЕМЕННЫЕ НАЧАЛА ПАРТИЙ

Количество правильных начал, или дебютов, в шашках огромно. По исследованию Д. И. Саргина, число различных положений в партии уже после 3-го хода черных превышает 7000, не считая явно проигрышных. Поэтому после 6—7 первых ходов, уже более или менее определяющих характер игры, число правильных начал партий приходится считать сотнями тысяч. Однако по материалам С. Ф. Глебова, количество начал, применяющихся в современных турнирах, не пре-

вышает примерно 2000 (после первых 7 ходов). Можно спорить о количестве правильных начал в шашках, но оно во всяком случае далеко выходит за пределы человеческой памяти. Поэтому, разыгрывая начала и полагаясь только на память, трудно избежать ошибок. Неудивительно поэтому, что ошибки в началах игр, даже у сильных шашкистов хотя и реже, чем в серединах, но все же встречаются. Отсюда получается вывод не только о трудности, но и малой полез-

ности обязательного заучивания наизусть начал партий, как и других ее фаз. Нужно помнить также, что вероятность сыграть в турнире то начало, которое хорошо заучено, или свести игру в середине партии к желаемому положению слишком ничтожна. Правильная игра требует прежде всего понимания игровых положений, умения оценивать их и наилучшим образом планировать течение партии. Изучающему рекомендуется всегда иметь в виду, что главнейший закон игры — это стеснение позиции противника, а основой правильного планирования игры служит логичность (или — строгая правильность) игрового мышления в борьбе за выигрыш или, по меньшей мере, за ничью. Чем скорее будут усвоены эти советы, тем скорее изучающий научится хорошо играть, а если он знает шашки и играет, но слабо, то это поможет ему скорее усилить свою игру.

Выбор лучших ходов и хорошо продуманных планов игры с перестройкой их применительно к разгаданным замыслам противника всегда дает возможность правильно строить как начало, так и все продолжение партии. Исходя из этих соображений, а также из объема учебного пособия, далее приводится ограниченное, но достаточное для на-

чинающих количество начал.

Во многих приведенных здесь началах в некоторых случаях возможны перестановки в порядке ходов и введение новых ходов. Отступления от проверенных вариантов нельзя, разумеется, делать непродуманно, а необходимо предварительно самому за доской или же путем тренировочной игры с другими шашкистами проверить надежность вводимых изменений. Изучающий уже из рассмотренных ранее коротеньких партий мог убедиться, какие неожиданные и хитрые ловушки и комбинации подстерегают его даже на первых 5—6 ходах, не говоря уже о дальнейших.

„Городская партия“

1. c3—d4 d6—c5 2. b2—c3 (или d2—c3) 2. . . f6—g5 3. c3—b4 (или g3—f4) 3. . . g5—h4 (или g7—f6) с равной игрой.

Белые стремятся в этом начале занять и удерживать центр, оказывая давление на позицию противника по флангам. Задача черных — соответственно сдерживать напор белых, стремясь по возможности охватить их позицию с флангов.

Вот некоторые варианты.
4. b4 d6 e7 : c5 5. d2—c3 g7—f6 6. c1—b2 h8—g7 7. g3—f4 f6—g5 8. c3—b4 g7—

f6 9. b4 d6 c7 c3 10. b2 d4 b6—c5; или более современное развитие: 6. .d8—e7 7. g3—f4 h8—g7 8. c3—b4! f6—g5 9. b4 d6 c7 c3 10. b2 d4 b6—a5; играют также 5. a1—b2 g7—f6 6. b2—c3 h8—g7 7. g3—f4 f6—g5 8. f4—e5 g7—f6 9. e5 : g7 g5—f4 10. e3 : g5 c5 : e3 11. d2 f4 h4 : h8; или же 5. g3—f4 b6—a5 6. d4 : b6 a7 c5 7. d2—c3 c7—d6 8. c1—b2 b8—a7 9. c3—b4 a5 : c3 10. b2 b6 a7 c5.

Во всех этих вариантах получаются положения с равной игрой.

„Обратная городская партия“

1. c3—b4 f6—e5 2. e3—f4 e7—f6 (или g7—f6) 3. b4—a5 f6—g5 4. b2—c3 g5 : e3 5. d2 : f4 [или 1. c3—b4 b6—c5 2. b2—c3 f6—e5 3. e3—f4 e7—f6 (или g7—f6) 4. b4—a5].

Идея белых в этом дебюте — уступить центр противнику и завязать борьбу путем фланговых охватов его позиции. Таким образом, белые ставят себе в этом дебюте ту же задачу, которую черные ставят в «городской партии».

Вот некоторые современные варианты: 2. .g7—f6 3. b4—a5 f6—g5 4. b2—c3 g5 e3 5. d2 f4 b6—c5 6. e1—d2 c5—b4 7. a3 c5 d6 : b4 8. f4 : d6 c7 e5! 9. f2—e3 h8—g7 и т. д.; или 5. .e7—f6

6. f2—e3 f6—g5 7. c3—b4 f8—g7 8. c1—b2 g5—h4 и т. д.

Если черные отказываются от проведения указанного плана, то могут иметь место варианты «отказанной обратной городской партии»:

2. .b6—a5 3. d2—e3 a5 c3 4. b2 : f6 g7 : e5! 5. a1—b2 a7—b6 6. b2—c3 b6—a5 7. a3—b4 c7—b6 8. c3—d4 e5 : c3 9. b4 : d2 d6—c5.

3. f2—e3 a5 : c3 4. b2 f6 e7 g5 5. a1—b2 a7—b6 6. f4—e5 d6 f4 7. g3 e5 d8—e7 8. e3—d4 g7—f6.

„Перекресток“

1. c3—d4 d6—e5 2. b2—c3 e7—d6 (если c7—d6, то получается «перекресток Каулена») 3. e3—f4 b6—a5 4. f2—e3 c7—b6 5. g1—f2 b6—c5 6. d4 b6 a5 c7; далее играют, например: 7. e3—d4 a7—b6; 7. c3—d4 e5 c3 8. d2 : b4. Новее других — разработка В. А. Сокова 7. a3—b4 c7—b6 8. b4—a5 b6—c5 9. a1—b2 b8—c7 и т. д.

Все эти варианты дают равную игру.

В этом дебюте обе стороны стремятся максимально связать друг друга в центре.

„Обратный перекресток“

1. c3—d4 d6—e5 2. b2—c3 e7—d6 3. g3—h4 d6—c5 4. f2—g3 c7—d6 5. g3—f4 e5 : g3 6. h4 f2 d6—e5 7. f2—g3

b8—c7 8. g3—f4 e5 : g3 9. h2 f4 c7—d6; или же 7. f8—e7 8. a1—b2 (можно и 8. g3—f4 e5 : g3 9. h2 f4 и т. д.) 8. .e7—d6 9. g3—h4 h6—g5.

Оба варианта дают равную игру. Задача обеих сторон — связать друг друга в центре. В «Перекрестке» крест получался путем пересечения линии шашек на большой дороге с линией их на правом двойнике, а в «Обратном перекрестке» — с линией шашек на левом двойнике.

„Центральная игра“

1. c3—d4 d6—c5 2. b2—c3 c7—d6 3. g3—f4 f6—g5 4. d4—e5.

Это начало черные избирают, имея в виду возможность в некоторых вариантах меняться назад на своем правом фланге. Например, 3. c3—b4 b6—a5 4. d4 b6 a5 c7. Кроме того, после хода 3. a1—b2 черные, ответив 3. d6—e5, могут свести игру к одному из вариантов «Обратного перекрестка». Варианты этого начала изучены значительно меньше, чем варианты четырех предыдущих начал.

„Отыгрыш черных“

Если в «Центральной игре» после 3. c3—b4 черные меняются назад, играя 3. .b6—a5, то после 4. d4 b6 a5 : c7 получается начало, называемое

«Отыгрыш черных». Далее применяются, например, следующие варианты:

5. b4—c5 d6 b4 6. a3 c5 f6—e5 7. d2—c3 g7—f6 8. g3—f4 e5 : g3 9. h2 : f4 f6—g5 и т. д. Или 5. a1—b2 d6—e5 6. e3—f4 e7—d6 7. d2—e3 c7—b6 и т. д.

Вариант В. А. Сокова: 3. g3—f4 b6—a5 4. d4 : b6 a5 c7 5. a1—b2 f6—e5 6. f2—g3 a7—b6 7. g3—h4 e5 : g3 8. h4 : f2 h6—g5. Или 5. . . a7—b6 6. c3—b4 b6—c5 7. b2—c3 f6—g5. Или же 5. . . f6—g5 6. c3—d4 g7—f6 7. d2—c3 h8—g7 и т. д.

Во всех этих положениях получается равная игра.

„Отыгрыш белых“

Это начало характеризуется ходами 1. g3—f4 f6—e5 2. f2—g3 b6—c5 (или g7—f6) 3. g3—h4 e5 g3 4. h4 f2. Далее черным можно играть весьма разнообразно, так как положение допускает полную свободу выбора ходов. Вот примерные варианты: 4. g7—f6 5. c3—b4 и т. д., или 4. . . d6—e5 5. c3—d4 e5 : c3 6. b2 d4 и т. д. Оба варианта дают равную игру. Это начало теперь встречается в практике очень редко, хотя дает белым вполне удовлетворительную игру.

„Кол“

1. c3—d4 (или c3—b4) 1. . . b6—a5 2. d4—c5 (или

b4—c5) 2. .d6 b4 3. a3 c5. И далее лучшие продолжения: 3. .f6—g5 (наиболее основательно изучено теорией) или 3. .f6—e5. Оба продолжения солидны, но первое из них дает более трудную и разнообразную игру. Задача этого начала для белых — возможно дольше удерживать шашку на c5 («коловая» шашка), так как она сильно стесняет игру черных. Начало «кол» дает заметное преимущество белым, но все же при правильной защите черных — недостаточное для выигрыша. При игре с более сильными противниками черным следует воздерживаться от этого начала. Вот примерное развитие партии. •

Вариант с разменом на g5: 3. .f6—g5 4. b2—c3 g7—f6 5. g3—f4 g5—h4 6. f4—g5 h6 f4 7. e3 g5 c7—d6 8. c3—b4 a5 : c3 9. d2 b4 f6—e5 10. g5—h6 b8—c7.

Вариант основного кола: 5. a1—b2 g5—h4 6. c3—d4 c7—b6 7. g3—f4 f6—g5 8. b2—c3 b8—c7. Игра равна.

Вариант кола-угловика получается в варианте основного кола после 6. c3—d4 f6—g5 7. c5—b6! a7 c5 8. d4 b6 a5—b4 (или 8. .e7—d6 или 8. .h8—g7) с равной игрой.

Вариант С. В. Васильева получается после 5. g3—f4 h8—g7 (ход, не допускающий разменного варианта с 6. f4—g5) 6. a1—b2 c7—b6 7. c3—d4 d8—c7. Игра равна.

Система защиты с 3. .f6—e5 вызвала развитие двух вариантов: 4. g3—f4 e5 g3 5. h2 f4 g7—f6 с некоторым преимуществом у черных, и более современный вариант 4. b2—c3 g7—f6 5. a1—b2 h8—g7 6. g3—f4 .e5 : g3 7. f2 h4! f6—e5 8. g1—f2 и т. д. с равной игрой.

„Обратный кол“

Полею обратного кола является f4, симметричное по отношению к полю кола (c5). Основная схема начала следующая: 1. c3—b4 f6—e5 (или f6—g5) 2. g3—h4 e5—f4 (или g5—f4) 3. e3 g5 h6 f4. Вот некоторые варианты этого довольно острого начала.

Основной вариант: 4. b2—c3 b6—c5 5. b4—a5 g7—f6 6. c3—b4 h8—g7 далее 7. f2—e3 g7—h6 8. e3 g5 h6 f4 9. e1—f2 f6—g5 и т. д., или же 7. f2—g3 d6—e5 8. b4 d6 e7 c5 9. e1—f2 (или g1—f2) d8—e7.

Разменный вариант: 4. b4—a5 g7—f6 5. b2—c3 f6—g5 6. h4 : f6 e7 g5 7. c3—d4 b6—c5 8. d4 b6 a7 : c5 9. a1—b2 h8—g7, или 7. a1—b2 h8—g7 8. f2—g3 b6—c5 9. g3 e5 d6 f4 во всех вариантах с равной игрой.

„Тычок“

1. c3—b4 (или c3—d4) 1. .f6—g5 2. b4—c5 (или d4—c5) 2. .b6 : d4 3. e3 : c5 d6 b4 4. a3 c5.

Задача этого начала — та же, что и в «коле», — поставка стесняющей черных шашки на с5. Эта шашка, однако, меньше стесняет игру черных, чем в «коле». Начало это дает незначительное преимущество белым. Оно применяется в практике очень давно и подробно разработано.

Современные варианты вытекают из начала «Жертва Кукуева», о котором будет сказано далее. Прежние системы развития игры получаются главным образом после ответа черных 4. .g5—h4. Вот некоторые варианты: 4. .g5—h4 5. g3—f4 g7—f6 6. b2—c3 f6—g5 7. h2—g3 g5 : e3 8. f2 d4 h4 f2 9. e1 : g3 h8—g7 10. a1—b2 g7—f6; или 5. b2—c3 h6—g5 6. d2—e3 g7—h6 7. g3—f4 c7—b6 8. a1—b2 b6 d4 9. c3 e5 a7—b6. В обоих положениях игра равна.

„Обратный тычок“

1. c3—b4 f6—g5 (или f6—e5) 2. b2—c3 g5—f4 (или e5—f4) 3. e3 g5 h6 f4 4. g3 e5 d6 : f4.

Задача игры здесь аналогична задаче в «Обратном коле». Дебют этот тоже старинный, но изучен мало. По-видимому, он дает черным некоторое преимущество. Вот некоторые варианты, играемые в настоящее время: 5. b4—a5 g7—f6 6. a1—b2 h8—g7 7. c3—d4 b6—c5 8. d4 b6

a7 c5; или 6. c3—b4 h8—g7 7. a1—b2 f6—e5 8. b2—c3 e7—d6; можно и 8. f2—g3 b6—c5 9. b4 d6 e7 c5 во всех вариантах с равной игрой.

„Жертва Кукуева“

Если в «Тычке» после двойного размена черные играют 4. .g5—f4, тогда 5. g3 e5 c7—b6, и получается начало, введенное в практику Н. А. Кукуевым. После 6. c5—d6 e7 c5 создается острая игра, по-видимому, с небольшим преимуществом для белых. Начало это часто встречается и до конца еще не изучено. Вот несколько вариантов с правильным развитием игры: 7. h2—g3 c5—b4 8. g3—f4 f8—e7 9. b2—c3 b6—a5; или 7. f2—e3 c5—b4 8. h2—g3 f8—e7 9. g3—f4 g7—f6 10. e5 g7 h6 f8 и т. д.; или 9. g1—f2 b4—a3 10. b2—c3 g7—f6, и во всех этих вариантах игра равна.

„Вилочка“

1. c3—d4 d6—e5 2. g3—f4. Начало это впервые применено С. А. Воронцовым для избежания «Перекрестка». Оно дает белым в общем равную игру. Необходимость осторожной игры для белых сделала это начало крайне редким в последних первенствах СССР.

Вот два варианта «Вилочки» (из X первенства СССР, 1947 г.): 2. .e5 c3 3. b2 : d4 b6—a5 4. h2—g3 f6—g5 5. a1—b2 c7—b6 6. b2—c3 g5 h4 7. f4—e5 b8—c7 8. g1—h2 e7—d6 и 3. d2 : b4 f6—g5 4. b4—a5 g7—f6 5. b2—c3 g5—h4 6. c1—d2 f6—g5 7. c3—d4 h8—g7 8. d2—c3 g7—f6.

„Косяк“

1. c3—b4 b6—c5 (или f6—g5) 2. g3—f4 f6—g5 (или b6—c5). В получившемся положении белые и черные шашки заняли все поля тройника, образовав фигуру, похожую на косяк. Это начало очень давнего происхождения. По преданиям, оно было хорошо разработано еще знаменитым московским игроком И. П. Селезевым и его преемниками. Начало это дает игру, равную для обеих сторон. Цель дебюта для обеих сторон — тонкая борьба за центр ради ослабления правого фланга противника.

Начало в своих многочисленных разветвлениях дает весьма разнообразную и тонкую игру. Теоретики много работали над этим замечательным началом, но все же многие варианты его еще до настоящего времени недостаточно исследованы.

Ниже приводится несколько вариантов из разработанных за последнее время и иггранных в XI первенстве

СССР (1949 г.). 1. c3—b4 f6—g5 2. g3—f4 g7—f6 3. b2—c3 g5—h4 4. b4—a5 b6—c5 5. c3—b4 f6—g5 6. d2—c3 e7—f6 7. c3—d4 a7—b6 8. c1—d2 f6—e5 9. d4 f6 g5 e7 10. d2—c3 e7—f6; или 5. c3—d4 h8—g7 6. d4 : b6 a7 c5 7. a1—b2 b8—a7 8. f4—g5 h6 : f4 9. e3 g5 f6—e5 10. g5—h6 g7—f6. Играли также 3. .f6—e5 4. b4—a5 e5 g3 5. h2 : f4 h8—g7 6. c3—d4 g7—f6 7. d2—c3 d6—e5 8. f4 : d6 c7 e5 9. a5 : c7 b8 d6 10. c1—d2 a7—b6, с равной игрой во всех этих вариантах. Наряду с «городской партией» «косяк» за последнее время из всех старых начал применяется наиболее часто. Причина этого коренится в том, что эти начала допускают огромное количество разветвлений и богаты разнообразными возможностями.

„Игра Каулена“

1. g3—f4 f6—e5 2. h2—g3. Очень хорошее начало, но редко применяется в крупных турнирах, вероятно, вследствие малой изученности. Играющие черными обычно после 1. g3—f4, не принимая «игры Каулена», отвечают или 1. .f6—g5 или 1...b6—c5, стремясь свести игру к одному из вариантов «косяка»; в последнее время в моде еще 1. .b6—a5, но после 2. c3—b4 a5 c3 3. d2 b4 у

белых позиция все равно крепка. Можно и 2. с3—d4 и после 2. .f6—e5 3. d4 f6 g7 g3 4. h2 f4 у белых опять солидная позиция.

Один из вариантов «Игры Каулена» таков:

2. .e7—f6 3. с3—b4 b6—c5 4. b2—c3 f6—g5 5. e3—d4 g5 e3 6. d4 : b6 a7 : c5 7. f2 b6 c7 : a5 8. b4—c5 d6 b4 9. a3 c5 с некоторым преимуществом у белых.

Для черных лучшим продолжением будет 2. .e5—d4 (вариант С. А. Воронцова) 3. с3 : e5 h6—g5 4. f4 : h6 d6 h2 5. a3—b4 g7—f6 6. b4—a5 f6—e5 7. b2—c3 h8—g7 8. a1—b2 g7—f6. Играют и 3. e3 : c5 b6 : d4 4. с3 : e5 h6—g5 5. f4 : h6 d6 : h2 6. d2—e3 g7—f6 7. b2—c3 a7—b6, и игра равна в обоих случаях.

„Игра Бодянского“

1. a3—b4 b6—a5 2. b2—a3 c7—b6 (или a7—b6). Далее можно играть: 3. a1—b2 b6—c5 4. e3—d4 c5 : e3 5. f2 d4 d6—c5 6. d4 : b6 a5 c7 (можно и 6. b4 : d6 e7 e3 7. d2 f4).

2. .a7—b6 3. e3—d4 f6—e5 4. d4 : f6 e7 g5 5. c1—b2 b6—c5 6. d2—e3 g5—h4 7. e3—f4 g7—f6 8. f4—e5 f6 d4 9. с3 : e5 a5 : c3. Можно и 4. .g7 : e5 5. d2—e3 b6—c5.

Во всех этих вариантах игра равная.

Начало это введено в практику (при игре за белых) известным шашистом П. Н. Бодянским. Оно было обстоятельно им исследовано, как и «Обратная игра Бодянского», но работа эта после его смерти в 1922 г. пропала.

„Обратная игра Бодянского“

1. с3—d4 h6—g5 2. g3—h4. Вот несколько современных вариантов из большого количества возможных продолжений. 2. .g7—h6 3. f2—g3 d6—e5 4. g1—f2 e5 : c3 5. d2 b4 b6—a5 6. c1—d2 a5 : c3 7. d2 b4 a7—b6 и т. д. с небольшим преимуществом у белых.

Играют также и 3. h2—g3 d6—c5 4. g3—f4 c7—d6 5. d2—c3 b6—a5 6. d4 b6 a5 c7 7. с3—d4 d6—e5 8. f4 b6 c7 : c3 9. b2 : d4 g5—f4 10. e3 : g5 h6 f4, и игра равна. Часто применяется 3. d4—c5 d6 b4 4. a3 c5 b6 d4 5. e3 : c5 c7—d6 6. b2—c3! (Ход В. А. Сокова) 6. .d6 : b4 7. с3 : a5 g5—f4 8. a1—b2 f8—g7 и т. д., и игра равна; играют и 5. .f8—g7 6. b2—c3 c7—d6 7. с3—d4 b8—c7 и т. д. с равными позициями.

Дебют, очень распространенный за последние годы. Приводит к острой, сложной игре, по-видимому, несколько более выгодной для белых.

„Игра Медкова“

Если в «Обратном перекрестке» после 1. с3—d4 d6—e5 2. b2—c3 e7—d6 3. g3—h4 черные отвечают f8—e7! и далее после 4. a1—b2 b6—a5 5. a3—b4 и т. д. или 4. .b6—c5 5. d4 b6 a7 : c5 и т. д., то получается дебют, который в целом разработан в Москве главным образом В. В. Медковым и отчасти Ф. А. Кауленом и А. А. Оводовым. Цель 3-го хода белых — избежать «Перекрестка»; цель ответа черных 3. .f8—e7 — оказывать сильное давление на правый фланг белых и заставить их выдвинуть шашку a1.

На Всесоюзном первенстве 1927 г. В. В. Медков после 5. a3—b4 применил еще ход 5. .e5—f4 6. e3 g5 h6 f4, в партии против автора этого учебника, и с этого времени данное продолжение стало преобладать в «Игре Медкова».

Вот некоторые из вариантов: 4. . .b6—a5 5. a3—b4 c7—b6 6. b2—a3 e5—f4 7. e3 : g5 h6 : f4 8. f2—g3 f6—e5 9. d4 : f6 g7 e5; или 5. . . e5—f4 6. e3 : g5 h6 : f4 7. b2—a3 g7—h6 8. b4—c5 d6:b4 9. a3 : c5 c7—d6; после 4. . . b6—c5 играют 5. d4 b6 a7 : c5 6. e3—d4 c5 : e3 7. f2 d4 d6—c5 8. d4 b6 c7 a5 с равной игрой, как и во всех этих вариантах.

„Игра Иванова“

Этот вариант «Обратной городской партии» разработан известным мастером М. С. Ивановым. Схема начала: 1. с3—b4 f6—e5 2. e3—f4 b6—c5 3. b2—c3 g7—f6 (или e7—f6) 4. d2—e3. Оно в зависимости от ответа черных развивается в двух направлениях: 4. .c7—b6 и 4. f8—g7 (вариант А. А. Оводова). «Игра Иванова» богата тонкими и острыми разветвлениями и замаскированными ловушками.

„Старая партия“

В прошлом столетии после 1. с3—d4 d6—c5 2. b2—c3 применялись два продолжения: 2. ...f6—g5 и 2. .e7—d6. Первое из них развилось в «Городскую партию», а второе постепенно отошло на задний план. Однако уже 50 лет назад, с легкой руки А. И. Шошина, оно постепенно начало оживать, а за последние годы нередко встречалось в крупных турнирах. Схема этого начала: 1. с3—d4 d6—c5 2. b2—c3 e7—d6 3. g3—f4 f6—g5. Вот некоторые современные варианты: 4. f2—g3 g5—h4 5. g1—f2 f8—e7 6. c1—b2 e7—f6 (можно и 6. .g7—f6) и т. д.; более старое продолжение было с ходом 6. a1—b2.

4. f2—g3 f8—e7 5. g3—h4 b6—a5 6. d4 b6 a7 : c5 7.

h4 : f6 g7 : g3 8. h2 f4 e7—f6 9. c3—d4 d6—e5 и т. д.

4. c1—b2 g7—f6 5. c3—b4 b6—a5 6. d4 : b6 a5 c3 7. b2 d4 a7 c5 8. d4 b6 c7 : a5 и т. д.

3. c3—b4 b6—a5 4. d4 : b6 a5 c3 5. d2 : b4 a7 c5 6. a1—b2 h6—g5 7. c1—d2 g5—h4 8. b2—c3 f6—e5 9. g3—f4 e5 g3 10. h2 f4 g7—f6. Во всех этих вариантах игра получается равная.

За последние пять лет чрезвычайно часто во всех крупных соревнованиях применялось вступление в игру ходами 1. c3—d4 f6—g5. В 1947 г., например, на X Всесоюзном первенстве 33 процента всех партий начаты этими ходами. Может сложиться мнение, что 1. f6—g5 дает черным какое-то преимущество. В действительности же ход 1. f6—g5 после 1. c3—d4 благоприятствует игре белых, так как белые получают широкий выбор ходов. При этом могут получаться многие начала, как, например, «Тычок», прямой и обратный «Кол», «Косьяк», «Ленинградская защита», «Игра Яковлева». Последние два начала встречались еще более 50 лет назад. Они применялись тогда реже других и потом забылись.

„Ленинградская защита“

Основу этого начала составляют ходы (после 1. c3—d4

f6—g5) 2. b2—c3 g7—f6 3. c3—b4 b6—a5 4. d4—c5 a5 c3 5. d2 b4 h8—g7.

Это начало известно еще со времени IV Всероссийского турнира (1901 г.). Оно хорошо разработано ленинградскими мастерами В. А. Соковым Л. М. Рамманом и другими. Вот несколько вариантов его: 6. b4—a5 d6 b4 7. a5 c3 g5—f4 8. g3 : e5 f6 b2 9. a1 c3 g7—f6 и т. д. 7. a7—b6 8. c3—d4 b6—a5 9. g3—f4 g5—h4 и т. д.

6. g3—f4 c7—b6 7. b4—a5 b6 d4 8. e3 : c5 d6 b4 9. a5 c3 g5 e3 10. f2 d4 h6—g5 и т. д.; 10. a7—b6 11. h2—g3 d8—c7 и т. д. Если бы в основном варианте было сыграно. g5—h4, а не 5. h8—g7, что также весьма часто встречается в практике, то возможен и еще следующий вариант:

6. a1—b2 g5—h4 7. b4—a5 d6 b4 8. a5 c3 a7—b6 9. c3—d4 b6—a5 и т. д. Все эти варианты дают равную игру. Применяется здесь также и 6. c1—d2 и 6. g3—f4 тоже с примерно равной игрою.

„Игра Яковлева“

После 1. c3—d4 f6—g5 и 2. g3—h4 сильнейший из современников И. П. Селезнева Д. Я. Яковлев отвечал: 2. g5—f4 3. e3 : g5 h6 : f4 и на 4. d4—e5 f4—e3! 5. d2 : f4 d6—c5 с интересной игрой. Возможны, например, варианты: 6. e5—d6 c7 : g3 7.

h2 f4 g7—f6 (или b6—a5) с примерно равной игрой. Началом это применяется редко и поэтому мало изучено. Чаше после 2. g3—h4 играют 2... b6—a5, и после 3. h4 f6 g7 c3 4. b2 : d4 (или 4. d2 b4 a5 : c3 5. b2 : d4 a7—b6 и т. д.) 4. .h6—g5 5. h2—g3 g5—h4 6. a1—b2 h8—g7 7. g3—f4 g7—h6 и т. д. получается равная игра.

„Игра Сокова“

Чемпион СССР по шашкам (1938—1944 гг.) В. А. Соков, весьма даровитый мастер, ввел в практику несколько интересных начал. Вот одно из них: 1. c3—d4 f6—g5 2. b2—c3 e7—f6 3. g3—f4 d8—e7. О возможностях, возникающих при таком начале, можно судить по партии № 6.

«Игра Петрова»

Это старинное начало, известное еще под наименованием «по уголкам», характеризуется симметричной игрой белых и черных. 1. g3—h4 b6—a5 2. f2—g3 c7—b6 3. e3—f4 d6—c5 и т. д. В этом начале немало ловушек, уже известных читателю (см. коротенькую партию № 13.)

«Игра Романычева»

Тоже старинное начало, характеризующееся разменом шашек на большой дороге. 1. c3—d4 f6—e5 2. d4 : f6 g7 : e5. У черных трудная игра после 3. a3—d4 (ход А. А. Оводо-

ва). В последнее время вошло в практику продолжение: 3... e7—f6 4. b4—a5 f6—g5 5. g3—h4 e5—f4 6. h4 : f6 f8—e7 7. e3 : g5 h6 : f4 с преимуществом у белых.

«Игра Филиппова»

Один из сильнейших шашистов Петербурга В. Г. Филиппов часто применял начало с 1. e3—d4, развивая игру так. 1. e3—d4 d6—e5 2. a3—b4 h6—g5 3. b4—c5 g5—f4 4. b2—a3 g7—h6 5. g3—h4 b6—a5 6. f2—e3 c7—d6 7. e3 : g5 d6 b4 8. a3 : c5 h6 : f4 с острой, но равной игрою. Одним из вариантов этого начала является продолжение черных ходом 2... b6—a5?, проигрывающим партию черных; Филиппов далее играл 3. f2—e3, чем обеспечивается при правильной игре выигрыш белых, как показала аналитическая работа известного шашиста Я. Э. Инсберга (подробности интересующиеся могут найти в журн. «64», 1930, № 11, стр. 174). Это начало имеет целый ряд интересных продолжений и часто встречается в ответственных соревнованиях.

Безымянные начала

I. 1. c3—d4 b6—c5 2. d4 : b6 a7 c5 3. b2—c3 f6—g5 4. g3—f4 g5—h4 5. a1—b2 g7—f6 6. c3—d4 f6—g5 7. d4 : 6 c7 : a5, или 4. c3—b4 g7—f6

5. d2—c3 g5—h4 6. c1—d2 f6—e5 и т.д. В обоих вариантах игра равная.

II. 1. a3—b4 f6—e5 2. b4—c5 b6 : d4 3. e3 : c5 d6 b4 4. c3 a5 h6—g5 5. d2—e3 e5—f4 6. g3: e5 e7—d6 7. b2—a3 d6 : d2 8. c1 : e3 g7—f6. Равная игра.

III. 1. e3—d4 d6—c5 2. f2—e3 f6—g5 3. g3—h4 g5—f4 4. e3 g5 h6 : f4 5. a3—b4 c5 a3 6. d4—c5 b3 d4 7. c3 : g3 или 3. .c7—d6 4. h4 : f6 e7—g5 5. c3—b4 g5—h4 6. b4—a5 d8—c7 7. b2—c3 g7—f6 и т. д. В обоих вариантах игра равна.

Второй вариант — игра В. А. Иванова, впервые применившего ход 6. .d8—c7, дающий весьма интересные и нелегкие продолжения, совершенно еще не освоенные теорией. Практика последних лет дала еще много безымянных начал, но они еще почти не изучены.

Здесь открывается особенно большое поле для аналитических изысканий, к чему автор и призывает молодежь. Приведенные в учебнике начала даны лишь в виде небольшого числа вариантов, которые служат для предварительного ознакомления.

Приведенного материала по игровым началам на первых порах вполне достаточно как для непосредственного применения начал на практике, так и для самостоятельной работы над ними путем теорети-

ческих изысканий с испытаниями в тренировочной игре. В области начал далеко еще не все проверено.

ПОЯСНИТЕЛЬНЫЕ ПАРТИИ

Для того, чтобы изучающий игру мог возможно полнее представить себе и понять, как развивается игра в партии, не оборванная в начальной части сокрушительной комбинацией, и как один план игры нередко сменяется другим, более подходящим к изменившемуся положению,—приводятся в заключение пояснительные партии.

Партия № 1

1. «Старая партия»

XI турнир, журнал «Нива», 1910 г.

Слезкин П. А. Оводов А. А.

1. c3—d4	d6—
2. b2—c3	f6—g5
3. g3—f4	e7—d6
4. f2—g3	.

Этот ход, впервые примененный А. И. Шошиным, дает белым трудную игру. Впоследствии А. И. Шошин признал за лучший ход в этом положении 4. c3—b4. Хорошо и 4. c1—b2 (ход, введенный в практику Б. А. Миротиным)

4. ...	g5—h4
5. g1—f2	

Ничего лучшего у белых, по-видимому, нет.

5.	f8—e7
----	-------

Здесь играют также 5... b6—a5 6. d4:b6 a7:c5 с равной игрой.

6. a1—b2

Белые избрали этот ход, чтобы проверить, не является ли он проигрышным. Здесь можно рекомендовать 6. c1—b2, что дает белым значительно более спокойную игру.

6. b6—a5

Ошибочно было бы здесь 6. g7—f6? (см. партию № 21, диагр. 113).

7. d4 : b6 a7 c5

8. c3—b4 c7—b6!

У черных несколько удовлетворительных продолжений, например, 8. .c5—b4, 8. .f8—a7 и др. Ход, сделанный Оводовым, сильнее, чем какой-либо другой, стесняет игру белых.

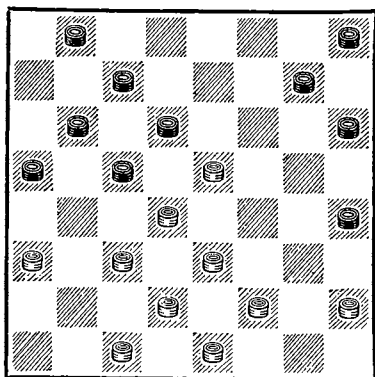
9. b2—c3 d8—c7

Теперь черные осуществили максимальное стеснение белых.

10. f4—e5! d6 f4

11. g3 : e5 e7—d6

№ 186



Черные избирают сильнейшее продолжение.

12. f2—g3

Как указал одесский шахматист Н. Спанцирети, белые могли форсировать ничью таким разменом: 12. e5—f6 g7 : e5 13. d4 : f6, и если 13. .h6—g5, то осуществима интересная и красивая комбинация: 14. f6—g7 h8 : f6 15. a3—b4! c5 : a3 16. c1—b2! a3 : c1 17. c3—b4! a5 c3 18. d2 b4 c1 : f4 19. f2—g3 h4 : f2 20. e1 g7. Ценою двух шашек белые проходят в дамки, обеспечивая себе ничью.

12. h4 f2

Можно было продолжать здесь также 12. .d6 f4 и далее, например, 13. g3 : e5 g7—f6 14. e5 g7 h8 f6. После этого белые могли бы сыграть: 15. h2—g3 h4 : f2 16. e1 g3, и если 16. .b8—a7, то 17. g3—f4, сводя игру к избранному в партии продолжению.

13. e1 : g3 d6 f4

14. g3 e5 g7—f6

15. e5 : g7 h8 f6

16. h2—g3 b8—a7!

Этот ход в связи с тремя следующими составляет еще в дебюте задуманный черными интересный план максимального стеснения игры белых.

Читателю рекомендуется основательно разобраться в подробностях плана черных.

17. g3—f4! f6—g5!
 18. f4—e5 g5—h4
 19. e5—f6 c7—d6!

На 19. .h6—g5 белые могли ответить 20. d4—e5! (типичное использование роздыха 20. . . g5 : e7 21. e5—d6! c7 e5 22. e3—d4! c5 e3 23. d2 f8, и если 23. . . h4—g3!, то 24. c1—d2 g3—h2! 25. d2—e3 b6—c5! (на 25. h2—g1?, конечно, последует 26. e3—d4, и белые выиграют) 26. f8 b4 h2—g1! 27. e3—f4, и легко обеспечивается ничья.

В порядке проверки плана игры Оводова В. В. Медков против П. А. Слезкина (Турнир мастеров Москвы, 1930 г.) применил ход 19. .h4—g3 с дальнейшим проведением шашки в дамки на поле g1, однако и этот ход не дал выигрыша черным.

20. d4—e5

Возможно было и другое продолжение, с жертвой шашки a3: 20. a3—b4 c5 a3 21. e3—f4, и игра получилась равная ввиду сильного положения белых шашек на f4 и f6, что компенсирует лишнюю шашку черных.

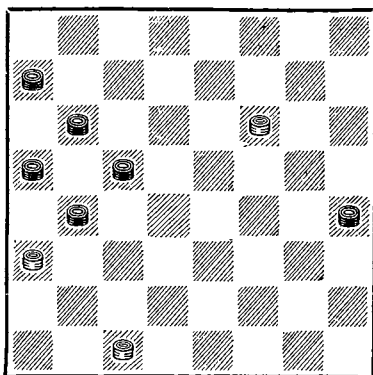
20. . . . d6 f4
 21. e3 : g5 h6 : f4
 22. d2—e3

Можно было ответить также 22. f6—g7 с равной игрой.

22. f4 : b4

Интересное положение, в котором три шашки достигают ничьей против шести! Вот что значит в игре метод стеснения противника!

№ 187



23. c1—d2!

Только этим единственным ходом, связывающим правый фланг противника, белые вполне уравнивают игру. Если бы они сыграли 23. f6—g7 (или f6—e7), то последовало бы 23. .b4—c3!, и, угрожая разменом 24. .c3—d2 25. c1 : e3 c5—b4 26. a3 c5 f6 f2, черные легко выиграли партию.

23. h4—g3

Самый естественный ход: черные могут не спешить с возвратом шашек, хотя рано или поздно он неизбежен.

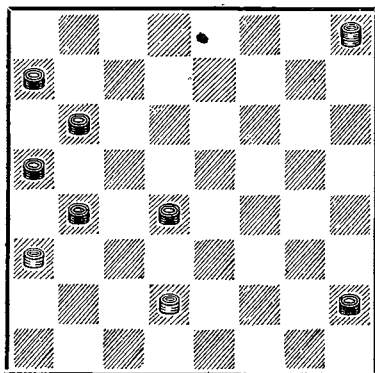
24. f6—g7 g3—h2

Здесь было возможно и другое продолжение: 24. . . g3—f2 25. g7—h8 b4—c3!

(если 25. f2—e1?, то 26. h8—a1. Если 25. . f2—g1?, то 26. d2—e3 g1 d4 27. h8 a1, и белые без труда выигрывают в обоих случаях, так как все шашки черных отрезаны дамкой и должны погибнуть) 26. d2 d6 (было бы ошибкой брать дамкой, так как тогда белые проигрывали: например, 26. h8 a1 f2—e1! 27. d2—e3 c5—b4! 28. a3 : c5 b6 : f2, и черные выигрывают) и если теперь 26. .f2—∞, то 27. a3—b4, и ничья.

25. g7—h8 c5—d4!

№ 188



Немедленное продвижение в дамки было бы ошибкой: на 25. . . h2—g1? белые ответят 26. d2—e3 g1 d4 27. h8 a1, и легко выиграют партию. Если 25. . . b4—c3, то 26. d2 d6 h2—g1 27. a3—b4, и ничья.

26. a3 e3

Это быстрее всего приводит к ничьей. Возможно было и 26. h8 b2, чтобы на 26. . . b6—c5 продолжат 27. b2—a1, вынуждая противника отдавать шашки, ходом b4—c3 или c5—d4 с ничейным результатом.

Но ошибкой было бы 26. h8 a1?, тогда 26. . . b6—c5 27. a1—h8 (после 27. d2—e3? b4—c3! черные выигрывают) 27. .h2—g1 28. h8—a1 g1—h2 29. a1—b2 (если 29. a1—h8, то 29. . .h2—e5! 30. h8 b6 a7 : c5 31. d2—e3 b4—c3 32. e3—f4 c3—d2 33. f4—∞ d2—c1 34. ∞ —f6 a5—b4!, затем c5—d4, и черные берут обе шашки белых. Если же 29. a1—c3, то 29. h2—f4, и черные легко выигрывают) 29. . .h2—f4! 30. b2—c1! f4—e5 31. d2—e3 c5—d4 32. e3 : c5 (32. a3 c5 d4 f2 затем f2—g1, и у черных легкий выигрыш) 32. b4 d6, и теперь, при перевесе на две шашки и обладании большой дорогой, черные выигрывают без особых затруднений.

26. h2—g1

Теперь белым почти безразлично, как играть, так как ничья им уже обеспечена.

27. e3—f4 g1—e3
28. d2—c3 e3 : h6
29. c3—b4 a5 c3
30. h8 a1.

Ничья.

Партия № 2
«Городская партия»

(вариант В. А. Сокова)
 VII перв. СССР 1938 г.

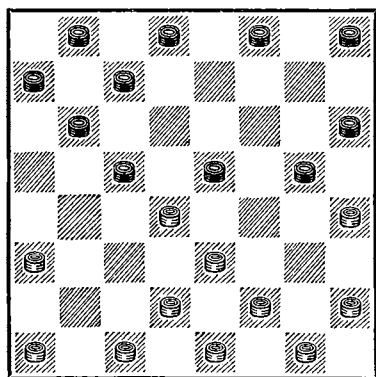
Поляк М. А. Соков В. А.

- | | |
|----------|-------|
| 1. c3—d4 | f6—g5 |
| 2. b2—c3 | g7—f6 |
| 3. c3—b4 | d6—c5 |

Этим ходом черные переводят игру в «городскую партию». После 3. . . b6—a5 4. d4—c5 a5 : c3 5. d2 b4 g5—h4 получились бы варианты «кола» или «Ленинградской защиты».

- | | |
|----------|-------|
| 4. b4 d6 | e7 c5 |
| 5. g3—h4 | f6—e5 |

№ 189



Этот вариант введен в практику В. А. Соковым. Белые могли играть и 5. g3—f4 или же 5. d2—c3, и игра свелась бы к старинным продолжениям. При 5. d2—c3 после ответа 5. .c7—d6 могло бы

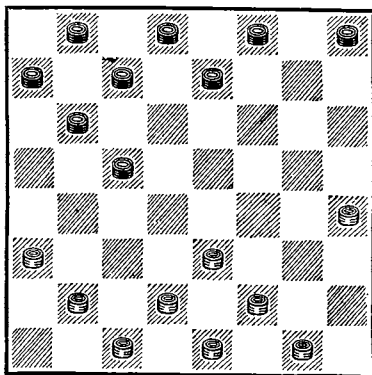
получиться и новое, по-видимому, еще не встречавшееся продолжение: 6. a3—b4! c5 a3 7. c1—b2 a3 f4 8. g3 a5, и игра примерно равна (у белых весьма незначительное преимущество, если черные сыграют, например, 8. .d8—c7).

- | | |
|-----------|--------|
| 6. h4 f6! | e5 g7! |
|-----------|--------|

Этот ход наименее упрощает игру, что более слабому партнеру создает больше затруднений. Сильнейшие мастера придерживаются, как правило, такой именно тактики. Однако необходимо учитывать, что игра с минимальными разменами требует всегда большей осторожности и более трудна в выборе лучших продолжений.

- | | |
|-----------|-------|
| 7. h2—g3 | h6—g5 |
| 8. g3—h4 | g7—f6 |
| 9. a1—b2 | f6—e5 |
| 10. d4 f6 | g5 e7 |

№ 190



В результате всех перестроений получилось свободное положение с несколько лучшей позицией у белых: у них развиты отсталые шашки a1 и h2, у черных же такие шашки (a7 и h8) стоят еще на своих местах. Тем не менее игра обеих сторон примерно равна.

11. b2—c3 c7—d6

Черные могли бы 11 и 12-е ходы сделать и в обратном порядке, но тогда белые смогли бы разменяться (11. . . b6—a5 12. c3—4 a5 c3 13. d2 d6, и белые, значительно упростив положение, получили вполне крепкую позицию), что не отвечает планам черных.

12. e3—f4 b6—a5

13. f2—e3

Белые построили сильный активный элемент из группы шашек d2, e3, f4 с угрозой прохода в дамки в случае ответа h8—g7. Это довольно типичное построение для прохода в дамки на поля h8 или d8, почему начинающему шахисту следует запомнить, что для этого необходимо иметь шашки на полях f4, e3 (или f4 и c3) при условии, что на c5 у черных — шашка. В данном случае после 13. . . h8—g7? был бы ответ 14. e3—d4, и белые выигрывают.

13. c5—b4

14. a3 c5 d6 b4

15. e3—d4 h8—g7

Наконец, и черные ввели в игру отсталую шашку h8. Слабее был бы ход 15. . . a7—b6. Например, 16. f4—g5, и теперь нельзя играть 16. e7—f6 17. g5 e7 d8 f6? из-за 18. d4—e5! и т. д., а после 17. . . f8 : d6 будет 18. d4—c5 b6 b2 19. c1 e7 d8 f6 20. d2—c3 и т. д. После же 16. . . b4—a3 следует 17. d2—e3 с равной игрой. После 16. . . h8—g7? у белых был бы выигрыш: 17. g5—f6! g7 e5 18. d4 f6 e7 g5 19. h4 f6, и, благодаря поставленному «рожну», черные не могут без потерь помешать противнику провести одну из шашек на поле h6, а оттуда в дамки.

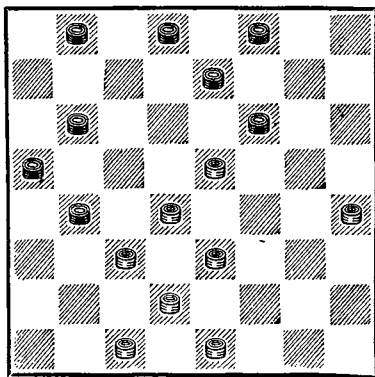
16. g1—f2 g7—f6

Черные угрожают следующим ходом f6—e5! пройти в дамки.

17. f2—e3 a7—b6

Игра развивается лучшими ходами. Ясно, что плохо было

№ 191



черным сейчас играть 17. . b4—a3, так как белые могли бы тогда занять сильное поле c5.

18. f4—e5?

Этот ошибочный ход сразу усиливает позицию черных и дает им возможность играть на выигрыш. Следовало продолжать, например, 18. e1—f2 с равной партией.

18. f6—g5!

Это, несомненно, лучшее продолжение: Соков строит план окружения центральной позиции противника и одновременно подготавливает прорыв в дамки на правом фланге белых.

19. h4 f6 e7 : g5

Размен сразу выявил слабость центра белых, и игра их становится трудной из-за большого стеснения позиции.

20. e1—f2

Выбора планов игры уже нет, и приходится плыть по течению. Так, после 20. e5—d6 вероятен ответ 20. . b6—c5! 21. d4 : b6 a5 e5 22. c3 a5 e5—f4 23. e1—f2! f8—g7, и игра сводится к тому же продолжению, что и в партии.

20. f8—g7

У белых остается единственный ход.

21. e5—d6

Белые не могли играть 21. f2—g3? из-за комбина-

ции черных: 21. . b6—c5! 22. d4 : b6 a5 c7 23. c3 a5 c7—b6 и т. д.

21. . . b6—c5
22. d4 b6 a5 e5
23. c3 a5 g5—h4!

Три последних хода окончательно ослабили правый фланг белых, и на нем сосредоточено давление черных. Неизбежность прорыва уже ясна.

24. d2—c3

После 24. c1—b2? было бы 24. . g7—h6! 25. d2—c3 (или b2—c3) 25. . e5—f4! 26. e3 g5 h6 : f4, и белые проигрывают, так как нельзя помешать прохождению противника в дамки.

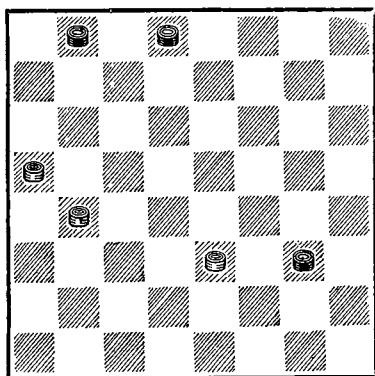
24. g7—h6!

Прорыв подготовлен, однако М. А. Поляк продолжает еще бороться за исправление своей позиции, используя малейшие возможности. Эту правильную спортивную тактику следует рекомендовать изучающим в практической игре, не исключая и игры по переписке.

25. c3—b4! e5—f4!
26. e3 g5 h6 f4
27. f2—e3 f4 d2
28. c1 e3 h4—g3!

Прорыв осуществлен, и проходная шашка идет в дамки.

№ 192



29. b4—c5

Соков привел в своих примечаниях к партии следующий вариант: на 29. a5—b6 черные продолжают 29. . . b8—a7! 30. b6—c7 d8 b6 31. e3—d4 g3—f2 32. d4—e5 f2—g1! 33. e5—f6 g1—h2! 34. f6—g7 h2—e5 35. g7—f8 e5—d6 36. f8 : c5 b6 : d4, и черные выигрывают. Если белые в этом варианте сыграли бы 30. b4—a5, то это тоже не спасало бы их от проигрыша: 30. b4—a5? a7 : c5 31. e3—d4! c5 : e3 32. a5—b6 g3—f2 33. b6—a7 f2—g1! 34. a7—b8 g1—h2, и черные выигрывают.

29. . . g3—h2!
30. e3—f4! h2—g1!
31. c5—d6

Не спасает 31. f4—g5? g1 a7, тогда после 32. g5—h6 d8—e7! 33. h6—g7 e7—f6! 34. g7 : e5 a7—b6! черные выигрывают. . .

31. . . g1—a7
32. f4—g5! a7—d4
33. a5—b6

Если 33. g5—h6, то 33. . . d8—c7! 34. a5—b6! d4 a7! 35. d6—e7 c7—d6 и т. д.

33. . . d4 a7
34. g5—f6 d8—c7!
35. f6—e7 c7 e5

Белые сдались, так как проведение черных простых в дамки не представляет затруднений. Чрезвычайно поучительная партия.

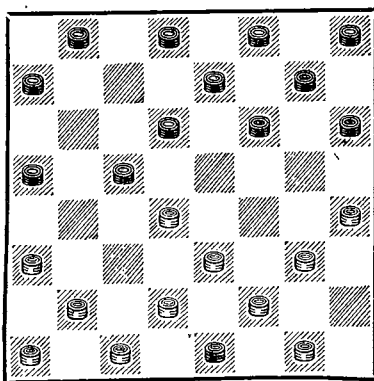
Партия № 3

XIV первенство СССР, 1952 г.

Блиндер Б. М. Каплан В. М.

1. c3—d4 d6—c5
2. g3—h4 c7—d6
3. h2—g3 b6—a5

№ 193

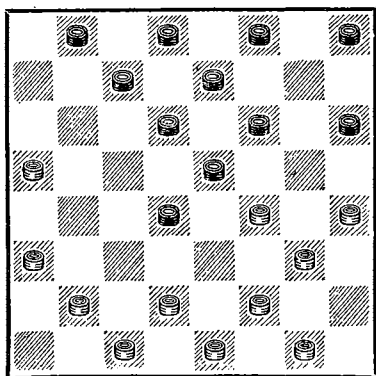


Это начало раньше других начал применять чемпион СССР В. А. Соков. 3-й ход черных является новейшим. Обычно игра развивалась сле-

дующим образом: 3. .b8—c7 4. b2—c3 d6—e5 5. g3—f4 e5 g3 6. c3—b4 c7—d6 7. b4—a5 d6—e5 8. a5 c7 e5 c3 9. d2 d6 d8 b6 и т. д.

4. d4 : b6	a5 c7
5. a3—b4	a7—b6
6. b4—a5	d6—c5
7. b2—a3	f6—e5
8. e3—f4	g7—f6
9. a1—b2	c5—d4?

№ 194



Как выяснится в дальнейшем из партии, этот ход черных повлек за собой проигрыш партии. Вероятно, следовало играть 9. .e5—d4.

Обострив игру, черные первыми делают атакующий ход.

10. d2—e3

Черные угрожали играть 11. d4—e3 с проходом в дамки. Белые, устраняя угрозу, параллельно с этим нападают на шашку. Началась конкретная борьба.

10. . . . d4—c3

Легко убедиться, что при любом ином ходе черные обязательно теряли шашку. Проводимый мастером В. Капланом план игры позволяет ему отстоять, в конце концов, атакованную шашку.

11. b2 d4 e5 c3
12. c1—d2

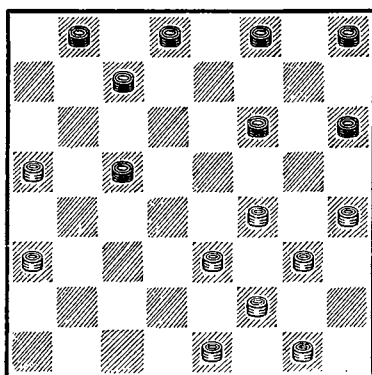
Если 12. a3—b4, то 12. . . c3—d2 13. e1 : c3 d6—e5 14. f4 d6 e7 a3 с приблизительно равной игрой.

12. . . . d6—c5

Черным пока нельзя еще отыграть теряемую шашку, и они стремятся получить за нее некоторую компенсацию за счет занятия сильного поля c5 для стеснения позиции белых.

13. d2 : d6 e7 c5

№ 195



Белые выиграли шашку, но в позиции у них ослаблен правый фланг и разгромлен левый.

14. e1—d2 f8—e7!
15. f4—e5

Белые вынуждены вернуть шашку обратно, так как черные грозили выиграть партию путем комбинации с проходом в дамки: если 15. g1—h2?, то 15. .c5—d4! 16. e3 : c5 f6—g5! 17. h4 : f6 e7 c1, и черные выигрывают; к проигрышу белых приводит и план, связанный с ходом 15. d2—c3?, так как после 15. e7—d6 правый фланг у белых превращается в «кладбище» (по меткому старинному определению подобных позиций). Например: 16. c3—b4 h8—g7 17. g1—h2 f6—e5 18. h4—g5 g7—f6 19. g5 e7 d8 f6, и у черных легкий выигрыш; или 16. c3—d4 b8—a7 17. d4 : b6 a7 : c5 18. a3—b4 c5 : a3 19. e3—d4 f6—e5! 20. d4 : f6 a3—b2 21. g1—h2 b2—a1 22. f4—e5 d6 : f4 23. g3 e5 h6—g5, и у белых нет спасения. Наконец, после жертвы шашки h4 вместо f4 и высвобождения шашки f4 белые проигрывали из-за потери двух шашек и добавочного ухудшения позиции: 15. h4—g5 f6 : h4 16. f4—e5 c7—b6 17. a5 : c7 b8 : h2. Читатель без особого труда сможет самостоятельно довести игру до очевидного выигрыша.

15. . . . f6 d4
16. g1—h2 e7—f6

Черные защищают шашку d4 от потери после вероятной

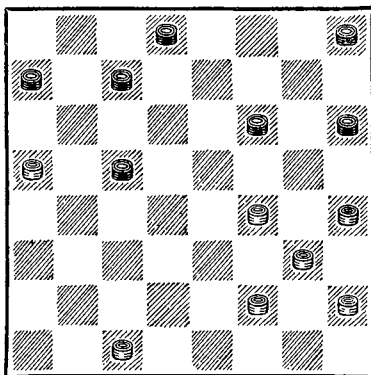
комбинации белых 17. h4—g5! h6 f4 18. g3 c3.

17. e3—f4 b8—a7!

Черные приготовили на всякий случай ловушку: если будет ответ 18. f4—g5? h6 : f4 19. g3 : c3, то черные сыграют 19. . . c5—b4! 20. a3 : c5 c7—b6! 21. a5 : c7 d8 b2 с очевидным выигрышем партии.

18. d2—c3! d4 : b2
19. a3 c1

№ 196



19. c7—b6!

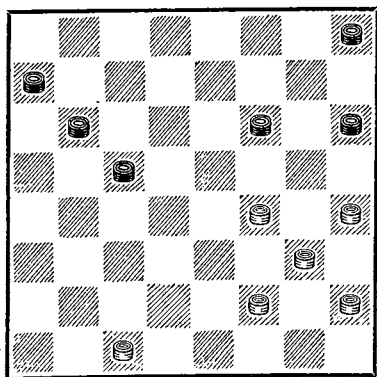
Или 19. .h8—g7 20. c1—d2, и если 20. .c7—b6 21. a5 : c7 d8 : b6, то 22. i2—e3 (угрожая f4—g5) 22. .c5—d4 23. e3 : c5 b6 : d4 24. f4—g5, и выигрывают шашку черных. 20. .c7—d6 21. f4—g5, затем 22. g3 : c7, и белые выигрывают. 20. . . a7—b6, 21. f2—e3 d8—e7 22. f4—g5 h6 f4 23. e3 : g5 e7—d6 (23. . . g7—h6 24. d2—c3; 23. .c5—d4 24. g5—h6;

23. .f6—e5 24. g5—f6 и во всех случаях белые выигрывают) 24. g5 e7 d6 f8 25. d2—e3 (связывая правый фланг черных и угрожая e3—d4 и затем g3—f4) 25. . . g7—f6 26. g3—f4 f8—e7 27. h2—g3 e7—d6 28. f4—g5 с прорывом в дамки (если 28. . . f6—e5, то 29. g5—f6 e5 : g7 30. e3—d4 c5 e3 31. g3—f4 e3 g5 32. h4 h8, и легко выигрывают) 20. . . d8—e7 21. f2—e3 e7—d6 (иначе как выше) 22. a5—b6! c7 a5 23. f4—g5, и белые проходят в дамки.

20. a5 c7 d8 b6

Получилось положение с преимуществом у белых благодаря очень сильному активному элементу на правом фланге при разорванности флангов у черных. Это дает белым инициативу, обеспечивающую выигрыш партии.

№ 197



21. f4—g5!

План выигрыша белые строят на возможности осуществ-

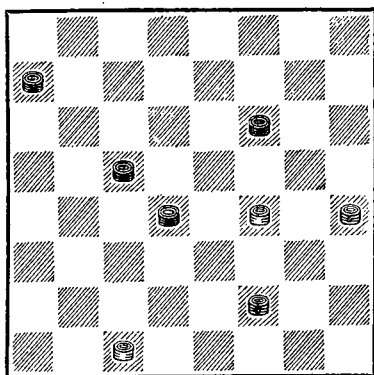
вить проход в дамки, используя активный элемент. Другие планы игры внушают меньшую уверенность в выигрыше из-за большой слабости левого фланга белых.

21. . . h6 f4
22. g3 g7 h8 f6
23. h2—g3!

Нельзя сдвигать шашки с c1 и f2 вследствие резкого ослабления этим левого фланга, против которого направляются все усилия противника.

23. . . c5—d4!
24. g3—f4! b6—c5

№ 198



У черных все уже взвешено: им ясно, что спасти партию невозможно, и поэтому они избирают ход, сопряженный с тонкой ловушкой.

25. f2—g3!

Сыграв здесь 25. f4—e5? (очень заманчивый ход!), белые потеряли бы верный вы-

игрыш. Вот план достижения ничьей черными: 25. .d4—e3! 26. f2 : b6 f6 : d4 27. b6—c7 (после 27. h4—g5 a7 c5 28. c1—d2 черные, сыграв 28. .c5—b4, легко делали ничью) 27. a7—b6 (27. d4—e3? проигрывало партию черных: 28. c7—b8 e3—f2 29. b8—e5 f2—g1 30. h4—g5, и далее, не сводя дамку с большой дороги, белые без труда проводят в дамки шашку g5 на поле f8, а затем и простую c1) 28. c7 : a5 d4—e3 29. h4—g5 (иначе черные успели бы получить дамку на поле g1 и занять ею далее большую дорогу) 29. .e3—f2 30. g5—f6 f2—g1. Дело сведется к известному уже изучающему окончанию Саугина (диагр. 142), которое неминуемо получится через несколько ходов.

25. d4—c3!

Черным необходимо уничтожить любки, так как после 26. f4—e5 для белых упрощался выигрыш партии.

26. f4—g5 f6—e5!

27. g5—h6! e5—f4

Черные в поисках ничейного выхода решили играть без шашки, чтобы выгадать ход для продвижения своей простой c5.

28. g3 e5 c5—d4!

29. e5—f6 d4—e3

Выбора нет: 29. .a7—b6 не изменило бы плана белых,

а новая жертва шашки здесь не имела бы смысла.

30. c1—b2!

Изящный ход, выявляющий этюдный план выигрыша. Эта деталь с очень давних времен не один раз использовалась композиторами этюдов и все же не потеряла своей прелести и донине.

30. . . c3 a1

31. h6—g7!

Черные сдались из-за угрозы 32. g7—h8.

Весьма интересная партия, хорошо и тонко разыгранная обоими мастерами. Последствия смелого обострения игры, проведенного В. М. Капланом на 9-м ходу, невозможно было учесть вперед за 20 с лишним ходов.

Партия № 4

VI первенство СССР, 1934 г.

Натов С. Я. Соков В. А.

1. c3—d4 f6—e5

2. d4 f6 e7 g5

Черные применили измененное начало С. А. Романычева, который продолжал здесь 2. . .g7 : e5. После открытого А. А. Оводовым продолжения с ходом 3. a3—b4 выяснилось, что «Игра Романычева» никаких преимуществ черным не дает, и начало это вышло из моды. Примененное Соковым продолжение едва ли можно считать более сильным, так как игра

белых получается при этом более свободной и инициативной. В новейшее время применяются оба начала, особенно в партиях по переписке. Это говорит за то, что в них далеко не все еще исследовано.

3. a3—b4! g5—h4

Плохо было 3... b6—a5?
4. g3—h4 a5:c3 5. h4 f6
g7:e5 6. b2:f6 f8—g7 7.
d2—c3 g7:e5 8. e3—d4
e5—f4 9. d4—e5 f4—e3
10. f2 d4 d6:f4 11. e1—f2
d8—e7 12. c1—d2 h6—g5 13.
f2—g3 e7—d6 14. g3:e5
d6:f4 15. g1—f2 g5—h4 16.
d4—c5 h8—g7 17. c3—d4 g7—
h6 18. a1—b2 f6—g5 19. f2—
e3 c7—b6 20. c5—d6, и белые
выигрывают, так как после
20. . b8—c7 следует 21.
d6 b8 и комбинация черных
их не спасает: 21... b6—a5
22. b8 g3 h4 f2 23. d4 b6!
и если 23. . f2:d4, то 24.
b6—c7 g5—f4 25. d2—c3 f4—
e3 26. c3:e5 с ясно опреде-
лившимся выигрышем.

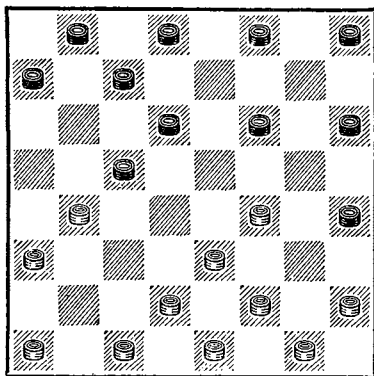
4. b2—a3 b6—c5

По-видимому, этот ход сделан, чтобы не дать противнику возможности занять королевское поле c5 путем размена ходом 5. b4—c5 и т. д.

5. g3—f4 g7—f6
6. d2—c3

Соков полагал, что «после этого хода черные получают вполне надежную игру. Бе-

№ 199



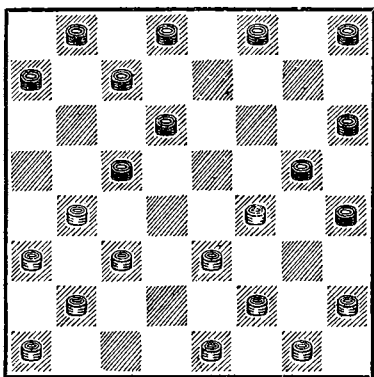
лым лучше было играть 6. f4—g5».

6. . . f6—g5

7. c1—b2!

Прекрасный план игры: белые построили при равной игре позицию не только крепкую, но и богатую комбинационными возможностями.

№ 200



7. d6—e5

У белых явное преимущество. Черные не могли теперь

играть 7. . h8—g7? или 7. d8—e7 из-за 8. f2—g3!! h4 d4 9. c3 e5 10. e1—f2! d6 f4 11. b4 d6 c7 e5 12. f2 h8, и белые выигрывают; после же 7. .c7—b6? следует 8. f2—g3! h4 d4 9. c3 a5 g5 e3 10. b4 d6 со значительными шансами на выигрыш у белых благодаря лишней шашке при хорошей позиции. Было бы ошибочно продолжать игру и ходом 7. .f8—e7?, так как тогда 8. f4—e5! d6 d2 9. b4 f8 d2 b4 10. a3 c5 d8—e7 (ход, отдаляющий катасрофу черных) 11. f8 d6 c7 e5 12. b2—c3 h8—g7 13. a1—b2 g5—f4 14. b2—a3 h6—g5 15. a3—b4 g7—h6 16. b4—a5, и черным приходится жертвовать шашку: 16... f4—e3 17. f2 f6 g5 e7 18. a5—b6, и далее у белых простой выигрыш. Последствия ходов 7. a7—b6 и 7. .f8—g7 нельзя учесть без специального анализа. Весьма вероятно, что избранный Соковым ход является лучшим.

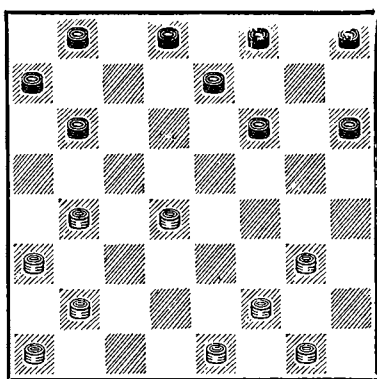
8. f4 d6 c5 e7
9. c3—d4

Белые стремятся захватить центр.

9. . g5—f4
10. e3 g5 h4 f6
11. h2—g3

Для белых здесь вполне допустимо играть 11. b4—a5.
11. c7—b6

№ 201



12. e1—d2

Этот ход может показаться изучающему непонятным и даже слабым, однако он вполне логичен и планомерен. Натов стремится построить более крепкий левый фланг для нажима на правый фланг противника.

12. b6—a5

План белых разгадан, и Соков начинает подготовку к соответствующему отпору, подкрепляя шашки правого фланга.

13. b2—c3 f6—g5
14. f2—e3 b8—c7
15. a1—b2 c7—b6

Обе стороны закончили укрепление слабых флангов: белые — левого, а черные — правого. Игра получилась равная. Позиция белых очень оригинальна: на нижней горизонтали у них осталась единственная шашка. Подоб-

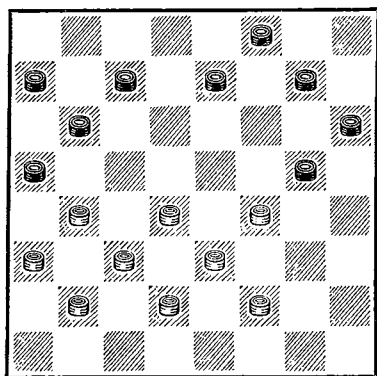
ные позиции в середине игры встречаются нечасто.

16. g3—f4 h8—g7

Соков правильно считает свою позицию безупречной, и поэтому перестройки ее не требуется: он вводит в игру отсталую шашку h8.

17. g1—f2 d8—c7

№ 202



18. f4—e5?

Соков и Савельев указали, что этим ходом проигрывается партия; Соков приводит следующее доказательство достижения ничьей белыми (при этом он дает для обеих сторон лучшие продолжения): 18. f4—g5 g5—h4 19. b4—c5 h4 : f2 20. e3 : g1 g7—f6 21. g1—f2 (в получившемся положении белым нельзя играть 21. d4—e5 из-за комбинации: 21... b6 : d4 22. e5 : g7 c7—b6 23. c3 e5 a5 b4 24. a3 c5 b6 h8, и черные выигрывают) 21. .f6—g5 22.

d2—e3 g5—h4 23. a3—b4, «и белые достигают ничьей», заканчивает Соков. Действительно, в данном случае у черных выигрыша нет, однако дальнейшая игра сторон представляет, особенно для начинающих, большой интерес. Вот правильная игра (с выбором лучших ходов обеими сторонами): 23. .c7—d6, сразу связывая позицию белых, 24. f2—g3 (Нельзя играть 24. b2—a3,— этот ход является запасным и должен сохраняться до конца, — 24. . . f8—g7 25. f2—g3 h4 f2 26. e3 g1 g7—f6 27. g1—f2 f6—g5 28. f2—e3 g5—h4, и черные выигрывают) 24. . h4 : f2 25. e3 : g1 f8—g7 26. g1—f2 g7—f6 27. f2—g3 f6—g5 28. g3—h4 g5 e3 29. d4 : f2 b6 d4 30. c3 c7 a5 a1 31. c7—b8, и белые достигали ничьей; если 31. .e7—f6, то белые продолжают: 32. f2—e3 (угрожая 33. e3—d4, и гибнет черная дамка), и ничья; если 31. .a1—d4, то 32. b8—h2 и затем 33. h4—g5, ничья. Если 31. .a1—h8, то 32. b8—c7 e7—f6 33. c7—h2 a7—b6 34. f2—e3 b6—a5 35. e3—f4, ничья. 31. . . a7—b6 32. b8—h2 e7—f6 33. f2—e3 b6—c5 34. e3—f4 c5—d4 35. h2—g1 d4—c3 36. g1—e3, затем e3—c1, ничья.

18. e7—f6

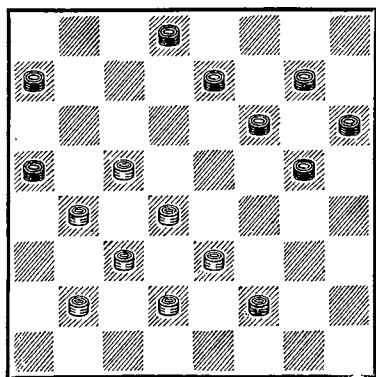
Тонкий ход, обеспечивающий Сокову выигрыш партии.

19. b4—c5

Спасения уже нет: сыграв здесь 19. f2—g3, белые могли бы только отдалить проигрыш. Вот вероятное продолжение партии: 19. .g5—f4 20. e3 :e7 f8 : h2, и теперь у белых два продолжения. Если 21. d2—e3, то 21. .c7—d6 (Понятно, что черным не следовало играть ни h2—g1?, ни h6—g5? из-за 22. e3—f4 и т. д., и черные теряли выигрыш) 22. e3—f4 b6—c5 23. d4 b6 a5 c7 с выигрышем черных. Если же 21. b4—c5, то 21. . . h2—g1 22. d2—e3 (на 22. a3—b4 есть ответ 22. .c7—d6 23. c5 e7 g1 : d8, и черные выигрывают) 22. .c7—d6 23. c5 e7 g7—f6 24. e7 : g5 h6 b4 25. a3 c5 a5—b4, и у черных легкий выигрыш.

19. . .	f8—e7
20. a3—b4	c7—d6
21. e5 c7	b6 d8

№ 203



22. b2—a3

Не спасало партии и 22. f2—g3? из-за 22. .c7—d6! 23. c5 e7 g5—h4! 24. e7 g5 h6 h2 25. e3—f4 h2—g1 26. b4—c5 g1—h2 27. b2—a3 (если 27. d4—e5?, то 27. . . g7—f6 28. e5 g7 h2 : h8, и далее у черных простой выигрыш) 27. . h2 b4 28. a3 c5 h4—g3 29. d2—e3 (если 29. d4—e5, то 29. g3—f2 и далее f2—g1 с легким выигрышем) 29. . . g3—h2 30. e3—f4 (если 30. c5—d6, то 30. .h2—g1, и легкий выигрыш) 30. . .h2—g1 31. d4—e5 (если 31. f4—g5, то 31. .g7—f6 32. g5 e7 d8 f6, и легкий выигрыш) 31. .g1 b6 32. f4—g5 g7—h6 с простым выигрышем (Нельзя было 32. . . b6—d4 из-за 33. g5—f6 d4 : a1 34. f6 h8 a1 : g7 35. h8 a1, и ничья).

22. . .	g5—f4
23. e3 g5	h6 f4,

и белые сдались.

Позиция у белых совершенно безнадежна. Например: 24. f2—g3 (если 24. f2—e3, то 24. .g7—h6 25. e3 g5 h6 f4, и черные выигрывают) 24. . f4 h2 25. d2—e3 h2—g1 26. c5—d6 (если 26. e3—f4, то 26. . g1—h2, и черные выигрывают) 26. .e7 c5 27. b4 d6 f6—g5 с угрозой g5—f4, черные легко выигрывают. Чрезвычайно интересная партия с разнообразной оригинальной игрой.

Партия № 5

«Ленинградская защита»

Чемпионат Москвы 1944 г.

Слезкин П. А. Поталов Л. С.

1. c3—d4 f6—g5
2. b2—c3 g5—h4

Этот ход несколько задерживает разгрузку левого фланга черных, поэтому предпочтительнее 2. . g7—f6. Тогда после 3. c3—b4 b6—a5 4. d4—c5 a5 : c3 5. d2 b4 h8—g7 (если 5. g5—h4, то получается положение, как в партии) черные не только ввели в игру слабую шашку h8, но и подготовили угрозу выиграть шашку c5; белые не могут теперь сдвинуть шашку ни с одного дамочного поля. Например: 6. c1—d2 g5—f4 7. e3 g5 (ясно, что другой удар не меняет результата) 7. . h6 : f4 8. g3 : e5 f6 b6, и выигрыш.

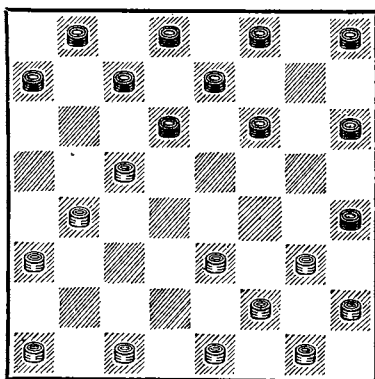
3. c3—b4 b6—a5
4. d4—c5

Ошибочно играть 4. b4—c5? d6 : b4 5. a3 c5, так как после c7—d6 белые не смогли бы отстоять шашку, и поэтому проигрывали.

4. . . a5 c3
5. d2 b4 g7—f6
6. b4—a5

Это продолжение считается лучшим, однако здесь применяются также и другие ходы:

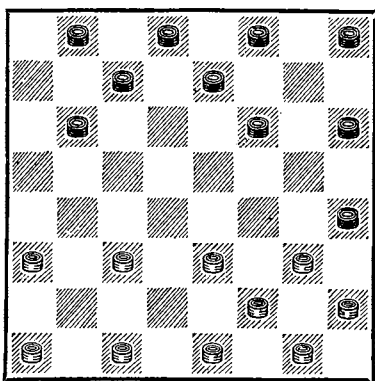
№ 204



6. a1—b2, 6. c1—d2 и 6. g3—f4.

6. . d6 b4
7. a5 c3 a7—b6

№ 205



8. g3—f4!

Этот ход дает более обещающие продолжения, чем применявшиеся раньше 8. c3—d4 и 8. c3—b4.

8. . . b6—a5
9. c1—d2 c7—b6

Нельзя, понятно, играть 9. e7—d6 из-за 10. f4—g5!, и черные теряют две шашки.

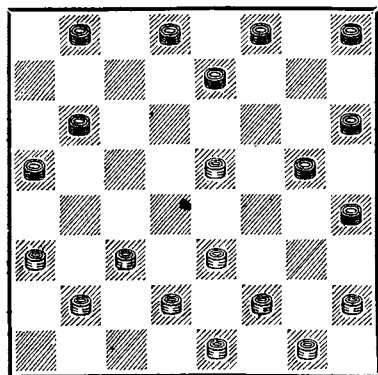
10. a1—b2 f6—g5

Белые угрожали ходом 11. f4—e5 выиграть шашку. На 10. ... e7—d6 также следует 11. f4—g5, и белые выигрывают.

11. f4—e5

Белые заняли центр.

№ 206



11. h8—g7

Черные вывели, наконец, отсталую шашку h8 и собираются разрядить положение путем размена двух шашек на две. Нельзя было играть 11... b6—c5 из-за 12. e5—d6! с выигрышем шашки. И даже после лучшего варианта для черных у них создается безнадёжное положение: 12. ... c5—b4 13. a3 c5 g5—f4 (если 13. . d8—c7, то 14. e3—d4, и белые выигрывают) 14. e3 : g5 h4 : f6 15. d2—e3

(ошибочно 15. c3—d4 из-за a5—b4! с выигрышем черных) 15. .d8—c7 16. h2—g3 c7 e5 17. e3—f4 h8—g7 18. f4 d6, и черным впору сложить оружие. Нельзя и 11. ... e7—f6? 12. e5 : g7 h8 f6, потому что черным грозила часто встречающаяся комбинация: 13. f2—g3! h4 d4 14. c3 : g7 с выигрышем партии. Было бы ошибкой и 11. e7—d6? (с той же целью — сбить мешающую шашку e5), — тогда белые могли бы разгромить позицию противника следующим образом: 11. ... e7—d6? 12. e5 c7 b8 d6 13. f2—g3! h4 : d4 14. c3 c7, и если 14. .b6—c5 (сыграно на ловушку: если 15. c7—b8?, то 15. .d8—c7! 16. b8 b4 a5 : a1, и черные выигрывают), то 15. b2—c3 d8 b6 16. c3—b4 a5 c3 17. d2 d6, и у белых выигрышная позиция.

Изучающему рекомендуется довести анализ до конца.

12. a3—b4 b8—a7
13. b2—a3

Понятно, нельзя играть 13. e3—d4? из-за 13. .b6—c5! и черные выигрывают.

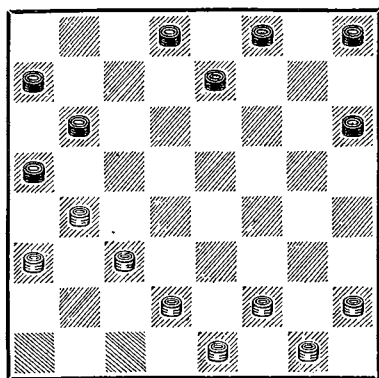
13. g7—f6

Черные вынуждены перестроить положение комбинацией размена. В случае 13. .b6—c5? 14. b4 : d6 e7 : c5 белые играют 15. c3—b4! a5 c3 16. d2 d6, и при лишней шашке у белых выи-

грышная позиция. Если 13... e7—f6?, то 14. e5—d6! f6—e5! (Если же 14... d8—e7?, то 15. h2—g3! e7 : c5 16. b4 : d6, и черные должны терять шашку; если 14. ... b6—c5?, то 15. d6—c7! d8 : b6 16. b4 : d6 с выигрышной позицией) 15. d6 f4 g7—f6! (вынуждая белых вернуть шашку) 16. b4—c5! b6 : b2 17. a3 c1 f8—e7! (нельзя 17... a7—b6? или 17... a5—b4? из-за проигрыша шашки после 18. f4—e5!) 18. f4—e5! f6 : d4 19. e3 : c5, и если 19... d8—c7, то 20. c1—b2, и белые обеспечивают себе выигрышную позицию.

14. e5 g7 g5—f4
15. e3 g5 h4 : h8

№ 207



трудная игра на взаимное стеснение позиций подробно рассмотрена выше (см. диагр. 127). Остальные ходы черных, по-видимому, не сильнее хода, избранного в партии.

22. g3—h4

Этот ход на наибольшее стеснение сил черных сразу выявляет недостатки их позиции. Он явно более обещающий, чем 22. e3—d4.

22. f8—g7

Игра черных стеснена до предела: все другие ходы вели к проигрышу. Если 22. h6—g5?, то 23. f2—g3! f8—g7 24. g3—f4, и выигрывают; если же 22. f6—e5?, то сразу разгром ходом 23. e3—d4! и т. д.

23. e3—f4! f6—e5

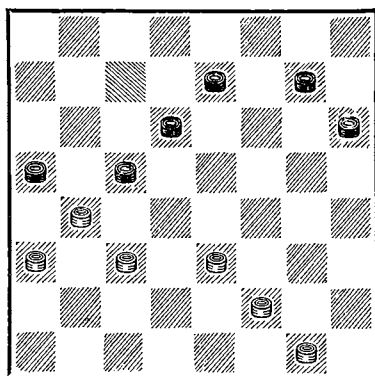
Все прочие ходы явно проигрышные.

24. f2—e3

Было бы ошибкой сыграть 24. f2—g3?, тогда 24. c5—d4!, и белые теряли шашку и проигрывали.

24. . . e5 : g3
25. h4 f2 :
25. g7—f6(?)

Этот ход не проигрывал партии, но все же он слаб, так как позволил белым прорваться в дамки и получить перспективную игру. Лучше



было избрать 25. . e7—f6!, и после 26. e3—d4 c5 e3 27. f2 d4 игра свелась бы к ничьей без особых затруднений.

26. f2—g3!

Ход для выполнения плана прорыва в дамки.

26. f6—g5

Ошибочно было бы играть 26. . f6—e5?, тогда 27. g1—h2! e7—f6 [Не спасало игры и 27. . . c5—d4 28. e3 : c5 h6—g5 29. g3—h4 g5—f4 30. c3—d4 e5 c3 31. b4 d2 d6 b4 32. a3 : c5 e7—f6 33. c5—d6 f6—e5 34. h4—g5 e5 c7 35. g5 e3 a5—b4 36. e3—d4 c7—d6 (36. . . c7—b6 37. h2—g3 b6—a5 38. g3—f4 b4—a3 39. d2—c3, и выигрывают) 37. h2—g3 (Нельзя 37. . . d4—c5? b4—a3! 38. c5 : e7 a3—b2, и ничья) 37. . b4—a3 38. d2—c3, и белые выигрывают] 28. g3—h4! h6—g5 29. h2—g3, и белые выигрывают; нельзя

и 26. . .h6—g5?, тогда просто 27. g3—h4, и выигрывают.

27. g1—h2! g5—h4

Если же 27. .e7—f6?, то 28. g3—h4 с выигрышем белых.

28. e3—f4!

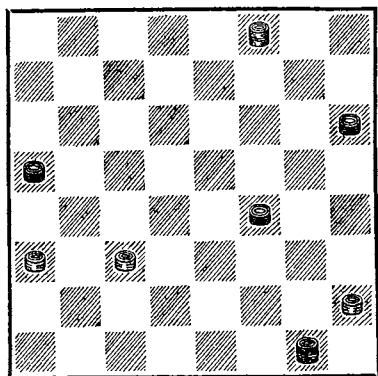
Использование роздыха для прохода в дамки.

28. . h4 f2

29. f4—e5! d6 f4

30. b4 f8 f2—g1!

№ 209



Игра равна, но у черных все же ненадежно положение простой f4, чем и пользуются далее белые.

31. f8—d6! f4—g3(?)

Этот ход обрекает шашку на бесцельную гибель. Надо было играть 31. . . f4—e3! и потом, если 32. d6—g3!, то 32. .e3—d2! 33. c3 : e1 a5—b4! 34. a3 : c5 g1 b6 35. g3—e5! h6—g5, и белые выиграть не могут.

32. h2 : f4 g1—h2?

Этим ходом проигрывается партия: черные упустили хотя и трудную по тонкости, но верную ничью.

Позиция белых, несмотря на лишнюю шашку, вследствие слабого расположения простых и несвободной дамки, которой придется защищать и простые при проходе их в дамки и большую дорогу от занятия ее черными, не лучше позиции черных, у которых простые неуязвимы на бортах доски, а дамка вполне свободна для различных атак на белые шашки. Поэтому логика борьбы требовала здесь хода 32. .g1—a7! с дальнейшими активными действиями. Вот примерная игра с лучшими ходами противников: 32. . .g1—a7 33. d6—b8) ход, отдающий неизбежную ничью, так как черные заняли бы верхний правый путь двойника 33. . .a7—c5 34. b8—a7 c5—d6 35. a7—b8 d6 : h2 36. c3—d4 a5—b4 37. a3 c5 h2—g1. Проведение простых теперь невозможно, так как защитным действиям белой дамки противостоит свободная черная дамка, да, кроме того, у них проходная шашка. Вот вероятное продолжение: 38. b8—g3 g1—h2 39. g3—h4 h2—c7 40. h4—e1 h6—g5 41. e1—a5 (41. e1—d2 c7—d8 42. d2 h6 d8—f6, и ничья) 41. . .c7—b8 42. c5—b6 b8—a7 43. d4—c5 g5—f4 44. a5—c3 (44. a5—d2 a7—b8 45. d2:h6 b8—e5, и ничья) 44. f4—e3 45.

с3—d4 е3—d2, и ничья. Над другими вариантами игры после 37-го хода черных изучающему рекомендуется поработать самостоятельно: все другие продолжения или проще, или же укладываются в тот же самый план игры.

33. f4—e5!

Если же 33. d6—e5 (?), то 33. h6—g5!, и простая ничья.

33. h2—g1

Черным грозит ход 34. d6—b8! и т. д.

34. e5—f6!

Противник угрожал заходом в лубки (g1—d4).

34. g1—b6

Чтобы помешать ходу 38. f8—e7, тогда 38. . . b6—d8 39. e7—f8 d8—f6. Ничья.

35. d6—g3!

Ход для защиты проходной шашки: если теперь 35. . . b6—d8?, то 35. g3—h4!, и белые выигрывают.

35. b6—c5!

Чтобы не пропустить вперед белую проходную шашку.

36. g3—e1

Для того, чтобы согнать черную дамку с тройника, грозя ей ходом 37. c3—b4 и т. д. Можно было и 36. g3—e5.

36. c5—a7

Задачи черных довольно сложны: с одной стороны, надо не пропустить проходную шашку в дамки, а с другой, не дать возможности белым продвигать простые их левого фланга на двойник и далее.

37. f6—e7! a7—b8

Слабо. Значительно сильнее было 37. . . h6—g5. Проход белой шашки в дамки неизбежен, и черные готовят нападение на шашку с3 дамкой ходом 38. . . b8—e5, и тогда ничья; кроме того, если белые ответят 38. c3—d4, то 38. . . b8—a7! 39. d4—e5 h6—g5! 40. e7—f8 g5—h4, и черные достигают ничьей.

38. e1—f2!

Ход для защиты шашки с3. В партии все время происходит смена планов борьбы обеими сторонами, и в частности плану нападения противопоставляется план целесообразной контратаки.

38. h6—g5

Лучшее продолжение, потому что после 38. . . b8—e5 39. f2—d4 e5—f6 черные даром теряли время, так как белые сразу получали новую дамку, сыграв e7—d8!, и простая h6 стала бы уже отсталой шашкой. Позиция белых таким образом несколько усилилась. Ходом же в партии черные создают белым немало забот, угрожая продвижением шашки g5.

39. e7—f8!

Ясно, что после 39. e7—d8 (?) b8—a7! ничья.

39. g5—f4

Не спасает и ход 39. .g5—h4, так как после 40. c3—d4 b8—g3 41. f2—g1 g3—b8 42. f8—h6 белые должны выигрывать. Если же 40. h4—g3 41. f2 h4 b8—a7, то 42. f8—g7 a7:∞ 43. h4—e1 и т. д. Белые выигрывают в получившемся нормальном окончании.

40. f8—g7

Сыграно с целью помешать черным занять большую дорогу.

40. b8—a7

Понятно, нельзя 40. b8—d6? из-за 41. f2—e3!, и белые выигрывают.

Больше трудностей у белых было при 40. .b8—c7 41. a3—b4 c7—b8 (Другие ходы мало меняют суть дела) 42. b4—c5! b8—a7 43. g7—d4! f4—e3 44. f2—e1! e3—d2 45. e1—f2! d2 : d6 (этюдный конец) 46. f2—g1, и белые выигрывают.

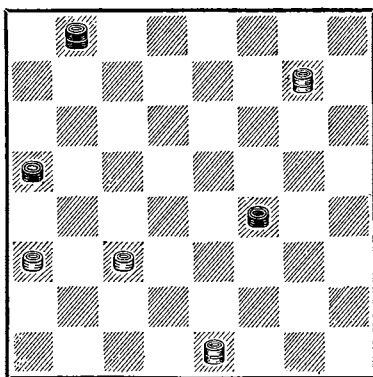
41. f2—e1 a7—b8

42. e1—h4! f4—e3

Нельзя было играть 42. .b8—a7? из-за 43. g7—h6! a7—e3 44. h4—g5, и у белых выигрыш.

43. g7—f6

№ 210



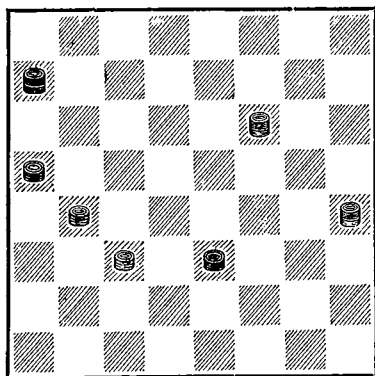
Как уже указывалось, нельзя 43. g7—h6(?) из-за 44. b8—e5, и ничья.

43. b8—a7

Сильный ход и вместе с тем ловушка: если белые ходят 44. f6—e5? (чтобы занять двойник и получить выигрышную позицию, тем более, что черным нельзя ответить a7—d4? из-за 45. e5—h8! d4 a1 46. h4—f6, и белые выигрывают), то 44. .e3—d2! 45. c3 e1 a5—b4, и ничья. Если же 44. h4—g3? (для занятия двойника!), то тоже 44. .e3—d2!! 45. c3 e1 a5—b4, и черные даже выигрывают! Нельзя было играть черным 43. .b8—h2? из-за 44. c3—d4! e3 c5 45. h4—f2, и дело сводится к нормальному окончанию с выигрышем белых.

44. a3—b4

Белые последовательно стесняют игру черных.



44.

a7—d4

Не спасало партии и 44. . . a7—b8 45. b4—c5 b8—h2 [если 45. .b8—a7, то 46. f6—h8 a7 b2 (46. .a7 a1 47. h4—f6 ♠ выигрыш) 47. h8 a1 e3—d2 48. a1—c3 d2 b4 49. h4—f6, и выигра- вают, если 45. .b8—c7, то 46. c5—b6, и на 46. .c7—d8 можно отвечать 47. f6—h8 a5 c7 48. h8—f6, и белые бе- рут все шашки черных] 46. f6—h8 h2—g1 (46. .h2—c7 47. c5—d6!, и, как уже было указано, если 46. .h2—f4, то 47. h8—d4 a5—b4! 48. c3— a5 e3—d2 49. d4—e3, и вы- игрыш) 47. h4—g3 g1—h2 (47. .e3—f2 48. g3 : c1 g1 :a7, и игра сводится к выигрыш- ному для белых нормальному окончанию) 48. g3—b8 h2—g1 (из-за неотразимой угрозы 49. c5—d6! и т. д.) 49. c5—b6! a5 : c7 50. b8 c1, и получи- лось нормальное окончание с выигрышем белых.

- | | |
|------------|-------|
| 45. c3 e5 | a5 c3 |
| 46. e5—d6! | c3—d2 |
| 47. h4—e1 | d2—c1 |
| 48. d6—c7 | c1—a3 |
| 49. c7—b8 | a3—c5 |

Последняя ловушка: если 50. f6—d4, то 50. .c5—f8 51. d4 : g1 f8—g7, и ничья. 50. b8—a7!, и черные сдались.

Эта партия поучительна для изучающих шашки, так как в ней приведен обшир- ный игровой материал, за- ключающийся в последова- тельной смене разнообразных планов игры. Белые стреми- лись создавать своими ходами наибольшие затруднения для противника, активно играя на выигрыш. Игра черных более пассивна и сводилась главным образом к стремле- нию выждать ошибку против- ника. Попад в тяжелое по- ложение, черные защищались почти на всем протяжении партии очень изобретательно. Изучение защиты черных поэтому должно быть особен- но полезным для начинаю- щих.

Партия № 6

„Игра Сокова“

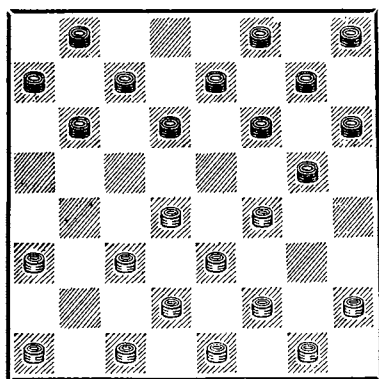
(Шестерной матч-турнир.)
Ленинград, 1933 г.

Коршунов Д. П. Соков В. А.

- | | |
|----------|-------|
| 1. c3—d4 | f6—g5 |
| 2. b2—c3 | e7—f6 |
| 3. g3—f4 | d8—e7 |

Этими ходами характери- зуется одно из начал, разра-

№ 212



ботанных В. А. Соковым, одним из выдающихся мастеров игры недавнего прошлого. Оригинальность этого начала заключается в загромождении левого фланга ранним вводом в игру шашки d8, почти всегда ослабляющим позицию. «Игра Сокова», однако, как показывает практика, может считаться редким исключением.

4. f2—g3

Белые делают смелую попытку немедленного воздействия на загроможденный левый фланг черных, тоже обнажая дамочное поле e1, соответствующее полю d8.

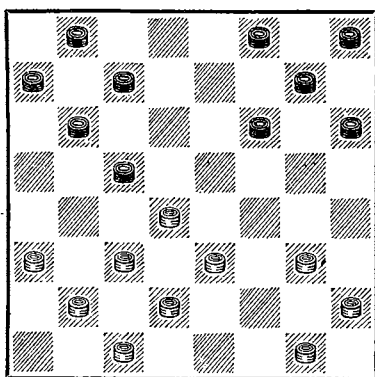
4. g5—h4

При всяком другом ходе после ответа 5. g3—h4 белые получили бы значительно лучшую позицию.

5. a1—b2	h4 f2
6. e1 g3	d6—e5
7. f4 d6	e7 c5!

Двумя последними ходами Соков сильно связывает левый фланг противника. Прием этот типичен для случаев, когда на a1 нет шашки, а поля b2, c3 и d4 заняты белыми.

№ 213



Можно считать позиции обеих сторон равносильными, белые несколько больше выиграли в развитии.

8. g3—h4

Понятно, что нельзя было играть 8. c3—b4? из-за ответа 8. .f6—g5!, и черные выигрывали три шашки и партию.

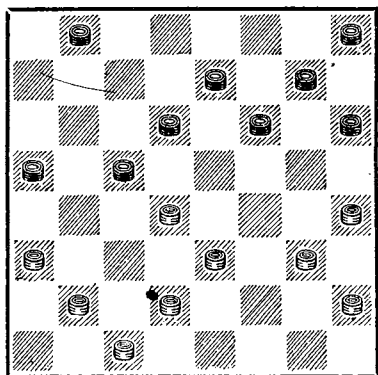
8. . c7—d6
9. h2—g3

Опять нельзя ходить 9. c3—b4?—теперь уже из-за хода 9. .b6—a5! с легким выигрышем.

9. .	b6—a5
10. d4 b6	a7 c5!
11. g1—h2	f8—e7!
12. c3—d4?	

Этим ходом белые проиграли партию. Черные проводят старинную комбинацию, известную еще в середине XIX века и приписывавшуюся Ф. А. Кауленом и др. знаменитому игроку Д. Я. Яковлеву. Эта комбинация не раз была опубликована в печати.

№ 214



Надо было продолжать 12. g3—f4, и после 12... f6—e5 13. e3—d4 c5 : g5 (Если же 13. .e5 : g3, то 14. d4 b6 a5 c7 15. h4 f2, и позиции равны) 14. h4 d4 игра была бы равна.

12. . .	a5—b4!!
13. d4 b6	d6—c5!
14. b6 : d4	h6—g5!
15. a3 c5	e7—d6
16. c5 e7	f6 d8
17. h4 f6	g7 a1,

и черные выиграли.

Ответы на задания для упражнений

1. Белые шашки расставляются на полях: a1, a3, b2, c1, c3, d2, e1, e3, f2, g1, g3, h2, а черные: a7,

b8, b6, c7, d8, d6, c7, f8, f6, g7, h8, h6.

2. a5, b4, c5, d4, c5, f4, g5, h4.

3. А. а) c5 и c3; б) d4 и c5.

Б. Правый верхний двойник, левый верхний тройник и правый нижний двойник.

4. № 8) Белые — пр. h4; черные — Д. g3, пр. g5.

№ 14) Белые — Д. h4, пр. g1; черные — Д. f2, пр. b6, c3, e7.

5. 1. h6 f4 и 1. h6 f8 : b4 : d2 : h6 или короче 1. h6 : h6.

6. Белые выиграть не могут, так как после 1. a3—b4 a5 : c3 2. b2 : d4 f6 : d8 : a5 дамка дальше не бьет, потому что ей нельзя два раза перейти через поле c3, занятое черной шашкой (2... d2 ♜ и ничья).

7. Да. 1. b8—e5 a3—b2 2. e5 : a1 b4—a3 3. a1—e5 a5—b4 4. e5—f6 a3—b2 5. f6 a1 b4—a3 6. a1—e5 a3—b2 7. e5 : a1 h8—g7 8. a1 : h8.

Плохо было 3. a1—c3? тогда a5—b4 4. c3 a5 a3—b2 и черные достигают ничьей. Вот почему белые должны избегать поля c3.

8. Да. 1. f2—g3 f4—e3 2. d2 : f4, дамка черных заперта.

9. В первом случае размен простой, в двух других размен — скользкий.

10. Нет не могут. Если 1. f2—e3 h8—g7 2. e3—f4 g7—f6, то черные выигрывают, так как оппозиция в их пользу. На 2-м ходу белым надо было отдать шашку ходом 2. e3—d4 и затем уходить шашкой a5 в дамки, достигая ничьей. Жертва шашки a5 не дает спасения белым. 1. a5—b6 c5 : a7 2. f2—e3 h8—g7 3. e3—d4 g7—f6 4. d4—c5 f6—e5, и черные выигрывают.

11. Черные проигрывают после 1. b6—a5 и после 1. d8—e7. Ничья достигается при 1. . b6—c5 2. c7—b8 (2. g5—f6 d8 : b6 3. f6—g7 c5—d4 и т. д. Ничья) 2... c5—d4 3. b8—f4 d8—c7 d4—e3. Ничья.

12. 1. f8—c5!!, и если 1. . b6:h8, то 2. b2—a1!, а если 1. b6 : a1, то 2. e5—h8, и белые выигрывают.

13. 1. d6—f8! h6—e3 (если 1 h6—c1, то 2. d8—e7 c1 : a3 3. . e7—d6 и т. д.) 2. d8—g5 e5 h6 3 b2—c1, и черная дамка должна идти под удар. Такое положение носит название «блокада».

14. Да. 1. g3—e5! b2 : f6 2. h2—e5! и т. д.

15. 1. e5—f4! h6 : d2 (если 1. . c1 g5, то 2. f8—g7 h6 : f8 3. a7—c5 и т. д.; если 1. . h6 : e3, то 2. a7 g1, и, владея большой дорожкой, белые выигрывают) 2. a3—b2! c1 : a3 3. a7—c5 и выигрывают.

В ответах к заданиям 16—19 даны варианты без жертвы черными своей простой, так как после жертвы игра сводится уже к разобранному случаю борьбы трех дамек против одной.

16. Дамка черных на a5. 1. g1—h2 (белые строят активный элемент) 1. . a5—e1 [1. . a5—d8 2. a1—f6 и выигрывают, 1. . a5—b6 (или a5—b4) 2. h4—g5 h6 f4, и дамка h2 берет обе шашки черных. 1. . a5—d2 2. h2—f4, и дамка черных поймана] 2. h2—f4, e1—b4 (или e1—a5) 3. a1—c3, и дамка черных поймана.

Дамка черных на b8. 1. g1—h2 b8—a7 2. a1—h8 a7—g1 [2. . a7—b8 3. h8—e5 и выигрывают; 2. . a7—b6 (или a7—c5) 3. h4—g5 и выигрывают] 3. h2—f4 g1—h2 [3. . g1—c5 (или g1—b6, g1—a7) 4. h8—d4 и выигрывают] 4. h4—f6, и дамка черных поймана.

Дамка черных на f8. 1. g1—h2 f8—a3 (иначе 2. h4—g5) 2. a1—b2 a3 : c1 3. h2—f4, и дамка опять поймана.

17 Дамка черных на a7. 1. c1—a3 a7—g1 [1. . a7—b8 2. a1—e5 c выигрышем; 1. . a7—b6 (или a7—e3, a7—f2) 2. a3—b4 и выигрыш] 2. a3—d6 g1—a7 (иначе грозит 3. d6—b4) 3. h2—g1 a7—b8 4. g1—h2 и выигрывают.

Дамка черных на f8 1. a1—g7 f8 : h6 2. h2—f4 и выигрывают.

Дамка черных на h4. 1. c1—a3 h4—d8 (1. h4—e1 2. a1—c3, 1. . h4—g5 2. a3—b4 c выигрышем)

2. h2—c7 d8 b6 3. a3—b4 и выигрывают.

18. 1. h6—f8 (строится активный элемент) 1. . g1—a7 [1. . g1—h2 2. b2—f6, и если 2. . h2—g1, то 3. f8—d6 и как указано ниже; а если 2. . h2—b8, то 3. f8—d6; а если 2. . h2—g3 или 2. . h2 f4, то 3. f6—e7 и выигрывают. 1. . d8—c7 2. h8—e5 c7—b6 3. e5—d4, и дамка поймана (вообще, если черные сдвинут шашку d8, белые быстро выигрывают эту простую, нападая на нее дамками)] 2. b2—f6 a7—g1 (2. . . a7—b8 3. f8—d6 или 2. . . a7—e3 3. f6—e7 и выигрывают) 3. f8—d6, и если 3. . g1—h2, то 4. d6—g3, а если g1—a7, то d6—c5 и белые выигрывают.

19. 1. h4—e7 a7—g1 (или 1. . . a7—b8) 2. a1—f6 g1—f2 3. e7—f8, и окончательная позиция построена. Теперь, если черные останутся левее тройника a3—f8, белые поддают дамку f8 на полях d6, c5, b4, а если правее c1—h6, то белые поддают дамку h6 на f4, e3, d2.

20. Белые выигрывают по такому плану: 1. f8—h6! e3—f2 2. g1:e3 a3—b2 и т. д. (см. диагр. 76).

21. Белые выигрывают 1. h4—e1! b6—c5 (приходится играть так: у дамки черных нет удовлетворительных ходов) 2. d6 : b4, и затем белые берут дамку черных.

22. Белые выигрывают так: 1. a3—b4! (белые отдают шашку, чтобы создать решето из простых шашек черных) 1. . a5 c3 2. g3—f4 3. h4 : a1, и дамка черных в состоянии «столбняка».

23. 1. b2—d4 a5—b4 (1. . h2—g1 2. d4—a7 и выигрывают. 1. . . h4—g3 2. d4—a7 и если a5—b4 3. a3 c5 h2—g1 4. a7—b6 5. c5 : e3 и т. д. белые выигрывают, а если 2. . h2—g1, то 3. e3—d4 и выигрывают) 2. a3 : c5 h2—g1 3. c5—b6 (угрожая 4. d4—c5) 3. . g1—h2 4. b6—a7 h2—b8 (если 4. . . h2—d6 или c7, то 5. a7—b8, и белые отрезают шашку h4, затем 6. d4—a1 для проводки шашки e3 в дамки; черные не могут напасть на нее по

двойнику, например: 6... f8—c5 7. b8—a7 и затем 8. a1—d4 и выиграют) 5. e3—f4! b8 : g3 (5... b8 : h2 6. a7—b8 и если h4—g3, то 7. d4—g1 и выиграш) 6. a7—b8 g3—f2 (6... g3—h2 7. d4—e5) 7. d4—f2 и выиграш. Черная дамка попала в «переплет».

24. Белые выигрывают после 1. h4—e1! c3 a5 2. d2—c3.

25. Белые выигрывают после 1. e5—g3! d6 : h2 (если 1... d6 : b8, то 2. g3—h2!) 2. c7—b8 h2—g1 3. b8—d6! g1—b4 (3... g1—h2 4. a7—b8) 4. d6—c5 и выигрывают. Ошибочно было 1. c7—b8?, тогда 1... d6 : h2, и черные запирают следующим ходом простую белых.

26. Ничья при любом продолжении. Если, например, 1. f8—h6, то 1... e3 : c1 2. h6—g5 (ловушка) 2... c1—b2 (но не 2... c1—d2?, тогда 3. g5—h6, и белые выигрывают) и ничья.

27. 1. c3—b4 e3—f2 2. b4—c5! f2—g1 (2... f2—e1 3. c5—f2, и дамка черных поймана) 3. c5—a7 h4—g3 4. h2 : f4 g1—h2 5. a7—b8 6. b8 : h2.

28. 1. b4—f8! f4 : d2 2. f8—h6, и черная дамка заблокирована на тройнике.

29. 1. b6—c7! d4 : g1. Опять роздых у белых 2. c7—b8 h4 f2 3. b8 h2. У черных заперты дамка и простая.

30. У белых выиграш: 1. h6—f4! g3 e5 2. e3—d4! e5 c3 3. c1—b2 и т. д.

31. Белые выигрывают: 1. e1—d2! b2—c1 2. f2—e3! h4 : d4 3. d2—c3 d4 b2 4. f8—h6 и т. д. У черных «столбняк».

32. Черные могут отыграть изолированную шашку 6... f8—e7 7. h2—g3 (используя роздых) 7... c7 g5 8. g3—h4 g5—f4 9. e3 g5 h6 f4, но у черных, в свою очередь, образуется изолированная шашка на f4, которую белые выигрывают ходом 10. f2—e3 и т. д.

33. Лучший ход один: 1. f6—e5!, потому что после 2. h4 d4 b6—c5! и т. д. черные выигрывают.

34. 1. d4—c5! d6 f4 (иначе проигрывают из-за потери двух шашек) 2. h2—g3! f4 h2 3. c3—d4 c5 : e3 4. d2 : b4.

35. 8. e3—d4!! g5 e3 9. c5—b6! У черных два удара, но после любого из них белые проходят в дамки!

36. 9... c7—b6 10. a5 : g7 d8—c7 11. b4 d6 c7 : h8, забирая пять шашек, и черные выигрывают.

37. Белые добиваются ничьей так: 2. e5—f6! (иначе они проигрывают) 2... g5 : e7 3. h2—g3! e7—d6 [если 3... e7—f6, то 4. g3—f4 a5—b4 (иначе проиграш: 4... f6—g5? 5. d4—e5! a5—b4 6. e5—d6! и белые легко выигрывают) 5. f2—g3! h4 f2 6. e3 g1 c5 g5 7. a3 : a7 и ничья] 4. g3—f4 a5—b4 5. f2—g3 h4 : f2 6. e3 g1 c5 g5 7. a3 a7 и ничья.

38. Игра ничья при продолжении: 1. g1—h2! [иначе белые проигрывают, например: 1. e3—d4 c5:e3 2. f2 : f6 (если 2. f4 d2, то 2... d6—c5, и черные выигрывают) 2... g5 : e3! и черные выигрывают] 1... c5—d4! 2. e3 e7 g5 : g1 3. g3—f4 e5 g3 4. h2 f4 g1—h2 5. e7—f8 h2 a1 6. f8—d6, так как черные простые отрезаны по двойнику.

39. Нет, не могут. Они должны добиваться ничьей. 1... c7—b6! (Это лучший ход. Если 1... f8—e7, то 2. g3—f4 e7 или g7—f6 3. c3—d4 c7—b6 4. b4—a5, и на обоих флангах шашки черных скованы. 1... e7—f6 2. b4—a5, угрожая e3—f4, c5—b4 3. a3 e7 f8—d6 4. c3—b4, и черные не могут помешать прорыву белых на левом фланге 1... g5—f4 2. g3 e5 d6 : d2 3. b4 : b8 и выигрывают. 1... c5—b4 2. e3 c5 и если e7—f6 3. c5:e7 f8 : d6, то положение черных хуже) 2. b4—a5 d8—c7 (2... f8—g7 3. a5 e5 g5—f4 4. e3 g5 h4 b2 5. a3 c1, и игра примерно равна) 3. c3—b4 (белые последовательно стесняют игру черных) 3... c7—f6 4. e3—d4 c5 e3 5. f2 d4 h4 : f2 6. g1 e3. Теперь слабость черных на правом фланге очевидна d6—c5 7. b4—c5 e5 c3 8. c5 : a7 c7—b6!

9. а7 : с5 (хуже 9. а5 : с7? тогда г5—f4 10. е3 : е7 f8 : b8, и черные выигрывают) 9 . г5—f4 10. е3 : е7 f8—b4 11. а3 : с5 с3—b2, и черные охватывают большой дорогой.

40. Нет, черные выигрывают. 1. g1—f2 (а, б, в, г) f4—e3 2. f2—g3 [2. b4—c5 d6 : b4 3. a5 : e5 e3 g1 4. e1—d2 (4. h2—g3 g1—h2 и выигр. 4. a3—b4 g1—e3 и если 5. e1—d2 e3:c1 6. b4—c5, то c1—a3 и выигр., если 5. h2—g3, то e3—f4 и выигр., а если 5. b4—a5, то e3—h6 и выигр. угрожая g7—f6 6. a5—b6 или e5—d6 c7 : a5 или e5 и т. д.) 4 . . g1—c5 5. h2—g3 c5—e7 затем e7—f6 и т. д.] 2 . g7—f6! 3. g3—f4 (3. g3—h4 d6—e5 и если 4. h2—g3, то e3—f2 и выигр., а если 4. b4—e5 d4 b6 5. a3—b4, то e5—f4 и белым некуда ходить.) 3 . e3 g5 4. e1—d2 f6—e5 5. d2—c3 (5. h2—g3 g5—h4 6. d2—e3 h4 f2 7. e3 e7 c7—d6 8. e7 c5 f2—g1 9. a5—b6 e5—d4 и выигр.) 5 . d4 b2 6. a3 : c1 e5—d4 7. h2—g3 (7. c1 ∞ g5—f4 8. d2—c3 d4 : b2 9. b4—c5 d6 b4 10. a5 a1 f4—e3 11. h2—g3 e3—d2 затем. d2—c1 и выигр.) 7 . . d4—e3 8. g3—f4 g5—h4 9. f4 d2 h4—g3 10. d2—e3 (10. b4—c5 11. a5 : c3 g3—h2 и если 12. c3—d4, то c7—d6 и затем h2—g1 и выигр., а если 12. d2—e3, то h2—g1 14. e3—f4 g1—h2 14. f4—g5 h2—e5 и выигр.) 10 . . g3—h2 11. e3—f4 h2—g1 12. f4—g5 g1—d4 и т. д. белые должны выигрывать.

а) 1. e1—f2 d6—e5 2. f2—g3 f4—e3 и если 3. g3—f4, чтобы не пропустить черных в дамки, то 3 . e3 g5, и положение белых несколько не улучшилось.

б) 1. e1—d2 d4—e3 и если 2. d2—c3, то g7—f6, и у белых вместо зажима образовалась связка; они вынуждены отдать шашку обратно. 3. c3—d4 e3 c5 4. g1—f2 f6—e5 5. f2—g3 c5—d4 6. g3—h4 c7—b6 7. a5 c7 d6 : b8 8. h2—g3 f4 h2 9. h4—g5 e5—f4! 10. g5 : c5 h2—g1 11. c5—d6 g1—c5 и выигр. Если же на 2-м ходу белые играют

b4—c5, то e3 c1 3. c5 : e7 f4—g3 и легко выигрывают.

в) 1. h2—g3 f4 h2 2. e1—d2 d6—e5 3. d2—c3 d4 b2 4. a3 c1 e5—d4 (опять зажим!) 5. c1—b2 g7—f6 6. b2—c3 7. b4—c5 b2—c1 и легко выигрывают.

г) 1. b4—c5 d4 b6 2. e1—d2 (2. g1—f2 b6—c5 и если 3. f2—e3 4. e1 c3, то d6—e5 5. h2—g3 g7—f6 и выигр., а если e1—d2, то как ниже указано) 2 . b6—c5 3. g1—f2 g7—f6 и если 4. f2—e3, то f6—g5 5. a3—b4 c5 : a3 6. e3—d4 a3—b2 7. d4—c5 d6 b4 8. a5 : a1 g5—h4 9. a1—b2 h4—g3 10. d2—e3 f4 : d2 11. h2 : f4 d2—c1 и выигр., если 4. f2—g3, то f6—g5 5. g3 : e5 d6 : f4 затем 6 . g5—h4, и белые должны будут жертвовать шашку; если же 4. d2—c3, то d6—e5 5. c3—b4 c5—d4 (опять зажим!) 6. f2—g3 f4—e3, и игра белых парализована.

Чрезвычайно поучительная игра во всех вариантах, наглядно показывающая значение сильного центра и зажима шашек противника на флангах!

41. 1. b4—c5! (ход 1. e1—d2 был бы ошибкой. Тогда 1 . . f6—e5!, и черные, имея роздых, успевают на 2-м ходу сыграть b6—a5 и затем пройти в дамки) 1 . . b6 f2 (1 . . f4 : d2 2. e1 : c3 b6 d4 3. c3 : g7! и т. д., и белые выигрывают) 2. e1 g7 h6 : f8 3. h4 : f6 и выигрывают.

42. 1. f2—g3! h4 : f2 2. d4—c5 d6 b4 (2 . . f2 b6 3. a5 g7 и выигрывают) 3. a5 c3 f2 : d4 4. c3 g7, и черные должны жертвовать шашку e7, иначе белые проходят в дамки.

43. 1. c3—b4! d4 : f6 2. b4—c5! b6 d4 (2 . . d6 : b4 3. f4—g5 h6 : f4 4. b2—c3, и белые, забирая три шашки, попадают на поле e7, после чего выигрыш им обеспечен) 3. f2—g3 h4 : f2 4. g1 g5 и выигрывают. Показательный пример значения активных элементов!

44. Белые выигрывают так: 1. f4—e5! f6 : d4 2. e3—f4 g5 : e3 3. b2—c3 d4 : b2 4. f2 : f6 h4 : f2 5.

a1 c3 h6 g5 6. f6 h4 a5—b4 7. c3 a5. У черных шашка на f2 заперта «на весу».

45. Белые выигрывают, занимая сильное поле c5 1. b4—c5 b6—a5 2. d2—c3, и черные должны вернуть лишнюю шашку. 2 . f4—g3 (2 . f4—e3 3. d4 : f2 f6—e5 4. h4—g5 и выигрывают) 3. h4 : f2 f6—g5 4. d4—e5 g5—h4 5. e5—d6 a7—b6! 6. c5 : a7 e7 c5 7. a7—b8 c5—b4 8. b8—h2 b4 d2 9. f2—e3 d2 : f4 10. h2 d6 и выигрывают.

46. 1. c3—b4 f2 d4 2. g1—f2! (связка в центре и «рожон» на правом фланге). Черные должны вернуть лишнюю шашку d4 (шашку h6 отдавать бесполезно, так как белые займут оппозицию на g5) 2. . . d4—c3 3. b4 : d2 c5—d4 4. d2—c3 d4 : b2 5. a3 c1. Связка ликвидирована, а «рожон» остался. Черные вынуждены отдать шашку, после чего белые выигрывают.

47. 1. e7—d8 (выигрыш достигался и при 1. e7—f8, но сложнее) 1 e1—f2 (1 . e1—a5 2. e5—c3 и выигрывают) 1 . . e1—h4 2. e5—f6 и выигрывают) 2. d8—h4 f2—g1 (если дамка отойдет по двойнику, например на b6, то 3. e5—d4 и выигрывают, 2 . . . f2—e1 3. e5—d4 e1—d2 4. h4—d8 и выигрывают) 3. e5—h8 g1—h2 4. h4—f6 и выигрывают.

48. У белых нет выигрыша.

1. c3—d4 (а, б) g1—h2 2. c5—a3 (2. c5—a7 a5—b4 и если 3. a7—b8, то h2—g1 с угрозой b4—c3 и ничья. 2. c5—f8 h2—b8 3. f8—g7 a5—b4 4. g7—h8 b8—a7, угрожая b4—c3, и ничья) 2 . . . h2—b8 3. a3—c1 (3. a3—b2 a5—b4 и если 4. b2—c1 или a3, то b4—c3 затем b8—e5, и черные овладевают большой дорогой, а если 4. b2—a1, то b8—a7 затем b4—c3 и ничья; 3. a3—e7 (или f8) b8—c7 и т. д. сводится к указанному выше) 3 . . b8—g3 4. c1—b2 (4. c1—a3 g3—b8 и повторение ходов. 4. c1—d2 g3—e1 5. d2—c1 e1—d2 и ничья) 4 a5—b4 5. b2—a1 g3—b8 и т. д. ничья.

а) 1. e3—d4 g1—h2 2. c5—a3 (2. c5—a7 h2—b4 и затем d6—b4

ничья; 2. c5—b4 (или f8) h2—g1 и если дамка на c5, то повторение ходов, а если 3. d4—e5, то g1—d4 и ничья 2. c5—e7 h2—g3 и если 3. e7—∞ по косяку, то g3—e1 и ничья, если 3. e7—c5, то g3—h2 и повторение ходов, а если 3. e7—a3, то g3—b8 и как в основном варианте) 2 . . h2—b8 3. a3—c1 (3. d4—c5 b8—e5 4. a3—b2 e5—f4! и если 5. c3—d4, то f4—c1 угрожая c1—a3 8. b2—a3 c1—h6 9. a3—b2 h6—c1 и ничья повторением ходов, а если 5. b2—a1, то f4—c1 6. c5—d6 c1—b2 и т. д. ничья. 3. a3—b2 b8—d6 и если 4. b2—c1, то b8—g3 и как в основном варианте, а если b2—a1, то d6—b4 ничья) 3 . . b8—g3 4. d4—c5 (4. c1—b2 или a3—повторение ходов. 4. c1—h6 или d2 g3—f2 5. дамка на c3 f2—e1 и ничья. 4. c1—e3 или g5 g3—c1 и ничья) 4 g3—e5 5. c1—b2 e5—f4, и как уже было указано, ничья.

б) 1. c5—d4 g1—h2 2. d4—g7 (2. d4—a7 a5—b4 3. h2—e5 ничья. 2. d4—c5 h2—e5 и если 3. c5—d4, то e5—h8, затем a5—b4 и ничья, а если 3. e3—d4, то e5—h2 и сводится к варианту (а) 2. d4—f6 h2—d6! Если теперь 3. c3—d4, то d6—f8 и, удерживая дамку на тройнике, черные проводят простую b4 в дамки или захватывают большую дорогу. Ничья. Если 3. e3—d4?, то d6—b4 и ничья, если 3. f6 по косяку, то a5—b4 и затем d6—c5 ничья. Если 3. f6—g7, то d6—f8 4. g7—h6 [иначе 4 . . f8—b4 вызывал уход шашки 5. c3 на d4 b4—f8 и затем a5—b4 и т. д. ничья] 4 . . f8—c5 и если 5. e3—f4 c5—d6 6. f4—g5 d6—e5, ничья. 2. d4—h8 h2—d6 и игра сводится к уже указанному) 2 . . h2—d6 и если 3. g7—f8, то d6—e5 4. e3—d4 e5—h2 и сводится к варианту (а): если 3. g7—f6 или h8, то d6—b4 и затем b4—f8 и как указано выше; простая a5 прорывается в дамки, если же 3. g7—h6, то a5—b4 4. c3 : a5 d6—e5 и ничья.

49. Вытеснение с двойника осуществляется так: 1. e1—d2! (вы-

жидательный ход) 1. g1—a7 (черные стремятся удержаться на нижнем двойнике) 2. d2—c3 a7—g1 (черным можно становиться только на бортовые поля из-за угрозы c3—b4) 3. a3—b4 g1—h2 (3. . g1—a7 4. b4—c5; 3. . g1—e3 4. c3—b2 и выигрывают) 4. b4—c5, и шашка неудержимо проходит в дамки. Поэтому после 2-го хода белых черным надо уходить с нижнего двойника: 2. . a7—b8 3. c3—d4 b8—a7 4. d4—g1 a7—b8 5. g1—a7 b8—h2 6. a7—e3 h2—b8 7. e3—g1 b8—h2 (нельзя 7. . b8—f4 из-за 8. a3—b4) 8. a1—d4 h2—f4 9. g1—h2 f4 уходит с двойника 10. h2—e5. В этой позиции пусть черная дамка стоит на g5, тогда 11. d4—g1 g5—h6 (11. . . g5—d8 12. e5—c7; 11. . . g5—h4 12. g1—f2 и 13. e5—c3; 11. . . g5—c1 12. e5—c3 и затем 13. g1—e3) 12. e5—g7 h6 : f8 13. g1—c5 и выигрывают: При других ходах черной дамки выигрыш белых еще проще.

50. Да, могут! 1. d6—c5!! 2. a5 : c3 e7—d6, используя роздых, 3. d4 : b6 d6—e5! 4. f4 : d6 h6 : b4 и легко достигают ничьей.

Очень интересное окончание.

ПРИЛОЖЕНИЕ

Краткие справочные данные о порядке получения разрядов в шашечных соревнованиях.

Для получения того или иного разряда по шашкам шашисты должны участвовать в турнирах. За каждую выигранную партию шашист получает 1 очко, за ничью — пол-очка, а за проигранную партию — ноль. Количество сыгранных в турнире партий должно быть не менее 10. Поэтому в турнире количество участников не должно быть меньше 11.

5-й разряд присваивается тем шашистам, которые набрали в турнире начинающих (не имеющих разрядов) 50% всех возможных очков.

4-й разряд присваивается шашис-

В партии черные не нашли спасительного хода 1. . d6—c5 и проиграли.

51. Могут, но не так просто, несмотря на перевес в две шашки. Прежде всего одну шашку надо отдать сразу 1. h4—g5 f6 : h4 2. h6—g7 h4—g3 3. g7—f8!! g3—f2 (3. . g3—h2 4. f8—h6 h2—g1 5. h6—e3 и выигрывают) 4. c3—d4! (иначе ничья) 4. . c5 c1 5. a3 : c5 c1 : c2 6. f8 : g1 и выигрывают.

52. Да! 1. a3—b4 c5 : a3 2. c3—b4 a3 : c5. Теперь подготовлена позиция для роздыха 3. d2—c3 f4:b4 4. e1—d2 c5 : e3 5. d2 : a3 и выигрывают.

53. Белые могут выиграть, но не так-то просто! 1. g1—f2! c5 a3 2. c1—d2 a3 c1 3. c3—d4! e5 e1 4. e3—d4 c1 g5 5. d4—c5 d6 b4 6. g3—h4 e1 : g3 7. h4 : h4 и выигрывают.

54. Белые могут выиграть с помощью очень глубокой и оригинальной комбинации: 1. d2—c3! e5 : g3 2. c3 e5 d6 : d2 3. b4 : d6! c7 e5 4. e1 : c3! g3 b4 5. a5 : e7 b8 d6 6. a3 : e7 f8—d6 7. h6 : c5 затем 8. b2—c3, и белые выигрывают.

стам, набравшим 67% и более очков в турнире шашистов, имеющих 5-й разряд.

3-й разряд присваивается шашистам, набравшим не менее 70% очков в турнире, в котором участвовали шашисты 4-го разряда.

2-й разряд дается набравшим 73% очков в турнире, участники которого имеют 3-й разряд.

Во всех случаях таблица результатов турнира должна посылаться организаторами турнира в местный комитет по физкультуре и спорту (в городах и поселках городского типа — в городской комитет, в сельской местности — в районный комитет), где ведется учет разрядников и выдаются специальные классификационные билеты разрядникам по всем видам спорта.

Для получения 5 и 4-го разрядов разрешается играть в турнире с числом участников меньше 11, но и при этом нужно сыграть не менее 10 партий. Поэтому в таких случаях участники турнира играют, между собой не по одной партии, как обычно, а по две партии (как говорят, играют в два круга).

Для получения 3, 2-го разрядов и выше требуется, кроме вышеуказанного, выполнить еще следующее:

а) турнир должен проводиться под руководством судьи, состоящего на учете в комитете по физкультуре и спорту;

б) запись всех партий участниками турнира обязательна;

в) игра проводится с контрольными часами.

Соревнования проводят по утвержденным правилам соревнований. Такие правила издаются Всесоюзным комитетом по физкультуре и спорту и должны быть в каждом низовом комитете физкультуры и спорта.

В тех случаях, когда участники турнира имеют разные разряды,

для определения нормы на получение того или иного разряда пользуются специальными таблицами, приведенными в Единой Всесоюзной спортивной классификации (последнее изд. 1957 г.). Для составления расписания, кто, каким цветом и когда играет партии в турнире, имеются специальные таблицы в Правилах соревнований, упоминавшихся выше.

Для турниров по переписке разрядные нормы остаются те же, что и для игры за доской. Обязанности судьи турнира исполняет турнирный комитет по проведению такого турнира. Вместо контроля скорости игры по часам в турнирах по переписке на обдумывание и отправку ответа дается 2—3 дня. Переписка ведется по полной нотации.

Временно классификационные турниры по переписке проводятся только турнирным комитетом при Центральном шахматном клубе (Москва, Гоголевский бульвар, 14), но со временем такие турнирные комитеты могут быть организованы и в масштабе республик, краев и областей.

СОДЕРЖАНИЕ

стр.

Предисловие	3
Краткий очерк развития игры в русские шашки.	5
Дореволюционный период	10
Советский период.	10
Часть первая. Сущность, цель и основы теории шашечной игры	16
Описание средств игры в русские шашки.	—
Шашечница и шашки	—
Шашечная нотация. Обозначение игровых полей.	—
Игровые пути доски	17
Задания для упражнений (1—3)	18
Главные правила игры	—
Ходы простых шашек	—
Ходы дамок	21
Совершение ударных ходов	22
Правила о ходах шашек, принятые при проведении соревнований	26
Задания для упражнений (4—6)	27
Сущность и цель игры	—
Задания для упражнений (7, 8)	29
Партия и ход ее развития	—
Коротенькие партии	31
Типичные концы игр	45
Краткие сведения об оппозиции	—
Задания для упражнений (9, 10)	51
Важнейшие поля доски и их значение	—
Дамка против простых шашек	53
Задания для упражнений (11)	59
Дамочные концы игр	—
Задания для упражнений (12, 13)	64
Задания для упражнений (14, 15)	70
Задания для упражнений (16—19)	72
Характерные приемы шашечной игры	—
Использование путей двойника	73
Использование путей косяка	75
Использование путей тройника	76
Использование большой дороги	—
Задания для упражнений (20—23).	77
Любки	—
Задания для упражнений (24—26)	79

Выжидательные ходы. Понятие о темпе	79
Понятие о роздыхе	82
Задания для упражнений (27, 28)	84
Запирание шашек	—
Шашечная задача	87
Задания для упражнений (29—31)	89
Середина и начало партии	90
Основные признаки для оценки игровых положений	92
Выбор лучшего хода	98
Анализ положения и значение плана игры	—
Основы планирования игры	99

Часть вторая. Расширение основ теории и практика шашечной игры

Три шашки против трех и закон оппозиции	—
Выбор плана игры в начале партии	103
Нападение на изолированную шашку	—
Прорыв в дамки	107
Предельное стеснение игры противника	110
Задания для упражнений (32—36).	111
Выбор плана игры в середине партии	—
Использование материального перевеса	113
Использование невыгодного расположения шашки противника	114
Использование фланговых связей	115
Использование связки фланга в сочетании с ловлей дамки простыми	116
Использование роздыха	117
Атака слабого фланга	120
Взаимное связывание позиций	122
Трудно находимый план выигрыша	124
Задания для упражнений (37—40)	125
Примеры комбинационного выигрыша в середине партии.	126
Задания для упражнений (41—44)	130
Концы игр	—
Борьба простых шашек против простых	131
Задания для упражнений (45, 46)	135
Нормальные дамочные окончания	—
Значение темпа в дамочных окончаниях	157
Три дамки против дамки с тремя простыми	159
Борьба дамки с далеко продвинувшимися шашками противника	160
Задания для упражнений (47—49)	161
Этюдные окончания	—
Этюды	167
Задания для упражнений (50, 51)	173
Позиционная и комбинационная игра	—
Построение и проведение сложных комбинаций	175
Задания для упражнений (52—54).	179
Современные начала партий	—
«Городская партия».	180
«Обратная городская партия»	181
«Перекресток»	—
«Обратный перекресток».	—
«Центральная игра»	182
«Отыгрыш черных»	—
«Отыгрыш белых»	—

«Кол» .	—
«Обратный кол»	183
«Тычок» .	183
«Обратный тычок»	184
«Жертва Кукуева»	—
«Вилочка».	—
«Косяк».	185
«Игра Каулена».	—
«Игра Бодянского».	186
«Обратная игра Бодянского»	—
«Игра Медкова»	187
«Игра Иванова»	—
«Старая партия»	—
«Ленинградская защита»	188
«Игра Яковлева»	—
«Игра Сокова»	189
«Игра Петрова»	—
«Игра Романычева».	—
«Игра Филиппова».	—
Безымянные начала.	—
Пояснительные партии.	190
Ответы на задания для упражнений	215

Слезкин

„Шашки“

Редактор В. А. Ульянов

Технический редактор А. А. Доценко

Художественный редактор Г. А. Шалыгина

Переплет художника Л. Б. Муштаковой

Корректор А. Ю. Гринштейн

Изд. № 1386. Сдано в набор 13/IV—1958 г. Подписано к печати 21/VI—1958 г.
 Формат 84×108^{1/32}. Объем 3,5 бум. л., 11,48 печ. л., 7 физ. л.; 11,75 уч.-изд. л.
 48771 зн. в 1 печ. л. А-05726. Тираж 25000. Цена 6 р. 90 к. Заказ № 1597.

Издательство „Физкультура и спорт“

Москва, М. Гнезниковский, 3

Первая Образцовая типография имени А. А. Жданова

Московского городского Совнархоза

Москва, Ж-54, Валуевая, 28.

6 р. 90 к.