

А.И. ВИНДЕРМАН
Б.М. ГЕРЦЕНЗОН



**ШАШКИ
ДЛЯ ВСЕХ**

А.И. ВИНДЕРМАН
Б.М. ГЕРЦЕНЗОН

ШАШКИ ДЛЯ ВСЕХ

ПОСОБИЕ ДЛЯ НАЧИНАЮЩИХ



МОСКВА
«ФИЗКУЛЬТУРА И СПОРТ»
1983

Рецензент **В. В. Гагарин**

Виндерман А. И., Герцензон Б. М.

В 48 Шашки для всех. Пособие для начинающих. — М.: Физкультура и спорт, 1983. — 128 с.

Труд известных шашечных мастеров и педагогов заслуженного тренера СССР А. Виндермана и Б. Герцензона является учебным пособием по русским шашкам. В книге рассказывается об истории игры, ее правилах, дается краткое изложение теории (ловушки, комбинации, дебюты, приемы позиционной игры, игра в окончаниях), даются в качестве примеров партии известных мастеров и упражнения для самостоятельной работы. Для широкого круга любителей русских шашек.

В 4202000000-012 161-83
009(01)-83

ББК 75. 582
7А9.3

Содержание

Предисловие	3
Глава первая. Шашки — через века и страны	4
Глава вторая. Азы шашечной игры	13
Глава третья. В мире комбинаций	21
Глава четвертая. Комбинации и ловушки в начале партии	40
Глава пятая. Приемы шашечной борьбы	49
Глава шестая. Основы позиционной игры	84
Глава седьмая. Игра в окончаниях	96
Глава восьмая. Обзор некоторых начал	107
Глава девятая. За доской — мастера	111
Решения упражнений	123

Абрам Иосифович Виндерман
Борис Миронович Герцензон

ШАШКИ ДЛЯ ВСЕХ

Заверяющий редакцией **В. И. Чепижный**. Редактор **Ф. М. Малкин**. Художник **Ю. А. Волотовский**. Художественный редактор **В. А. Жигарев**. Технический редактор **О. А. Куликова**. Корректор **З. Г. Самылкина**. Сдано в набор 30.08.82. Подписано к печати 25.11.82. Формат 60×90/16. Бумага тип. № 2. Гарнитура „Литературная“. Высокая печать. Усл. п. л. 8,00. Усл. кр.-отг. 8, 50. Уч.-изд. л. 8, 12. Тираж 100 000 экз. Издат. № 7171. Зак. 658. Цена 50 коп. Ордена „Знак Почета“ издательство „Физкультура и спорт“ Государственного комитета СССР по делам издательства, полиграфии и книжной торговли. 101421, Москва, Каляевская ул., 27. Ордена Октябрьской Революции и ордена Трудового Красного Знамени Первая Образцовая типография имени А. А. Жданова Союзполиграфпрома при Государственном комитете СССР по делам издательства, полиграфии и книжной торговли, Москва, М-54, Валовая, 28,

ПРЕДИСЛОВИЕ

Почему шашечная игра получила такое большое распространение? Что в ней привлекает людей самых различных возрастов и профессий, почему люди уделяют шашкам свой досуг? Шашки — игра творческая. В этом, очевидно, и заключается секрет ее вечной юности и привлекательности. Шашки обладают исключительно сложным и занимательным игровым механизмом, предоставляют широкие возможности для применения логических и творческих способностей играющих. Поиски комбинаций, разбор вариантов, составление оригинального плана в игре — все это, конечно, нужно отнести к категории творчества.

Как же научиться хорошо играть в русские шашки?

Для этого надо изучать творческое наследие лучших мастеров этой игры. Необходимо также систематически принимать участие в различных соревнованиях, чтобы непосредственно за доской применить и проверить знания, полученные при изучении теории шашек.

Для того чтобы помочь начинающим овладеть этой игрой, мы и написали эту книгу. Она рассчитана на новичков. Книга построена следующим образом. Сначала читатели познакомятся с шашечной азбукой и правилами игры, затем с наиболее часто встречающимися в игре комбинациями и ловушками. Далее следует разбор простых окончаний, а в конце книги помещены анализы ряда дебютов и интересных партий, сыгранных мастерами.

Авторы полагают, что читатель, изучив весь учебный материал книги, по уровню игры сможет достигнуть силы второго спортивного разряда.

При чтении следует пользоваться доской и шашками. Позиции и партии, приведенные на ее страницах, нужно разбирать внимательно, не спеша, некоторые даже по несколько раз.

Советуем завести специальную тетрадь или блокнот, чтобы записывать туда понравившиеся партии и отдельные упражнения.

Глава первая

ШАШКИ — ЧЕРЕЗ ВЕКА И СТРАНЫ

Шашки знали еще в Древнем Египте, за несколько тысяч лет до нашей эры. Из Египта они попали в Грецию, а оттуда в Рим. От римлян проникли во многие страны Европы, Азии и Африки. Разные народы постепенно выработали свои национальные системы и правила шашечной игры. Сейчас шашки бытуют на всех континентах. В нашей стране это одна из наиболее старинных, распространенных и любимых народных игр. О древности ее происхождения на Руси доказала в 1952 году археологическая экспедиция Академии наук УССР, обнаружившая при раскопке могильного кургана древневосточных славян, относящегося к IV—V векам, полный комплект шашек. Однако в современной форме шашечная игра на Руси сложилась в X веке. Установлено, что в шашки играл великий князь киевский Владимир Мономах (1053—1125). Со времен Петра I, большого, кстати, любителя шашек, правила этой игры в России, а потом в СССР остались неизменными.

Многие великие люди жертвовали часть своего досуга мудрой игре. Вильгельм Либкнехт рассказывал о том, как любил шашки Карл Маркс, который «достиг такого совершенства, что у него чрезвычайно трудно было выиграть партию». За шашечной доской проводили свободные минуты великий естествоиспытатель Чарлз Дарвин, философ Жан-Жак Руссо...

В литературе можно найти много ярких страниц, посвященных шашкам. Кто не помнит изумительного описания Николаем Васильевичем Гоголем шашечной игры между Чичиковым и Ноздревым в «Мертвых душах»? Сколько веселых минут подарила эта сценка читателям!

Или взять отрывок из поэмы Константина Симонова «Суворов»:

Бывает, примостив лучину,
В одном шлафроке, босиком,
Сев по-турецки на овчину,
Играет в шашки с денщиком:
«Опять ты, Прошка пересилишь,
Опять мне в дамках не бывать...» —
«Тут нужен ум, Лексан Васплич,
Ведь это вам не воевать.
Ну, проигрались, что за горе?
Вам нынче в шашки не с руки,
По нонешним годам в фаворе
Те, кто умеет в поддавки...»

А вот с какой страстной увлеченностью говорит о русских шашках языком стиха рабочий поэт Александр Смоликов *:

*«Ветка ивы», Сборник стихов, Марийское книжное изд-во, 1980.

Есть греческие правила, этрусские,
Египетские — всех не перечесать,
Но с детства полюбил я шашки русские,
Есть в них свое, особенное есть.
Вот римляне туда-сюда ходили
И отступали, окажись в беде,
У греков неравны все шашки были,
Могли ходить, сражаться не везде.
В китайских правилах одна дорога:
Войти в поля соперника скорей.
Тот станет победителем,
Кто много,
Кто больше захватил чужих полей.
А в русских шашках заповедь святая:
Один за всех и все за одного,
Назад ни шагу! Твердо каждый знает:
Не потеряют, выручат его.

Игра в шашки выдержала испытания тысячелетиями. Чтобы познать неизъяснимую притягательность и прелесть шашек надо хотя бы вкратце познакомиться с их историей и особенностями.

Исследуя памятники Древнего Египта, ученые разных стран встретились с рисунками, на которых изображены люди, сидящие за доской с одинаковыми фишками — фигурками.

Изучение этих рисунков, манускриптов и других археологических находок дает возможность сказать, что это, несомненно, шашечная игра.

Вот что сообщает египтолог Бругш в статье «Египетский могильный мир» («Русский вестник», 1870), описывая некоторые рисунки: «...несколько далее какие-то люди готовятся унести на плечах ящик, а рядом с ними две фигуры, прикорнув на земле, забавляются шашечной игрой. Игра эта не уступает по древности самому Египту, она даже древнее его, так как сами египетские боги, равно как и обитатели царства мертвых, издавна играли в нее. Ведь гласит же предание (греческий историк Платон), что бог Таот играл в шашки с богиней Луны и выиграл у нее семидесятую долю всякого дня в году, из чего он, по здравом размышлении, образовал пять добавочных дней в году».

Геродот, живший за 500 лет до нашей эры, в своих трудах по истории вспоминает и о том, что один из фараонов, правивший Египтом за 2000 лет до нашей эры, интересовался шашечной игрой.

Внимание посетителей Британского историко-археологического музея привлекает древнеегипетское изображение льва и овцы... играющих в шашки.

Подлинную сенсацию в мире ученых произвели раскопки на знаменитом «Поле пирамид», где была обнаружена гробница, сооруженная для Кабина, приближенного фараона Тету. На стене одной из галерей древние художники нарисовали Кабина за игрой. Однообразные фигурки, нарисованные ими на стене, очень напоминают шашки. А ведь фараон Тету правил Египтом в 2700 году до нашей эры...

Известный немецкий историк Оппель, изучавший культуру и быт Древнего Египта, написал книгу «Чудеса древней страны пирамид» (она была переведена на русский язык в 1868 году).

Вот что он пишет там о шашках: «Мужчины особенно любили игру в шашки. Шашки были черные и белые или красные и белые, по виду несколько напоминали кегли и вырезывались из обыкновенного дерева, а у богатых людей — из слоновой кости. Шашечницы были в виде маленького столика и очень низкого, поэтому к нему садились или приседали на корточках, на полу, одной ногой становились на колено, садились на пятку, а другое колено подтягивали к груди. Любимым препровождением времени у царей была именно игра в шашки».

Пока не известно, на какой доске и по каким правилам вели шашечный «бой» древние египтяне. Этот вопрос до сих пор является «камнем преткновения» при изучении культуры и быта древних жителей страны пирамид.

В Древней Греции прославили свои имена знаменитые игроки Диодор из Мегалополиса и Леон из Митилены.

Часто прямо на улицах устраивались там шашечные поединки. Толпы людей собирались вокруг играющих, с интересом наблюдая за сражением. Богатые приглашали к себе знаменитых шашкистов, играли с ними, одаривали драгоценными камнями.

Леон не только хорошо играл в шашки, но славился своим великодушием. Однажды он увидел раба в лохмотьях, закованного в кандалы. Слуги всадника гнали несчастного, избивая плетью. Чуть позади шел сам хозяин и со скучающим видом взирал на эту картину. Леон пожалел раба. И тут же придумал «ход».

— Сыграем, — предложил он господину.

Тот, увидев известного игрока, с радостью согласился. Но Леон тут же поставил условие:

— Если я выиграю партию, то твой раб станет моим.

Партия продолжалась недолго и закончилась убедительной победой Леона. Тут же на улице он приказал расковать раба. Поздравил его со свободой и отпустил на все четыре стороны...

Как же появились шашки в Древней Греции? Пришли ли они туда из Египта или родились в этой стране?

По старинному преданию, изобрел шашечную игру герой Троянской войны полководец Паламед.

Вот что говорится в легенде.

Греческие корабли должны были выйти в море. Неожиданно наступило безветрие. Упали паруса. Безветрие продолжалось много дней. Воины Паламеда стали скучать. Чтобы развеять скуку в своей армии, Паламед придумал новую игру — псы.

О ней мы знаем лишь то, что играли в псы на пятилинейной доске и что у игроков было по пять шашек. Средняя из пяти линий считалась «священной», а шашка, занимавшая ее, сдвигалась редко и именовалась «шашкой богов».

В те времена в Греции существовала поговорка: «Он двигает шашку со священной линии», что означало: идет на крайние меры, ибо со «священной линии» шашку уводили лишь тогда, когда других ходов уже не было. Рассказ об этом мы встречаем у Софокла (497—406 годы до н. э.).

В произведениях древнегреческих писателей часто упоминает-

ся эта игра и под названием «петтейя». В «Одиссее» Гомер показывает женихов возле дома Пенелопы. Они ждут от нее ответа на свои предложения и коротают время за игрой в петтейю.

Вероятно, игра получила в Греции широкое распространение. По словам Платона (427—347 годы до н. э.), шашки неопытного игрока сразу же оказывались запертыми.

На амфорах и кратерах художники часто изображали воинов за игрой в петтейю.

Некоторые ученые считают, что греческая петтейя в Древнем Риме была перенесена с линейной на клетчатую доску. Об этом мы можем получить представление, познакомившись с отрывком из энциклопедии Исидора Севильского (560—636 годы н. э.).

«Шашки двигаются частью в порядке, частью туда и сюда, почему одни называются обыкновенными (ординарии), а другие блуждающими (ваги). Те, которые не могут быть вовсе сдвигаемы, называются «пришедшими в отчаяние».

Вокруг этого старинного памятника было немало споров. Некоторые исследователи считали, что тут упоминаются три рода различных фигур и два вида движения (вертикальное и горизонтальное). Известный русский историк Д. Саргин в книге «Древность игр в шашки и шахматы», изданной в Москве в 1916 году, высказывал предположение, что ординарии — это простые шашки, ваги — дамки, а «пришедшие в отчаяние» — запертые шашки. По его мнению, римская игра во многом совпадала с нашими русскими шашками.

Шашечная игра у римлян называлась «латрункули» — от латинского слова «латро», в переводе — солдат. Это показывает, что игра считалась военной, так как напоминала сражение двух армий.

Римские писатели и философы в своих произведениях часто упоминают латрункули, говоря о них как о народной игре.

Шашки у римлян делались в виде полуядра и различались по цвету. Изготавливались они из различных материалов: воска, камня, а иногда из разноцветного стекла. Люди состоятельные играли шашками, сделанными из драгоценных камней.

Одна из эпиграмм Марциала гласит: «Если играешь в коварные войны латронов, пусть из драгоценного камня будет у тебя воин и твой неприятель» (латроны — производное от слова латрункули).

В латрункули играли не только мужчины, но и женщины. Овидий в одном из своих сочинений советует молодым римлянкам овладеть в совершенстве этой игрой.

Играли в латрункули и в домах, и на улицах: «Ни один человек, который бежит к себе на пожар, не станет рассматривать, каким образом вывернется обложенная шашка» (Сенека).

Интересная медаль хранилась в начале XIX века в Государственной римской библиотеке. Эта древняя реликвия изображала упорный поединок в латрункули. Правда, это изображение частично стерлось, но если медаль освещали, то на доске видны были шашки в форме точек. Сидящий справа поднял руку; похоже, что он застигнут врасплох ходом противника и, увидев неизбежность

проигрыша, вызывает к богам. Игрок, сидящий слева, положил руку на стол; наверное, он сделал только что ход, решивший партию. Над этой картинкой можно было прочесть одно слово — «птога», что означает поражение.

То, что в латрункули играли на клетчатой доске, подтверждают отрывки из произведений Марциала и Ювенала. В них встречается слово «тапдга». Это слово обозначало клетки доски для игры в латрункули. Но как ходили фигуры по доске?

По мнению некоторых ученых, они имели право ходить вперед и назад. Об этом говорит Овидий в своем трактате «Искусство любить»: «...ревностный, он часто бывал возвращался через начатое дело» (речь здесь идет о шашке-воине).

Подтверждает это и поэт Селенус Басус: «... а тот возвращается из долгого отступления, где он оставался на страже» (и тут говорится о шашке-воине).

Похоже, что целью в игре у древних римлян было уничтожить все силы противника или лишить их ходов.

На Руси шашки называли тавлеями. Литературные памятники часто упоминают эту народную игру: о тавлеях можно прочитать в «Домострое», в Паисьевской и Ипатьевской летописях, в «Пчеле».

«Пчела» — сборник поучений XIV—XV веков — резко выступает против игры в шашки. «Тавлеи и шахи в многих вас обретаемы суть, а книг не в кого же». Многие годы духовенство запрещало интеллектуальные игры. Однако, несмотря на это, шашки становятся любимой игрой русского народа.

Шашечным центром России издавна была Москва. Торговые и служилые люди любили сыграть партию, другую... А вокруг всегда было полно любопытных, славивших победителя и с усмешкой взиравших на проигравшего.

Встречи за доской происходили в купеческих лавках, а то и прямо в торговых рядах, на открытом воздухе.

Играли обычно на деньги. Вот почему каждый игрок старался хранить свои игровые секреты, чтобы в решающий момент «обрушить» на голову противника неожиданные комбинации.

В начале XIX века появились искусники шашек, знавшие много ловушек и комбинаций, умевшие навязать в партии игру, невыгодную противнику. Сильнейшими шашкистами Москвы в первой половине XIX века были И. Селезнев (И. Хромой) и Д. Яковлев. Первый проявил себя знатоком начал. Второй виртуозно разыгрывал окончания. Оба были большими мастерами шашечной игры, и, когда встречались за доской, счет у них чаще всего оказывался равным.

Среди петербургских любителей шашек того времени наиболее сильным являлся А. Попов. Его постоянным партнером был шашкист и шахматист А. Петров, который считается автором первой русской книги о шашках: «Руководство к основательному познанию шашечной игры, или Искусство обыгрывать всех в простые шашки», изданной в 1827 году.

Петров писал о своих поединках с Поповым: «Странно казалось, что, играя в шахматы лучше его, я проигрывал ему в простые

шашки, когда расчет в сих последних проще и нет таких комбинаций, как в шахматах. Но простые шашки имеют свои тонкости».

Чрезвычайно ценно и поучительно и в наши дни большинство из общих правил и примечаний, помещенных автором в книге (приводим их с орфографией того времени):

1. Всякий ход должен иметь причину и цель.

2. Надобно стараться делать такие ходы, которые бы имели двоякую цель. Сим средством легко можно выиграть, ибо противный игрок не всегда найдет возможность помешать достижению обеих целей.

3. Прежде нежели игрок ступит шашкой, должен исследовать обоюдное положение шашек, обдумать и вычислить все выгоды сего хода, равно и невыгоды, какие могут произойти от того.

4. ...Имея более шашек, надобно меняться; также надлежит меняться, если есть хотя малейшая выгода; впрочем, теми шашками, которые положением своим стесняют ходы противных, меняться не должно. Например, если одна шашка препятствует ходам двух противных, должно стараться, дабы через ее потерю не дать возможности противной стороне освободить запертые шашки.

5. Главнейшее правило. Вся игра состоит в том, чтобы уметь расположить шашки свои таким образом, чтобы они препятствовали выгодным ходам противных и чрез то запирали бы и стесняли его игру так, чтобы он без потери не мог ступить никакой шашкой.

6. Никогда не должно слишком надеяться на выгодное свое положение, и среди самых успехов надлежит принимать меры осторожности против нечаянных ходов; а особливо в конце игры ходы должны быть самые решительные и верные; надлежит все принимать в соображение и изыскивать все средства, которыми можно выиграть, или сделать игру ничью, когда игрок сильнее. Видя же неминуемый проигрыш, надобно стараться, чтобы шашки не остались запертыми.

7. В худом положении надобно жертвовать шашками, лишь бы исправить свою игру; ибо лучше быть с меньшим числом шашек в выгодном, нежели с большим числом в худом положении.

8. Не должно упускать случая сделать хороший ход. Первоначальные ходы имеют большое влияние на последствия, а потому надлежит соображать их с игрой противника.

9. Успех игры между хорошими игроками зависит от первого хода, дурно соображенного, лучше сказать, от первой ошибки; ибо хороший игрок тотчас воспользуется оною и обратит выгоду на свою сторону. — Потеря шашки обыкновенно решает игру. Впрочем, как бы ни была худа игра, не надобно бросать оной, не исследовав прежде, нет ли возможности поправиться; ибо нередко случается, что и самая проигрышная игра выигрывается или делается ничьей.

10. Хороший игрок действует, не надеясь на ошибки противника, но по расчетам самым вернейшим.

11. Соображая о последующих ходах противника, надобно всегда предполагать, что он сделает самые лучшие, какие только имеет, и отнюдь не надеяться на его ошибки и тем рисковать игрою.

12. Примечание. Чтобы скорее научиться играть и достигнуть возможного совершенства, надобно чаще играть с хорошими игроками и внимательно исследовать все способы сей игры, коими можно выиграть.

В начале 50-х годов Хромого не стало, вскоре умер и Яковлев. Их сменили новые корифеи шашечной игры — Ф. Каулен и С. Воронцов, регулярно побеждавшие в московских турнирах. Ф. Каулена называли «шашечным королем» Москвы. Встретиться с ним за доской считалось большой честью.

Ф. Каулен был в расцвете творческих сил, когда среди игроков появился никому еще не известный С. Воронцов, ставший в дальнейшем легендарным шашистом. Вскоре они встретились за доской. Юноша очень волновался: шутили играть с самим Кауленом! Однако играл Сергей смело, остроумно и точно. Счет в их матчах был равным.

В 1894 году выдающийся пропагандист шашек киевлянин П. Бодянский выявил и собрал в Москве сильнейших шашистов России. В I Всероссийском турнире участвовало восемь лучших игроков. 1—2-е места поделили Воронцов и Каулен, еще раз подтвердившие высокое мастерство.

Через год, во втором чемпионате России, Воронцов стал единоличным победителем, 2-е место занял Каулен.

Третье первенство было разыграно лишь в 1898 году. Чемпион России С. Воронцов участия в нем не принимал. И вновь Каулен доказал, что он сильнейший после Воронцова, и без особого труда завоевал 1-е место. Выделялся среди участников и молодой петербургский шашист А. Шошин. Он не только отлично разыгрывал начала партий, но и в окончаниях был виртуозом. Однако обогнать Каулена не сумел и довольствовался дележом 2—3-го мест с А. Оводовым.

После турнира состоялся товарищеский матч между Кауленом и Шошиным. Было сыграно 9 партий. Молодой петербуржец выиграл у чемпиона три, только одну проиграл, а пять свел вничью. Этот сенсационный результат произвел большое впечатление на шашистов Москвы.

В 1901 году лучшие шашисты вновь съехались в Москву, чтобы в четвертый раз выявить чемпиона России. Турнир вызвал большой интерес: ведь в нем участвовали и Воронцов, и Каулен, и Шошин!

С самого начала вперед вырвались Воронцов и Шошин. Они подряд выигрывали партию за партией и, казалось, должны были оба быть первыми. Все решил последний тур: Воронцов выиграл, а Шошин вынужден был согласиться на ничью. В итоге москвич обогнал на пол-очка конкурента. На 3-м месте остался Каулен.

Четвертый чемпионат России стал последним официальным турниром за доской. Последующие соревнования стали проводиться уже после Великой Октябрьской социалистической революции.

С первых лет Советской власти русские шашки становятся подлинно массовой народной игрой.

В них играют на заводах и фабриках, в воинских частях, институтах, школах, профсоюзных клубах и колхозах. Проводятся чемпионаты городов и областей, краев и республик.

В 1924 году газета «Правда» сообщила об организации первого Всесоюзного турнира. Вскоре в Москву съехались сильнейшие шашкисты — 24 участника из разных городов молодой Советской страны.

Соревнование проводилось в Доме союзов в два круга. Наряду с молодежью за звание первого чемпиона СССР боролись и ветераны. Срок был отведен небольшой — каждому участнику приходилось ежедневно встречаться с четырьмя противниками. Первым чемпионом Советского Союза стал москвич В. Медков, 2-е место завоевал также москвич — Н. Кукуев. Ряду молодых шашкистов за успех в этом турнире было присвоено звание мастера. 68-летний чемпион России С. Воронцов занял 6-е место.

Через год Москва принимала участников II Всесоюзного первенства. Опять свое превосходство доказал Медков. Он завоевал 1-е место, обогнав на 3 очка своего ближайшего конкурента и земляка Н. Кукуева, снова ставшего вторым.

Первенства страны способствовали развитию шашечной игры. Пересматривается наследие старых мастеров, появляются новые дебютные идеи. Быстро продвигается молодежь. В 1928 году В. Медков встретился в матче с победителем третьего первенства харьковчанином В. Бакуменко. Матч закончился победой Медкова, и он снова стал чемпионом страны. В 1930 году молодые мастера заняли в четвертом первенстве СССР все первых шесть мест. Чемпионом стал шашкист из Баку Д. Шебедев, вторым — москвич И. Тимковский.

V Всесоюзное первенство, проведенное в марте 1934 года вновь ознаменовалось успехом молодежи: 1-е и 2-е места поделили киевские мастера Б. Блиндер и С. Натов. Победителем шестого первенства в декабре 1934 года стал И. Тимковский, вторым призером — В. Соков (Ленинград).

За десять лет, прошедших после первого чемпионата, необычайно возросла популярность шашек. Сотни клубов, тысячи шашечных кружков, множество соревнований — все это вызвало прилив новых сил.

Особенно ярко проявил себя победитель седьмого первенства страны (1938) и первенств профсоюзов СССР ленинградец В. Соков. Подлинный художник шашек, замечательный практик и теоретик, он неизменно доказывал, что в игре есть еще много неизведанного, что возможности шашек неисчерпаемы. Его талант и труд прославили ленинградскую шашечную школу. Ученики Сокова, ленинградские шашкисты, неизменно занимали ведущие места в крупных соревнованиях.

Седьмое первенство было последним перед Великой Отечественной войной. Следующий всесоюзный форум состоялся только в 1945 году. Он был посвящен памяти погибшего в боях за независимость нашей Родины чемпиона СССР Василия Сокова.

Соков сыграл выдающуюся роль в создании передовой совет-

ской шашечной школы. Он был страстным пропагандистом русских шашек, неутомимым и смелым новатором шашечного искусства.

В последующие годы чемпионаты СССР среди мужчин проводились регулярно. Победителями их становились: М. Коган, З. Цирик, Б. Блиндер, Ю. Митягин, В. Абаулин, В. Городецкий, А. Плакхин, В. Литвинович, В. Габриелян, Н. Абациев, Ю. Арустамов, Ю. Кустарев, П. Миловидов, Э. Мурсалов, Б. Симонян, В. Вигман, М. Рахунов, М. Фазылов и др.

С 1959 года регулярно проводятся и женские первенства Советского Союза. Четырехкратными чемпионками становились ленинградка И. Спасская и москвичка Е. Михайловская.

Ежегодно проводятся также всесоюзные первенства среди юношей и девушек, розыгрыш командного Кубка СССР, а также самое массовое и популярное наше соревнование «Чудо-шашки», охватывающее сотни тысяч юных шашкистов — пионеров и школьников.

Для советских шашкистов установлена Единая всесоюзная спортивная классификация: II и I юношеские разряды, III, II и I спортивные разряды, «Кандидат в мастера спорта СССР», «Мастер спорта СССР», «Гроссмейстер СССР».

Для получения первичной шашечной классификации достаточно организовать, например, в школе или пионерском лагере турнир безразрядников. Набравшие в таком состязании не менее 75% всех очков получают право на II юношеский разряд. Турнир взрослых безразрядников дает победителям право на получение III разряда.

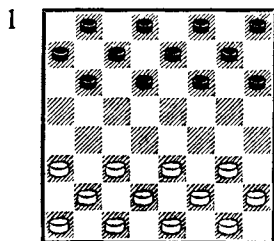
Самостоятельным, важным и особым видом шашечного творчества является композиция — в ней раскрывается красота шашечной игры. Процесс творчества в композиции состоит в создании художественных позиций с определенным заданием: комбинационных и позиционных концовок, этюдов (на выигрыш и ничью) и задач (на запираение). Для шашечных композиторов установлена отдельная спортивная классификация.

Глава вторая

АЗЫ ШАШЕЧНОЙ ИГРЫ

ДОСКА И ШАШКИ

В шашки играют на специальной доске. Шашечная доска — это квадрат, состоящий из 32 светлых и 32 темных клеток. Темные называются черными полями, светлые — белыми. Играют только на черных полях. Доска ставится для игры так, чтобы угловое черное поле находилось слева от играющего.



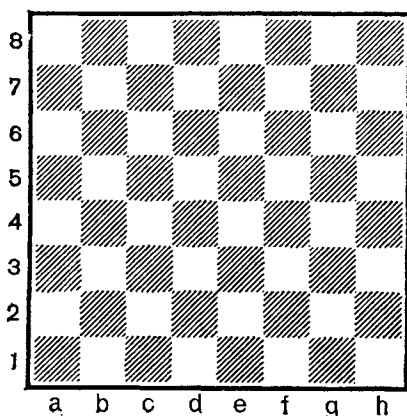
Приведенное здесь изображение доски называется диаграммой. На ней вы видите шашки в начальной позиции. Их по 12 с каждой стороны; с одной белые, с другой черные.

НОТАЦИЯ

Чтобы читать шашечную книгу или вести шашечную запись, необходимо изучить принятую в шашках нотацию, то есть систему обозначения полей доски.

Посмотрев на доску, вы увидите, что поля образуют восемь

2



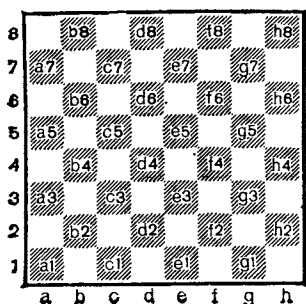
горизонтальных и восемь вертикальных рядов. Горизонтальные ряды обозначаются цифрами от 1 до 8, вертикальные — буквами латинского алфавита от «а» до «h».

Вертикальные и горизонтальные ряды пересекаются, и каждое поле обозначается буквой и цифрой тех рядов, на пересечении которых оно находится. Сначала пишется буква, а рядом — цифра.

Вот пример. Черное крайнее поле в нижнем правом углу находится на пересечении вертикального ряда «g» и горизонтального ряда «1», поэтому оно называется g1. Поле, находящееся в вертикальном ряду «a» и в 5-м горизонтальном, — a5, а поле, находящееся в вертикаль-

ном ряду «с» и в 7-м горизонтальном,— с7.

3



Чтобы лучше запомнить нотацию, несколько раз нарисуйте диаграмму, обозначьте вертикальные и горизонтальные ряды, а затем на каждом черном поле напишите его наименование.

Шашечная нотация — азбука шашек. Без нее невозможно изучать игру.

ХОДЫ ШАШЕК

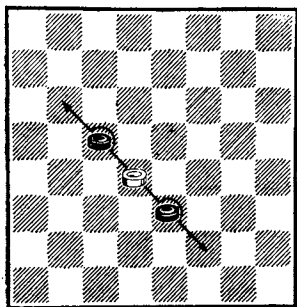
Ходы делают по очереди: сначала белые, потом черные; затем снова белые и т. д. Ходом считается движение шашки с одного поля на другое. В начальном положении все шашки — простые. А когда простая достигнет последнего ряда, она превращается в дамку.

Простые ходят по диагоналям только вперед на соседнее поле, если оно не занято.

Но вот белая и черная простые оказались на соседних полях диагонали. В этом случае играющий, чья очередь ходить, обязан, если за шашкой противника свободное поле, взять (побить) ее и снять с доски. При этом его простая «перескакивает» через шашку противника на свободное за ней поле. Простая может бить не только впе-

ред, но и назад (в отличие от хода без взятия).

4



На диаграмме 4 белая простая d4 при своем ходе обязана побить либо черную шашку c5 («перескочив» через нее на поле b6), либо черную шашку e3 (став при этом на поле f2).

Побитые шашки уже до конца партии участия в игре не принимают. Нередко за один ход бьются несколько шашек, при условии, что за каждой есть свободное поле.

КАК ЗАПИСЫВАЕТСЯ ПАРТИЯ

При записи хода вначале указывается поле, с которого шашка пошла, затем ставится тире и пишется поле, на которое она переместилась. При взятии запись производится так же, но между обозначениями полей ставится не тире, а двоеточие (:). Поля, через которые шашка перескакивает во время взятия, не записываются.

При записи партии ходы записываются двумя столбиками, в левом — сделанные белыми, в правом — черными.

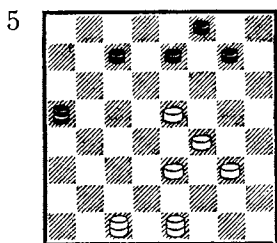
- | | | |
|----|----------|---------|
| 1. | g3—h4 | b6—a5 |
| 2. | f2—g3 | c7—b6 |
| 3. | e3—f4 | f6—e5 |
| 4. | f4—g5 | h6 : f4 |
| 5. | c3—d4 | e5 : c3 |
| 6. | d2 : b4 | a5 : c3 |
| 7. | g3 : a5. | |

Можно вести запись партии и в строчку. Тогда она будет выглядеть так:

1. g3—h4 b6—a5 2. f2—g3 c7—b6 3. e3—f4 f6—e5 4. f4—g5 h6 : f4 5. c3—d4 e5 : c3 6. d2 : b4 a5 : c3 7. g3 : a5.

Иногда запись партии ведется сокращенной нотацией: поле, с которого шашка уходит, обозначается только буквой (без указания цифры), а поле, куда шашка станет,— и буквой и цифрой. Тире опускаются: 1. gh4 ba5 2. fg3 cb6 3. ef4 fe5 4. fg5 h : f4 5. cd4 e : c3 6. d : b4 d : c3 7. g : d5.

Зная нотацию, можно записать не только партию, но и любое положение шашек.



Вот как будет записана позиция, изображенная на диаграмме 5:

белые: дамки c1, e1, простые e3, e5, f4, g3; *черные:* дамка a5, простые c7, e7, f8, g7.

Под записью позиции нужно указать, чей ход. Следует запомнить, что партию или позицию всегда записывают, исходя из того, что вначале белые шашки стояли на полях a1, c1, e1, g1, b2, d2 и т. д., а черные — на полях b6, d6, f6, h6, a7, c7 и т. д.

В шашечной литературе применяются еще такие знаки:

! — хороший ход;
!! — особенно тонкий или труднонаходимый ход;
— любой ход;

? — слабый ход;
?? — грубый просмотр („зевок“);
X — выигреш.

В этой книге принята следующая условность. Если в записи позиций не указано, стоят ли на доске простые или дамки (например, белые: d6, e3; черные: b4), то это значит, что все шашки в данном примере простые. Если в записи позиции не помечено, чья очередь хода, это значит, что ход белых.

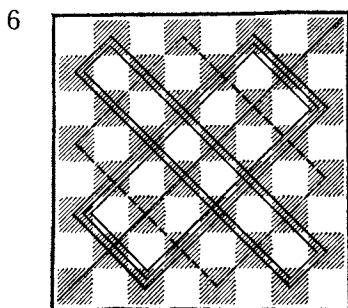
ЕЩЕ РАЗ О ДОСКЕ

Все крайние поля доски носят название бортовых полей. Самая длинная диагональ, идущая от a1 до h8, содержит восемь полей (a1, b2, c3, d4, e5, f6, g7, h8) и называется большой дорогой.

Обе соседние с большой дорогой диагонали и две маленькие диагонали, соединяющие их концы, называются тройниками.

Диагонали, образующие прямоугольник a5, d8, h4, e1, называются косяками.

Линии a7—g1 и b8—h2 называются двойниками (a7g1 — нижний, а b8h2 — верхний).



Обозначения на диаграмме 6

————— — большая дорога;
===== — двойник;
===== — тройник;
----- — косяк.

Поля, находящиеся в 1-м и 8-м рядах доски, называются дамочными полями.

Названия диагоналей необходимо запомнить. При дальнейшем изучении игры они будут часто встречаться.

ПРАВИЛА ШАШЕЧНОЙ ИГРЫ

Правила игры создавались и совершенствовались на протяжении многих лет. Первое описание их было помещено еще в книге А. Петрова.

Многое для упорядочения правил ведения шашечной партии сделал М. Гоняев, опубликовавший в 1884 году «Устав шашечной игры» в журнале «Радуга».

Через тринадцать лет П. Бодянский выпустил отдельным изданием «Правила игры в шашки», а в 1903 году Д. Саргин переработал «Устав» Гоняева, исправив ошибки и неточности, и напечатал его в журнале «Шашечный листок».

В настоящее время шашкисты нашей страны руководствуются «Шашечным кодексом СССР» (6-е изд. М.: ФиС, 1981).

Итак, правила.

Ходом в партии называется передвижение шашки с одного поля на другое (как без взятия, так и со взятием). В записи ход белых и ответ черных принято считать за один ход.

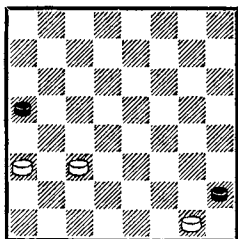
Первый ход в партии всегда делает играющий белыми. Кому играть белыми, определяют жребием. В каждой следующей партии цвет шашек у игроков меняется.

В соревнованиях цвет шашек определяется по специальной таблице.

Выиграть партию — значит

добиться такой позиции, в которой противник не может сделать очередной ход: либо все его шашки сняты с доски, либо шашки, оставшиеся на доске, заперты.

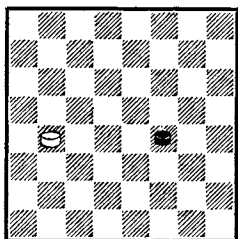
7



Белые играют 1. а3—b4, после чего черные не могут сделать хода, так как обе их шашки заперты. Значит, белые выиграли.

Результатом партии бывает и ничья.

8



Вот пример ничьей: ни одна из сторон победы не добьется, так как обе простые беспрепятственно проходят в дамки, а поймать дамку одной дамкой невозможно.

Партия считается закончившейся вничью, если:

1) один из противников предложил ничью, а другой принял его предложение;

2) за последние 30 ходов материальное соотношение сил не изменилось, а один из противников потребовал прекращения игры;

3) игрок, имея в окончании три дамки и более против одной, за 15 ходов (считая с момента установления этого соотношения сил) не взял дамку противника;

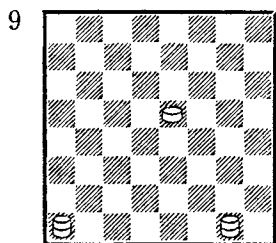
4) игрок, имея в окончании три дамки против одной, находящейся на большой дороге, за 5 ходов не взял дамку противника;

5) игрок, имея в окончании две дамки или дамку и простую против меньших сил, за 10 ходов не добился выигрыша;

6) три раза повторилась одна и та же позиция (одно и то же расположение шашек), причем очередь хода каждый раз была за одной и той же стороной.

Вы уже знаете, что простая шашка, достигнув любого из дамочных полей, превращается в дамку. Чтобы отличать в игре дамку от простой, ее обозначают двумя шашками, поставленными одна на другую.

Дамка по сравнению с простой шашкой имеет большую свободу движения: она ходит на любое из свободных полей по диагонали, как вперед, так и назад. Дамка (как и простая) может становиться только на поля, не занятые другими шашками. Через свои шашки дамка перескакивать не может.



Дамка a1 имеет на выбор следующие ходы: a1—b2, a1—

c3, a1—d4. Перескочить через шашку e8 она не может.

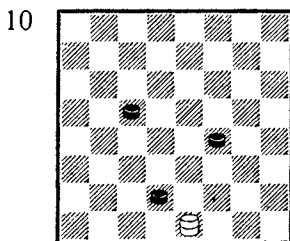
Дамка g1 имеет право пойти на любое поле диагонали g1—a7, а также g1—h2.

В шашечной партии у партнеров может оказаться по нескольку дамочек.

Дамка при своем ходе обязана побить шашку противника (как вперед, так и назад), независимо от количества свободных полей до нее, если только эта шашка находится на одной диагонали с дамкой и если за ней имеется свободное поле.

Если за шашкой противника имеется несколько свободных полей подряд, то дамка, совершив взятие этой неприятельской шашки, может остановиться на любом из свободных полей.

Если же при взятии на любой из пересекаемых диагоналей окажутся шашки противника, за которыми также имеются свободные поля, то дамка обязана произвести взятие и этих шашек.

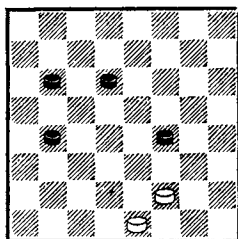


Ход белых

Дамка обязана осуществить удар e1 : b4 : d6 : g3. Она также может закончить взятие черных шашек и на поле h2.

Правила игры гласят: за один ход необходимо побить столько шашек противника, сколько их стоит на пути бьющей шашки.

11

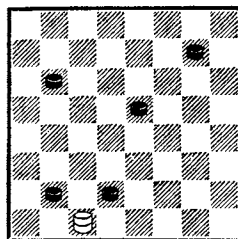


Ход белых

Казалось бы, четыре черные шашки никак не могут проиграть белым — ведь у них всего две. Но за каждой из черных шашек есть свободное поле, и это дает возможность белым одним ударом снять с доски все шашки противника: 1. f2—e3 f4 : d2 2. e1 : e5.

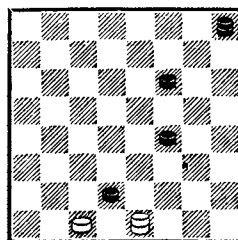
Если в позиции есть несколько разных взятий, то игрок волен осуществить любое из них, независимо от числа снимаемых шашек.

12



Дамка c1 может выбрать следующие направления взятия: 1. c1 : a3; 1. c1 : e3 : a7; 1. c1 : f4 : c7 : a5; 1. c1 : h6 : f8 (промежуточные поля указаны для наглядности. Обычная запись — 1. c1 : a7, 1. c1 : a5, 1. c1 : f8).

13

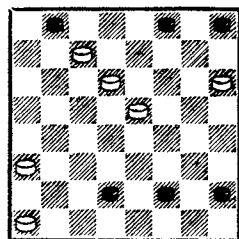


Ход белых, и они могут бить по выбору — либо 1. c1 : e7, либо 1. e1 : g7.

Ясно, что первая возможность (когда простая бьет три шашки черных) выгоднее, так как во втором варианте дамка, побив две шашки черных, сама погибает.

А теперь познакомимся с несколькими позициями, где взятие невыгодно берущей стороне, но его приходится произвести.

14



Автор позиции — крупный шашечный композитор ленинградец Д. Калининский.

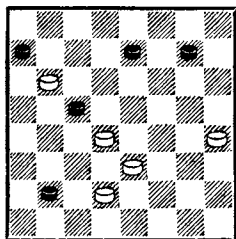
Могут ли белые при своем ходе выиграть партию?

На первый взгляд это невозможно. Ведь три черные простые стоят на преддамочных полях, и каждая из них грозит превратиться в дамку. Чтобы добиться победы, белым необходимо не пропустить в дамки ни одну из этих шашек.

1. d6—e7! f8 : f4 (при 1. . . b8 : f4 получается тот же вариант, что и приведенный ниже) 2. a1—b2 b8 : d6 3. h6—g7 h8 : f6 4. b2—c3 d2 : b4 5. a3 : g1.

Белые выигрывают партию, запирая черную шашку на поле h2.

15



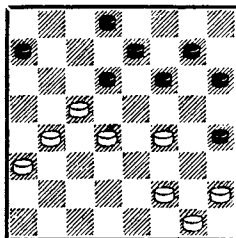
В позиции И. Прибыльского, представленной на диаграмме, черная шашка достигла преддамочного поля. Возможно ли ее остановить? Ведь следующим ходом она превратится в дамку... Но на помощь белым приходит основанный на обязательном взятии красивый маневр, приводящий их к победе: 1. е3—f4! Черные могут побить в двух направлениях (с5 : c1 или с5 : g5).

Рассмотрим оба возможных варианта.

I. 1. . . c5 : g5 2. h4 : h8 a7 : c5 3. h8 : a1. Белая дамка, отрезав две простые шашки черных по большой дороге, выигрывает партию.

II. 1. . . c5 : c1 2. h4—g5! a7 : c5 3. g5—h6 c1 : g5 4. h6 : h6. Белые снимают с доски все черные шашки!

16



Здесь белые нашли возможность прорваться в дамки.

1. f4—g5! h6 : f4 2. f2—g3 h4 : f2 3. g1 : g5 f6 : h4 4. d4—e5 d6 : f4 5. c5—b6 a7 : c5.

Черные все время обязаны бить, и это их губит.

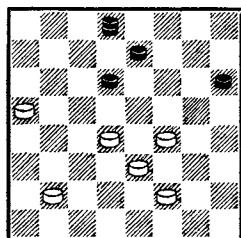
6. b4 : c1.

Три последних примера демонстрировали главное тактическое оружие в шашечной игре — комбинацию. Как вы видели, комбинация основана на том, что бить в шашках обязательно.

Следует запомнить еще два важных правила, касающихся взятия.

1. При взятии шашки снимаются с доски только по окончании удара.

17

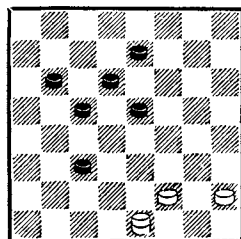


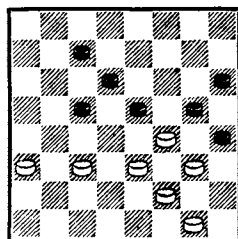
Ход белых. Они играют 1. a5—b6 d8 : a5 2. b2—c3. Теперь черная дамка должна побить 2. . . a5 : e5 и остановиться, после чего белые проходят в дамки — 3. d4 : d8 с выигрышем.

Представьте, что черные, нарушая правило, стали бы снимать каждую шашку сразу после того, как ее побьют. Тогда черная дамка взяла бы и шашку d4. Из-за такого нарушения правил выиграли бы черные, а не белые.

2. При взятии нельзя одним ходом дважды перескакивать через одну и ту же шашку (но через свободное поле можно).

18





В позиции на диаграмме белая дамка обязана побить e1 : a5: d8 : f6 : d4 — и здесь остановиться, так как через шашку c3 она уже перескакивала и сделать это еще раз нельзя. В результате черные бьют дамку и простую — c5 : g1 — и выигрывают.

Иногда начинающие шашкисты сочиняют свои «правила», противоречащие логике игры. Подобным «правилом» является так называемый «фук»: если игрок не заметил, что он может побить, или не захотел выполнить это, то противник штрафует его, снимая с доски «провинившуюся» (то есть ту, которая не побила) шашку.

На самом деле такого правила нет: если шашки стоят под боем, играющий просто обязан их побить.

Если играющий, за которым очередь хода, прикоснулся к своей шашке, то он обязан ею пойти, а после того, как он переставил ее на другое поле и отнял от нее руку, считается, что ход сделан.

Но бывает и так — игрок прикоснулся к шашке, а у нее нет хода. В этом случае прикосновение не влечет за собой последствий.

Если играющий переставил шашку на другое поле, но руку от нее не отнял, он может этой шашкой сделать иной ход (конечно, когда такой ход имеется). При желании поправить положение шашек на доске (поставить их поаккуратнее) нужно предупредить противника словом «поправляю».

1. Запишите эту позицию, пользуясь шашечной нотацией.

2. Расставьте на доске такую позицию: *белые*: b2, b4, c3, c5, d2, d4, g1; *черные*: a5, a7, e5, f4, f6, g3, g5.

3. Запишите, пользуясь нотацией, поля большой дороги, поля косяков, поля тройников, поля двойников.

4. Воспроизведите на доске партию:

Виндерман

Шутилкин

15-е первенство СССР, 1953

- | | | |
|-----|---------|---------|
| 1. | c3—d4 | f6—g5 |
| 2. | d4—c5 | d6 : b4 |
| 3. | a3 : c5 | b6 : d4 |
| 4. | e3 : c5 | g5—f4 |
| 5. | g3 : e5 | c7—b6 |
| 6. | c5—d6 | e7 : c5 |
| 7. | f2—e3 | b6—a5 |
| 8. | h2—g3 | a7—b6 |
| 9. | g3—f4 | c5—b4 |
| 10. | b2—c3 | f8—e7 |
| 11. | g1—f2 | g7—f6 |
| 12. | e5 : g7 | h6 : f8 |
| 13. | c3—d4 | h8—g7 |
| 14. | d4—e5 | d8—c7 |
| 15. | f2—g3 | c7—d6 |
| 16. | e5 : c7 | b6 : d8 |
| 17. | a1—b2 | b4—a3 |
| 18. | b2—c3 | g7—f6 |
| 19. | g3—h4 | b8—a7 |
| 20. | f4—g5 | a7—b6 |
| 21. | e3—f4 | b6—c5 |
| 22. | d2—e3 | c5—b4? |
| 23. | e1—d2 | d8—c7 |

24. g5—h6 c7—d6
 25. f4—g5 a3—b2
 26. c1 : c5 d6 : b4
 27. e3—d4 b4—a3
 28. d2—e3! a5—b4

29. c3 : a5 a3—b2

30. a5—b6!

Черные сдались.

Решения всех упражнений помещены в конце книги.

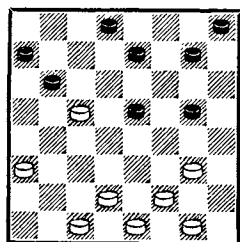
Глава третья

В МИРЕ КОМБИНАЦИЙ

Фантазия и выдумка, глубокий расчет и проникновение в позицию — все это слилось воедино в шашечной комбинации.

Комбинация выявляет недостатки позиции противника в несколько ходов и дает возможность быстро и решительно их использовать.

20



Ход белых

Своим последним ходом черные напали на шашку с5. Сразу же бросается в глаза решетчатое расположение черных шашек (шашки стоят не вплотную, а так, что за каждой есть свободное поле), которое позволяет белым провести комбинацию.

1. g1—h2! b6 : d4 2. g3—f4! g5 : g1 (если 2. . . e5 : g3, то выигрывает 3. h2 : e3) 3. e1—f2 g1 : e3 4. d2 : h6, и белые выигрывают.

Еще за несколько ходов до заключительного удара у черных было много шашек. Но по доске словно пронесся ураган, и белые, уничтожив основные

силы черных, прорвались в дамки. А сделали это они при помощи комбинации.

Что же такое шашечная комбинация?

Шашечная комбинация — это серия тесно связанных между собой ходов, пронизанных определенной идеей и форсированно приводящих к намеченной цели посредством жертв шашек и завершающего удара.

Шашечная комбинация имеет свои законы. В основе каждой комбинации заложена идея — мысль об определенном финальном ударе. Реализация ее требует строгого порядка ходов, диктуемого особенностями позиции. А ходы, осуществляющие комбинацию, составляют ее механизм.

Белые: a3, b4, c3, e1, f2, f4, g5, h4; *черные:* a7, b6, c7, d8, e7, f8, h6, h8.

В этой позиции белые могут провести комбинацию и прорваться в дамки на поле b8. Этот удар на поле b8 и является идеей данной комбинации.

То, что дамочное поле b8 не занято черной шашкой, должно привлечь внимание играющего, подсказать необходимость поисков комбинации.

1. g5—f6! e7 : g1 2. c3—d4 g1 : c5 3. b4 : b8×.

Как же обнаружить комбинацию? Что говорит о возможности ее проведения?

Поводом к проведению комбинации могут быть открытые дамочные поля, решетчатое расположение шашек, ослабление сил на каком-либо участке доски у противника.

Вот примеры.

Белые: a1, b4, c1, e1, e3, f4, g1, h2; *черные:* a5, b8, c7, d8, f8, g5, g7, h6.

Черные напали на шашку b4. Нельзя ли использовать это нападение для прорыва на открытое дамочное поле черных h8? Можно. Вот какую комбинацию проводят белые.

1. g1—f2! a5 : c3 2. a1—b2! c3 : a1 3. c1—b2! a1 : g3 4. f2 : h8×. Выигрыш белым обеспечен.

Белые: a3, c3, d2, f2, g1, h4, h6; *черные:* a5, d4, d6, e5, f8, g7, h2.

В этом положении белые используют решетчатую позицию черных и ударом вскрывают дамочное поле f8.

1. a3—b4! d4 : b2 2. d2—c3! b2 : d4 3. h4—g5! a5 : c3 4. f2—g3 h2 : f4 5. g5 : e7 f8 : d6 6. h6 : e1×.

Белые: c1, c3, d4, e1, e3, e5, f2, g1; *черные:* a3, a7, e7, f8, g7, h4, h6, h8.

У черных ослаблен правый фланг. Нельзя ли организовать прорыв?

1. e5—f6! e7 : g5 2. c3—b4 a3 : c5 3. d4 : b6 a7 : c5 4. e3—f4 g5 : e3 5. f2 : b6.

Белая шашка b6 беспрепятственно достигнет дамочного поля.

За время существования шашечной игры опубликовано много тысяч комбинаций, и запомнить все их невозможно. Но можно изучить основные комбинационные идеи и использовать их в игре.

Найти во время партии комбинацию не так-то просто. Еще труднее предусмотреть проведение комбинации за несколько ходов вперед. Шашисты высокого класса быстро находят самые сложные комбинации. Начинаящему шашисту необходимо выработать комбинационное зрение. А для этого нужно записывать в свою тетрадь комбинации, опубликованные в книгах, в шашечных отделах газет, в журналах, а потом разбирать и решать их.

В настоящее время принято все комбинации разделять на отдельные группы по финальным ударам. Такая классификация дает возможность начинающему легко запомнить механизм каждой из них.

УДАР С ПОЛЯ b2

Расставьте на доске шашки в таком порядке:

белые: a1, b2, c3; *черные:* a5, e5, g7.

Сразу же видно, что белые при своем ходе сыграют 1. c3—b4 a5 : c3 2. b2 : h8×. Это — схема проведения удара с поля b2.

Теперь с каждой новой комбинацией мы будем усложнять механизм, но поле, с которого осуществляется финальный удар, останется одно и то же.

Белые: a1, a3, b2, f4, g1, g3, h2; *черные:* a5, d4, d6, e5, f6, f8, g7.

В этой позиции, чтобы создать показанную схему удара, нужна соответствующая подготовка.

1. a3—b4! a5 : c3 2. f4—g5 f6 : f2 3. g1 : e7 f8 : d6 4. b2 : h8×.

Обратите внимание на механизм комбинации.

Белые: a1, a3, b2, b4, c3, d2, e1, f2, g3, h2; *черные:* a5, a7, b8, c7, d8, e5, e7, f4, f8, g7.

Комбинацию белые проводят так:

1. d2—e3! f4 : d2 2. b4—c5 d2 : d6 3. a3—b4 a5 : c3 4. b2 : h8×.

Удар с поля b2 может быть осуществлен не только на поле h8.

Разберем такую комбинацию:

белые: a1, a3, b2, e1, e3, e5, f4; *черные:* a5, b8, c5, c7, e7, g7, h4.

Сразу же бросаются в глаза открытые дамочные поля у черных.

1. e3—d4! c5 : g5 2. e5—f6 g7 : e5 3. a3—b4 a5 : c3 4. b2 : b6×.

На этот раз белые пробили через дамочное поле d8.

До сих пор мы показывали комбинации с ударом на открытые дамочные поля. Но часто бывает, что для осуществления комбинационного удара на дамочное поле нужно еще освободить его от шашки.

Белые: a1, a3, b2, c3, c5, g5, h4; *черные:* a5, a7, c7, d8, e5, e7, f6.

В этом положении сперва вскрывается дамочное поле d8, а затем наносится завершающий удар.

1. c5—d6! e7 : c5 2. g5 : e7 d8 : f6 3. c3—b4 a5 : c3 4. b2 : g5×.

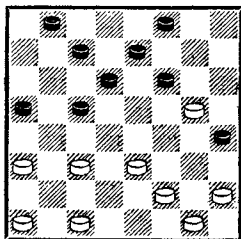
Белые: a1, a3, b2, c3, d2, e3, f4, g1, h4; *черные:* a5, a7, b6, d6, e5, e7, f8, g7, h6.

Здесь белые приводят в движение механизм комбинации, используя то обстоятельство, что их шашка f4 находится под ударом. Ситуация, когда можно

сделать любой ход, заранее зная, что в ответ противник обязан побить оставшуюся под ударом шашку, называется «роздых».

1. h4—g5! e5 : g3 2. e3—f4 g3 : e5 3. a3—b4 h6 : f4 4. d2—e3 f4 : d2 5. c3 : e1 a5 : c3 6. b2 : a5×.

21



В позиции на диаграмме белые опять проводят комбинацию, используя «роздых».

1. c3—b4! a5 : c3 2. f2—g3! h4 : d4 3. c1—b2 f6 : h4 4. h2—g3 h4 : f2 5. g1 : e3 d4 : f2 6. b2 : e1×.

Эта комбинация уже намного сложнее показанных ранее.

УДАР С ПОЛЯ d2

Схема этого удара приводится ниже:

белые: a3, c3, d2, e1; *черные:* a5, c5, e7, f6.

Здесь белые выигрывают посредством 1. c3—b4 a5 : c3 2. d2 : f8×.

Рассмотрим такую позицию: *белые:* a3, c3, d2, e1, e3, g3, h2, h4; *черные:* a5, a7, c5, d6, d8, e7, h6, h8.

Чтобы привести это положение к нашей схеме, необходимо удалить черную шашку d6.

1. h4—g5! h6 : f4 2. g3 : c7 d8 : b6 3. c3—b4 a5 : c3 4. d2 : f8×.

Осуществление следующей комбинации сопряжено с еще большими трудностями.

Белые: а3, с3, d2, d4, е1, е3, h2, h4, h6; *черные:* а5, а7, b6, с5, d6, е7, f6, f8, h8.

Для того чтобы провести показанный удар с поля d2, необходимо освободиться от двух черных шашек (d6 и f8).

1. h4—g5! f6 : h4 2. d4—e5 d6 : f4 3. e3 : g5 h4 : f6 4. h6—g7 f8 : h6 5. c3—b4 a5 : c3 6. d2 : f8×.

В предыдущих комбинациях шашка d2 била на поле f8. Теперь покажем, как она бьет на поле b8:

белые: d2, d4, е1, е3, е5, f4; *черные:* b6, с5, с7, d8, f6, g7.

В этой позиции белые отвлекают шашку f6, а затем наносят финальный удар.

1. f4—g5! f6 : h4 2. e5—f6 g7 : c3 3. d2 : b8×.

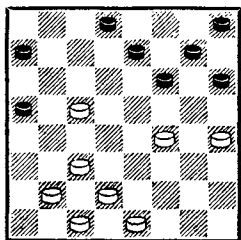
В следующем примере белые вначале вскрывают дамочное поле f8, а затем их простая d2 стремительно пронесится по тылам противника, сметая с доски почти все его шашки.

Белые: а3, с1, d2, d4, е1, е3, f2, g1; *черные:* b6, b8, с5, d6, f8, g5, g7, h2.

1. f2—g3! h2 : f4 2. d2—c3! f4 : b4 3. e1—d2 c5 : e3 4. a3 : e7 f8 : d6 5. d2 : a7×.

Теперь мы покажем пример более сложной комбинации на удар с поля d2.

22



Разберем позицию на диаграмме.

Если бы сейчас был ход чер-

ных, они без промедления выиграли бы шашку: 1. . f6—g5 2. h4 : f6 g7 : g3.

Но очередь хода за белыми, и они имеют в своем распоряжении очень интересную и незаметную комбинацию.

1. c3—b4! a5 : a1 2. c5—b6! a7 : c5 3. f4—e5 f6 : d4 4. h4—g5 h6 : f4 5. c1—b2 a1 : c3 6. d2 : d2×.

УДАР С ПОЛЯ f2

Вот схема нанесения удара с поля f2:

белые: е3, f2, g1; *черные:* с5, с7, g5.

Как вы уже заметили, выигрыш достигается посредством 1. e3—f4 g5 : e3 2. f2 : d8×.

Теперь перейдем к разбору комбинаций, идеей которых служит показанный удар.

Белые: с3, е1, е3, f2, f4, g1, h2; *черные:* с5, с7, е7, f6, g5, h4, h6.

В этой позиции у черных ослаблен правый фланг, открыты дамочные поля и, кроме того, решетчатое расположение шашек.

Нельзя ли использовать все эти недостатки и провести выигрышающую комбинацию?

1. f4—e5! f6 : b2 2. e3—f4 g5 : e3 3. f2 : a1×.

Сделано всего 3 хода, а как изменилась позиция! У белых лишние дамка и простая. Победа им обеспечена.

Сложнее выиграть белым в такой позиции:

белые: b4, с3, с5, f2, g1, g3 *черные:* а7, с7, е5, е7, g5, h4

При своем ходе белые проводят комбинацию:

1. c3—d4! e5 : a5 2. c5—b6 a7 : c5 3. g3—f4 g5 : e3 4. f2 : f6×.

В следующем положении белые используют удар с поля f2 для попадания в дамки на поле h8 (такую комбинацию мы уже разбирали).

Этот механизм, как и показанный выше, часто встречается в практической игре. Запомните его.

Белые: a3, b2, d2, e1, e3, f2, f4, h2; *черные:* a5, b8, c7, d8, f8, g5, g7, h6.

Белые проводят комбинацию в два этапа: сначала пропускают черных в дамки, а затем сами бьют на дамочное поле.

1. a3—b4! a5 : a1 2. d2—c3 a1 : g3 3. f2 : h8×.

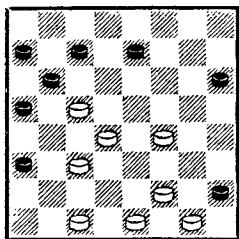
Рассмотрим еще пример: *белые:* c1, e1, f2, g1, h4; *черные:* a3, c5, c7, e7, h6.

В этом положении ход белых. С первого взгляда видно, что у белых лучше: у черных решетчатая позиция и открыты все дамочные поля. В руках белых ключ к победе, и этот ключ — комбинация.

1. h4—g5! h6 : f4 2. c1—b2 a3 : c1 3. e1—d2 c1 : e3 4. f2 : f6×.

Сложный удар наносят белые противнику в следующей позиции.

23



1. f4—g5!

Как и в предыдущем примере, сначала необходимо завлечь черную шашку на поле f4 — в дальнейшем она ограничит движение черной дамки. По-

добная шашка называется «заслоном».

1. . . h6 : f4 2. c1—b2 a3 : c1 3. e1—d2 c1 : e3.

Подготовка к проведению удара закончилась. Теперь финал — 4. c3—b4 a5 : e5 5. f2 : d8 b6 : d4 6. d8 : h6×.

УДАР С ПОЛЯ h2

Схема проведения удара с поля h2 показана в следующей позиции:

белые: c1, f2, g3, h2; *черные:* c3, c7, e5, f8.

Выигрыш здесь достигается так: 1. c1—d2 c3 : e1 2. g3—h4 e1 : g3 3. h2 : b8×.

Разберем такую позицию (из партии Рюмин — Федоров):

белые: a3, c1, c3, e3, f2, g3, h2, h4; *черные:* a5, b8, c5, d8, e5, e7, g7, h6.

Белые при своем ходе могут провести разгромную комбинацию, связанную с решетчатым расположением черных шашек.

Решение этой комбинации весьма нелегкое. Вначале белые пропускают черных в дамки, а потом используют их дамку для осуществления финального удара.

1. c3—b4! a5 : c3 2. c1—d2! c3 : e1 3. h4—g5 h6 : d2 4. g3—h4 e1 : g3 5. h2 : c1×.

В следующей позиции белые заставляют «работать на них» черную шашку g7. Завлекая ее на поле e5, они строят нужную им схему и решающим ударом проникают на дамочное поле b8.

Белые: a3, c3, e1, f2, g1, g3, h2; *черные:* c7, d8, e5, f8, g5, g7, h8.

Вот как белые прокладывают здесь путь в дамки:

1. c3—d4! e5 : c3 2. e1—d2 c3 : e1 3. g3—h4 e1 : g3 4. h4 : f6 g7 : e5 5. h2 : b8×.

Белые: а3, с3, е1, f4, g1, h2, h4; *черные:* а5, а7, с5, с7, е7, f6, g7.

Белые при своем ходе проводят пятиходовую комбинацию, не оставляя черным никаких шансов на спасение:

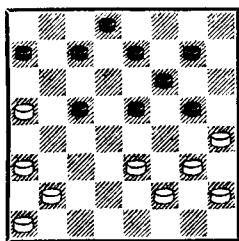
1. с3—d4! с5 : g5 2. а3—b4 а5 : с3 3. е1—d2 с3 : е1 4. g1—f2 е1 : g3 5. h2 : b8×.

Белые: b4, с5, с3, g1, g3; *черные:* а5, d6, е5, е7, g7.

Здесь для осуществления комбинационного удара с h2 на f8 белым необходимо сначала создать «роздых», что они и делают: 1. g3—f4! е5 : g3 2. с3—d4 а5 : е5 3. g1—h2 d6 : b4 4. h2 : h6 с выигрышем.

Часто удар с поля h2 хорошо замаскирован и его нелегко найти.

24



На первый взгляд позиция белых вызывает опасение. Их шашки на правом фланге не имеют упоров, шашки левого фланга тоже занимают пассивное положение. Однако неожиданная комбинация (идея 3. Циррика) дает им возможность даже выиграть партию:

1. g3—f4! е5 : е1 2. а5—b6! с7 : а5 3. е3—d4 с5 : е3 4. а3—b4 а5 : с3 5. b2 : f2 е1 : g3 6. h2 : d6×.

Удар с поля h2 часто встречается в шашечных партиях.

УДАР С ПОЛЯ c1

Схема проведения удара такова:

белые: b2, b4, c1; *черные:* b6, d4, d6.

При помощи комбинации белые забирают все черные шашки.

1. b4—c5 d6 : b4 2. b2—c3, и, куда бы черные ни побили, шашка c1 бьет на а7.

Удар с поля c1 может быть осуществлен в разных направлениях.

Белые: b2, b4, c1, f2, f4; *черные:* b8, d6, f6, h4, h6.

Черные угрожают напасть и выиграть белую шашку f4. Однако белые опережают их и проводят выигрывающую комбинацию, основанную на ударе с поля c1.

1. b4—c5 d6 : b4 2. f4—g5 h6 : f4 3. b2—c3 b4 : d2 4. c1 : e7×.

В одной из партий московского мастера И. Козлова встретилась такая позиция:

белые: b2, c1, е3, f4, g5, h4, h6; *черные:* b4, b6, с5, с7, е7, f6, f8.

Козлов, игравший белыми, провел следующую комбинацию:

1. b2—c3! b4 : d2 2. е3—d4! с5 : е3 3. f4—e5 f6 : d4 4. g5—f6 е7 : g5 5. h6 : f4 е3 : g5 6. c1 : а7, и белые выиграли.

Белые: а5, c1, с3, d2, f2, f4; *черные:* а7, b4, с7, d6, h4, h8.

А в этой позиции механизм комбинации отличается от показанных в двух предыдущих примерах. Белые добиваются победы таким путем:

1. d2—e3! b4 : d2 2. f2—g3 h4 : d4 3. c1 : e7×.

В партии Косогов — Герцензон получилась такая позиция:

белые: b2, c1, с3, е5, f2, f4,

г4 **черные**: b6, b8, c5, c7, d6, h4, h6.

Черные, пытаясь разгрузить свой правый фланг, напали на простую e5.

1. .c5—d4.

Если теперь белые сделают ход 2. e5—f6, то черные сыграв 2. .d6—e5 3. f4 : d6 e7 : g7 4. c3 : e5 g7—f6 5. e5 : g7 h6 : f8 с примерно равной игрой в окончании.

Однако белые не пошли на размен, а неожиданно провели комбинацию.

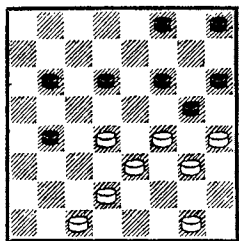
2. c3—b4! d4 : f6 3. b4—c5! d6 : b4.

Если 3. .b6 : d4, то последует 4. f2—g3 h4 : f2 5. g1 : g5×.

4. f4—g5 h6 : f4 5. b2—c3 b4 : d2 6. c1 : e7, и белые выиграли.

Часто удар с поля c1 является завершающим в сложных, многоходовых комбинациях.

25



На диаграмме концовка ленинградского мастера Б. Розенфельда. Вот какую интересную комбинацию за белых он нашел в этом положении:

1. d4—e5! f6 : f2 2. h4 : f6! f2 : h4 3. f6—g7 h8 : f6 4. f4—g5 h6 : f4 5. d2—c3 b4 : d2 6. c1 : a7×.

УДАР С ПОЛЯ e1

Вначале — схема удара.

Белые: d2, d4, e1, f2, f4;
черные: a7, b6, d6, f6, h6.

Белые выигрывают шашку следующим образом:

1. d4—e5! f6 : d4 2. f4—g5 h6 : f4 3. f2—e3 (или 3. d2—e3) 3. .d4 : f2 4. e1 : a5×.

Часто в практике игры удар с поля e1 заканчивается на поле g7.

Такой удар дает возможность попасть на преддамочное поле, а затем превратить свою шашку в дамку, что в большинстве случаев обеспечивает победу.

Белые: d2, d4, e1, e3, f4, h2;
черные: b6, d6, f6, f8, g5, h6.

Белые при своем ходе попадают на преддамочное поле g7.

1. f4—e5! d6 : f4 2. d4—c5 b6 : f2 3. e1 : g7×.

Существуют и другие механизмы комбинаций для попадания на поле g7. Рассмотрим еще пример:

белые: b2, c1, d4, e1, e3, f4, g3, h2; **черные**: a3, a7, d6, d8, f6, f8, g5, h6.

В этом положении белые проводят неожиданную комбинацию:

1. f4—e5! d6 : d2 2. c1 : e3! a3 : f4 3. g3 : g7×.

Для осуществления удара белые пропустили черных в дамки и заставили занять поле f4.

Белые: c1, c3, d2, d4, e1, f2, f4, g3, h2; **черные**: a5, b4, c7, d8, e7, f6, h4, h6, h8.

И тут белые наносят удар с поля e1. Однако механизм этой комбинации отличается от механизма предыдущей.

1. f4—g5! h6 : f4 2. g3 : g7 h8 : f6 3. d2—e3 b4 : f4 4. f2—g3 h4 : f2 5. e1 : g7×.

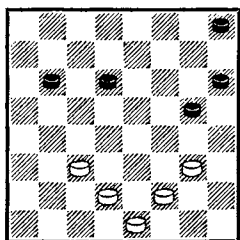
Вначале белые разменом удалили черные шашки, защищавшие поле g7, а уже потом провели финальный удар.

Намного труднее найти комбинацию в следующем положении:

белые: a1, d2, d4, e3, f4, g3, g5, h4; *черные:* a3, b4, b6, e7, f6, f8, h6, h8.

1. a1—b2! a3 : c1 2. d4—e5 f6 : f2 3. g3 : e1 c1 : e3 4. f4 : d2 h6 : f4 5. d2—e3 f4 : d2 6. e1 : c7 e7—d6 7. c7 : e5 h8—g7 8. e5—d6 g7—f6 9. d6—c7 f6—e5 10. c7—b8 e5—d4 11. b8—f4 d4—c3 12. f4—c1 f8—e7 13. h4—g5 e7—d6 14. g5—f6 d6—c5 15. f6—g7 c5—d4 16. g7—h8×.

26



Ход белых

В этом положении у белых и черных всего по пять простых.

Казалось бы, при таком малом количестве шашек вряд ли можно попасться на комбинацию. Но подобные рассуждения ошибочны: комбинации подкарауливают неопытных (а порой и опытных!) шашкистов даже в окончаниях, где на доске еще меньше сил.

Сначала белые делают подготовительный ход с угрозой побить шашку, а затем добиваются победы при помощи комбинации.

Удар, как и в предыдущих примерах, наносится с поля e1.

1. g3—h4!

Подобный «тихий» ход,ставляющий противнику единственный ответ, называется форсирующим ходом.

1. . g5—f4 2. d2—e3! f4 : b4 3. h4—g5 h6 : f4 4. f2—e3 f4 : d2 5. e1 : e5 с выигрышем, так как

белая шашка e5, пройдя в дамки, успевает задержать простую противника.

УДАР С ПОЛЯ g1

Белые: d2, f2, g1; *черные:* b6, d4, h4.

1. f2—g3 h4 : f2 2. g1 : a7×.

Белые: a1, a3, g1, g3, g5, h4; *черные:* b6, d4, d8, e5, e7, f6.

Здесь белые вначале переводят шашку черных на поле h4, а уже затем наносят удар с поля g1.

1. g3—f4! e5 : g3 2. h4 : f2 f6 : h4 3. f2—g3 h4 : f2 4. g1 : a7×.

Часто удар с поля g1 дает возможность выиграть шашку без попадания на преддамочное поле, как это было в предыдущем примере.

На доске такое положение:

белые: a3, b2, c1, d2, f2, f4, g1, h2; *черные:* b8, c5, d6, d8, f6, f8, h4, h6.

В этой позиции ход белых. Они при помощи удара с поля g1 выигрывают шашку.

Вот как это происходит:

1. a3—b4! c5 : a3 2. f4—g5 h6 : f4 3. f2—g3 h4 : f2 4. g1 : c5×.

В следующем примере белые при помощи этого удара организуют прорыв на ослабленном левом фланге черных. Задерживать прорвавшуюся простую невозможно, и они добиваются победы, проведя ее в дамки.

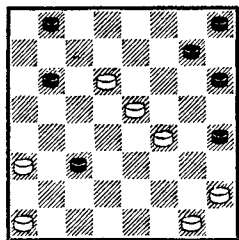
Белые: a3, b2, d2, e1, g1, h2; *черные:* a5, b8, d6, e5, f6, h4.

Сначала нужно пропустить в дамки черную шашку(!), а затем уже нанести удар с поля g1.

1. a3—b4! a5 : a1 2. d2—c3 a1 : d4 3. h2—g3 h4 : f2 4. g1 : g5×.

Черную шашку е5 «стережет» белая простая е1, а вторая простая — g5 — свободно проходит в дамки.

27



В этом положении (А. Афонин) шашка черных на поле с3 стесняет действия белых шашек на левом фланге. Но, на счастье белых, у них есть комбинация.

1. a1—b2! c3 : a1 2. a3—b4! a1 : f6 3. b4—c5 b6 : d4 4. d6—c7 b8 : d6 5. h2—g3 h4 : f2 6. g1 : g5, и две шашки белых оказываются сильнее трех шашек противника.

УДАР С ПОЛЯ а3

Схема такого удара такова: *белые*: а3, b2, d2, f2; *черные*: b8, d6, f4, f6.

1. d2—e3 f4 : d2 2. b2—c3 d2 : b4 3. a3 : g5×.

Часто нанесению такого удара мешает черная простая с5. В этом случае нужно подумать, нельзя ли удалить шашку с поля с5 и после этого все-таки осуществить удар?

Белые: а3, а5, с3, d2, е1, f2; *черные*: b8, с5, d6, е5, f4, h8.

1. a5—b6! c5 : a7 2. d2—e3 f4 : b4 3. a3 : e7.

Шашка е7 на следующем ходу станет дамкой. А черную простую е5 надежно «опекают» белые е1 и f2.

Конечно, выигрыш белых после проведения этой комбинации вне сомнений.

Иногда удар с поля а3 производится для того, чтобы освободить поле f8, после чего белая шашка h6 бьет в дамки.

Рассмотрим такую позицию:

белые: а3, с1, с3, е1, е3, g3, h6; *черные*: а5, с5, с7, d6, е5, f8, g7.

Черные шашки занимают центральные поля доски. На первый взгляд их положение кажется грозным. Но комбинация белых сразу же выявляет уязвимые места в расположении сил противника. Ударом с а3 освобождается от черной шашки пункт f8, а затем финальный удар наносит простая h6.

1. g3—f4! e5 : g3 2. e1—f2 g3 : b4 3. e3—d4 c5 : e3 4. a3 : e7 f8 : d6 5. h6 : g1×.

Рассмотрим такую позицию:

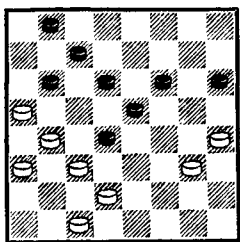
белые: а3, b4, с3, е1, f2; *черные*: а7, b6, b8, f4, f6.

Оценка положения не обнаружит позиционного изъяна в лагере черных. Их простая f4 оказывает давление на правый фланг белых, а шашки а7, b6 и b8 надежно прикрывают подступы к тылам. Однако при оценке берется в расчет не только позиционная игра, но и комбинационные возможности сторон.

1. f2—e3! f4 : d2 2. b4—a5 d2 : b4 3. a5 : c7 b8 : d6 4. a3 : g5×.

Белые выигрывают шашку, а вместе с ней и партию.

Иногда комбинации, связанные с ударом с поля а3, носят сложный характер.



В позиции заслуженного тренера СССР Б. Миротина черные напали на белую шашку с3, и не видно, как ее можно защитить. Если сыграть 1. c1—b2, то последует 1... f6—g5 2. h4 : f6 e5 : g7 3. c3 : e5 d6 : h2 и черные выигрывают. Другие ходы на первый взгляд также не сулят ничего хорошего. Белых выручает незаметная комбинация.

1. g3—f4! d4 : b2.

Если 1... e5 : g3, от после 2. c3 : g7 h6 : f8 3. h4 : f2 белые остаются с лишней шашкой.

2. f4—g5! h6 : f4 3. d2—c3 b2 : d4 4. b4—c5 d6 : b4 5. a3 : e7.

Сделано всего пять ходов, а положение на доске изменилось до неузнаваемости. Теперь белые легко добиваются победы.

В этом учебном примере наглядно показана роль комбинации в шашечной партии. Любой шашист, стремящийся к успеху, должен владеть приемами комбинационной игры.

УДАР С ПОЛЯ c3

Рассмотрим схему удара.

Белые: b2, c3, e3, f2, f4;
черные: c7, f6, f8, h4, h6.

При своем ходе белые медленно добиваются выигрыша.
1. f2—g3 h4 : d4 2. c3 : g7×.

А теперь разберем несколько более сложных примеров.

Белые: b2, c3, g1, g3, h2, h4;
черные: b6, d4, d6, e5, f4, h8.

Сейчас очередь хода за белыми, и они с помощью комбинации одерживают победу.

1. h4—g5! f4 : h6 2. g3—f4 e5 : g3 3. c3 : a5×.

Белые: a3, b2, c1, c3, d4, e1, g1, h2; *черные:* a7, b6, c5, d8, f6, f8, h4, h6.

Черные только что напали на шашку белых d4.

Используя ошибочное нападение, создавшее «роздых», белые имеют возможность провести такую комбинацию:

1. a3—b4! c5 : a3.

На 1... c5 : e3 последует 2. b4—c5×.

2. d4—c5 b6 : d4 3. c3 : g7×.

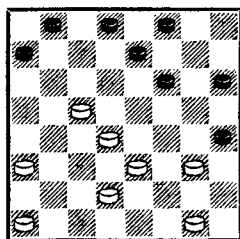
Интересен механизм комбинации следующий пример:

белые: a5, b2, c1, c3, d2, d4, e3, f4; *черные:* a7, c7, d6, f6, f8, g7, h6, h8.

На доске много шашек. Игра в полном разгаре. И вдруг...

1. a5—b6! c7 : a5 2. d4—e5! f6 : f2 3. d2—e3 f2 : d4 4. c3 : c7.

Теперь шашка c7 — кандидат в дамки. Выигрыш белым обеспечен.



В позиции на диаграмме шашек у обеих сторон поровну. Последним ходом черные напали на шашку g3, что оказалось решающей ошибкой. Белые сразу же провели комбинацию.

1. a1—b2! h4 : f2 2. c5—d6 e7 : c5 3. d4 : b6 a7 : c5 (или

3. f2 : d4) 4. d2—c3 a7 : c5
(или 4. . f2 : d4) 5. c3 : g7.

Удар с поля c3 легко замечается в игре. Очень редко его удастся хорошо замаскировать.

УДАР С ПОЛЯ e3

Рассмотрим схему этого удара.

Белые: d4, e3, f2, f4; *черные:* b6, e7, f8, h4.

Белые при своем ходе осуществляют размен «две на две», но попадают при этом на преддамочное поле a7.

1. f4—g5! h4 : f6 2. d4—e5 f6 : d4 3. e3 : a7×.

После такой несложной комбинации результат партии не вызывает сомнения.

В следующей позиции эта же комбинационная идея несколько усложнена.

Белые: c1, c3, d4, e3, f2, f4, g5; *черные:* a5, b6, e7, f6, f8, h4, h8.

1. d4—e5! f6 : b2 2. c1 : a3 h4 : f6 3. f4—e5 f6 : d4 4. e3 : a7×.

Рассмотрим такое положение:

Белые: c1, d2, e1, e3, f2, g1, h6; *черные:* a3, b4, b6, d6, d8, h2, h8.

Здесь, как и в предыдущем примере, шашка e3 в результате комбинационного удара прорывается на поле a7.

Однако сам удар не производится по прямой — по двойнику; путь шашки e3 к полю a7 проходит зигзагообразно — через поля левого фланга черных:

1. h6—g7! h8 : f6 2. f2—g3 h2 : f4 3. e3 : a7×.

В следующем примере белые в результате удара прорываются на поле e7.

Белые: c5, d2, d4, e3, f4, h4; *черные:* a7, b8, e7, f6, h6, h8.

Порядок осуществления этого удара таков: вначале удаляется шашка, занимающая поле e7, а затем наносится удар.

1. c5—d6! e7 : c5 2. d4 : b6 a7 : c5 3. f4—g5 h6 : f4 4. e3 : e7×.

Иногда ударом с поля e3 достигают позиционного преимущества.

Рассмотрим такой пример из практики выдающегося московского мастера Н. Кукуева:

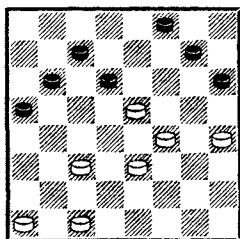
Белые: b4, c3, d4, e3, f2, f4, g3, h2; *черные:* a5, b6, d6, f6, g5, h4, h6.

Белые проводят выигрывающий маневр:

1. d4—c5! b6 : b2 2. b4—c5 d6 : b4 3. f4—e5 f6 : d4 4. e3 : c1 a5—b4 5. c1—d2.

Иногда для подготовки удара с поля e3 следует завлечь шашку противника в дамки, а затем, используя «роздых», построить нужную позицию.

30



В этом положении белые добиваются победы таким путем:

1. c3—b4! a5 : c3 2. a1—b2! c3 : a1 3. c1—d2 a1 : f6 4. f4—g5 h6 : f4 5. e3 : a7×.

Удар с поля e3 всегда ограничен по своему действию, потому что шашка e3 не может побить на дамочное поле.

УДАР С ПОЛЯ g3

Вначале, как всегда, схема удара.

Белые: f4, g3, h2; *черные:* b6, d6, h6.

1. f4—g5 h6 : f4 2. g3 : a5.

А теперь разберем несколько позиций, характеризующих возможности проведения этого удара.

Белые: c1, c3, d2, e1, e3, g3, g5, h2; *черные:* a3, a5, b6, d6, d8, e7, f8, h8.

Здесь для проведения удара белые привлекают противника в дамки.

1. g5—f6! e7 : g5 2. c1—b2 a3 : c1 3. c3—b4 a5 : c3 4. d2 : b4 c1 : f4 5. g3 : a5.

Белые: c1, c3, d2, e1, f4, g3, h2; *черные:* a5, b6, d6, e5, g7, h6, h8.

Используя неудачное расположение черных шашек, белые проводят удар с поля g3 и добиваются выигрыша.

1. f4—g5! h6 : f4 2. c3—d4 e5 : c3 3. d2 : b4 a5 : c3 4. g3 : a5×.

Проследите путь шашки g3 во время проведения удара в следующей позиции:

белые: d2, f2, f4, g5, h2; *черные:* b4, d4, e7, f6, h4.

Белые при помощи комбинации прорываются на преддამочное поле, не оставляя противнику никаких шансов на спасение.

1. f2—e3! d4 : f2 2. d2—c3! b4 : d2 3. f4—e5 f6 : d4 4. h2—g3 h4 : f6 5. g3 : g7×.

Разновидность удара с поля g3 таится и в такой позиции:

белые: c1, d2, d4, e1, e3, f4, g3, h2, h4; *черные:* a7, b4, b6, c5, e7, f6, f8, h6, h8.

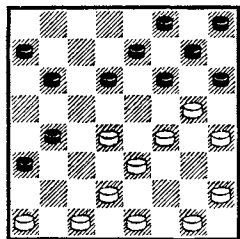
Используя решетчатое расположение черных шашек на

правом фланге, белые наносят неожиданный удар.

1. d4—e5! f6 : f2 2. d2—e3 f2 : d4 3. f4—g5 h6 : f4 4. g3 : c7 с выигрышем.

Иногда удар с поля g3 проводится после сложной и незаметной комбинации.

31



Ход белых

Комбинация, которую они проводят, необычна:

1. c1—b2! a3 : c1 2. d4—e5! b6 : f2 3. e1 : g3 c1 : e3 4. f4 : d2 h6 : f4 5. g3 : c3×.

Удар с поля g3 часто встречается в игре.

УДАР С ПОЛЯ b4

Удар с поля b4 — один из самых распространенных в игре. Механизмы комбинаций при проведении этого удара весьма разнообразны. Но финальный удар чаще всего проходит по следующей схеме:

белые: a3, b4, c5; *черные:* a7, e7, g7.

Выигрыш в этой позиции весьма прост.

1. c5—b6 a7 : c5 2. b4 : h6.

Теперь перейдем к рассмотрению позиций, в которых результат партии определяется комбинационным ударом с поля b4.

Белые: a3, b4, c3, c5, g3 *черные:* a7, d8, e5, g5, h6.

Белые в 4 хода добиваются победы:

1. c5—d6! e5 : c7 2. g3—f4
g5 : e3 3. c3—d4 e3 : c5 4.
b4 : b8×.

В следующей позиции белые также проводят комбинацию — она заканчивается разбираемым нами ударом.

Белые: a1, a3, a5, b4, e1, e3, f2, f4, g1, h4; *черные:* a7, b6, c5, c7, d6, d8, e7, f6, f8, h6.

1. f4—e5! f6 : d4 (если 1... d6 : d2, то 2. b4 : b8 d2—c1 3. a5 : c7 d8 : b6 4. f2—e3! c1 : g5 5. b8—e5 f6 : d4 6. h4 : a5 с выигрышем) 2. h4—g5 h6 : d2 3. e1 : e5 d6 : f4 4. b4 : b8×.

Следующий пример, как и предыдущий, связан с подрывом черной шашки d6.

Белые: a3, b2, b4, d2, f2, f4, g1, g3, h4; *черные:* a7, c5, d6, d8, e5, e7, f6, g7, h8.

Белые проводят эффектную комбинацию с попаданием в дамки.

1. h4—g5! f6 : h4 2. f2—e3! h4 : d4 3. d2—c3 e5 : g3 4. c3 : c7 d8 : b6 5. b4 : h6×.

В партии мастеров С. Гуляева и А. Туллера создалось такое положение (цвет изменен):

белые: a3, a5, c3, d2, e3, f4, g1, h2; *черные:* c5, c7, d6, d8, e7, g3, g7, h6.

Перед этим черные ходом h4—g3 напали на белую шашку f4.

Неожиданно последовала комбинация:

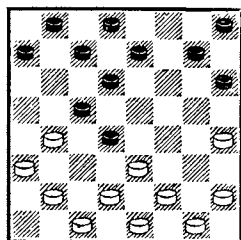
1. f4—e5! d6 : f4 2. e3 : g5 h6 : f4 3. g1—f2! g3 : e1 4. c3—b4 e1 : c3 5. b4 : b4×. Гуляев выиграл.

Н. Кукуев провел в партии комбинацию, основанную на финальном ударе с поля b4.

Белые: a3, b4, c3, c5, e1, e3, f2, f4, h4; *черные:* a5, a7, b8, c7, d6, e5, e7, g7, h6.

1. e3—d4! e5 : g3 2. e1—d2! g3 : e1 3. d4—e5 d6 : f4 4. d2—e3! f4 : d2 5. h4—g5 h6 : f4 6. c5—b6 a7 : c5 7. b4 : c1 e1 : b4 8. a3 : c5×.

32



Обратите внимание на то, что у черных открыто дамочное поле f8. Нельзя ли это использовать? Попробуем.

1. b2—c3! d4 : b2 2. d2—c3! b2 : d4 3. h4—g5 h6 : d2 4. e1 : e5 d6 : f4 5. b4 : d2×.

Чаще всего финальный удар с поля b4 заканчивается на полях b8 и f8.

УДАР С ПОЛЯ d4

Рассмотрим схему этого удара.

Белые: c1, c3, d4, e3; *черные:* a3, c7, e7, g3.

Белые могут выиграть двумя путями:

1. c3—b4 a3 : c5 2. d4 : f2×. Или 1. e3—f4 g3 : e5 2. d4 : a5×.

И в первом и во втором случаях главным «действующим лицом» комбинаций была шашка d4.

Удар с поля d4 в игре встречается часто, его необходимо знать.

Белые: c1, c3, c5, d4, e3, e5; *черные:* a5, a7, b6, e7, f8, g3.

Белые проводят комбинацию и попадают в дамки:

1. c5—d6! e7 : c5 2. e5—d6 c5 : e7 3. e3—f4 g3 : e5 4. d4 : d8×.

Черной шашке оставалось всего лишь 2 хода для того, чтобы превратиться в дамку. Неожиданный удар все изменил: белые ликвидировали опасный прорыв, уничтожив шашку черных g3, и сами приобрели дамку.

В следующем примере механизм комбинации совсем другой.

Белые: b4, c3, c5, d4, e3;
черные: b8, c7, e7, g5, h6.

1. c5—d6! e7 : a3 2. c3—b4 a3 : c5 3. d4 : h4×.

В следующей позиции, перед тем как нанести финальный удар, нужно провести предварительную подготовку.

Белые: c3, c5, d2, d4, f2, g1, g3; *черные:* a3, b8, e5, f6, f8, h4, h6.

1. f2—e3! h4 : f2 2. c5—d6! e5 : c7 3. c3—b4 a3 : c5 4. d4 : e1×.

Рассмотрим позицию харьковского мастера Ю. Шмидта.

Белые: a1, a5, c3, d2, e3, f2; *черные:* b4, b8, c7, d6, e7, g7.

Как будто черным нечего бояться. Может даже показаться, что их позиция сильнее. Но это не так.

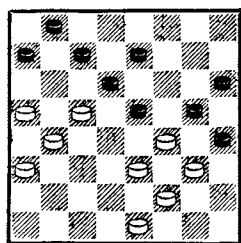
Белые рядом угроз подготавливают комбинационный удар и одерживают победу:

1. c3—d4! b4—a3 2. d2—c3! a3—b2.

Черные вынуждены так пойти, чтобы отразить угрозу c3—b4.

3. c3—b4! b2—c1 4. a1—b2! c1 : h6 5. f2—e3! h6 : c5 6. d4 : h8×.

33



Эта позиция встретилась в партии В. Сокова. Он играл белыми, и очередь хода была за ним. Партию решила неожиданная комбинация.

1. a5—b6! c7 : c3 2. e3—d4! g5 : g1 3. d4 : d8 h4 : f2 (если 3. . . g1 : b6, то 4. d8 : d2 с выигрышем) 4. e1 : g3 d6 : b4 5. a3 : c5 g1 : b6 6. d8 : d2×.

УДАР С ПОЛЯ f4

Вначале покажем схему удара.

Белые: c3, e3, f4, g3; *черные:* a5, c7, e7, g7.

Белые при своем ходе выигрывают таким путем:

1. c3—b4 a5 : c3 2. e3—d4 c3 : e5 3. f4 : b8 (или 3. f4 : h6)×.

Рассмотрим несколько позиций, в которых комбинация и выигрыш связаны с этим ударом.

Белые: a5, b6, c1, d4, e3, f2, f4, g1, g3; *черные:* b8, c7, d6, d8, e7, g7, h4, h6, h8.

Для того чтобы провести удар и прорваться на открытое дамочное поле f8, надо вначале избавиться от черной шашки d6.

1. d4—c5! d6 : b4 2. a5 : c3 c7 : a5 3. c3—b4 a5 : c3 4. e3—d4 c3 : e5 5. f4 : f8×.

В следующей позиции белые, используя решетчатое расположение черных шашек, проводят комбинацию и добиваются победы.

Белые: а1, b2, b4, c1, c3, c5, e3, g3; *черные:* а5, а7, с7, d6, e5, e7, h6, h8.

1. c3—d4! e5 : c3 2. b2 : d4! а5 : e5 3. e3—f4 d6 : b4 4. f4 : b8×.

Комбинация Н. Кукуева еще интереснее.

Белые: а3, b2, c3, d4, e3, f2, f4, g3, h2; *черные:* а5, а7, b6, c5, e7, f6, g5, h4, h6.

1. a3—b4! c5 : c1 2. c3—b4 а5 : e5 3. f4 : f8 c1 : f4 4. g3 : g7×.

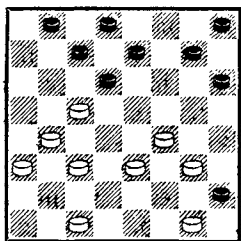
В следующей позиции, чтобы осуществить удар, нужно завлечь в дамки черную шашку а5, затем выставить заслон на большой дороге, а после этого провести финальный удар.

Белые: а3, b2, e1, e3, f4, g3, h6; *черные:* а5, а7, b6, b8, d8, e7, h8.

1. a3—b4! а5 : a1 2. h6—g7 h8 : f6 3. e3—d4 a1 : e5 4. f4 : f8×.

Теперь познакомьтесь с комбинацией латышского мастера В. Звирбулиса.

34



1. b4—a5! d6 : d2 2. a5—b6! c7 : a5 3. a3—b4! а5 : c3 4. e3—d4 c3 : e5 5. f4 : f8 h2 : f4 6. c1 : g5 h6 : f4 7. f8 : c1×.

При помощи рассмотренного нами удара можно попасть в дамки на поле b8 или f8. Однако иногда перед началом комбинации эти дамочные поля бывают заняты. В таких случаях их освобождают от стоящих на

них шашек, а затем наносят финальный удар.

Белые: а3, c1, e3, f4, g3, h6; *черные:* а5, b8, c7, d8, e7, f8.

1. h6—g7! f8 : h6 2. a3—b4 а5 : c3 3. e3—d4 c3 : e5 4. f4 : f8×.

УДАР С ПОЛЯ h4

Схема этого удара выглядит так:

белые: c3, g3, h4; *черные:* c5, e7, g7.

1. c3—d4 c5 : e3 2. g3—f4 e3 : g5 3. h4 : d8 (или 3. h4 : h8)×.

Белые: а3, c3, g3, g5, h4; *черные:* c5, e5, e7, f8, h8.

Здесь белые проводят комбинацию.

1. g5—f6! e5 : g7 2. c3—d4 c5 : e3 3. g3—f4 e3 : g5 4. h4 : d8×.

Иногда при проведении этого удара нужно завлечь шашку противника в дамки. Вот одно из таких положений:

белые: c1, c3, d2, d4, e3, f2, f4, g1, h4; *черные:* а3, b6, b8, c7, e7, f6, f8, h6, h8.

Белые проводят разгромную комбинацию.

1. c1—b2! а3 : c1 2. d4—e5 f6 : b2 3. d2—c3 b2 : d4 4. e3 : a7 c1 : g5 5. h4 : a5×.

Интересную комбинацию провел ленинградский мастер Ю. Кузнецов.

Белые: а3, b2, d2, e1, e3, g3, h2, h4; *черные:* а7, b6, c5, e5, e7, f6, g5, h6.

Тут белые нашли скрытый механизм удара.

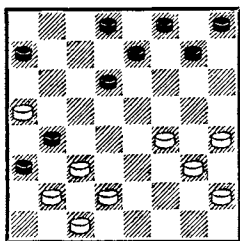
1. a3—b4! c5 : c1 2. d2—c3 c1 : f4 3. c3—d4 e5 : c3 4. g3 : g7 h6 : f8 5. h4 : d2×.

В следующем положении нет шашки на e7, а поле h8 закрыто, но тем не менее белые проводят удар с поля h4 в дамки.

Белые: а5, с1, с3, е1, е3, f2, f4, g3, h2; *черные:* b8, с5, с7, d6, е5, g5, g7, h6, h8.

1. с3—d4! е5 : с3 2. е1—d2! с3 : е1 3. g3—h4 е1 : е5 4. h4 : d8×.

35



На диаграмме показана комбинация Н. Кукуева. При помощи сложного механизма белые вскрывают дамочное поле d8 и в финале проводят уже знакомый нам удар.

1. d2—e3! b4 : d2 2. a5—b6 a7 : c5 3. e3—d4 c5 : g5 4. c1 : e3! a3 : f4 5. g3 : c7 d8 : b6 6. h4 : a5×.

УДАР С ПОЛЯ а5

Вначале познакомимся со схемой этого удара.

Белые: а5, b4, d6; *черные:* b8, d4, f6.

Белые проводят выигрывающую комбинацию.

1. d6—c7 b8 : d6 2. b4—c5 d4 : b6 (2. . . d6 : b4) 3. a5 : g7×.

Белые: а1, а3, а5, b4, c1, е1, f2, g1, g3; *черные:* b6, b8, с7, d6, d8, f6, f8, h4, h6.

Белые, используя неудачное расположение черных шашек, добиваются решетчатой позиции и ударом с поля а5 попадают на преддамочное поле g7.

1. f2—e3! h4 : d4 2. b4—c5 d6 : b4 3. a5 : g7×.

Интересен пример удара с поля а5 казанского мастера Р. Нежметдинова.

Белые: а5, b2, с3, d2, f2, g1, h4; *черные:* b6, с7, d4, е5, е7, f6, g5.

Вначале белые нападают на две шашки противника, вынуждая его сделать единственный ход, как будто бы спасающий от потерь. Однако именно этот ход позволяет белым провести комбинацию.

1. d2—e3! b6—c5 2. e3—f4! е5 : b4.

Если 2. . . g5 : e3, то 3. h4—g5 f6 : h4 4. b2—a3 d4 : b2 5. f2 : a1 с выигрышем белых.

3. а5 : g7×.

Эта комбинация разобрана подробнее в главе «Приемы шашечной игры».

Еще один удар с поля а5.

Белые: а3, b4, е1, f2, f4, g1, g3, h2; *черные:* b6, b8, с5, d6, е5, g7, h4, h6.

Белые проводят комбинацию и выигрывают шашку.

1. f2—e3! h4 : d4 2. b4—a5 е5 : g3 3. а5 : с3×.

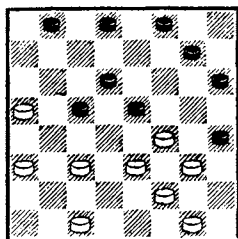
В следующей позиции белые, используя «роздых», при помощи удара попадают на преддамочное поле g7.

Белые: а3, b4, c1, с5, е1, е3, f2, f4, g1, h2; *черные:* а7, b8, d6, d8, е7, f6, f8, g5, h4, h6.

1. f2—g3! h4 : b6 2. b4—a5 g5 : e3 3. а5 : g7.

Теперь, если черные сыграют 3. . . e7—f6, то 4. g7 : e5 и белые следующим ходом выигрывают шашку е3.

36



На диаграмме 3b представлена позиция ленинградского мастера Э. Цукерника.

Удар, проведенный с поля а5, дает возможность белым выиграть партию.

1. а3—b4! с5 : а3 2. е3—d4! г7—f6 3. f2—e3! h4 : f2 4. c1—d2 е5 : g3 5. с3—b4 а3 : с5 6. d4 : b6 f2 : d4 7. b6—c7 d8 : b6 8. а5 : g7.

Следующим ходом белые поставят дамку и выиграют шашку d1.

УДАР С ПОЛЯ h6

Схема этого удара выглядит следующим образом:

белые: а3, с3, f2, h6; *черные:* d6, f4, f8, g7.

Белые проводят комбинацию, удаляя шашку с дамочного поля f8.

1. f2—e3 f4 : b4 2. а3 : e7 f8 : d6 3. h6 : а3×.

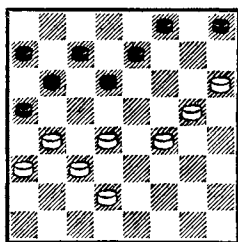
Белые: а3, b6, c1, e1, e3, f4, g1, h4; *черные:* а5, b8, c7, d8, e7, f6, g7, h8.

Белые при своем ходе добиваются выигрыша.

1. а3—b4! а5 : с3 2. f4—g5 c7 : а5 3. g5—h6!

Теперь, как бы черные ни играли, они обречены на проигрыш. Например: 3. . . а5—b4 4. h6 : а3 с3—b2 5. а3—f8 b2—a1 6. c1—b2 a1 : f2 7. g1 : e3×.

37



Комбинация начинается с «тихого» хода.

1. d2—e3! h8—g7 2. f4—e5! d6 : d2 3. с3 : e1 а5 : e5 4. g5—f6 e7 : g5 5. h6 : b8×.

СЛОЖНЫЕ КОМБИНАЦИИ

В первом разделе этой главы мы показали ряд комбинаций, классифицированных по финальным ударам. Наряду с ними, наиболее часто встречающимися в практике игры, существуют еще и такие, в которых нахождение идеи связано с большими трудностями. Дело в том, что эти идеи встречаются очень редко и отличаются большой неожиданностью.

Комбинации, основанные на подобных идеях, называют сложными.

Решение сложных комбинаций дает возможность еще больше почувствовать красоту шашечной игры.

Иногда в таких комбинациях бывает несколько финалов.

В партии, выигранной за белых украинским мастером Б. Блиндером, шашка h6 совершает «круг почета» и возвращается на то же поле, с которого начинала свой путь.

Белые: а3, d2, d4, e3, h4; *черные:* а5, b6, c5, f8, g7.

1. h4—g5! f8—e7.

Все другие ходы сразу же проигрывают. Например: 1. . . а5—b4 2. g5—h6! g7—f6 3. e3—f4! с выигрышем.

2. e3—f4! c5 : c1 3. а3—b4 а5 : с3 4. g5—h6 c1 : g5 5. h6 : h6×.

В следующем примере белые, используя «роздых», успевают подвести на поле h6 свою шашку для завершающего удара.

Белые: a1, c3, e3, f6, g5; *черные:* а5, с5, d6, d8, h8.

1. e3—d4! c5 : e3 2. c3—b4!
a5 : a3 3. a1—b2 c3 : a1 4. g5—
h6 a1 : g7 5. h6 : g1×.

При проведении удара с поля h6 можно попасть не только на поле f8, но в некоторых случаях и на поле b8.

В следующем примере вы познакомитесь и с таким ударом:

белые: a3, c1, c3, d4, e1, g1, h2, h6; *черные:* a5, a7, c7, e7, f4, f8, g5, g7.

1. c3—b4 a5 : e5 2. h2—g3
f4 : h2 3. h6 : b8×.

В некоторых случаях для того, чтобы нанести удар и провести шашку на нужное поле, удастся использовать «роздых».

Белые: a1, b2, b4, c3, d2, d4, e3, f2, g1, h2; *черные:* a7, b6, b8, c7, d8, e7, f6, h4, h6, h8.

Мастер М. Смоляк, выигравший эту партию черными, нашел оригинальную комбинацию.

1. . . h4—g3! 2. f2 : h4.

Вы, вероятно, заметили, что белые могли побить иначе: 2. h2 : f4. Тогда их ожидала другая комбинация 2. . . h6—g5 3. f4 : h6 f6—e5 4. d4 : f6 e7 : g5 5. h6 : f4 b6—c5 6. b4 : d6 c7 : e1×.

2. . . f6—e5! 3. d4 : f6 e7 : g5 4. h4 : f6 d8—e7! 5. f6 : d8 b6—a5 6. d8 : b6 a7 : c1, и черные выиграли.

Белые: a3, a7, b2, b4, c1, f4, g3; *черные:* b8, d6, e5, e7, g5, h6, h8 (авт.—С. Балжаларский).

Черные напали на шашку белых. Нельзя ли это использовать для проведения комбинации?

1. b4—c5! g5 : e3 2. c1—d2! e3 : c1 3. a3—b4 c1 : a3 4. c5—b6 a3 : c5 5. b6 : d8 с выигрышем.

В партии А. Черняк — А. Могилянский создалась такая позиция:

белые: b2, c1, d2, e3, f2, g5,

h2, h4, h6; *черные:* a3, a7, b6, c7, e5, e7, f6, f8, h8.

Игравший черными Могилянский (ныне гроссмейстер по международным шашкам) провел интересный комбинационный маневр:

1. . . e5—f4! 2. e3—d4.

Если 2. b2—c3, то сразу же решает e7—d6. При 2. h6—g7 f8 : h6 3. e3—d4 победу приносит 3. . . f4—e3! 4. d2 : f4 b6—a5 5. b2—c3 c7—b6 6. f2—e3 b6—c5 7. d4 : b6 a7 : c5 8. c3—d4 c5—b4 9. c1—d2 b4—c3 10. d2 : b4 a5 : g3 с выигрышем.

2. . . f6—e5! 3. d4 : d8 f4—g3 4. h2 : f4 f8—g7! 5. h6 : f8 b6—a5 6. d8 : b6 a7 : c5 7. f8 : b4 a5 : a1 8. g5—h6 a1—d4 9. h4—g5 d4—f2 10. g5—f6 f2—h4 11. h6—g7 h4 : e7 12. g7—f8 e7—c5 13. f8 : b4 a3 : c5, и черные выиграли.

Белые: b2, c3, d4, e3, f4, g3, g5, h2; *черные:* a5, c7, d8, e7, f8, g7, h6, h8.

Белые проводят совершенно неожиданную комбинацию:

1. g5—f6! e7 : g5 2. c3—b4! a5 : a1 3. g3—h4 a1 : g3 4. h4 : f6 g7 : e5 5. h2 : b8×.

Как вы уже знаете, любая комбинация осуществляется путем пожертвования шашек. При этом, чтобы нанести решающий удар, приходится совершить большую перестановку своих сил и сил противника. Вот пример (концовка украинского мастера А. Ефремова):

белые: b2, c1, c3, d2, d4, e3, f2, f4, g1; *черные:* a3, a5, c7, d6, e7, g5, g7, h2, h6.

Ничья.

1. d4—c5! d6 : b4 2. e3—d4! g5 : c5 3. d2—e3 b4 : f4 4. c1—d2 a3 : e3 5. f2 : h8.

Предположим, черные после проведения комбинации будут играть на выигрыш: 5. . . a5—b4

6. h8—d4 b4—a3 7. d4—f6 f4—e3
8. f6—c3 h6—g5 9. c3—e1 a3—b2
10. e1—h4 g5—f4 11. h4—f2 (но
не 11. h4—g3?; черные выигры-
вают после 11. . . b2—c1! 12.
g3 : b8 e3—f2 13. g1 : e3 c1 : f4
14. b8 : g3 h2 : f4) 11. . . e3—d2
12. f2—g3 f4—e3 13. g3—f2, и
белые добиваются ничьей.

А теперь посмотрим, что бы
получилось, если бы белые не
провели этой комбинации.

Расставьте на доске перво-
начальную позицию.

1. d4—e5? e7—f6 2. c3—d4
g5—h4 3. b2—c3 f6—g5.

Белые должны отдавать под
бой свои шашки; если 1. f4—e5,
то 1. . . d6 : f4 2. f2—g3 e7—d6
3. g3 : e5 d6 : f4 4. d4—c5
c7—d6! 5. c5 : e7 g5—h4
6. e3 : g5 h4 : d8, и черные с
лишней шашкой легко выигры-
вают.

Становится ясным, что ком-
бинация помогла белым избе-
жать поражения.

Заканчивая рассказ о ком-
бинациях, мы хотим дать не-
сколько советов начинающим
шашкистам.

1. Прежде чем проводить ком-
бинацию, необходимо отчетливо
представить себе позицию, ко-
торая получится на доске после
финального удара.

Пример. Белые: a3, b2,
b4, c1, c3, e1, e3, f2, g1, h2;
черные: a7, c5, c7, d6, d8, e7,
f6, f8, h4, h6.

1. f2—g3 h4 : d4 2. c3 : g7.
Неожиданно последовало
2. . . h6—g5!, и после вынуж-
денного хода 3. g7—h8 черные
сыграли 3. . . e7—f6 4. h8 : b6
c7 : a1 и выиграли партию.

Белые не рассчитали послед-
ствий своей комбинации, и это
их погубило, так как у против-
ника нашелся контрманевр.

2. Сдать партию никогда не
поздно. Бывает, что даже в са-
мой тяжелой позиции скрывает-
ся спасение. Иногда на по-
мощь приходит комбинация.

Пример (идея С. Нато-
ва). Белые: a1, b6, d2, e1, e3,
f2, g1, h4; черные: b4, b8, d6,
d8, e5, e7, f6, g5, h2.

У черных лишняя шашка.

Позиция белых тяжелая. Каж-
жется, им впору сдаться. Но
если глубже вникнуть в это
положение, можно найти спа-
сающую комбинацию.

1. f2—g3! h2 : f4 2. b6—c7!
d8 : b6 3. e3—d4 e5 : c3
4. a1—b2! c3 : a1 5. d2—e3
f4 : d2 6. e1 : g7 a1 : h8
7. h4 : d8, и белые добиваются
ничьей.

3. Прежде чем напасть на
шашку противника, необходимо
тщательно проверить, безопасен
ли этот ход. Часто после напа-
дения на шашку создается «роз-
дых», который противник может
использовать для проведения
своей комбинации.

Пример. Белые: a3, b4,
e3, f4, g3, g5; черные: a5, a7, c7,
d8, e7, h6.

Черные напали на шашку
b4. Используя это нападение,
белые проводят комбинацию (ав-
тор В. Городецкий).

1. g5—f6! e7 : g5.

Если 1. . . a5 : c3, то после-
дует 2. f6—g7 h6 : f8 3. e3—d4
c3 : e5 4. f4 : b8, и белые вы-
игрывают.

2. e3—d4!, и, куда бы чер-
ные ни побили, они проигры-
вают.

Упражнения

Во всех позициях белые вы-
игрывают.

1) белые: a1, a3, b4, c3, e1,

е3, f2, g3; *черные*: а5, с5, с7, d6, е5, е7, f8, h4 (автор — М. Бень);

2) *белые*: а3, b2, c1, с3, d2, е1, f4, g3, h2, h4; *черные*: а5, а7, с5, d6, d8, е7, f6, g7, h6, h8;

3) *белые*: c1, с3, d4, е1, f2, f4, g1, h2; *черные*: а3, а5, b6, b8, d6, е7, f8, h4;

4) *белые*: c1, с3, е1, е3, f2, g1, g3; *черные*: а5, е5, е7, f6, g5, g7, h4 (Н. Кукуев);

5) *белые*: c1, d2, f2, g3, h4; *черные*: b4, d4, d6, f6, h6 (В. Медков);

6) *белые*: c1, d2, d4, е1, е5, f2, h2; *черные*: b6, е7, f8, g5, h4, h6, h8;

7) *белые*: а3, c1, е1, е5, f4, g1, h2; *черные*: а5, b6, c7, d6, g7, h4, h6;

8) *белые*: а3, c1, с3, е1, е3, f2, g3, h4; *черные*: а5, а7, b8, с5, d6, е5, f6, h6;

9) *белые*: b2, с3, d2, d4, f2, g1, g3; *черные*: а7, b6, b8, d6, f8, h4, h8 (из партии Коган — Коварский);

10) *белые*: а3, а5, b2, b4, d2, е1, е3, f2, f4, h4; *черные*: b6, b8, с5, с7, d4, d6, d8, f6, f8, h6;

11) *белые*: а3, b2, c1, с3, е1,

е3, f2, g3, h2; *черные*: а7, с5, d8, е5, f6, f8, g5, h4, h6;

12) *белые*: а1, а3, а5, с3, d4, е1, е3, f2, g1, g3; *черные*: а7, b6, b8, с5, с7, е5, f6, g5, g7, h4 (идея М. Иванова);

13) *белые*: c1, с5, d2, d4, d6, е1, е3, е5; *черные*: а3, а7, b8, c7, е7, f8, g5, h8;

14) *белые*: а3, b2, c3, с5, d4, е3, f2, g3; *черные*: а5, а7, b6, b8, d8, е7, f6, g7;

15) *белые*: b2, c1, с3, е3, f4, g3, h2, h4; *черные*: а3, b8, с5, с7, е7, f6, f8, h6 (из партии Овсянников — Герцензон. Цвет шашек изменен);

16) *белые*: а5, b6, c1, с3, с5, е1, h6; *черные*: а7, b8, d8, е7, g3, h8;

17) *белые*: а3, c1, с3, d2, е3, f2, g1, g3, g5; *черные*: а5, с5, d6, е5, е7, f8, g7, h4, h8;

18) *белые*: а3, b2, b4, c1, d2, е1, е3, f2, g1, g3; *черные*: а5, а7, b8, с5, с7, d6, е5, е7, f8, h6 (из партии Цирик — Казанцев);

19) *белые*: c1, с3, е1, е3, f2, f4, g1, g3, h2; *черные*: а3, а5, с7, е7, f8, g5, g7, h6, h8;

20) *белые*: а1, а3, b2, с3, е1, f2, f4, g1, g3, h2; *черные*: а5, а7, b8, с7, d6, е5, е7, f6, f8, h4.

Глава четвертая

КОМБИНАЦИИ И ЛОВУШКИ В НАЧАЛЕ ПАРТИИ

Успех в поединке шашистов зависит от умения командовать «армией», состоящей из 12 боевых единиц — шашек. А для того, чтобы правильно командовать ими, хорошо играть, необходимо знать законы ведения шашечной партии, изучить применяемые в этой борьбе средства и приемы. Одним из важнейших

приемов является комбинация.

Иногда неожиданная комбинация приносит выигрыш одной из сторон уже в самом начале игры. Посмотрите несколько коротких партий, которые покажут, с какой осмотрительностью надо делать даже первые ходы.

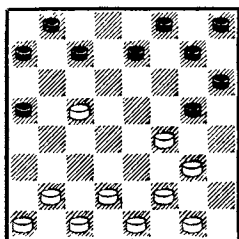
Партия 1

1. c3—d4 b6—a5
2. d4—c5 d6 : b4
3. a3 : c5 c7—b6

Сильнее 3... f6—g5, развивая шашки на левом фланге.

4. g3—f4 b6 : d4
5. e3 : c5 d8—c7
6. h2—g3 f6—g5?

38



Этот неосторожный ход дает белым возможность провести комбинацию и прорваться в дамки.

7. c5—b6! a7 : c5

При 7... g5 : e3 последует 8. b6 : h4, и белые выигрывают.

8. b2—c3 g5 : e3
9. f2 : h4 ×.

Партия 2

Оводов

А. Шошин

IV Всероссийский турнир
Москва, 1901

1. c3—d4 d6—e5
2. d2—c3 e7—d6
3. g3—h4 ...

Правильнее было бы играть 3. e3—f4, связывая шашки черных.

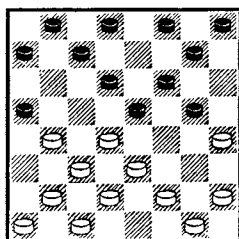
3. ... h6—g5
4. e1—d2 ...

Все другие ходы ведут к проигрышу. Если 4. h2—g3? или 4. f2—g3?, то 4... e5—f4, выигрывая шашку. После 4. a3—b4? решает 4... b6—c5!, и опять у черных шашкой больше. При 4. c1—d2? победу приносит 4...

d6—c5! с неотразимой угрозой прорваться в дамки после 5... g5—f4.

4. ... b6—a5
5. a3—b4? ...

39



Этот ход дает черным возможность провести комбинацию. У белых оставалось единственно правильное 5. f2—g3.

5. ... g5—f4!!
6. e3 : c5 c7—b6
7. d4 : f6 b6 : d4
8. c3 : e5 a5 : c7

Черные выиграли.

Партия 3

Кузнецов

Локотьных

По переписке, 1898

1. g3—f4 f6—e5
2. h2—g3 e7—f6
3. e3—d4 b6—a5
4. f2—e3? ...

После этого слабого хода белые попадают на связку сил своего левого фланга. Надо было играть 4. d2—e3, и если 4... c7—b6 5. c1—d2 b6—c5 6. d4 : b6 a5 : c7, то 7. e3—d4 с хорошей игрой у белых.

4. ... c7—b6
5. g3—h4 e5 : g3
6. h4 : f2 d6—c5!

Связав почти все шашки соперника, черные оставляют белым единственный ход.

7. g1—h2 ...

При 7. f2—g3? черные проводят комбинацию 7... c5—b4!

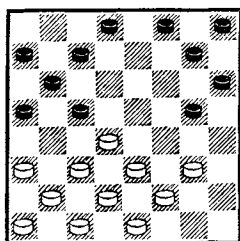
8. a3 : c5 f6—e5 9. d4 : f6 b6 : h4
и получают две лишние шашки.

7. . . . b8—c7?

Слабый ход. Намного сильнее 7. . . f6—g5.

8. h2—g3 f6—g5?

40



Эта ошибка дала возможность белым провести неожиданную комбинацию. Играя 8. . . c7—d6, черные получали хорошую партию.

9. c3—b4!! . . .

Как гром среди ясного неба.

9. . . . a5 : e5

10. g3—f4! e5 : g3

11. f2 : f6 g7 : e5

12. e3—d4 c5 : e3

13. d2 : b8×.

Часто комбинация бывает связана с ловушкой. Природа ловушки такова: один из играющих надеется на определенный естественный ход противника и заготавливает для этого случая комбинацию. Встречаются и более коварные ловушки. Игрок создает в своем лагере видимость слабости, предлагая противнику использовать ее, а в ответ на попытку воспользоваться этой мнимой слабостью проводит сокрушительный удар.

Знакомство с наиболее распространенными дебютными (дебют — начало партии) ловушками, безусловно, принесет пользу начинающему любителю.

Быков

Партия 4

Савушкин

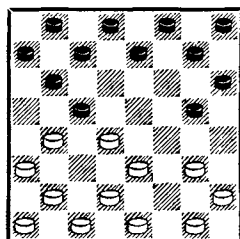
По переписке, 1903

1. e3—d4 d6—c5

2. f2—e3 f6—g5

3. c3—b4? . . .

41



Надо было играть 3. g1—f2 или 3. g3—h4. Ход, сделанный белыми, сразу же приводит к поражению.

3. . . . g5—h4!

4. b4 : d6 h4 : f2!

5. e1 : g3 c7 : h4×

Партия 5

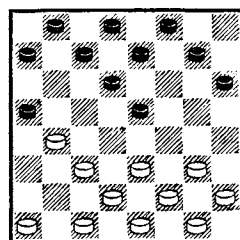
1. c3—d4 f6—e5

2. d4 : f6 g7 : e5

3. a3—b4 h8—g7

4. b2—c3 b6—a5?

42



Черные попались в ловушку. Сразу же проигрывало 4. . . b6—c5 из-за 5. e3—d4! Надо было играть 4. . . g7—f6 или 4. . . e5—f4.

5. c3—d4! e5 : c3

6. e3—d4 c3 : e5

7. c1—b2 a5 : c3

8. b2 : h8×.

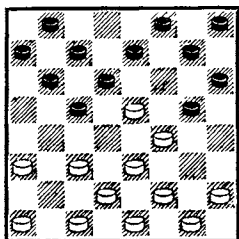
Партия 6

1. c3—d4 d6—c5
2. g3—f4 c7—d6
3. b2—c3 f6—g5

Слабый ход, позволяющий белым добиться позиционного преимущества. Лучше всего было перегруппировать свои силы путем 3. . . b6—a5 4. d4 : b6 a5 : c7 с равной игрой.

4. d4—e5! d8—c7?

43



А это уже решающая ошибка. Теперь белые проходят в дамки.

5. e5—f6! g7 : g3
6. f2 : d8×

Могли ли черные после 4-го хода белых спасти партию? Да. Для этого они должны были играть 4. . . b6—a5 5. e5 : c7 d8 : b6. Но и тогда они стояли хуже после 6. c3—d4. В этом варианте у белых тоже есть комбинация с проходом в дамки, но она... проигрывает: 6. a3—b4? c5 : a3 7. c1—b2 a3 : c1 8. a1—b2 c1 : a3 9. c3—b4 a3 : g3 10. f2 : d8 b6—c5!, и теперь если 11. d8—h4, то 11. . . c5—b4 с угрозой поймать дамку путем f8—e7 и b8—c7. Интересная комбинация может случиться после 6. a1—b2. При ответе 6. . . b8—c7? последует 7. c3—b4 a5 : a1 8. d2—c3 a1 : g3 9. f2 : d8×. Если же после 4. d4—e5 черные ответят 4. . . b8—c7?, то и тут их будет ожидать проигрыш:

у белых есть комбинация. Вы получите возможность поискать ее, разыграв пример 2 в разделе упражнений.

Партия 7

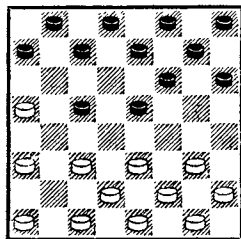
Оводов

Иовлев

По переписке, 1897

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

44



После этого ошибочного хода черные проводят комбинацию и прорываются на преддамочное поле.

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

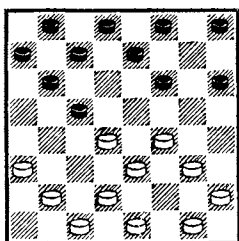
Черные могли провести эту комбинацию, сделав ходы и в другом порядке: 3. . . c5—d4 4. e3 : c5 e5—f4 5. g3 : e5 f6 : b2 6. a1 : c3 c7—b6 7. a5 : c7 d8 : b2.

Партия 8

1. g3—f4 f6—e5
2. c3—d4 e5 : c3
3. b2 : d4 d6—c5
4. a1—b2 g7—f6

Черные расставили «сети» ловашки.

5. f2—g3? . . .



После этого хода белые попадают на комбинацию и проигрывают две шашки. Лучше было играть 5. b2—c3.

5. . . . c5—b4!

6. a3 : c5 f6—e5

7. d4 : f6 . . .

Если 7. f4 : d6, то 7. . . c7 : a1, и белые в дамках.

7. . . . b6 : h4×

Партия 9

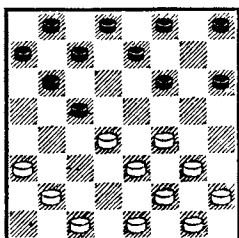
1. e3—f4 f6—e5

2. c3—d4 e5 : c3

3. b2 : d4 d6—c5

4. d2—e3 g7—f6

5. a1—b2? . . .



Ошибка! Теперь черные прорываются в дамки. Надо было играть 5. g3—h4, в свою очередь пытаясь поймать противника в ловушку. Если в этом случае черные ответят 5. . . c7—d6, то проиграют шашку: 6. d4—e5! f6 : d4 7. f4—g5 h6 : d2 8. e1 : a5.

5. . . . c5—b4!

6. a3 : c5 h6—g5

7. f4 : h6 f8—g7

8. h6 : d6 c7 : a1×

Внимательный читатель, возможно, заметил, что подобную комбинацию черные могли провести и в предыдущей партии. Но там после 5. . . c5—b4 6. a3 : c5 h6—g5 7. f4 : h6 f8—g7 8. h6 : d6 c7 : a1 последовало бы 9. e3—f4 b6 : d4 10. c1—b2 a1 : c3 11. d2 : b4, и позиция белых сильнее. Например, нельзя играть 11. . . a7—b6? из-за 12. f4—g5!, и белые остаются с лишней шашкой.

В данной же партии черные получили дамку, которую поймать сразу нельзя. Правда, у них на одну шашку меньше. Но получить дамку ценой жертвы одной шашки выгодно. Такое преимущество чаще всего приводит к победе.

Партия 10

1. c3—d4 f6—g5

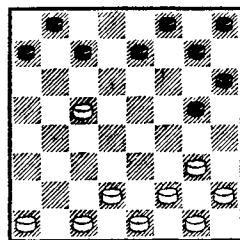
2. d4—c5 b6 : d4

3. e3 : c5 d6 : b4

4. a3 : c5 c7—d6

5. b2—a3 d6 : b4

6. a3 : c5 d8—c7?



Черные не замечают комбинации. Лучше играть 6. . . g5—h4.

7. c5—d6! c7 : e5

Если черные побьют 7. . . e7 : c5, то последует 8. g3—f4! g5 : e3 9. f2 : d8 с выигрышем.

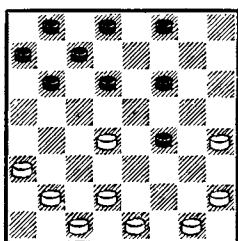
8. g3—f4!

Куда бы черные ни побили, белым обеспечена дамка.

Партия 11

- | | | |
|----|---------|---------|
| 1. | c3—d4 | f6—e5 |
| 2. | d4 : f6 | e7 : g5 |
| 3. | g3—h4 | g5—f4 |
| 4. | e3 : g5 | h6 : f4 |
| 5. | f2—e3 | g7—h6 |
| 6. | e3 : g5 | h6 : f4 |
| 7. | b2—c3 | h8—g7 |
| 8. | c3—d4 | g7—f6 |
| 9. | a1—b2? | ... |

48



Решающая ошибка. Этот ход дает возможность черным при помощи комбинации пройти в дамки. Надо было разменять опасные шашки b6 и d6 посредством 9. d4—c5 d6 : b4 10. a3 : c5 b6 : d4 11. d2—e3, и позиция была бы равной.

- | | | |
|-----|---------|----------|
| 9. | ... | f6—g5! |
| 10. | h4 : f6 | f4—g3 |
| 11. | h2 : f4 | d6—e5 |
| 12. | f4 : d6 | c7 : a1× |

Партия 12

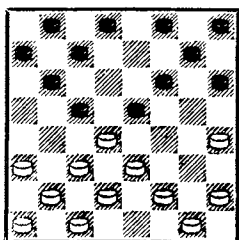
Рысс

Киев, 1900

Зенченков

- | | | |
|----|--------|-------|
| 1. | c3—d4 | d6—e5 |
| 2. | d2—c3 | e7—d6 |
| 3. | g3—h4 | d6—c5 |
| 4. | e1—d2? | ... |

49



Белые не заметили комбинации. Этот ход открывает дамочное поле e1.

- | | | |
|----|---------|----------|
| 4. | ... | c5—b4! |
| 5. | a3 : c5 | e5—f4 |
| 6. | e3 : e7 | f8 : b4 |
| 7. | c3 : a5 | h6—g5 |
| 8. | h4 : f6 | g7 : h4× |

Партия 13

Герцензон

Тополянский

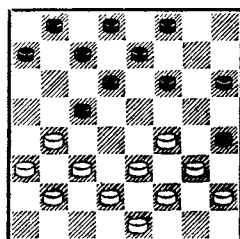
Ленинград, 1938

- | | | |
|----|---------|---------|
| 1. | e3—f4 | f6—g5 |
| 2. | c3—b4 | g5 : e3 |
| 3. | d2 : f4 | b6—c5 |
| 4. | f2—e3 | g7—f6 |
| 5. | b2—c3 | f6—g5 |
| 6. | c1—d2 | g5—h4 |
| 7. | g1—f2 | h8—g7 |

Следующим ходом белые «подстраивают» коварную ловушку.

- | | | |
|----|-------|--------|
| 8. | a1—b2 | g7—f6? |
|----|-------|--------|

50



Черные не почувствовали опасности. После этого хода белые проводят выигрышную комбинацию. Лучше было играть 8. ...e7—f6, и после 9. f4—g5 h6 : f4 10. e3 : e7 d8 : f6 11. g3—f4 d6—e5 12. f4 : d6 c5 : e7 у черных вполне защитимая позиция.

- | | | |
|-----|----------|---------|
| 9. | f4—g5! | h6 : f4 |
| 10. | g3 : g7 | f8 : h6 |
| 11. | f2—g3! | h4 : d4 |
| 12. | c3 : e5 | d6 : f4 |
| 13. | b4 : f8, | |

и белые выигрывают.

Партия 14

Филиппов

Егоров

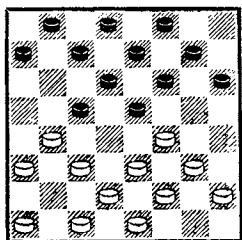
1903

- | | | |
|----|--------|-------|
| 1. | c3—b4 | f6—e5 |
| 2. | e3—f4 | g7—f6 |
| 3. | b2—c3 | b6—c5 |
| 4. | f2—e3 | h8—g7 |
| 5. | g1—f2? | ... |

Белые сделали ход, защитивший их от угрозы черных выиграть две шашки путем e5—d4.

Однако они не заметили жертвы и связанной с ней комбинации черных. Следовало играть 5. e1—f2!, и нельзя продолжать 5...f6—g5? из-за 6. e3—d4!

51



5. ... c5—d4!

Черные пожертвовали шашку, чтобы затем напасть на шашки противника и вынудить его на нужный им ход.

6. e3 : c5 f6—g5

Теперь защиты от комбинации у белых нет.

7. d2—e3 e5—d4!

8. c3 : e5 e7—f6

9. c5 : e7 f6 : d4

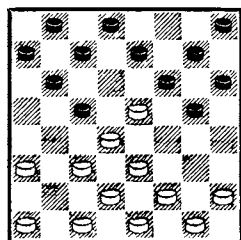
10. e3 : c5 g5 : g1×

Если бы белые сыграли 7. f2—e3, то последовало бы 7... e5—d4 8. c3 : e5 e7—f6 9. c5 : e7 f6 : h4, и черные все равно бы победили, так как у них будет лишняя шашка.

Партия 15

- | | | |
|----|-------|--------|
| 1. | c3—d4 | d6—c5 |
| 2. | b2—c3 | f6—g5 |
| 3. | g3—f4 | g7—f6 |
| 4. | f4—e5 | f8—g7? |

52



В начале партии дамочные поля следует открывать с большой осторожностью. В этой позиции сразу же возникает мысль: нельзя ли прорваться в дамки? Оказывается, можно.

- | | | |
|----|----------|---------|
| 5. | a3—b4! | c5 : a3 |
| 6. | c3—b4 | a3 : c5 |
| 7. | e5—d6 | c7 : c3 |
| 8. | d2 : f8× | |

Партия 16

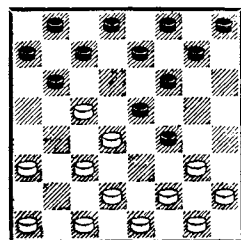
С. Воронцов

Миротин

Москва, 1930

- | | | |
|----|--------|-------|
| 1. | e3—d4 | d6—e5 |
| 2. | a3—b4 | h6—g5 |
| 3. | b4—c5 | g5—f4 |
| 4. | b2—a3? | ... |

53



Этот ход ведет к проигрышу. Надо было играть 4. g3—h4 или 4. f2—e3.

4. . . . f6—g5!
 Совсем неожиданная жертва
 двух шашек!
5. d4 : h4 b6 : b2
 6. a1 : c3 . . .
 То же самое и в случае 6.
 g3 : e5.
6. . . . e7—f6
 7. g3 : e5 f6 : b2×

Партия 17

Слезкин

Кукуев

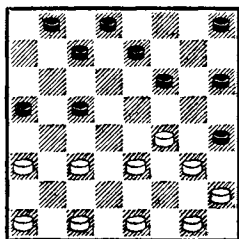
1928

1. c3—d4 d6—c5
 2. b2—c3 f6—g5
 3. c3—b4 g7—f6
 4. b4 : d6 e7 : c5
 5. g3—f4 b6—a5
 6. d4 : b6 a7 : c5
 7. d2—c3 . . .

Остальные продолжения приводят к проигрышу или ведут к тяжелой игре. Ясно, что нельзя 7. a1—b2 или 7. c1—b2, так как черные немедленно пройдут в дамки. В первом случае после 7. . . . f6—e5!, а во втором — после 7. . . . c5—d4. А на 7. f2—g3 (7. h2—g3) последует 7. . . . g5—h4 8. g1—f2 f6—g5, и у белых шашки правого фланга зажаты.

7. . . . f8—e7
 8. f2—g3 g5—h4?

54



Последний ход черных проигрывающий. Надо было жертвовать путем 8. . . . a5—b4 9. c3 : a5 и играть 9. . . . g5—h4, что вынуждает 10. e1—f2, и, несмотря на отсутствие шашки,

- у черных равная игра, потому что у белых связан правый фланг (то есть белые шашки на этом фланге лишены подвижности).
9. c3—b4! a5 : c3
 10. c1—d2 h4 : d4
 11. d2 : f8×

Партия 18

Мычник

В. Шошин

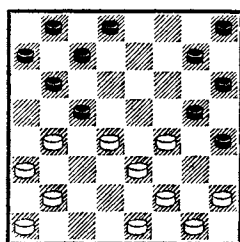
По переписке, 1897

1. c3—d4 d6—c5
 2. b2—c3 f6—g5
 3. c3—b4 g5—h4
 4. b4 : d6 e7 : c5
 5. d2—c3 g7—f6
 6. c1—b2 f8—g7
 7. g3—f4 f6—g5

Внимание: ловушка! Попадают ли на нее белые?

8. c3—b4? . . .

55



Белые не заметили опасности. Следовало играть 8. f4—e5 с равными шансами. Сделанный ход ведет к проигрышу.

8. . . . h4—g3!
 9. b4 : d6 . . .

Если 9. f2 : f6, то 9. . . . g7 : a5, и у черных лишняя шашка.

9. . . . g3 : c3
 10. b2 : d4 c7 : c3
 11. e3—f4 g5 : e3
 12. f2 : b2 g7—f6

и опять-таки у черных лишняя шашка.

Партия 19

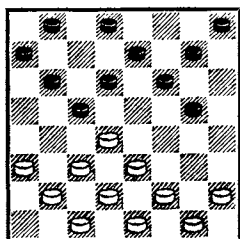
Харьянов

Воронеж, 1903

Орлов

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?

56



Черные сыграли неосторожно. Размен 7. . . b6—a5 8. d4 : b6 a5 : c7 давал равную игру. Теперь белые прорываются в дамки.

8. d4—e5! d6 : f4
9. h2—g3 f4 : h2
10. e3—d4 c5 : e3
11. d2 : b4 ×.

Партия 20

Медков

Москва, 1926

Кукуев

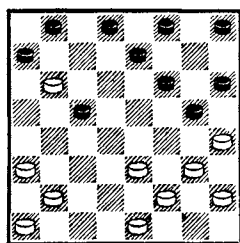
1. c3—d4 h6—g5
2. g3—h4 g7—h6
3. f2—g3 d6—e5
4. g1—f2 e5 : c3
5. d2 : b4 b6—a5
6. c1—d2 a5 : c3
7. d2 : b4 c7—b6

Черные подготавливают ловушку.

8. b4—a5 b6—c5
Зайдут белые за черной шашкой c5 или не зайдут?

9. a5—b6? . . .

57



Зашли! Белые не замечают опасности и попадают на комбинацию. Надо было играть 9. b2—c3, и позиция белых была бы очень сильной.

9. . . . c5—d4!
10. e3 : c5 f6—e5!
11. h4 : d4 e7—d6
12. c5 : e7 a7 : g1 ×

Читатели познакомились с двадцатью короткими партиями с комбинациями и ловушками.

Начинающему шашкисту надо изучить наиболее часто встречающиеся ловушки, чтобы на них не попадаться, а при случае и самому «поймать» противника.

Упражнения

1) 1. c3—d4 d6—c5 2. b2—c3 c7—d6 3. c3—b4 b5—a5 4. d4 : b6 a7 : c5. Белые могут выиграть. Каким образом?

2) 1. c3—d4 d6—c5 2. d2—c3 f6—g5 3. g3—f4 c7—d6 4. d4—e5 b8—c7? Белые могут прорваться в дамки. Найдите эту возможность (из партии В. Шошин — Дубинин);

3) 1. g3—f4 f6—e5 2. h2—g3 e5—d4 3. c3 : e5 h6—g5 4. f4 : h6 d6 : h2 5. b2—c3 g7—f6 6. c3—d4 b6—a5 7. a1—b2? Ошибка. Теперь черные могут пройти в дамки. Как? (из партии Егоров — А. Шошин);

4) после 1. c3—b4 b6—a5 2. b4—c5 d6 : b4 3. a3 : c5 f6—g5 4. b2—c3 g5—h4 5.

g3—f4 c7—d6 6. c3—b4 a5 : c3 7. d2 : b4 g7—f6 8. a1—b2 d8—c7 9. b2—a3 f6—g5? белые могут провести выигрывающую комбинацию. Найдите ее (из партии Данилин — Маккавеев);

5) после 1. c3—d4 d6—c5 2. b2—c3 e7—d6 3. g3—f4 f6—g5 4. f2—g3 g5—h4 5. g1—f2 f8—e7 6. a1—b2 g7—f6? белые могут при помощи удара прорваться на преддамочное поле и выиграть. Найдите этот удар (из партии А. Шошин — Тувалев);

6) 1. c3—b4 b6—a5 2. g3—f4 a5 : c3 3. b2 : d4 f6—g5 4. d2—c3? (сильнее 4. a1—b2, и если 4. . . g7—f6, то 5. d4—c5 d6 : b4 6. a3 : c5 с равной игрой) 4. . . g7—f6 5. c1—b2 g5—h4 6. f2—g3? (очень слабый ход, после которого шашки белых остаются без упоров) 6. . . h4 : f2 7. e1 : g3 a7—b6 8. g1—f2 b6—a5 9. g3—h4 b8—a7 10. a3—b4?? Как после этого хода черные могут прорваться в дамки?

7) 1. c3—d4 h6—g5 2. g3—h4 d6—e5 3. b2—c3 e7—d6 4. f2—g3 e5—f4 5. g3 : e5 d6 : f4 6. e1—f2 b6—c5 7. d4 : b6 a7 : c5 8.

c3—d4? Черные выигрывают. Каким образом? (из партии Маккавеев — С. Таксер);

8) 1. c3—d4 h6—g5 2. g3—h4 d6—c5 3. f2—g3 e7—d6 4. d2—c3 g7—h6 5. c3—b4 f6—e5 6. d4 : f6 g5 : e7 7. e3—f4 b6—a5 8. c1—d2 a5 : c3 9. d2 : b4 e7—f6 10. e1—d2?. Эта ошибка позволяет черным провести выигрывающий удар. Покажите его (из партии Лисенко — Бодянский);

9) 1. c3—d4 b6—a5 2. g3—h4 d6—e5 3. b2—c3 e5—f4 4. e3 : g5 h6 : f4 5. f2—g3 f6—e5 6. d4 : f6 g7 : e5 7. g1—f2 h8—g7 8. f2—e3 g7—h6 9. e3 : g5 h6 : f4 10. e1—f2 f8—g7? Белые при помощи комбинации проходят в дамки. Покажите эту комбинацию (из партии Белов — Оводов);

10) 1. c3—d4 f6—g5 2. b2—c3 g5—f4 3. e3 : g5 h6 : f4 4. g3 : e5 d6 : f4 5. a1—b2 b6—a5 6. a3—b4 g7—f6 7. f2—g3 h8—g7 8. g3 : e5 e7—d6 9. g1—f2 d6 : f4 10. f2—g3? А теперь найдите выигрыш за черных (из партии Кукуев — С. Воронцов).

Глава пятая

ПРИЕМЫ ШАШЕЧНОЙ БОРЬБЫ

КАК МОЖНО ВЫИГРАТЬ ШАШКУ

Выигрыш шашки в равной позиции почти всегда приводит к победе. Вот только как ее выиграть? Существующие способы весьма разнообразны. Рассмотрим чаще всего встречающиеся в шашечной партии.

Сначала — способ прямого удара. После начальных ходов: 1. c3—b4 b6—c5 2. g3—h4

h6—g5? — белые могут выиграть шашку: 3. e3—d4 c5 : e3 4. d2 : h6.

Сделано всего 4 хода, а у белых уже лишняя шашка. Ясно, что позицию черных следует считать проигрышной.

Рассмотрим еще один пример: 1. c3—d4 f6—g5 2. b2—c3 g7—f6 3. g3—f4 h8—g7 4. c3—b4?

Этот ошибочный ход дает

возможность черным выиграть сразу две шашки: 4. . . d6—e5 5. f4 : d6 c7 : a5.

В двух рассмотренных примерах одна из сторон еще в дебюте добилась материального преимущества. Но так случается редко. Гораздо чаще шашку выигрывают в середине партии.

Теперь посмотрите, как это достигается посредством нападения.

Белые: c3, d2, e1, f2, g1, h2;
черные: b8, d8, e5, f4, f8, h8.

Нападая на шашку f4, белые выигрывают ее.

1. f2—e3 h8—g7 2. e3 : g5 g7—h6 3. g1—f2 h6 : f4 4. f2—e3 f8—g7 5. e3 : g5 g7—h6 6. e1—f2 h6 : f4 7. f2—e3.

Черные теряют шашку, так как защищать ее больше нечем.

Белые: a3, b4, e3; *черные:* a7, b6, f8.

1. b4—a5 b6—c5 2. a5—b6, и, какой бы ход черные ни сделали, они теряют шашку.

Рассмотрим пример, где белые выигрывают шашку, сочетая нападение с прямым ударом.

Белые: a3, a5, e1, f2, g3;
черные: b8, c3, c7, d6, d8.

Шашка черных c3 прорвалась в тыл белых, но защиты она не имеет: 1. a3—b4 c3—b2 2. b4—c5 d6 : b4 3. a5 : a1, и белые остаются с лишней шашкой.

В следующих примерах для выигрыша шашки применяется комбинация.

Белые: c1, d4, f2, g1, h2;
черные: b6, b8, f6, f8, h4.

Выиграть шашку можно так: 1. d4—e5 f6 : d4 2. f2—g3 h4 : f2 3. g1 : a7.

Рассмотрим еще подобный способ.

Белые: a1, b2, f2, f4, g1, h2;
черные: b8, d6, f6, f8, h4, h6.

Белые выигрывают сразу две шашки — 1. f4—g5 h6 : f4 2. f2—g3 h4 : f2 3. g1 : c5.

Белые: a1, a3, b2, e3; *черные:* a5, a7, g3, g5.

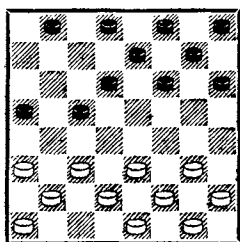
Белые играют 1. e3—f4 g5 : e3 (1. . . g3 : e5) 2. a3—b4 a5 : c3 3. b2 : h4 и остаются с лишней шашкой.

Рассмотрим такое положение.

Белые: a3, a5, c3, d2, e1;
черные: a7, b8, c5, c7, e5.

Выигрыш шашки достигается в 3 хода: 1. a5—b6 c7 : a5 2. c3—b4 a5 : c3 3. d2 : f4.

58



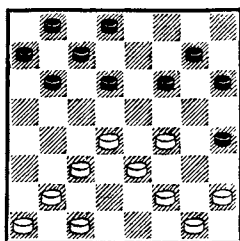
Могут ли белые при своем ходе выиграть шашку?

1. c3—b4 a5 : c3 2. b2 : b6 b8—a7 3. d2—c3! a7 : c5 4. c3—d4 c5—b4 5. a3 : c5 d6 : b4 6. d4—e5 f6 : d4 7. e3 : a3.

В этом случае путь для выигрыша шашки намного сложнее. Вначале белые выигрывают шашку, но черные сразу же ее отыгрывают. Однако белые «во втором действии» снова нападают на шашку, и уже эта угроза неотразима.

Еще более сложен выигрыш шашки на следующей диаграмме.

59

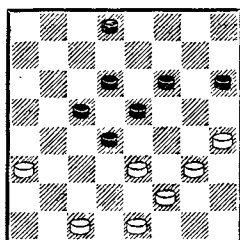


1. d4—e5 f6 : d4 2. e3 : e7 d8 : f6 3. f4—g5 h6 : f4 4. f2—g3 h4 : f2 5. g1 : e7.

При помощи размена белые создают нужную им позицию, а затем победно заканчивают начатую этим разменом комбинацию.

Посмотрите следующую позицию.

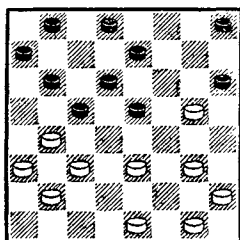
60



1. g3—f4! e5 : g3 2. a3—b4 c5 : a3 3. e3 : g5 h6 : f4 4. f2—e3 f4 : d2 5. h4 : f2.

Шашка черных на поле d2 оказалась в «плёну». Следующим ходом белые ее заберут. Сначала они отвлекли шашку e5, затем произвели размен и в заключение нанесли решающий удар.

61



Своим последним ходом черная шашка напала на белую g5.

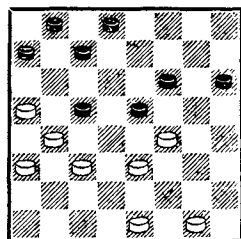
Это нападение ошибочное — оно приводит к проигрышу двух шашек:

1. e3—d4! c5 : e3.

Если черные побьют 1... h6 : f4, то последует 2. d4 : f6 e7 : g5 3. g3 : a5, и белые выигрывают.

2. e1—f2 h6 : f4 3. f2 : f6 e7 : g5 4. g3 : a5, и белые остаются с двумя лишними шашками.

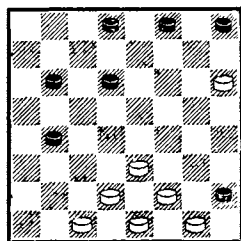
62



В данной позиции черные хотели произвести размен путем d6—e5, но не заметили, что белые после этого хода выигрывают шашку.

1. b4 : d6 e5 : g3 2. c3—b4 c7 : e5 3. a5—b6 a7 : c5 4. b4 : h2×.

63



Своим последним ходом a5—b4? черные решили стеснить игру противника. Оказалось, что этот ход ведет к потере шашки.

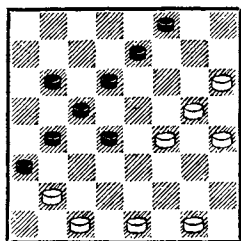
1. h6—g7!! f8 : h6.

Если черные побьют 1... h8 : f6, то последует 2. f2—g3! и белые заберут четыре шашки.

2. f2—g3! h2 : f4 3. e3 : g5
h6 : f4 4. d2—e3 f4 : d2 5. e1 : e5.

Белые остаются с лишней пешкой (из партии Петров — Симонян. Цвет шашек изменен).

64



1. h6—g7! f8 : h6 2. c1—d2
a3 : e3 3. f4 : d2 h6 : f4 4. d2—e3.

И, куда бы черные ни побили, белые снимают с доски пять шашек!

Есть ли признаки, подсказывающие игроющему, что в данной позиции может оказаться возможным выигрыш шашки? Да, есть! Прежде всего это решетчатое расположение шашек противника, а также возможность нападения на незащищенную шашку.

Упражнения

1) *белые*: b2, d4, e1, e3, f2, f4; *черные*: a7, b6, c5, d6, f6, h6.

Белые начинают и выигрывают шашку;

2) *белые*: d2, d6, e1, e3, f2, g1, h6; *черные*: a7, b4, b8, c7, f8, h2, h8.

Черные напали на белую шашку d6. Используя создавшуюся ситуацию, белые выигрывают шашку. Как это сделать?

3) *белые*: a1, d2, d4, e1, g1, h4; *черные*: b6, d6, d8, f4, f6, g7.

Белые начинают и выигрывают две шашки;

4) *белые*: d4, g3, h2, h4; *черные*: a7, b4, b6, h6.

Белые начинают и выигрывают шашку;

5) *белые*: a1, a3, a5, b2, c3, e3, f2, f4, g3, h2; *черные*: a7, c5, c7, d6, d8, e5, g5, g7, h6, h8.

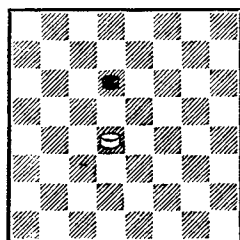
Белые начинают и выигрывают шашку;

6) после 1. c3—d4 d6—c5 2. g3—h4 c7—d6 3. f2—g3 c5—b4 4. a3 : c5 d6 : b4 5. b2—a3? черные выигрывают две шашки;

7) после 1. c3—b4 f6—g5 2. g3—f4 b6—c5 3. b2—c3 g7—f6 4. b4—a5 c5—b4 5. a3 : c5 d6 : b4 6. f2—g3 g5—h4? белые выигрывают шашку.

ЧТО ТАКОЕ ОППОЗИЦИЯ

65

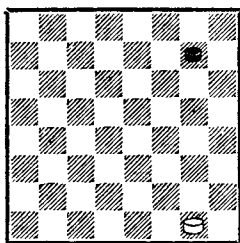


Очевидно, что в этом положении проигрывает та сторона, за которой очередь хода.

Противостояние шашек, подобное приведенному, называется оппозицией. Часто при помощи этого приема играющие добиваются победы.

Рассчитать ходы и выяснить, в чью пользу оппозиция в окончании, для опытного шашкиста не трудно. А как быть начинающему? Существуют ли какие-нибудь признаки, позволяющие определить без расчета, в чью пользу оппозиция?

Рассмотрим такое положение, где белая и черная шашки стоят на одной вертикали.



Предположим, очередь хода за белыми.

Оказалось, что оппозиция здесь в пользу черных.

Вывод: если белая и черная шашки расположены на одной вертикали, начинающая сторона проигрывает (есть одно важное исключение: в позиции, где белая шашка на b6, а черная на b8, белые выигрывают независимо от того, чей ход. Такое положение называется «наивыгоднейшей оппозицией». Для черных — простая на g3 против белой на g1).

А если шашки находятся на соседних вертикалях (белые: g1; черные: h8)?

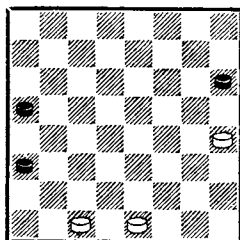
В этом случае начинающая сторона выигрывает: если ход белых, то, играя 1. g1—h2, они занимают вертикаль, где находится черная шашка, и получается позиция, для которой действительно наше первое правило.

Итак, второе правило: если белая и черная шашки находятся на соседних вертикалях, то начинающая сторона выигрывает. Однако и это правило имеет исключения — их необходимо знать. «Не подчиняются» правилу две позиции: 1) белые — a7; черные — b8; 2) белые — g1; черные — h2. Ясно, что в этих позициях начинающая сторона проигрывает.

Оппозиция часто встречается в шашечной партии. Поэтому

рассмотрим ряд случаев, когда одна из сторон с ее помощью добивается победы.

67



В этом положении ход белых. Могут ли они выиграть?

Если сыграть 1. e1—d2, то последует 1... a5—b4, и выигрыша нет.

Однако белые могут выиграть.

1. c1—d2! a3—b2 2. h4—g5 h6 : f4 3. d2—e3 f4 : d2 4. e1 : a1.

Белая и черная шашки оказались на одной вертикали, и начинающая сторона проигрывает.

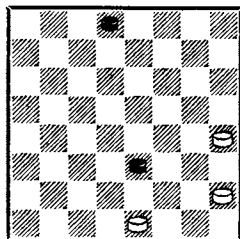
4. . . a5—b4 5. a1—b2 b4—a3 6. b2—c3 ×.

Оппозиция в пользу белых.

Если после 1. c1—d2 черные пожертвовали бы шашку — 1... h6—g5 2. h4 : f6 и сыграли бы 2... a3—b2, то последовало бы 3. d2—c3 b2 : d4 4. f6—g7 d4—c3 5. g7—h8, и белые все равно выигрывают.

И. Тимковский

68



У белых лишняя шашка, но черная простая e3 стесняет их

позицию. Сумеют ли белые реализовать свое материальное преимущество?

1. h4—g5! d8—e7.

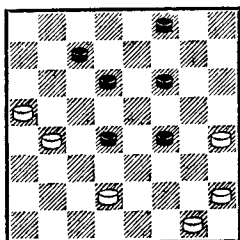
Если черные сыграют 1... d8—c7, то белая шашка свободно пройдет в дамки.

2. g5—h6 e7—f6 3. h2—g3! e3—f2 4. g3—f4 f2—g1 5. e1—f2 g1 : g5 6. h6 : f4×.

Белые выиграли при помощи оппозиции.

А вот еще одна интересная позиция.

69



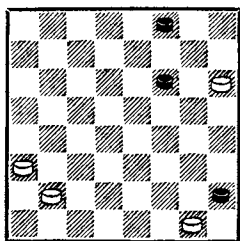
У каждой стороны по шесть шашек. Кажется бы, какое отношение может иметь это положение к оппозиции? Однако, как вы убедитесь, белые добиваются победы благодаря тому, что им удастся свести игру к оппозиции.

1. d2—e3 f4 : d2 2. h4—g5 f6 : h4 3. h2—g3 h4 : f2 4. g1 : e7 f8 : d6 5. b4—c5 d6 : b4 6. a5 : e1.

И при любых ходах черных белые завладевают оппозицией.

Позиция на следующей диаграмме встретилась в партии одного из авторов этой книги — **Б. Герцензона**.

70



У белых лишняя шашка и очередь хода. Но они не могут помешать противнику прорваться в дамки. Как же использовать свое материальное преимущество?

1. b2—c3 f6—e5 2. a3—b4 e5—f4 3. b4—c5 f4—e3 4. c5—b6 e3—f2.

Если 4... f8—e7, то 5. b6—c7 e3—f2 6. g1 : e3 h2—g1 7. c3—d4 g1—h2 8. c7—d8 e7—d6 9. h6—g7 h2—g1 10. e3—f4. Затем, заняв большую дорогу и проведя три дамки, белые выигрывают.

5. g1 : e3 h2—g1.

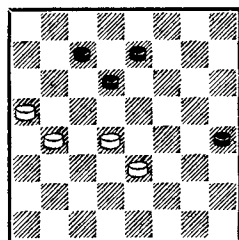
Кажется, что, прорвавшись в дамки, черные достигают ничьей. Но это не так. У белых в запасе выигрывающая комбинация.

6. e3—f4! g1 : a7 7. c3—d4 a7 : g5 8. h6 : f4.

Оппозиция в пользу белых.

В одной из партий мастера **Ф. Серова** создалось такое положение:

71



У черных ослаблен правый фланг, и белые стараются это использовать.

1. d4—c5 d6—e5.

Если черные сыграют 1... h4—g3, то последует 2. e3—f4! g3 : e5 3. c5—b6 с выигрышем. Подобное расположение, где шашки лишь мешают друг другу спастись от угрожающего им удара, называется «самообложением».

2. c5—b6 c7—d6.

При 2. . e7—d6 белые будут играть 3. b6 : d8 h4—g3 4. d8—h4! g3—h2 5. h4—g3! h2 : d2 6. b4—c5 d6 : b4 7. a5 : e1 с выигрышем благодаря оппозиции.

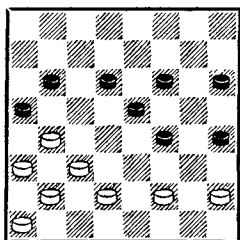
3. b6—a7 h4—g3 4. a7—b8 g3—h2.

Теперь белые осуществляют оригинальный комбинационный маневр, приводящий к оппозиции.

5. b4—c5! d6 : b4 6. b8 : g3!! h2 : d2 7. a7 : e1.

Белые выигрывают, так как оппозиция в их пользу.

72



Эта позиция предложена ленинградским мастером **В. Дерябиным**. На первый взгляд черные имеют большое преимущество. Они угрожают прорваться в дамки на ослабленном правом фланге противника. Однако у белых есть комбинация, не только спасающая, но и позволяющая им выиграть партию. И причина проигрыша черных опять-таки в оппозиции.

1. b4—c5! b6 : d4 2. f2—e3! d4 : f2 3. c3—d4! e5 : e1 4. b2—c3 e1 : b4 5. a3 : g1 a5—b4 6. a1—b2 h6—g5 7. h2—g3 h4 : f2 8. g1 : e3×.

Чаще всего можно получить выгодную оппозицию, если шашки противника разобщены и не получают поддержки от других шашек. Иногда выгодная оппозиция может быть создана

посредством комбинации (как в последнем примере). Оппозиция тесно связана с разменом шашек, и поэтому размен мы рассмотрим в следующем разделе.

Упражнения

1) *белые*: a5, c3, e3, h4; *черные*: c5, e5, h6 (позиция Я. Гордина);

2) *белые*: дамка g3, простые f4, g5; *черные*: простые a3, h6 (В. Шошин);

3) *белые*: дамка b2, простые c3, h6; *черные*: простые e3, f4, g5;

4) *белые*: d6, f4, h6; *черные*: d8, f6 (А. Рокитницкий);

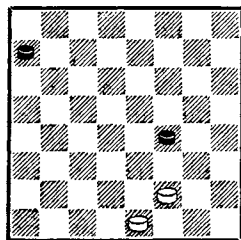
5) *белые*: a1, a3, e1; *черные*: c7, e3 (Ю. Шмидт).

Во всех этих примерах белые начинают и выигрывают, добиваясь выгодной оппозиции.

РАЗМЕН И ЕГО ЗНАЧЕНИЕ

В шашечной партии постоянно происходят размены. Размен в шашечной игре имеет исключительное значение: иногда он вызван желанием перегруппировать силы, иногда — желанием перебросить шашки на другой фланг или в центр доски. Часто от возможности произвести размен зависит результат партии.

73



Белые в этой позиции при своем ходе имеют две возможности: пойти 1. e1—d2 или раз-

менять черную шашку f4, сыграв 1. f2—e3.

Определим, какое из этих продолжений правильное.

I

1. e1—d2 a7—b6

2. f2—e3 . . .

Нельзя играть 2. d2—c3 из-за 2. . . b6—c5, и черные выигрывают.

2. . . . f4—g3

3. e3—d4 g3—h2

4. d4—e5 h2—g1

5. e5—f6.

Черная дамка не может задержать белую простую, и партия закончится вничью.

II

1. f2—e3! f4 : d2

2. e1 : c3 a7—b6

3. c3—d4 b6—a5

4. d4—c5 ×.

Белые выиграли, так как получили выгодную оппозицию.

В чем здесь секрет? Почему размен привел белых к победе?

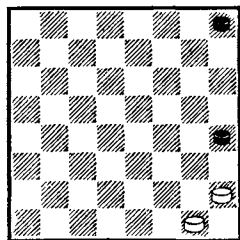
Дело в том, что при размене их шашка e1 перескочила через поле и этим выиграла «шашечное время». Шашечное время измеряется ходами или темпами, темп и является единицей измерения. В разобранный нами позиции выигрыш темпа привел белых к выгодной оппозиции.

Но ведь белые могли ошибиться и не разменять шашку f4? Тогда бы они не выиграли. Поэтому, перед тем как сделать ход, нужно учесть его последствия.

Одним из самых важных моментов в шашечной игре является расчет конкретных возможностей, таящихся в позиции. В рассмотренном положении у белых было два продолжения. Только рассчитав их до конца, мы бы

пришли к выводу, что при помощи размена белые могут добиться выигрыша.

74



В позиции на диаграмме белые выигрывают независимо от того, чей ход.

а) первый ход белых:

1. g1—f2! h8—g7

2. h2—g3! g7—f6

3. g3—f4 ×.

б) первый ход черных:

1. . . . h8—g7

2. h2—g3! h4 : f2

3. g1 : e3 g7—f6

4. e3—f4 ×.

В обоих вариантах белые добились победы, завладев оппозицией. Почему это им удалось? Потому что они имели в своем распоряжении возможность размена!

С самого начала партии большое значение приобретает регулирование быстроты развития шашек и захват выгодных пунктов. Выполнять эти задачи помогают размены.

На разобранным примере видно, какое большое преимущество имеет сторона, обладающая возможностью размена. Но любой размен должен подкрепляться расчетом его последствий.

Вот характерный пример невыгодного размена:

белые: b2, d2, d4, e1, h4;

черные: d6, d8, f4, f6, h6.

Белые могут произвести размен «три на три». Следует ли это делать? Проверим.

1. d4—e5 f6 : d4 2. d2—e3 f4 : d2 3. e1 : c7 d8 : b6 4. b2—c3 b6—c5, и черные при помощи оппозиции выигрывают партию. К проигрышу белых привел размен.

Мы рассмотрели примеры, где размен применялся для выигрыша темпа. Теперь разберем позицию, в которой размен употребляется для создания атаки и последующего прорыва в дамки.

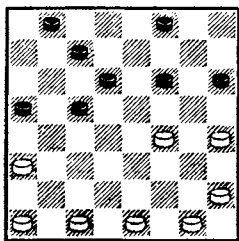
Белые: a3, c1, c3, f2, f4, h4; *черные:* a5, a7, d6, d8, f6 h5.

1. f4—g5 h6 : f4 2. f2—e3 f4 : b4 3. a3 : g5.

Шашек поровну, а позиция черных безнадежна. Например: 3. . . a7—b6 4. g5—f6 b6—c5 5. f6—g7 c5—d4 6. g7—f8 d4—e3 7. f8—c5×.

Перегруппировав свои и удалив две шашки противника с его левого фланга, белые изменили там соотношение сил и добились победы. В этом им помог размен.

75



Здесь очередь хода за черными.

1. . . c5—d4?

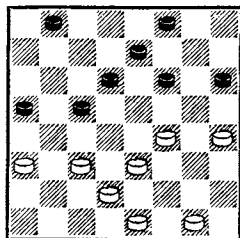
После этого ошибочного хода белые при помощи размена добивались выгодной для себя позиции.

2. h4—g5 f6 : h4 3. h2—g3 h4 : f2 4. g1 : e7 f8 : d6 5. c1—b2! Замечательный ход! Теперь размен 5. . . d6—e5 невозможен из-за 6. f4 : d6 c7 : e5 7. a3—b4

a5 : c3 8. b2 : f6 с выигрышем. В партии еще последовало:

5. . . d6—c5 6. b2—c3 c7—b6 7. e1—f2 b8—a7 8. a1—b2 c5—d4 9. c3 : e5 a5—b4 10. a3 : c5 b6 : f6 11. b2—c3 a7—b6 12. c3—d4 f6—g5 13. f4—e5, и через несколько ходов черные сдались.

76



В позиции на диаграмме ход белых. При помощи разменов они добиваются большого преимущества, и только очень точная игра дает черным возможность свести партию вничью.

1. c3—b4! a5 : c3 2. d2 : b4 f6—e5 3. e1—d2 e5 : g3 4. h4 : f2 e7—f6 5. d2—c3.

Размены позволили белым мобилизовать все силы для атаки на слабом правом фланге противника.

Как защищаться черным?

5. . . f8—e7 6. c3—d4 b8—a7 7. d4 : b6 a7 : c5 8. e3—d4 c5 : e3 9. f2 : d4.

Белые шашки грозят прорваться в дамки.

9. . . d6—e5! 10. d4—c5 e7—d6!! (спасающая жертва) 11. c5 : g5 h6 : f4 12. g1—f2 f4—g3 (новая жертва шашки)!

Если сыграть 12. . . e5—d4?, то последует 13. b4—c5! d4 : b6 14. a3—b4, и белые выигрывают. 13. f2 : h4 e5—f4.

Теперь черная шашка f4 беспрепятственно проходит в дамки и занимает большую дорогу. С помощью разменов белые за-

ставили противника вести очень нелегкую защиту.

Мы рассмотрели ряд примеров, в которых размен так или иначе влиял на течение игры. Необходимо учесть и то, что, имея в запасе размен, мы не обязаны его осуществлять. Следовательно, у нас появляется выбор: сделать ход без размена или произвести размен. Это говорит о том, что наличие возможности произвести размен является преимуществом и надо так вести игру, чтобы в запасе всегда был этот прием.

Однако надо помнить: прежде чем разменяться, необходимо отчетливо представить себе последующую позицию и попытаться рассчитать в ней свои дальнейшие действия.

Упражнения

1) *белые*: d2, f2, g1; *черные*: c7, f4, h4;

2) *белые*: c1, c3, e3, g3, h4; *черные*: a3, b8, c5, e5, f8;

3) *белые*: d2, e1, h4; *черные*: a5, b2, h6;

4) *белые*: b2, c1, c3, e3, g3, h6; *черные*: a3, a5, a7, c5, e5, h8.

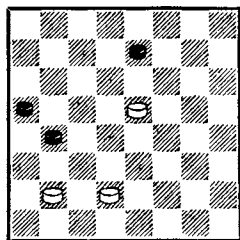
Во всех этих позициях белые путем разменов добиваются победы.

СВЯЗКА

Часто для стеснения сил противника применяется связка. Суть ее в том, что один из играющих своими силами сковывает группу шашек противника. Связанной стороне приходится идти на материальные жертвы, чтобы освободиться и дать возможность своим шашкам двигаться.

Иногда ради связки жертвуется шашка, а то и две.

77



Предположим, что белые сыграют 1. b2—c3, тогда последует 1. . . b4—a3, и после 2. d2—e3 черные сыграют 2. . . a5—b4 3. c3 : a5 a3—b2 и прорвутся в дамки. Партия закончится вничью.

Однако, внимательно рассмотрев первоначальную позицию, вы обнаружите, что белые могут пожертвовать одну из своих шашек и двумя оставшимися связать три шашки противника.

1. e5—d6! e7 : c5 2. b2—a3.

Теперь ясно, что черным не спастись.

Рассмотрим фрагмент этюда И. Тимковского.

Белые: c1, g1, h2, h4; черные: c3, f6, g5, h8.

Белые добиваются победы при помощи связки.

1. h2—g3! h8—g7 2. g1—f2! g7—h6.

Если бы черные сыграли 2. . . g5—f4 3. g3 : e5 f6 : d4, то последовало бы 4. h4—g5 с выигрышем.

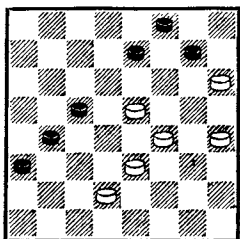
3. f2—e3 c3—d2 4. e3—f4! g5 : e3 5. g3—f4 e3 : g5 6. c1 : e3×

Опять, как и в предыдущем примере, две шашки демонстрируют свое превосходство над тремя связанными.

Часто угроза связки заставляет противника делать невыгодные ходы, ведущие к проиг-

рышу. Особенно сильной связка бывает тогда, когда меньшими силами связывается большое количество шашек противника. Рассмотрим окончание партии, в которой белыми играл ленинградский мастер Л. Рубинштейн:

78



Белые сумели найти самое сильное продолжение.

1. d2—c3! b4 : d2 2. e3 : c1.

Казалось бы, черные могут забрать беззащитную шашку e5, сыграв 2. . e7—f6. Но этого делать нельзя: сразу же последует 3. e5—d6! c5 : e7 4. f4—g5, и три шашки белых с помощью связки выигрывают против четырех черных.

2. . c5—b4 3. c1—b2 a3 : g5 4. h4 : d8.

Конечно, не 4. h4 : h8? из-за 4. . e7—f6!, и теперь уже две черные простые выиграли бы против дамки и двух простых.

4. . b4—c3 5. d8—a5! c3—b2 6. a5—c7! b2—c1 7. e5—f6 g7 : e5 8. c7 : f4 c1 : g5 9. h6 : f4 f8—e7 10. f4—e5×.

В разобранном примере опасность смертельной связки заставила черных делать невыгодные ходы.

Следующая позиция получилась в партии таганрогского мастера Т. Шмудьяна:

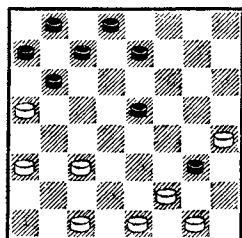
Белые: a1, d2, e3, f2, g1, h4;
черные: a3, c7, e5, g7, h2, h6.

Ход черных.

1. . e5—f4! 2. e3 : g5 h6 : f4 3. f2—g3 f4—e3! 4. d2 : f4 g7—f6.

Шашки белых f4, g3, h4 связаны «по рукам и по ногам», партия их проиграна.

79



Интересно проследить, как белые осуществляют здесь связывание правого фланга черных.

1. g1—h2! e7—d6.

Если черные ответят 1. . e5—f4, то последует 2. c3—d4 и затем 3. f2—e3 с выигрышем шашки. А в случае 1. . c7—d6 белые сначала побьют 2. h2 : f4 e5 : g3 3. a5 : e5 g3—h2 4. e5—f6 e7 : g5 5. h4 : f6, и с двумя лишними шашками белые должны выиграть это окончание.

2. h2 : f4 e5 : g3 3. e1—d2! g3 : e1 4. d2—e3 e1 : b4 5. a3 : e7 d8 : f6 6. e3—d4.

Как нетрудно убедиться, несмотря на то, что у белых на шашку меньше, они выигрывают. Причина — связка (позиция В. Сокова).

В одной партии получилось такое положение:

белые: a3, c3, f2, f4, g1, g3;
черные: c5, d6, e5, f6, h6, h8.

Белые выиграли эту встречу, связав шашки противника. Вот как это произошло.

1. f2—e3 f6—g5.

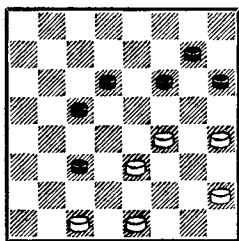
Сразу же проигрывает 1. . h8—g7 из-за 2. g1—h2, и после 2. . f6—g5 следует 3. g3—h4 с ударом в дамки.

2. g3—h4! e5 : g3 3. h4 : f6 g3—f2 4. c3—b4! f2 : d4 5. g1—f2.

Четыре белые шашки прочно связывают превосходящие силы противника. Теперь никакие жертвы со стороны черных не спасают их от поражения.

Часто уже в миттельшпиле возникает связка. Но кроме связанных и связывающих шашек в игре участвуют и другие шашки. Тогда главная задача стороны, связавшей шашки противника, состоит в том, чтобы удержать эту связку до конца партии.

80



Позиция белых на первый взгляд выглядит безнадежной. Однако белые в процессе игры жертвуют шашку и связывают левый фланг противника. Никакие маневры не дают возможности черным освободиться от смертельной связки. Впервые это положение получилось в партии Цирик — Рублев.

1. h2—g3 c5—b4.

Единственный ход! Сразу же проигрывает 1. . f6—e5 из-за 2. e3—d4 c5 : g5 3. h4 : h8.

2. e3—d4!

При помощи жертвы белые связывают тремя шашками пять шашек противника.

2. . c3 : e5 3. e1—d2 d6—c5.

Черные вынуждены играть по «программе» белых. Другие продолжения сразу же ведут к проигрышу. Проверим это.

Если 3. . b4—a3, то 4. d2—c3 d6—c5 5. f4 : b4 a3 : c5 6. c3—b4! c5 : a3 7. g3—f4, и белые выигрывают. При 3. . b4—c3 4. d2 : b4 e5—d4 последует 5. b4—a5 d6—c5 6. c1—b2, и черным не избежать поражения; 3. . e5—d4 проигрывает из-за удара 4. d2—c3! d4 : b2 (4. . b4 : d2) 5. c1 : g5×.

4. f4 : d6 c5 : e7 5. g3—f4! b4—c3.

Нельзя играть 5. . e7—d6 из-за 6. f4—g5! h6 : f4 7. d2—c3 b4 : d2 8. c1 : c5×. Если 5. . b4—a3, то решает 6. d2—c3 e7—d6 7. c3—d4, и черные вынуждены отдавать свои шашки под бой.

6. d2 : b4 e7—d6 7. b4—a5.

Можно выиграть и так: 7. b4—c5 d6 : b4 8. c1—d2 и т. д.

7. . . d6—c5.

Если 7. . f6—e5, то 8. a5—b6 e5 : g3 9. h4 : f2 с простым выигрышем у белых.

8. c1—d2 c5—d4 9. a5—b6 d4—e3 10. d2—c3 e3 : g5 11. b6—c7 g5—f4 12. c7—b8 f6—e5 13. h4—g5.

Белые выигрывают.

Прежде чем пойти на связку, надо обязательно рассчитать все ее последствия, ибо бывает так, что она неожиданно оборачивается против связывающей стороны.

Белые: a5, b2, d2, e1, f2, f4, g3; *черные:* c5, c7, d6, d8, e5, f6, h4.

Черные решили пойти на взаимную связку, считая, что она будет им выгодна.

1. . e5—d4 2. d2—e3 f6—e5 3. e1—d2 c7—b6 4. a5 : c7 d8 : b6 5. d2—c3 b6—a5.

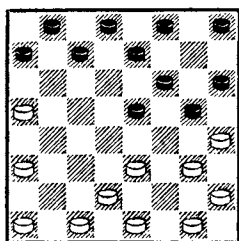
Черные полагали, что противнику придется сыграть 6. b2—a3 d4 : b2 7. a3 : c1. Тогда после 7. . e5—d4 выигрыш им

будет обеспечен. Но белые неожиданно пожертвовали шашку.

6. f4—g5! h4 : f6 7. g3—h4, и связка оказалась в их пользу.

Интересную связку осуществил в партии ленинградский мастер Д. Коршунов.

81



В позиции на диаграмме он сыграл 1. g3—f4 e5 : g3 2. h2 : f4.

Его противник Р. Нежметдинов допустил эту связку, полагая, что она в его пользу. Партия продолжалась так:

2. . . e7—d6 3. a1—b2 f8—g7 4. a3—b4.

Черные могут развязать позицию разменом 4. . . d6—c5, но тогда у белых будет преимущество, так как черным требуется время, чтобы развить скученные шашки левого фланга. Черные решили избрать другое продолжение.

4. . . a7—b6 5. b2—a3 b6—c5 6. e3—d4!!

Этого неожиданного хода черные в своем предварительном расчете не учли. И действительно, если бы его не было, то все остальное принесло бы им выигрыш.

Разберем другие ответы белых.

I. 6. c1—b2? c5—d4 с выигрышем.

II. 6. d2—c3? c7—b6! 7. a5 : e5 f6 : b2 8. h4 : f6 g7 : g3 9. b4 : d6 b2—a1 с выигрышем.

III. 6. e1—f2? c7—b6! 7. a5 : e5 f6 : d4 8. b4 : d6 d8—c7 9. e3 : c5 (если 9. h4 : f6, то решает 9. . . c7 : a5) 9. . . c7 : b4 10. h4 : f6 b4 : h4 с выигрышем.

IV. 6. g1—f2? c5—d4! с выигрышем.

V. 6. g1—h2? b8—a7, и все другие продолжения белых проигрывают либо из-за 7. . . c7—b6!, либо из-за 7. . . c5—d4!

6. . . c5 : e3 7. b4—c5 d6 : b4 8. a3 : c5.

Теперь у черных остается единственный ход, но и он ведет к проигрышу партии.

8. . . b8—a7 9. f4—e5! f6 : b6 10. h4 : f6 g7 : e5 11. d2 : b8×.

Так связка помогла белым одержать победу (анализ этой позиции принадлежит В. Сокову).

Упражнения

1) *белые*: a3, a5, c5, d4, e3, f4; *черные*: a7, b6, c7, e7, g7, h4 (окончание партии З. Цирика);

2) *белые*: a3, a5, b2, c5, e3, f2; *черные*: a7, c7, d4, d8, e7 (окончание партии Б. Герцензона);

3) *белые*: c1, d2, e1, e3, g3; *черные*: a5, c5, f6, g5, h6 (окончание партии С. Дьячкова);

4) *белые*: d6, e1, e3, f2, g3, h2; *черные*: c3, d8, g5, g7, h6, h8 (позиция И. Хромого);

5) *белые*: a3, b4, c3, c5, e3, f4, g1; *черные*: a5, b8, c7, d6, d8, g5, h6 (из партии Гиляров — Соков).

В первых четырех позициях белые начинают и выигрывают, в пятой — черные при своем ходе добиваются победы.

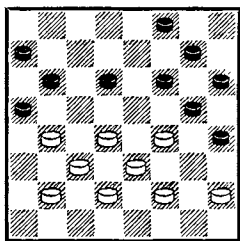
ЗАЖИМ

Зажим похож на связку. При осуществлении зажима шашки противника загоняются на флан-

ги, после чего, стиснутые, они лишаются ходов. Поэтому сторона, попавшая под зажим, вынуждена жертвовать материал, что редко помогает. Зажим часто приносит победу. В чем же разница между зажимом и связкой?

Связки могут быть осуществлены не только на флангах, но и в центре доски. Зажим же предназначен, чтобы ограничить, а то и вовсе лишить противника полезных ходов на флангах.

82



Белым удастся использовать скученность черных шашек на левом фланге. И, несмотря на уже имеющуюся лишнюю шашку у противника, они жертвой еще двух простых зажимают на обоих флангах шашки черных.

1. f4—e5! d6 : f4 2. b4—c5 f8—e7 3. c5—d6! e7 : c5 4. b2—a3.

Черные не имеют полезных ходов и вынуждены прекратить сопротивление.

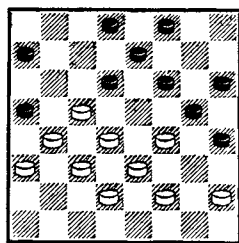
Рассмотрим еще одну позицию.

Белые: a3, a5, b4, c1, c3, e3, f2, f4, g1, g3, h2; *черные:* a7, b6, c5, c7, d6, d8, e5, f6, g5, h6, h8.

В этом положении белые зажимают черные шашки, применив неожиданный маневр, связанный с пропуском противника в дамки.

1. g3—h4! e5 : e1 2. g1—f2 e1 : g3 3. h2 : f4 d8—e7 4. c3—d4 h8—g7 5. c1—d2 с выигрышем.

83



С первого взгляда нелегко оценить позицию. Но расчет вариантов показывает, что белые могут осуществить смертельный зажим черных шашек.

1. h2—g3! f8—g7 2. c5—b6 a5 : c7.

Если 2. . . a7 : c5, то последует 3. d4 : b6 a5 : c7 и 4. c3—d4 ×.

3. d4—c5 c7—b6 4. c3—d4 b6—a5 5. d2—c3.

Все черные шашки зажаты, а 5. . . d8—c7 сразу проигрывает.

Посмотрите еще один способ осуществления зажима.

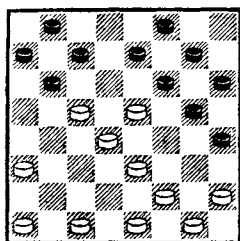
Белые: a3, c3, d2, d4, e3, e5, f2, f4, g1; *черные:* a5, a7, b6, c5, c7, e7, g5, h4, h6.

Могут ли белые добиться победы?

1. e5—f6! e7—d6 2. d4—e5! g5 : e7 3. e5—f6! e7 : g5 4. c3—d4 a5—b4 5. g1—h2, и белые легко выигрывают после 5. . . b6—a5 6. d4 : d8 b4—c3 7. d2 : b4 a5 : c3 8. d8—a5 d6—c5 9. a5 : e1 c5—d4 10. e3 : c5 g5 : g1 11. e1—a5 g1 : b6 12. a5 : d8 ×.

Так закончилась партия Дьячков — Мельцин (по переписке, 1935).

В партии Зисерсон — Стернин после 8-го хода черных получилась такая позиция:



1. c5—d6 e7 : c5 2. a1—b2.

Белые пожертвовали шашку и нарушили взаимосвязь между левым и правым флангами черных.

2. . . f8—e7 3. b2—c3 e7—d6?

Этот ход ведет к проигрышу партии.

4. c1—d2! d6 : f4 5. c3—b4 f4—g3.

Не спасает и 5. . . c7—d6 из-за 6. f4—g3 h4 : f2 7. e1 : a5 с выигрышем.

6. h2 : f4 c7—d6 7. b4—a5 b8—c7 8. f4—e5 d6 : f4 9. g1—h2.

Шашки черных полностью зажаты. Спасения нет.

Следующая позиция встретилась в партии Коськов — Иванов из 12-го первенства СССР (цвет шашек изменен).

Белые: a1, a3, b4, c3, d2, d4, e1, e3, f2, f4, g1, h2; *черные:* a5, a7, b6, b8, d6, d8, e7, f8, g5, g7, h4, h6.

Черные грозят разменом на c5 зажать шашки белых на обоих флангах.

Как же этого избежать?

1. f4—e5.

Эта жертва дает возможность развернуть действия на левом фланге.

1. . . d6 : f4 2. b4—c5 d8—c7.

Черные хотят удержать пожертвованную им шашку.

3. a1—b2 c7—d6 4. a3—b4 b8—c7?

Стремясь удержать лишнюю шашку, черные не замечают по-

следующего тактического маневра соперника.

5. b2—a3 e7—f6 6. c5 : e7 f8 : d6.

Если черные побьют 6. . . f6 : d8, то после 7. f2—g3 h4 : f2 8. e1 : e5 белые выигрывают.

7. f2—g3! h4 : f2 8. e1 : e5 d6 : f4 9. g1—f2.

Оставляя черным единственный ход.

9. . . c7—d6 10. b4—c5!

d6 : b4 11. a3 : c5.

Все силы черных зажаты. Лишняя шашка не спасает от поражения.

Вы видели примеры, в которых зажим шашек противника приводит к победе. Однако встречаются и такие случаи, когда одна из сторон специально разрешает подвергнуть свои шашки зажиму, заранее рассчитав, что это приведет впоследствии к ее преимуществу.

Белые: a3, c3, c5, d4, e3, e5, g3; *черные:* a5, a7, b8, d8, e7, f8, h6 (анализ В. Сокова).

1. a3—b4!

После этого хода черные увидели, что могут зажать шашки белых на левом фланге.

1. . . e7—d6?

Как вы скоро убедитесь, именно этот ход приводит к проигрышу.

Еще были шансы на ничью после 1. . . b8—c7 2. e5—f6 e7 : g5 3. c5—d6 c7 : e5 4. d4 : h4 f8—e7.

2. e5 : c7 d8 : b6.

Если 2. . . b8 : d6, то 3. c5 : e7 f8 : d6 4. d4—c5 d8—e7 5. e3—f4, и белые выигрывают.

3. e3—f4 f8—e7 4. f4—e5!

Этот отличный ход, заранее предусмотренный белыми, вынуждает противника произвести размен. Сразу же проигрывает 4. . . b8—c7 из-за 5. e5—f6

e7 : g5 6. c5—d6 c7 : e5 7. d4 : h4×.

4. . e7—f6 5. e5 : g7 h6 : f8 6. g3—h4!

Также выигрывает и 6. g3—f4!

6. . f8—g7.

Других ходов у черных нет. Если 6. . f8—e7, то 7. h4—g5 b8—c7 8. g5—f6 e7 : g5 9. c5—d6 c7 : e5 10. d4 : h4, и белые выигрывают.

7. h4—g5 g7—h6 8. g5—f6 b8—c7 9. f6—g7! h6 : f8 10. c5—d6 c7 : e5 11. d4 : f6 b6—c5 12. b4 : d6 a7—b6 13. d6—e7! f8 : d6 14. f6—g7 d6—e5 15. g7—h8 e5—f4 16. h8—d4, и белые выигрывают.

Заканчивая рассказ о зажиме, хочется обратить внимание читателей на следующее: прежде чем идти на такую игру, нужно постараться рассчитать все возможные варианты и, разумеется, четко представить себе позицию, возникшую после зажима.

Упражнения

1) белые: a1, e1, f4, g5, h4, h6; черные: a3, b4, e7, f6, f8, g7;

2) белые: a3, a5, b4, c3, e3, g1; черные: a7, b6, b8, c7, d6, g5;

3) белые: a5, c1, c3, g5, h4, h6; черные: b8, e5, e7, f6, f8, g7;

4) белые: c1, d4, e1, f4, h4, h6; черные: b4, c7, e7, f6, f8, g7, h8;

5) белые: a5, d4, e3, f2, f4, g1, g3; черные: a3, c7, d6, e7, g5, h4, h6.

В первых четырех позициях белые выигрывают, применяя «зажим». В пятой — очередь хода за черными, и они добиваются победы.

ЖЕРТВА

Хотя в партии каждая шашка имеет большое значение, все же нередко для выигрыша или спасения в худшей позиции применяется жертва, иначе говоря, добровольная отдача своей шашки.

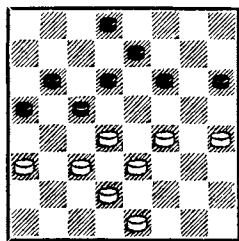
Жертва почти всегда бывает неожиданной для противника. Ее цель — вскрыть слабости в расположении неприятельских сил.

Потеря шашки весьма существенна, и если, пожертвовав ее, игрок не получит компенсации — позиционной или материальной, — результат партии окажется для него плачевным.

Часто жертва приносит плоды не сразу, лишь через несколько ходов.

Жертва шашки уже встречалась в разделах «Связка» и «Зажим». Теперь мы разберем ряд примеров, где цели жертвы иные.

85



Белые жертвуют шашку и добиваются решающего преимущества.

1. h4—g5! f6 : h4 2. d4—e5 d8—c7 3. e5—f6! e7 : g5 4. f4—e5 d6 : f4 5. c3—b4 a5 : c3 6. d2 : b8×.

Жертва вскрыла недостатки позиции черных.

Еще раз расставьте на доске эту позицию и посмотрите, нель-

зя ли добиться выигрыша другим путем.

1. e1—f2? f6—g5 2. h4 : f6 e7 : g5 3. d4—e5 d8—c7 4. c3—d4 a5—b4 5. e5—f6 g5 : e7 6. f2—g3 e7—f6 7. g3—h4 h6—g5! 8. f4 : h6 d6—e5, и позиция черных лучше.

Следовательно, только своевременная жертва шашки дала белым возможность одержать победу.

Белые: a1, e5, f2, h2; *черные:* a5, g5, h4, h6 (народная задача).

Ход черных. Они решили, что могут добиться победы таким путем:

1. . g5—f4 2. e5 : g3 h6—g5 3. a1—b2 a5—b4.

Получилась позиция, в которой, казалось бы, у белых нет и шанса на спасение. Но... на помощь приходит жертва двух шашек.

4. f2—e3! h4 : d4 5. h2—g3!

Теперь белые легко добиваются ничьей.

Проверим все возможные продолжения.

Если 5. . b4—c3 или 5. . . b4—a3, то ничью обеспечит простой заход 6. g3—h4. При 5. . . d4—e3 белые сыграют 6. b2—a3!, и после 6. . . b4—c3 ход 7. g3—f4 также приводит к ничьей. Жертва помогла спасти партию.

Жертвы бывают позиционными и комбинационными.

В первом примере (диагр. 85) белые пожертвовали шашку и получили возможность в дальнейшем выиграть партию при помощи комбинации.

Эту жертву можно считать комбинационной.

Во втором белые пожертвовали две шашки и добились ничьей, казалось бы, в безнадеж-

ном положении. При этом никаких комбинаций на доске не было.

Жертва была позиционной.

В партии ленинградских мастеров Егорова и Мошкина получилась такая позиция:

белые: c1, c3, d4, e5, g3, h6;

черные: a3, a7, b6, f6, f8, g7.

Егоров, игравший белыми, выиграл эту встречу, пожертвовав шашку. Вот как это произошло.

1. e5—d6! b6—c5.

Если 1. . . f6—g5, то 2. h6 : f4 b6—c5 3. d4 : b6 a7 : e7 4. c3—d4 g7—h6 (при 4. . . e7—d6 выигрывает 5. f4—g5! f8—e7 6. g5—h6 g7—f6 7. g3—f4 f6—g5 8. h6—g7! g5 : c5 9. g7—h8×) 5. g3—h4 e7—d6 6. d4—e5 d6—c5 7. e5—d6! c5 : e7 8. c1—b2 a3 : g5 9. h4 : d8, и белые выигрывают.

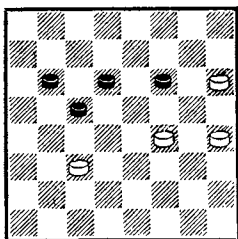
2. d4 : b6 a7 : e7 3. c3—d4 e7—d6 4. g3—h4 d6—e5 5. h4—g5×.

В первом и третьем примерах было показано, как жертва шашки может вызвать такое ослабление позиции противника, которое явится причиной поражения, а во втором примере она позволила спасти на первый взгляд проигрышную партию.

Какие же признаки говорят о том, что можно с выгодой пожертвовать противнику шашку?

Их несколько..

Первый — малое количество шашек у противника на каком-то участке доски. В этом случае при помощи жертвы можно еще больше ослабить защиту противника, оголеть этот участок и осуществить на нем прорыв в дамки.



Эта позиция получилась в партии Герцензон — Маслов. Сумеют ли белые использовать слабость левого фланга черных — ведь «ворота» для прохода в дамки охраняет лишь шашка f6?

Тут уместно белым пожертвовать шашку и обеспечить себе прорыв в дамки.

1. h4—g5 f6 : h4 2. h6—g7 d6—e5.

Других ходов у черных нет.

3. f4 : b4 h4—g3.

Черные тоже прорываются в дамки.

4. g7—h8 g3—f2 5. h8—d4 f2—e1.

Если 5... f2—g1 6. d4 : a7 g1—h2 7. c3—d4, то белые, проведя две свои шашки в дамки и захватив большую дорогу, добиваются победы.

6. d4 : a7 e1—h4 7. a7—f2 h4 : e1 8. b4—a5 e1 : b4 9. a5 : c3×. Эта жертва — позиционная.

Второй признак, подсказывающий, что следует подумать о жертве, — скученность шашек противника.

В хорошей позиции шашки обычно равномерно расположены по всей доске — в этом случае они контролируют все поля.

Если шашки сгруппированы в одном месте, то они не могут участвовать в боевых действиях на других участках доски.

Сторона, имеющая этот недостаток, всегда старается от него избавиться. Чтобы помешать

остальным силам противника прийти на помощь скученным шашкам, часто идут на жертву.

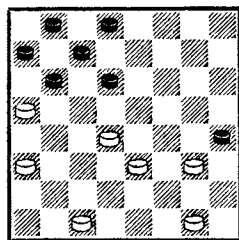
Белые: b2, c5, d2, g1, h2; черные: c7, f4, g5, g7, h4.

Белые пожертвовали шашку и добились скученности всех сил черных на правом фланге.

1. g1—f2! g7—h6 2. c5—d6! c7 : e5 3. b2—c3×. Опять-таки была осуществлена позиционная жертва.

Третий признак, говорящий о возможности жертвы, — это расположение шашек противника, которое представляет собой активную ударную группу, но непрочную: стоит удалить из нее лишь одну шашку, как все оставшиеся станут пассивными. Шашка, цементирующая всю позицию, отвлекается при помощи жертвы. Подобная жертва почти всегда замаскирована, ее нелегко обнаружить, чтобы вовремя принять профилактические меры.

87



В этой позиции белые при помощи жертвы удаляют шашку с d8, в результате остальные силы черных оказываются пассивными и беззащитными.

1. c1—d2! h4 : f2 2. e3—f4 f2—e1 3. d2—c3 e1 : b4 4. a3 : e7 d8 : f6 5. g1—f2×.

И тут мы имеем дело с позиционной жертвой.

Рассмотрим позиции, в которых жертвуется несколько шашек.

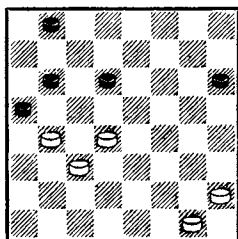
Белые: а3, b4, c1, c5, e3, f2, f4; *черные:* а7, b6, d8, e7, f8, g1, h6.

Жертвуя две шашки, белые добиваются выигрышной позиции.

1. c5—d6 e7 : c5 2. b4 : d6 d8—e7 3. f2—g3! e7 : c5 4. а3—b4! c5 : а3 5. g3—h4.

Ценой двух шашек белые оголили левый фланг черных, и теперь удержать простую h4, устремившуюся в дамки, невозможно. Черные должны признать свое поражение.

88



В этом положении (идея Ю. Шмидта) очередь хода за белыми. Черные угрожают выиграть шашку после b8—a7.

Могут ли белые защитить свою позицию? Оказывается, могут!

1. g1—f2 b8—a7 2. d4—e5! d6 : f4 3. f2—g3 f4—e3 4. g3—f4! e3 : g5 5. h2—g3, и белые добиваются ничьей.

В партии Герцензон — Калинин получилась такая позиция:

белые: c1, c3, d2, e3, f4, h4, h6; *черные:* а3, а5, b6, d8, f6, f8, h8.

Здесь вы встречаетесь с новым понятием «отсталая шашка».

Отсталой называется шашка, которую не успели ввести в игру и сделать активной боевой единицей. Она находится в отдалении от центра доски и не имеет

возможности участвовать в сражении.

Вот как белые, используя «отсталую шашку» h8, сумели при помощи двукратной жертвы добиться победы.

1. c3—d4 d8—e7 2. d2—c3 b6—c5 3. d4 : b6 a5 : c7 4. e3—d4 c7—d6 5. h6—g7!! f8 : h6 6. c1—d2 h8—g7 7. d2—e3 d6—c5.

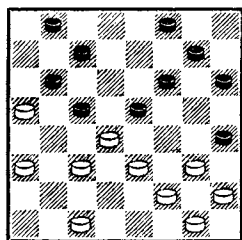
Приходится возвратить приобретенную лишнюю шашку, но это уже не может спасти партию.

8. d4 : b6 e7—d6 9. b6—c7 (выигрывает и 9. e3—d4 d6—c5 10. b6—c7 c5 : g5 11. c7—b8) 9. . . d6 : b8 10. e3—d4 b8—c7 11. d4—c5. Черные сдались.

Прежде чем пожертвовать шашку, необходимо, конечно, точно рассчитать последствия жертвы.

Интересный случай произошел в партии Святой — Семенов,

89



П. Святой, игравший белыми, неожиданно пожертвовал шашку, рассчитывая добиться быстрой победы.

1. а3—b4 c5 : а3 2. e3—f4.

Кажется, что жертва оправдана и черные поставлены в безвыходное положение, так как не видно, какой ход они могут сделать без потерь.

Однако Е. Семенов блестяще доказал некорректность жертвы.

2. . . h6—g5! 3. f4 : h6 e5—f4! 4. g3 : e5 b6—c5! 5. d4 : g5 h4 : b2×.

Белые: с3, с5, d2, е3, f4, g1;
черные: а3, а5, е7, g7, h4, h6.

К такой позиции пришла партия гроссмейстера В. Литвиновича (белые) с Б. Герцензоном.

В этом положении у белых большое преимущество, так как они заняли центральные поля доски. Черным предстоит трудная защита.

1. . . а5—b4 2. с3 : а5 а3—b2
3. а5—b6?

После этого хода черные при помощи новых жертв добиваются ничьей. Сильнее было 3. с5—b6!

3. . . b2—c1 4. b6—c7.

Вынужденный ход, так как грозит ничейная комбинация. Например: если 4. b6—a7, то последует 4. . . h4—g3 5. f4 : h2 e7—d6 6. c5 : e7 g7—f6 7. e7 : g5 h6 : f4 8. e3 : g5 c1 : h6 с ничьей, так как белая дамка должна занять и удерживать большую дорогу, а без ее помощи белые простые не смогут перейти через «простреливаемый» черными тройник.

4. . . e7—d6! 5. c7 : e5.

На 5. c5 : e7 последует 5. . . h4—g3 6. f4 : h2 g7—f6, и опять черные добиваются ничьей.

5. . . h4—g3! 6. f4 : h2 h6—g5.

Пожертвовав подряд две шашки, черные делают тихий ход. Выясняется, что преимущество в три шашки не дает белым выигрыша, так как черные угрожают сыграть g7—f6, а затем g5—f4.

В партии еще было:

7. e3—f4 g5 : e3 8. d2 : f4 c1 : h6 9. e5—d6 h6—e3, и противники согласились на ничью.

Белые: c1, d2, е3, f2, f4, h2;
черные: а3, с7, f8, g5, h4, h6.

В этой позиции у белых есть лишь единственный путь к

ничьей. Основан он на жертве шашки, а нашел его знаменитый С. Воронцов.

1. f4—e5!

Легко убедиться, что ход 1. d2—c3 ведет к проигрышу после 1. . . f8—e7 2. c3—d4 e7—d6×.

1. . . f8—e7 2. e3—d4!

Белые жертвуют шашку: простая e5 теперь беззащитна.

2. . . e7—d6 3. f2—e3 d6 : f4 4. d4—c5 h4—g3 5. c1—b2! а3 : c1 6. e3—d4 c1 : e3 7. d4 : f6, и белые добились ничьей.

Жертва часто применяется в игре и является одним из самых важных приемов в борьбе на шашечной доске.

Упражнения

1) *белые:* а3, b2, с3, е3, f4, h4; *черные:* а5, b6, с5, f6, f8, h6.

Ничья;

2) *белые:* а3, c1, е5, f4, h4; *черные:* а5, с5, е7, f8, h6.

Выигрыш;

3) *белые:* а3, с3, d2, е5, f2, f4; *черные:* а5, b6, е7, g7, h6, h8.

Выигрыш;

4) *белые:* c1, g5, h4; *черные:* а3, е3, f8.

Ничья;

5) *белые* (Л. Рамм): b2, b4, d2, d4, е3, f2, g3; *черные* (Н. Шуткин): b6, b8, d6, d8, f8, g5, h6.

Выигрыш. Ход черных.

УГРОЗА

Считается, что угроза является самым распространенным приемом в игре. С ее помощью можно заставить противника сделать невыгодный ход, ослабить оборону, пропустить шашку в дамки.

Угроза может преследовать цель прорыва в дамки, выигрыш

ша шашки, ослабления позиции на каком-нибудь участке доски.

Бессчетное число раз приносила в игре успех неожиданная и хорошо замаскированная угроза.

Белые: а1, а3, с1, с3, е1, f2, h2, h4; *черные:* а5, b8, с5, с7, d8, е7, f4, g7.

Белые ходом 1. с1—d2 угрожают пройти в дамки посредством с3—b4.

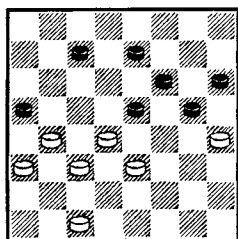
Как черным защититься от этой угрозы?

Предположим, они сыграют 1...с7—d6. Тогда последует 2. f2—g3!, и если 2...b8—с7 или 2...d8—с7, то 3. g3 : е5 d6 : f4 4. с3—b4, и белые обеспечили себе дамку.

Сразу проигрывает 1...е7—d6 из-за того же ответа 2. f2—g3. Например: 2...d6—е5 3. h4—g5 f4 : h6 4. с3—b4 а5 : с3 5. d2 : f4, и с лишней шашкой белым легко добиться победы.

Угроза оказалась неотразимой.

90



В этом положении белые при помощи угрозы добиваются выгодного для себя расположения шашек, а затем проводят разгромную комбинацию.

1. d4—с5 с7—d6.

Ответ единственный. Черным угрожало как 2. с5—d6, так и 2. с5—b6 с выигрышем.

2. е3—d4 е5—f4 3. с5—b6! а5 : с7 4. b4—с5! d6 : d2 5.

с1 : е3 f4 : d2 6. d4—е5 f6 : d4 7. h4 : c1×.

Как ранее упоминалось, угроза часто бывает неотразимой для противника.

Белые: а3, с1, с3, d2, d4, е1, е3, f2, g1, h2; *черные:* b6, b8, с5, с7, d8, е7, f8, g5, g7, h6.

В этом положении ход белых (П. Калиш).

Пока что не видно туч, которые нависли над позицией черных.

1. d4—е5!

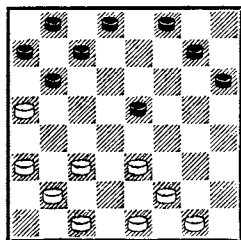
Теперь белые угрожают прорваться в дамки при помощи несложной комбинации: 2. е5—d6 с7 : е5 3. е3—d4 с5 : е3 4. f2 : h8×.

Как же черные могут отразить эту угрозу?

На 1...е7—f6 последует простое 2. c3—b4 f6 : d4 3. b4 : d6 с7 : е5 4. е3 : а7, и белые останутся с лишней шашкой; если 1...е7—d6, то белые выигрывают путем 2. с3—b4! d6 : f4 3. b4 : d6 с7 : е5 4. h2—g3! f4 : h2 5. е3—f4 е5 : g3 (5...g5 : е3) 6. f2 : h8×. В партии черные провели комбинацию:

1...с5—d4 2. е3 : а7 с7—b6 3. а7 : с5 е7—d6 4. е5 : с7 d8 : b2, но сразу же последовало 5. d2—с3 b2 : d4 6. с1—d2!, и черным пришлось признать свое поражение, так как они неминуемо проигрывают шашку d4 после 7. d2—е3.

91



Позиция 91 получилась в партии мастеров Н. Шутилкина (белые) и С. Блиндера. Черные, не подозревая об опасности, сыграли

1. . e5—f4 2. e3 : g5 h6 : f4 3. a3—b4!

С угрозой выиграть шашку. Черным пришлось разменяться:

3. . b6—c5 4. b4 : d6 c7 : e5.

К этой позиции и стремились белые, когда ставили угрозу. Теперь они решают партию в свою пользу при помощи комбинации.

5. a5—b6! a7 : c5 6. c3—b4 c5 : a3 7. c1—d2 a3 : e3 8. f2 : h8 с легким выигрышем.

Очень интересен путь к выигрышу в следующей позиции.

Белые: b2, b4, c3, d2, g1, h4, h6, *черные:* a5, a7, b8, d8, f4, f8, g7.

1. h4—g5! f4—g3 2. g1—h2 g3—f2.

Если 2. . d8—e7, то 3. h2 : f4 g7—f6 4. b4—c5! f6 : h4 5. c3—d4 b8—c7 6. d2—e3 c7—d6 7. b2—a3 d6 : b4 8. a3 : c5 e7—f6 9. f4—e5 h4—g3 10. e5 : g7 g3—h2 11. g7—h8 h2—g1 12. h8—e5 g1—h2 13. e5—b8 и белые выигрывают.

3. d2—e3! f2 : d4 4. c3 : e5 a5 : a1 5. g5—f6.

Дамка черных оказалась в западне.

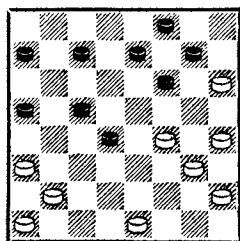
5. . d8—c7 6. f6 : h8 a1 : f6 7. h8 : c3 c7—d6 8. h2—g3 a7—b6 9. g3—f4 b6—c5 10. f4—g5 c5—d4 11. c3 : c7 b8 : d6 12. g5—f6 d6—c5 13. f6—e7! f8 : d6 14. h6—g7 c5—d4 15. g7—f8! d6—e5 16. f8—g7 e5—f4 17. g3 : c3 f4—e3 18. c3—e1, и белые выиграли.

Теперь прокомментируем игру белых в этой позиции.

Вначале белые напали на шашку черных f4, пришлось ее

увести на безопасное поле; затем последовала новая угроза той же шашке, а когда она опять заняла безопасное поле, была проведена комбинация, приведшая к победе.

92



Эта позиция возникла в партии Крюков — Калинин.

Белые подготовили угрозу выиграть шашку и теперь осуществляют ее.

1. f4—e5! d4—e3.

Черные стремятся увести шашку в безопасное место.

2. a3—b4!

Совершенно неожиданный ход, сразу решающий партию.

2. . c5 : c1.

Если 2. . f6 : d4, то 3. b4 : b8 e3—f2 4. g3—f4! с выигрышем.

3. e1—d2 f6 : d4 4. d2 : f4 c1 : g5 5. h4 : e3×.

Неотразимая угроза явилась ключом к победе.

Белые: a3, b2, b4, c3, e1, e3, f2, g1, h2; *черные:* a7, b8, d8, e5, f8, g5, g7, h4, h6.

В этом положении угроза выиграть черную шашку e5 приносит белым победу.

1. e3—d4! g7—f6 2. d4—c5! d8—c7.

Все остальные ходы ведут к проигрышу шашки.

3. c5—d6! e5—f4 4. b4—c5 c7 : e5 5. c5—d6 e5 : e7 6. f2—g3 h4 : f2 7. e1 : g7×.

Белые (А. Ласточкин): a5, b2, b4, c1, e1, f2, g1, g3; *черные*

(А. Капнудель): а7, b8, с7, d4, d6, е7, g5, h6.

1. c1—d2?

Белые задумали выиграть шашку d4 прямым нападением. На первый взгляд защиты от этой угрозы нет: если 1... d6—e5, то 2. b2—c3! d4 : b2 3. d2—c3 b2 : d4 4. b4—c5 d4 : b6 5. g3—f4×. Однако вот что последовало:

1... d4—e3!!

Комбинационный удар, сразу же выигрывающий партию.

2. f2 : d4.

Не спасает и 2. d2 : f4— 2... g5 : e3 3. f2 : d4 d6—e5!, и черные выигрывают.

2... d6—e5! 3. d4 : h4 h6—g5 4. h4 : b6 a7 : h2×.

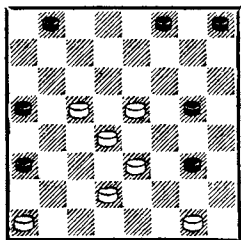
Этот пример наглядно показывает, что не всякая угроза приносит выгоду.

Возможность применения угрозы (как и любого другого приема) всегда зависит от позиции.

Трудно бороться сразу против нескольких угроз.

Для примера рассмотрим известную позицию В. Сокова.

93



Белые добиваются выигрыша при помощи создания двух одновременных угроз.

1. c5—b6! a5 : c7 2. e5—f6! g5 : e7 3. d2—c3!! Белые угрожают прорывом в дамки с двух сторон — 4. c3—b4 или 4. e3—f4, то есть они создали двойную угрозу.

Черные имеют две лишние шашки и много различных продолжений, но уйти от поражения не могут.

Например: если 3... g3—f2, то 4. c3—b4 a3 : c5 5. d4 : e1×; если 3... a3—b2, то 4. e3—f4 g3 : e5 5. d4 : b6 b2 : d4 6. b6 : e3 также с выигрышем.

Часто угроза действует решающим образом и при малом количестве шашек на доске. Вот одно из замечательных окончаний А. Шошина.

Белые: дамки а7 и d6; *черные:* простые с3, g5, g7.

Черная шашка с3 стремится пройти в дамки.

Задача белых — используя силу своих дам, добиться победы. Эта позиция решается так:

1. d6—h2! (с угрозой а7—d4×) 1... c3—b2 2. a7—g1!! (угрожая h2—f4×).

Теперь черным нельзя поставить дамку ни на a1, ни на c1.

Если 2... b2—a1, то 3. h2—f4 g5 : e3 4. g1 : h8, и возникает противостояние дам на одной диагонали, называемое «столбняком».

Если же 2... b2—c1, то решает 3. g1—e3×.

И еще одна интересная позиция.

Белые: дамка f8, простые c1, e1; *черные:* дамка h4, простая f6.

Белые используют неудачное положение черной дамки и при помощи угроз добиваются победы.

1. f8—d6! h4—g5.

Черная дамка спасается от угрозы размена.

2. d6—c5! g5—h4 3. c5—f2. Теперь черной дамке не спастись.

Упражнения

1) *белые*: a1, c1, c3, e1, e3, f2, f4, g1, h2; *черные*: a7, b6, d6, d8, e7, f6, f8, h4, h6.

Выигрыш;

2) *белые*: a3, b2, b4, c1, c3, d2, f2, g1, h2; *черные*: b8, c5, c7, d6, d8, e7, f8, h4, h6.

Выигрыш;

3) *белые*: a1, a3, b2, c3, d2, e1, f2, h2, h4; *черные*: a5, a7, c7, d4, d8, e5, f4, f8, g7 (Я. Инсберг).

Выигрыш;

4) *белые*: b2, e1, e3, f2, f4, g1, h2; *черные*: c5, d8, e7, f6, g5, h4, h6.

Выигрыш.

ОКРУЖЕНИЕ (ОХВАТ)

Среди многих приемов, применяемых для получения преимущества, окружение считается наиболее тонким и сложным.

Этот прием заключается в том, что одна сторона сознательно уступает центр противнику и окружает его силы с флангов.

Для успешного окружения необходимо точно и далеко расчитать все последствия этого плана. Если окружить шашки противника не удастся, то сторона, начавшая игру на охват, останется с пассивными бортовыми шашками, в то время как противник получит неуязвимые центральные шашки. В этом случае сторона, не сумевшая довести до конца план окружения, чаще всего терпит поражение.

Какие же признаки говорят о том, что можно играть на окружение? Прежде всего, отсутствие у противника упоров для размена, затем наличие отсталой шашки на поле a7 (или на h2), потом возможность связать

центральную позицию, вынуждая противника делать единственные ходы.

Нередко противник может при помощи жертвы активизировать свою центральную позицию, а сильный центр очень часто компенсирует пожертвованную шашку.

Все это необходимо учитывать при игре на окружение.

При окружении играющий ставит себе задачей лишить шашки противника полезных ходов.

Белые: a3, b4, c1, c3, e1, e3, f2, g1, g3, h6; *черные*: a5, b8, c5, d6, d8, e5, e7, f6, f8, h4.

Ход черных.

С первого взгляда может показаться, что черные шашки занимают очень сильную центральную позицию. Во всяком случае, слабости в позиции черных трудно увидеть.

На самом деле позиция черных проигрышная. Их центральные шашки легко окружаются.

1. . . b8—a7 2. e3—d4 (*белые* начинают окружение) 2. . . c5 : e3 3. f2 : d4 h4 : f2 4. e1 : g3 a7—b6.

Если 4. . . d8—c7, то 5. c1—d2 c7—b6 6. b4—c5 d6 : b4 7. a3 : c5, и *белые* выигрывают.

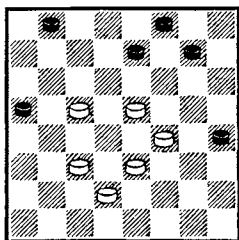
5. g1—h2 b6—c5 (других ходов нет) 6. d4 : b6 a5 : c7 7. c1—d2 c7—b6 (опять единственный ход) 8. d2—e3 b6—c5 (не спасает 8. . . b6—a5 из-за 9. e3—d4 d8—c7 10. d4—c5 с выигрышем) 9. g3—h4 d8—c7 10. h2—g3.

Черные шашки окружены, полезных ходов у них не осталось. На 10. . . c7—b6 следует 11. b4—a5×.

Белые осуществили план окружения центральной позиции черных и добились победы.

В одном из турниров в партии получилась такая позиция (ход черных):

94



Белые шашки, казалось бы, доминируют в центре, и позиция их на первый взгляд лучше. Но это мираж. Через несколько ходов они будут окружены.

1. . . b8—c7!!

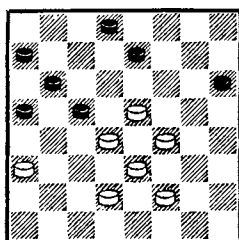
Тонкий и точный ход. Теперь белые не могут играть 2. c5—b6 из-за 2. . . e7—f6! 3. c5 : g5 h4 : b2, и черные выигрывают.

2. c3—d4 e7—d6 3. c5 : e7 f8 : d6.

Теперь белым ничего не остается, как пожертвовать шашку. Ведь на 4. d2—c3 последует удар 4. . . h4—g3!

4. d4—c5 d6 : b4 5. d2—c3 b4 : d2 6. e3 : c1 a5—b4 7. c1—d2 b4—a3 8. d2—c3 c7—b6, и черные выиграли партию.

95



Эта позиция получилась в партии мастера Г. Торчинского (белые) и гроссмейстера З. Циррика. Ход черных.

Белые оценивали свое положение как лучшее. Они считали, что их силы занимают цен-

тральную позицию, в то время как черные шашки разбросаны по всей доске.

Неожиданный план черных заставил противника перейти к защите.

1. . . a5—b4!!

Как теперь играть белым?

После 2. f2—g3 последует 2. . . b6—a5 3. d4 : b6 a5 : c7 4. a3 : c5 c7—d6, и черные выигрывают.

А при 2. e5—d6 результат партии решит неожиданная комбинация: 2. . . b4—c3!! 3. d2 : b4 b6—a5! 4. d6 : f8 a5 : e1 5. f8 : b4 e1 : a5 (в случае 3. d4 : b2 последует 3. . . b6—a5 4. d6 : f8 a7—b6 5. f8 : b4 a5 : e1 : a1, и опять-таки черные добиваются победы).

Пришлось белым пожертвовать шашку: 2. e5—f6 e7 : g5 3. d4—e5 b6—a5 4. e5—d6 c5 : e7 5. a3 : c5 d8—c7 6. f4—e5 g5—f4 7. e5 : g3 c7—d6, и черные, имея лишнюю шашку, легко выиграли. Они добились победы при помощи окружения центральной позиции белых.

Сложный план окружения провел Р. Нежметдинов (белые) в партии с П. Кондратьевым в финале 8-го первенства РСФСР (1950).

Белые: a3, b2, d2, e1, f2, g1, h4; *черные:* b8, c7, d4, d8, e5, f6, h6.

В этом положении последовало: 1. d2—c3! d8—e7 2. a3—b4 h6—g5 3. e1—d2!

Белые вынуждают черных сделать единственный ход. Поле f4 находится «под замком». Если черные сыграют 3. . . g5—f4, то после 4. f2—e3! белые выигрывают у них шашку. Кроме этого, белые грозят заходом за шашкой d4. Таким образом, у черных выбора нет.

3. .b8—a7 4. b4—a5 a7—b6.
 Не спасает 4. .c7—d6 из-за
 5. d2—e3 d6—c5 6. a5—b6, и
 белые выигрывают.

5. d2—e3 b6—c5 6. e3—f4!!

Неожиданный подрыв центра. Эту возможность Нежметдинов рассчитал при выборе плана на окружение.

6. .g5 : e3.

Если 6. .e5 : b4, то после 7. a5 : g7 белые легко выигрывают.

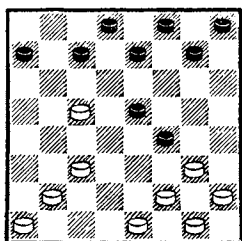
7. h4—g5 f6 : h4 8. b2—a3 d4 : b2 9. f2 : a1. Черные сдались.

Иногда окружение проводится совсем незаметно.

Романов

Коршунов

96



1. c3—d4 e5 : c3 2. b2 : d4 f4—e3 3. d4—e5.

Этот ход дает возможность черным провести окружение центральных белых шашек.

3. .c7—d6 4. f2 : d4 d6 : b4 5. a1—b2 b4—a3 6. b2—c3 a7—b6.

Начиная окружение центральной позиции белых.

7. g1—f2 e7—f6 8. e5—d6.

Иначе последует 8. .b6—c5!

8. .d8—e7 9. d6—c7 b6 : d8 10. d4—c5.

У черных лишняя шашка, однако белая простая c5 хочет прорваться в дамки.

10. .d8—c7 11. g3—f4 g7—h6 12. f2—e3 f6—g5 13.

h2—g3 g5—h4 14. e3—d4 h4 : f2 15. e1 : g3 e7—d6.

Этот размен приносит верный выигрыш черным.

16. c5 : e7 f8 : d6 17. g3—h4 c7—b6 18. d4—e5 d6—c5 19. e5—f6 b6—a5 20. f6—e7 c5—b4 21. e7—d8 b4 : d2.

И, получив преимущество в две шашки, черные вскоре выиграли партию.

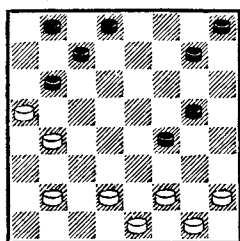
Интересный способ охвата позиции черных показан в следующем примере.

Белые: a3, a7, c1, e1, f2, g1, h6; *черные:* a5, b8, d8, f6, f8, h4, h8.

В этом положении белые проводят план окружения совсем незаметно для противника.

1. c1—d2 f6—e5 (если 1. .d8—c7, то 2. d2—c3 c7—d6 3. a3—b4! f6—e5 4. f2—g3 h4 : f2 5. g1 : e3 h8—g7 6. e1—f2 g7—f6 7. f2—g3 f8—e7 8. e3—d4 с выигрышем у белых) 2. d2—c3! h8—g7 3. f2—g3 h4 : f2 4. e1 : g3 g7—f6 5. g1—f2 d8—c7 6. f2—e3 c7—d6 7. a3—b4 f8—e7 8. g3—h4. Черные сдались (из партии Романов — Натов).

97



В этой позиции для проведения полного окружения белые используют неудачное положение шашки f4.

1. d2—c3.

Теперь белые угрожают выиграть шашку путем 2. b4—c5. Для защиты у черных остается лишь одно продолжение.

1. .b6—c5 2. b4 : d6 c7 : e5.

Черные заняли центр, но ослабили свой правый фланг.

3. c3—b4 g7—f6 4. b2—c3 h8—g7 5. b4—c5 d8—e7 6. c5—b6 e7—d6.

Не спасает и 6. .g5—h4 из-за 7. b6—a7, а потом 8. a5—b6 с прорывом.

7. b6—c7 d6—c5 8. c7—d8 c5—d4 9. d8—b6 d4 : b2 10. f2—e3 f4 : d2 11. e1 : a1, и черные сдались (из партии Циценовский — Либерман).

Следующая позиция встретилась в одном из чемпионатов Ленинграда.

Белые (Ю. Кустарев): a1, a3, c1, d2, e1, g1, h4; *черные*: (М. Ибниаминов): a7, d6, d8, e5, f4, g7, h6.

Черные шашки занимают центральную позицию, оказывая давление на правый фланг белых. Минусом в их позиции являются шашки g7 и h6.

Отдав центр черным, белые проводят план охвата.

1. a1—b2 a7—b6 2. b2—c3 b6—c5 3. c3—b4 g7—f6 4. c1—b2!

Над черными нависла опасность провисания их центра.

4. . . d8—c7 5. b2—c3 c7—b6!

Единственный ответ, который дает возможность не проиграть партию. Если 5. . . h6—g5?, то 6. g1—h2 c5—d4 7. e1—f2 d4 : b2 8. a3 : c1 c7—b6 9. b4—a5 b6—c5 10. f2—g3 c5—b4 11. a5 : c3 d6—c5 12. c3—b4 c5 : a3 13. d2—c3 с выигрышем.

Также ведет к проигрышу 5. . . c5—d4? 6. g1—h2! d4 : b2 7. a3 : c1 c7—b6 8. b4—a5 b6—c5 9. c1—b2 c5—d4 10. a5—b6 d6—c5 11. b6—c7 c5—b4 12. d2—c3 b4 : d2 13. e1 : c3 d4—e3 14. c7—d8×.

6. b4—a5 c5—d4?

До этого момента черные за-

щипались хорошо, но сейчас сделали ход, который ведет к проигрышу. Следовало играть 6. . . h6—g5 7. a5 : c7 d6 : b8 8. g1—h2 b8—c7 9. e1—f2 c7—b6 10. c3—b4 c5—d4.

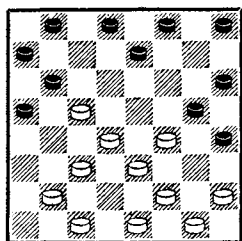
7. a5 : c7 d4 : b2 8. a3 : c1 d6 : b8 9. g1—h2 b8—c7 10. e1—f2 c7—d6 11. f2—e3 h6—g5 12. c1—b2 d6—c5 13. b2—c3, и белые выиграли.

Это интересное окончание показывает, насколько точно нужно вести защиту при окружении. Малейшая неточность уже может привести к проигрышу.

Евсюнин

Гилин

98



Ход черных. Они нашли план на окружение и проводят его.

1. . . b8—c7!

С угрозой нападения на шашку c5.

2. b2—a3 c7—d6 3. e1—d2.

Если 3. a3—b4, то последует 3. . . e7—f6 4. c5 : e7 f8 : d6, и следующим своим ходом черные выиграют шашку после 5. . . b6—c5.

3. . . d6 : b4 4. a3 : c5 d8—c7 5. c1—b2 c7—d6 6. b2—a3 d6 : b4 7. a3 : c5 e7—d6.

Нападениями на шашку c5 черные ослабили центральную позицию белых и теперь переходят к решительным действиям.

8. c5 : e7 f8 : d6 9. d4—e5.

Не спасает 9. h2—g3 из-за 9. . . d6—c5! 10. g1—h2 h8—g7, и черные выигрывают.

9... d6—c5 10. c3—d4 h8—g7 11. h2—g3 a5—b4 12. g1—h2 b6—a5 13. d4 : b6 a7 : c5. Черные выиграли.

Типичный прием окружения слабого центра.

Заканчивая рассказ о приеме окружения, мы хотим дать несколько советов:

1. Прежде чем начинать окружение, необходимо рассмотреть все возможности противника. Ведь он обязательно будет противодействовать вашему плану.

2. Окружение чаще всего проходит тогда, когда шашки противника стеснены в центре и не имеют разменов. В этом случае они лишены полезных ходов.

Упражнения

1) *белые*: a3, a5, b4, d2, f2, h4; *черные*: a7, c5, c7, d6, e5, f6.

Выигрыш;

2) *белые*: a1, a5, d2, f2; *черные*: a7, c7, d4, d6.

Выигрыш;

3) *белые*: a3, c1, d2, f2, g3, h6; *черные*: c7, d6, e5, e7, f6, f8.

Выигрыш;

4) *белые*: a3, b4, c1, d2, e1, h2, h4; *черные*: a7, c5, d6, e5, e7, f4, f6.

Выигрыш;

5) *белые*: a3, b2, e1, f4, g1, g3; *черные*: c5, d6, e5, e7, f6, h6.

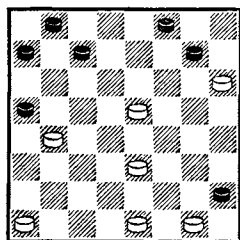
Выигрыш.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ «РОЗДЫХА»

С использованием «роздыха» вы уже несколько раз встретились в отдельных примерах. Этот прием очень часто применяется в игре. В ряде случаев он является составной частью комбинации.

Смысл приема в следующем: играющий подготавливает проведение какой-либо операции, пользуясь тем, что в этот момент противник вынужден произвести взятие. Вынужденный ударный ход противника дает время для подготовки задуманного маневра.

99



В позиции на диаграмме ход белых. Им известно, что черные следующим своим ходом обязаны побить шашку b4.

Нельзя ли использовать время, которое затратят черные на взятие этой шашки, для подготовки удара?

Оказывается, можно.

1. g1—f2! a5 : c3 2. a1—b2! c3 : a1.

Следующим ходом черная дамка должна будет побить шашку e5. Опять «роздых», то есть опять белые получили дополнительное время для подготовки решающей операции.

3. e1—d2! a1 : f6 4. f2—g3 h2 : f4 5. e3 : e7 f8 : d6 6. h6 : a3×.

Белые: b2, c1, c5, d2, d4, e3, e5, g3, h2; *черные*: a5, a7, b8, c7, d8, e7, f6, g5, g7.

Мастер П. Святой, игравший белыми, эффектным ударом создал «роздых» и выиграл партию.

1. c5—d6!! e7 : c5 2. d4 : b6 f6 : h4.

Если 2... a7 : c5, то сразу же последует 3. e3—d4! c5 : e3 4. d2 : f8, и белые выигрывают.

3. b2—c3.

Белые подводят шашку b2 для решающего удара. Ведь им заранее известно, какой ход должны сделать черные — побить шашку b6.

3. . . a7 : c5 4. c3—d4 c5 : e3 5. d2 : f8 ×.

Рассмотрим другой интересный пример «роздыха».

Белые: b2, c5, d2, e1, e3, g3, h2, h4; *черные:* a5, a7, c7, e5, e7, f6, g5, h6.

Мастер М. Становский, игравший белыми, сумел использовать «роздых» и добиться победы.

Вот как это произошло.

1. b2—c3 c7—d6?

Черные хотят выиграть шашку, но это проигрывает партию. Следовало играть 1. . . c7—b6

2. e3—d4 e7—d6 с равной игрой.

2. c3—b4 a5 : c3 3. d2 : b4 e5—d4.

Как будто черные добились своей цели. Но неожиданно последовало:

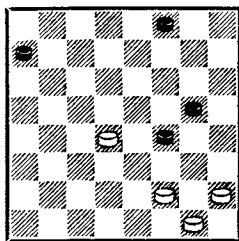
4. e3—f4! g5 : e3 5. b4—a5

d4 : b6 6. a5 : g7 h6 : f8 7. g3—f4

e3 : g5 8. h4 : d8, и белые выиграли.

Н. Кукуев

100



Ход белых

Могут ли они добиться победы?

Вот какое убедительное продолжение применил знаменитый мастер:

1. d4—c5! f8—e7 2. f2—g3 f4—e3 3. g1—f2! e3 : g1 4. g3—h4 g1 : b6 5. h4 : a5 ×.

Использував «роздых», белые сумели прорваться в дамки и выиграли партию.

В партии Нигель — Матасов получилась такая позиция:

белые: a3, b2, c1, d2, f2, f4, g1, h4, h6; *черные:* a7, b4, b8, c5, d4, d8, f6, f8, h8.

Последним ходом белые неосмотрительно вывели простую g3 на поле f4, рассчитывая в дальнейшем заходом на e5 выиграть шашку.

1. . . f6—g5! 2. h4 : f6 h8—g7!! 3. f6 : h8 b4—c3! 4. d2 : d6.

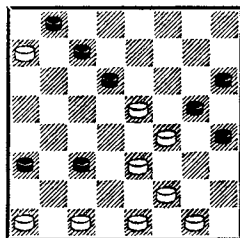
Следующим ходом белые должны будут побить дамкой шашку c3. Черные используют этот «роздых» для подготовки решающего удара.

4. . . d8—c7 5. h8 : c3 c7 : a5 ×.

Как видно из предыдущих примеров, иногда можно получить «роздых», пропустив противника в дамки. У этой дамки остается под ударом шашка, что и используется для подготовки выигрывающего маневра.

И. Сигнаевский

101



У черных не хватает шашки, но, несмотря на это, кажется, что они должны выиграть. Ведь почти все шашки белых связаны, а шашка черных c3 расположена очень выгодно.

У белых есть возможность при помощи интересного маневра развязать свои шашки.

1. e3—d4 g5 : c5 2. c1—d2 d6 : f4 3. d2 : d6 c7 : e5 4. a1—b2 a3 : c1 5. e1—d2 c1 : e3 6. f2 : f6, но после 6. . . f4—e3 7. f6—e7 h4—g3 8. e7—d8 g3—f2 9. d8—a5 f2—e1 10. a5—d8 e1—a5 11. d8—f6 e3—d2 черные получают большие шансы на выигрыш.

Однако оказывается, что в этой позиции возможен другой маневр — он приводит к победе белых. Этот маневр основан на создании «роздыха».

1. c1—d2! a3—b2.

Если 1. . . c3—b2, то 2. a1 : c3 d6—c5 3. c3—d4 с быстрым выигрышем.

2. d2 : b4 b2—c1 3. f2—g3!! h4 : f6 4. a1—b2!

Каскад жертв!

4. . . c1 : c5.

Если 4. . . g5 : e3, то 5. e1—f2×.

5. e1—f2.

Используя «роздых».

5. . . g5 : e3 6. f2 : h4, и белые выигрывают.

Яркий пример, демонстрирующий богатые возможности, которые предоставляет «роздых» игроку, проводящему комбинацию.

Белые: a5, c1, c3, d2, f4, g3; *черные:* a3, b4, c5, c7, e7, h6.

В позиции А. Ефремова белые, используя «роздых», добиваются эффектной победы.

1. c1—b2!! a3 : g5 2. g3—h4 b4 : d2 3. h4 : c1×.

Чаще всего «роздых» получается в результате того, что противник нападает на шашку. Такой ход с нападением он может сделать добровольно, но иногда удается и заставить противника сделать ход с нападением для создания «роздыха».

Средство для принуждения — угроза.

Белые: c3, c5, d2, h4; *черные:* a5, e7, f6, g7 (С. Таксер).

У каждого противника по четыре шашки. На первый взгляд кажется, что партия должна закончиться вничью. Но белые, используя угрозу, а затем «роздых», добиваются эффектной победы.

1. d2—e3 f6—e5.

Других ходов у черных нет. После 1. . . g7—h6 белые сразу же выигрывают 2. e3—f4.

2. h4—g5!

С угрозой 3. e3—d4 и прорывом в дамки. Поэтому черные вынуждены сами напасть на белые шашки, после чего белые получают «роздых».

2. . . e5—f4 3. c5—b6!

Белые создают дополнительный «роздых», чтобы подвести шашку на поле h6, а затем нанести решающий удар.

3. . . f4 : b4.

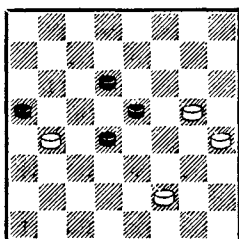
Если 3. . . a5 : c7, то последует 4. g5—h6 f4 : b4 5. h6 : a3, и белые выигрывают.

4. g5—h6 a5 : c7 5. h6 : a3, и белые одержали победу.

Интересен следующий пример.

Белые: дамка d2, простые b4, c1, c3, c5; *черные:* простые a5, a7, e5, e7, f2.

1. d2—e1! f2—g1 2. c1—d2! g1 : b6 3. d2—e3 b6 : g1 4. b4—c5 g1 : b6 5. c3—b4 a5 : c3 6. e1 : d4×.



В этом положении белые используют «роздых» для создания неотразимой угрозы.

1. g5—h6! a5 : c3 2. h4—g5, и белые выигрывают, так как на любой ход черных последует 3. g5—f6!

Белые: a3, c1, c3, d2, f2, g1, h2, h6; *черные:* a5, b4, b8, c5, d8, f6, f8, g7.

Белые соблазнились возможностью выиграть шашку.

1. c3—d4? c5 : e3 2. a3 : c5 f8—e7! (можно и 2...d8—c7!)

Черные используют «роздых».

3. f2 : d4 (или 3. d2 : f4) 3...d8—c7 4. h6 : d6 c7 : e1 ×.

Совершенно незаметная ловушка, основанная на создании «роздыха».

Белые: c1, c3, d4, e1, f2, h2; *черные:* a3, b6, e3, e7, g5, g7 (И. Кобцев).

1. c3—b4! e3 : g1 (если 1...a3 : c5, то 2. h2—g3 e3 : g1 3. e1—d2 c5 : e3 4. d2 : a7 g1—h2 5. a7—b8, и белые выигрывают) 2. e1—d2! a3 : e3 3. d2 : a7 ×.

Упражнения

1) *Белые:* b2, b4, d2, d6, f4; *черные:* a7, b6, d4, d8, g7.

Выигрыш (из партии С. Гордона);

2) *Белые:* дамка g5, простые e5, g1; *черные:* простые b2, h2, h8.

Выигрыш (И. Серебряков);

3) *Белые:* a1, a3, c1, d2, e1, e3, f4, g1; *черные:* a7, c5, c7, d6, e7, f8, g5, h6.

Выигрыш;

4) *Белые:* a1, c3, e3, f6, g5; *черные:* a5, c5, d6, d8, h8.

Выигрыш.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ «САМООБЛОЖЕНИЯ»

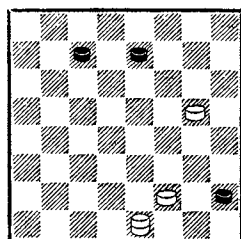
Этот прием, как и другие, основан на неудачном расположении шашек противника. Часто в игре возникают позиции, в которых неудачное расположение сил является причиной проигрыша. Бывает и так, что свои же шашки мешают уйти из-под удара противника. Такая ситуация называется «самообложением».

Белые: дамка e1; *черные:* простые b6, c5, f6.

В этой позиции черные шашки расположены очень неудачно («самообложение»). Поэтому белым удастся выиграть.

1. e1—a5!

После этого хода гибнут две черные простые, а оставшаяся третья не успевает пройти в дамки.



Черная шашка h2 находится на преддамочном поле. Если она пройдет в дамки, то партия закончится вничью; если белые играют 1. f2—g3, то тоже ничья, так как белая дамка не сможет

тут выиграть против трех простых. Как же быть?

На помощь белым приходит создаваемое ими в лагере противника «самообложение», и они добиваются победы.

1. g5—f6! e7 : g5 2. f2—g3 h2 : f4 3. e1—h4.

Шашки черных беззащитны.

Белые: дамка c1, простые f2, g3, h2; *черные:* дамка e5, простая h4.

Чемпион России С. Воронцов, играя белыми, добился яркой победы: 1. c1—g5! h4 : f6 2. f2—e3.

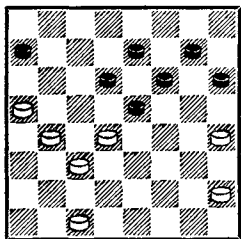
Черная дамка оказалась в плену. Ей некуда отступить. Если она спустится по большой дороге, то белые выиграют иначе:

2. . . e5—a1 (или 2. . . e5—b2, или 2. . . e5—c3) 3. e3—d4 a1 : e5 4. g3—f4 e5 : g3 5. h2 : f4 ×.

При любом ходе черной дамки по двойнику сразу же решает 3. g3—f4.

Черная шашка f6 стала «могильщиком» для своей же дамки.

104



Используя неудачное расположение черных шашек на левом фланге, они создают в лагере противника «самообложение» и добиваются победы.

1. h4—g5!! h6 : f4 2. b4—c5! d6 : d2 3. c1 : g5.

Теперь черные вынуждены побить 3. . . e5 : c3. После этого белые делают тихий ход 4. g5—

h6!, и черные теряют три шашки. Эта идея встретила в партии Левинсон — С. Блиндер (1959, позиция несколько изменена).

Часто в трудных позициях, где на первый взгляд нет никакой защиты от поражения, неожиданно спасает прием «самообложения».

Очень интересна позиция В. Сокова.

Белые: c1, e5, f4, g3; *черные:* c3, d8, e7, f8.

Положение белых тяжелое. Нельзя играть 1. f4—g5 из-за 1. . . e7—f6, и черные забирают три шашки.

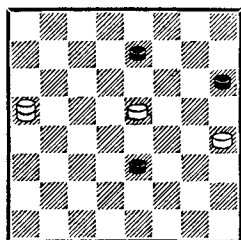
1. g3—h4 f8—g7.

Казалось бы, теперь черным обеспечен выигрыш. На 2. f4—g5 (или 2. h4—g5) следует 2. . . e7—f6. Однако опять-таки белые создают спасительное «самообложение».

2. c1—b2!! c3 : a1 3. f4—g5 a1 : f6 4. g5—h6! Черные теряют две шашки — и ничья.

Рассмотрим теперь такую позицию.

105



Могут ли белые не пропустить шашку e3 в дамки?

Если они сыграют 1. a5—e1, то после 1. . . e7—f6 2. e5 : g7 h6 : f8 3. h4—g5 f8—e7 4. g5—h6 e7—f6 дамка будет вынуждена уйти с поля e1 и черная шашка пройдет в дамки. Будет ничья.

Но выигрыш все же есть.

Идея выигрыша — «самообложение».

1. h4—g5! h6 : d6 2. a5—d8.

И куда бы черные ни пошли, белая дамка побьет две шашки.

Рассмотрим еще несколько примеров на «самообложение».

Белые: дамка c1, простая b6;
черные: простые b8, c3, d6.

В этой позиции белая дамка привязана к полю c1. Ее уход с этого поля с нетерпением ожидает черная простая c3—кандидат в дамки. Смогут ли белые выиграть (авт.—Д. Калинин)?

1. b6—c7 d6—e5 2. c1—h6!

Не выигрывает 2. c7—d8 из-за 2... e5—f4 3. c1 : h6 c3—b2, и черные прорываются в дамки.

2... b8 : d6 3. h6—f8!

Одна дамка выигрывает против трех шашек противника ввиду «самообложения».

В следующей позиции две белые шашки и дамка борются против трех шашек черных (Я. Гордин).

Белые: дамка h6, простые d2, f4; *черные:* простые b2, d4, e7.

Черная шашка b2 почти прошла в дамки. Но сейчас ход белых, и они не дают ей сделать этот последний спасительный шаг:

1. f4—e5! d4 : f6 2. d2—c3 b2 : d4 3. h6—f8, и черные вынуждены признать свое поражение.

Интересный пример «самообложения» представлен в позиции гроссмейстера З. Цирика.

Белые: a3, c1, e1, g3, h4, h6;
черные: b2, b6, f8.

1. h6—g7! f8 : h6.

Необходимо перевести шашку f8 на поле h6.

2. a3—b4! b2—a1 3. g3—f4!

Тихий ход, подготовленный всей предыдущей игрой и обеспечивающий быстрый выигрыш.

3... a1—f6 (или 3... a1—g7, или 3... a1—h8).

Сразу же проигрывает 3... b6—a5 из-за 4. h4—g5! a5 : c3 5. c1—b2! c3—d2 6. e1 : c3, забирая дамку и простую.

4. f4—e5! f6 : a5 5. c1—d2!

Заключительный ход, создающий у черных «самообложение».

Теперь, если они сыграют 5... b6—c5, последует 6. d2—c3 a5 : d2 7. e1 : c3×. Если же черные сделают ход 5... a5—b4, то выигрывает 6. h4—g5! h6 : f4 7. d2—e3 f4 : d2 8. e1 : c7, забирая дамку и обе простые.

Порой, когда на доске остается мало шашек, кажется, что никакой опасности уже нет. Все волнения позади. И вдруг...

Белые: дамка f4, простые c1, h4; *черные:* дамка d4, простые h6, h8.

1. c1—b2! d4 : a1 2. h4—g5.

Теперь любой ход черных ведет к проигрышу.

Например, если 2... h8—g7, то последует 3. f4—h2 h6 : f4 4. h2 : h8 с выигрышем. Если 2. a1—g7, то решает 2... f4—c1×. При других ходах (2... a1—b2, или 2... a1—c3, или 2... a1—d4) сразу же выигрывает 3. f4—h2×.

«Главным виновником» проигрыша черных стала здесь шашка h8.

Если бы ее не было, черная дамка имела бы возможность занять поле h8, и партия окончилась бы вничью.

В одной из партий встретилась такая позиция:

белые: d4, e3, f4, h2, h4;
черные: b4, e7, f6, h6, h8.

Белые сумели добиться быстрой победы, применив уже известный нам прием.

1. d4—c5! b4 : d6 2. e3—d4.

Теперь черным ничего не остается, как пожертвовать шашку и постараться прорваться в дамки шашкой d6.

2. . h6—g5 3. f4 : h6 d6—e5
4. h4—g5!!

Неожиданный ответ! Понятно, что сразу же проигрывает 4. . f6 : h4. Поэтому черные побили: 4. . e5 : c3 5. h6—g7 f6 : h4 6. g7—f8 e7—f6 7. f8—g7 f6—g5 8. g7 : b2 g5—f4 9. b2—c1 h4—g3 10. c1 : h6 g3—f2 11. h2—g3 f2 : h4 12. h6—f4, и белые выиграли.

Упражнения

1) *белые*: a3, b4, c3, d2; *черные*: b6, c7, d6, e7.

Ничья;

2) *белые*: дамка c3; простые d4, f2; *черные*: простые c7, e7, h2 (позиция Я. Гордина).

Выигрыш;

3) *белые*: a7, c3, g3; *черные*: d6, e3, g5 (позиция Я. Гордина).

Выигрыш;

4) *белые*: дамка e5, простые a1, c3; *черные*: простые a5, f2.

Выигрыш;

5) *белые*: b4, c1, c3, e3, f4, h4; *черные*: a5, c7, d8, e7, f6, g7.

Выигрыш.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ (ЗАПИРАНИЕ)

В шашечной игре выигрыша можно добиться либо сняв с доски все шашки противника, либо лишив их ходов. Лишение ходов называется заключением или запиранием.

Наряду с запиранием одной простой или дамки бывают случаи, когда запирается целая группа шашек — простых и дамк. Этот прием, впрочем, как и всякий другой, можно применять только при точном расчете.

Белые: c7, g1; *черные*: f4, h2.
1. c7—b8! f4—e3 2. g1—f2! e3 : g1 3. b8—a7.

Черным (кстати, из-за «самообложения») ничего не остается, как отдать под бой свою дамку, а их шашка h2 остается в заключении.

Белые: дамка d8, простые e1, e3; *черные*: простые a3, e5 (окончание партии Герцензон — Евсюнин).

Белые могут выиграть только при помощи запираания.

1. d8—g5! a3—b2.

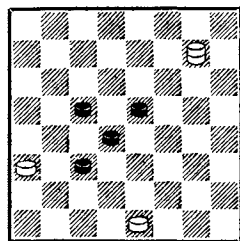
Все другие ходы черных тоже проигрывают. Если 1. . e5—d4, то 2. e3 : c5 a3—b2 3. g5—f6, и белые выигрывают, построив «треугольник Петрова» («треугольник Петрова» изложен в главе «Игра в окончаниях»).

2. e3—d4! e5 : c3 3. g5—c1!

Заставляя черных поставить дамку.

3. . b2—a1 4. c1—b2! c3—d2 5. e1 : c3, и дамка черных в заключении.

106



Это положение возникло в одном из чемпионатов СССР в партии между З. Цириком и С. Данилиным.

Своим последним ходом b6—c5? черные дали противнику возможность эффектно выиграть партию.

Вот как Цирик использовал допущенную ошибку.

1. g7—h6! c5—b4.

Черные уверены, что легко прорвутся в дамки, а все опасности остались позади.

2. а3 : е3 с3—b2 3. е3—d4!
е5 : с3 4. h6—c1 b2—a1 5.
c1—b2.

И получилась уже знакомая позиция, в которой черная дамка запирается. Другого способа выигрыша у белых не было.

В партии Розенфельд — Святой получилась такая позиция:
белые: дамка h6, простые d2, е7, f2, g3; *черные*: дамка a1, простые а3, а5, h4.

Черные не подозревали об опасности и предложили ничью. Однако белые предложения не приняли и выиграли эту встречу, осуществив запираение. Вот как они это сделали:

1. f2—e3! h4 : d4 2. d2—c3
d4 : b2 3. h6—c1 a5—b4 4. e7—d8
b4—c3 5. d8—a5.

Простая с3 гибнет, а дамка и две черные простые оказываются в заключении.

В партии Агеенко — Соломо-ник получилась такая позиция:
белые: дамка f4, простые g1, g3, h4; *черные*: дамка a1, простые а3, h6.

Белые понимали, что выигрыша нет. Позиция ничейная. Так почему бы не расставить сети последней ловушки? И они сыграли

1. h4—g5.

Черные не почувствовали опасности и сразу же повели свою простую а3 в дамки.

1. . . а3—b2?

Неожиданно последовало:

2. f4—d2! h6 : h2 3. d2—c1.

Дамка и две черные простые заперты. Так белые, использовав свой последний шанс, добились победы.

В. Соков в одной из партий (в сеансе одновременной игры)

соблазнил противника на создание нужной позиции, а затем использовал прием запираения и добился эффектной победы.

Белые: c1, d2, d4, e1, f2, h2, h6; *черные*: а3, а5, b4, b6, f8, h4, h8.

Тут белые расставили ловушку: 1. h2—g3!

Черные увидели, что при помощи комбинации могут прорваться в дамки. Обрадовавшись этой возможности, они рассчитывать дальше не стали и начали проводить удар.

1. . . b4—c3? 2. d4 : b2 f8—g7
3. h6 : f8 b6—c5 4. f8 : b4 a5 : a1.

Противник Сокова уже предвкушал близкую победу, как вдруг все на доске переменялось.
5. f2—e3! h4 : d4 6. d2—c3!
d4 : b2 7. e1—f2, и после 7. . .
h8—g7 8. f2—e3 g7—f6 9. e3—f4
у черных остались запертыми дамка и две простые.

Белые: а3, b2, d2, e3, f2, f4, g3; *черные*: с5, с7, d4, d6, e5, f6, h6.

Кажется, что черные имеют большое преимущество. Но на помощь белым приходит все тот же прием запираения.

1. а3—b4! с5 : c1 2. е3 : g5
c1 : g1 3. f4 : b8 h6 : h2 4. b8—
a7, и белые добиваются победы.

Белые: простые с7, f2, g3, h2; *черные*: дамка d4, простая h4.

Дамка только что напала на простую шашку белых. Казалось бы, ничья черным обеспечена. Однако это не так. Белые используют прием запираения и выигрывают.

1. с7—d8! d4 : g1 2. d8—a5
h4 : f2 3. а5—e1.

Дамка и простая черных оказались в заключении.

Следующий пример показывает всю красоту разбираемого нами приема.

Белые: c1, d2, d4, g1, h2;
черные: a3, b2, b8, f6.

У белых лишняя шашка. Но как использовать это преимущество, когда черная простая b2 следующим ходом превратится в дамку? И тут на помощь белым приходит прием запирания.

1. d2—c3! b2—a1 2. d4—e5!!
f6 : b2.

Теперь дамка и две простые выключены из игры, но до финала еще далеко. Надо помешать тому, чтобы шашка b8 освободила из заключения остальные силы черных.

3. h2—g3 b8—c7 4. g3—f4
c7—b6.

Сразу же проигрывает 4...
c7—d6 из-за 5. f4—e5 d6 : f4
6. g1—f2×.

5. f4—g5 b6—c5 6. g5—h6
c5—d4 7. g1—f2 d4—c3 8. f2—e3
c3—d2 9. h6—g7 d2 : f4 10.
g7—f8! f4—e3 11. c1—d2! e3 : c1
12. f8—h6.

Теперь черным ничего не остается, как подставить свою

дамку c1, после чего белая дамка запирает все оставшиеся на доске силы черных.

Упражнения

1) *белые:* a3, e3, g1; *черные:* a5, d6, h2.

Выигрыш;

2) *белые:* простые a1, a3, c1, e1; *черные:* дамка e5, простая a5.

Выигрыш;

3) *белые:* a5, c5, d2, d4, f2; *черные:* a7, b6, c7, f4, h2.

Могут ли белые выиграть, если черные поставят дамку 1... h2—g1? (из партии Матасов — Гуревич);

4) *белые:* дамка a1, простые a3, f2, g1; *черные:* дамка c5, простые a5, b6, f4.

Выигрыш (вариант из партии Дувен — Дранюк. Цвет шашек изменен);

5) *белые:* простые a3, b2, b4, c1, c3, d2, e1; *черные:* дамка g1, простая a5.

Выигрыш.

Глава шестая

ОСНОВЫ ПОЗИЦИОННОЙ ИГРЫ

Шашечная партия — это непрерывный расчет ходов и всесторонняя оценка возникающих в процессе игры положений. Но даже мастер не всегда может рассчитать до конца получившуюся позицию.

Чаще всего приводит к победе материальное преимущество. Поэтому проведение большинства комбинаций направлено на то, чтобы выиграть у противника шашку или попасть в дамки.

Но не только большее количество шашек у одной стороны

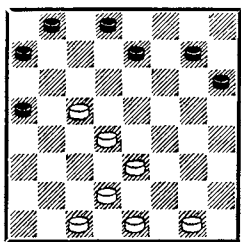
приводит к выигрышу партии. Часто победа достигается при полном равенстве сил из-за неудачного расположения шашек другой стороны. А бывает, что один из противников проигрывает даже имея на одну или две шашки больше.

В этой главе мы будем говорить о позиционном преимуществе. Позиционная игра всегда протекает медленно. Вначале обе стороны развивают свои силы, стремясь захватить пространство доски. В середине партии начинается позиционное еди-

ноборство. Получив едва заметное преимущество в позиции, играющий стремится его увеличить и довести до решающего. Но все же при таком способе игры, до того как будет определен результат партии, придется сделать много ходов.

ЦЕНТР

107



Попробуем оценить эту позицию при ходе белых.

Прежде всего бросается в глаза, что шашки черных разбросаны по флангам, а белые контролируют центр доски. Далее. Между шашками черных нарушено взаимодействие. Все это позволяет считать позицию белых лучшей. Однако лучшая позиция еще не означает автоматического выигрыша.

Вот почему после общей оценки позиции играющий должен попытаться рассчитать наиболее целесообразные продолжения.

Расчет ходов производится, конечно, мысленно. Шашист, не передвигая шашек, должен намечать свои ходы, предполагать ответы противника и, главное, оценивать позиции, возникающие в конце расчета.

Уметь рассчитывать — это самое трудное. С первых шагов нужно приучать себя к расчету своих ходов и ответов противника. Сначала на один-два хода

вперед. А затем, постепенно, в результате практики число рассчитываемых ходов будет увеличиваться...

Вернемся к нашему примеру.

Как белые могут, используя преимущество своей центральной позиции, довести партию до победы?

Прежде всего надо сохранить ударную колонну шашек c5—d4—e3.

Эта колонна не дает возможности черным подготовить нападение на шашку c5. Ошибкой было бы сыграть 1. e3—f4?, тогда последовало бы 1... d8—c7! с угрозой выиграть шашку c5, а на 2. c1—b2 партию решила бы комбинация 2... h6—g5! 3. f4 : d6 c7 : a1, и в этом случае выиграли бы уже черные.

Для достижения выигрыша за белых возможен следующий план (предложенный авторами путь — не единственный).

1. e1—f2 g7—f6 2. g1—h2 f6—g5 3. h2—g3 g5—h4 4. g3—f4 e7—f6 5. f4—g5 h6 : f4 6. e3 : e7 d8 : f6 7. d2—e3 f6—g5 8. d4—e5, и белые выигрывают.

Белые использовали неудачное расположение шашек противника и добились победы. Главную роль здесь сыграли центральные шашки. Такой выигрыш называется позиционным.

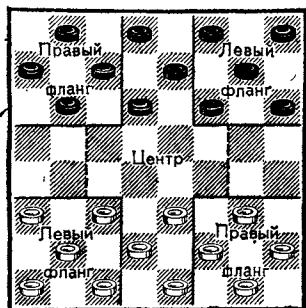
Шашки, стоящие в центре доски, почти всегда сильнее бортовых, и даже выигрыш часто достигается благодаря тому, что шашки захватили центральные поля.

Поставим белую простую на центральное поле e3. Она может сделать тихий ход в двух направлениях: e3—d4 или e3—f4, а осуществить взятие в четырех: e3 : c5, e3 : g5, e3 : c1, e3 : g1.

Теперь поставим ее на h4, то есть на бортовое поле. У этой шашки всего один тихий ход — h4—g5, а нанести удар она сможет только в двух направлениях: h4 : f6 или h4 : f2.

Из примера видно, что шашка, находящаяся в центре, намного сильнее шашки, стоящей на бортовом поле.

108



Перед вами первоначальное расположение шашек.

Шашки на доске разделены на три группы. Те, которые расположены на линиях «d» и «e», — центральные; стоящие слева от центра — шашки левого фланга, а занимающие поля справа от центра — шашки правого фланга. Теперь попробуем сравнить силу флангов.

Легко заметить, что левый фланг сильнее правого: на нем пять шашек, а на правом только четыре. Заметим также, что сильный левый фланг белых противостоит слабому правому флангу черных (и наоборот).

С самого начала партии играющий должен включить в свой план атаку слабого правого фланга противника шашками левого фланга.

А шашки, стоящие на центральных линиях доски, какую роль они играют в партии? Они являются связующим звеном

между флангами и одновременно стесняют действия противника.

Если шашки занимают на доске монолитную позицию, взаимодействуют между собой, то прорваться через их строй к дамочным полям очень трудно. Намного легче осуществить проход в дамки, если имеется брешь в позиции противника. В этом случае шашки другой стороны могут вклиниться в расположение противника, получить позиционное преимущество и добиться решающего перевеса.

Белые: a1, a3, c1, c3, d4, e1, e3, f2, g1, g3, h2; *черные:* a7, b6, b8, c5, c7, d8, f8, g5, g7, h4, h8.

В этом положении белые при помощи угрозы могут занять центральную позицию и лишить взаимосвязи левый и правый фланги черных.

1. g3—f4! g7—h6 2. f4—e5.

Теперь, как бы черные ни играли, поражения им не избежать.

Рассмотрим все возможные продолжения.

I. 2. . . b6—a5 3. d4 : b6 a7 : c5 4. e3—f4 g5 : e3 5. f2 : b6, и если черные попытаются отыграть шашку ходом 5. . . b8—a7, то последует 6. c1—d2! a7 : c5 7. c3—b4 a5 : c3 8. d2 : b8×.

II. 2. . . d8—e7 3. e5—d6 c7 : e5 4. d4 : a5×.

III. 2. . . f8—e7 3. c3—b4 e7—d6 4. e5—f6 g5 : e7 5. d4—e5 d6 : d2 6. b4 : f8×.

IV. 2. . . f8—g7 3. c3—b4 b6—a5 4. b4 : d6 g7—f6 5. e5 : g7 h6 : f8 (если 5. . . c7 : c3, то решает 6. g7—f8. При 5. . . h8 : f6 выигрывает 6. d6—e7) 6. h2—g3 c7 : c3 7. g3—f4 (вначале надо выиграть беззащитную шашку черных g5, а затем такая же участь постигнет шашку c3).

Лишняя шашка белых должна принести им победу.

V. 2. . .h8—g7 3. a3—b4! c5 : a3 4. e5—d6 c7 : e5 5. d4 : h8×.

Белые сумели использовать неудачное расположение черных шашек и добились выигрышной позиции.

Мы уже говорили о том, что шашки, занимающие центральные поля доски, почти всегда сильнее шашек, расположенных на бортовых полях. Начинаящие шашисты почему-то стараются располагать свои шашки по углам. Они считают, что шашка, стоящая на борту, находится в большей безопасности, чем шашка, занимающая центральное поле.

Между тем это является серьезной ошибкой.

Окончание партии Заозерский — N служит хорошим примером использования центральной позиции для получения решающего преимущества.

Белые: a3, b2, c5, f2, f4; *черные:* a5, a7 c7, e7, h4.

1. b2—c3 c7—b6.

Черные хотят забрать шашку c5.

2. c3—d4 a5—b4.

Не спасает и 2. . .e7—f6: 3. d4—e5 f6 : d4 4. c5 : e3 b6—c5 5. f4—e5 с выигрышем белых.

3. d4—e5!

Сила центральной позиции белых настолько велика, что, даже жертвуя шашку, они добиваются выигрыша.

3. . .b6 : f6 4. a3 : c5 e7—d6.

Также проигрывает и 4. . .f6—g5: после 5. f4 : h6 e7—f6 6. c5—d6 a7—b6 7. d6—e7 f6 : d8 8. h6—g7 белые выигрывают.

5. c5 : g5 h4 : f6 6. f2—e3 a7—b6 7. e3—d4 b6—a5 8. d4—c5.

Белые выиграли.

Белые: c5, d2, e1, e3, f2, g1, g3, h2; *черные:* a5, a7, e5, e7, f8, g7, h6, h8.

Попробуем оценить это положение. Шашка белых c5 стесняет движение черных бортовых шашек a5 и a7. Она мешает противнику, как кость в горле. Черные во что бы то ни стало должны от нее избавиться. У белых позиционное преимущество.

1. g3—f4 e5 : g3 2. h2 : f4.

Этим разменом белые еще больше укрепили свою позицию. Что же делать черным? Смогут ли они спасти партию?

Разберем за них возможные продолжения.

1. 2. . .g7—f6 3. e3—d4 f6—g5 4. d2—c3! g5 : e3 5. c3—b4! a5 : e5 6. f2 : d8×.

Но ведь черные не обязаны играть 2. . .g7—f6? Они могут сразу же разменять неприятную им шашку c5.

II. 2. . .e7—d6 3. c5 : e7 f8 : d6.

Уничтожив центральную шашку c5, черные ослабили свой левый фланг, и белые сразу же этим воспользовались.

4. f4—g5! h6 : f4 5. e3 : g5.

Теперь шашка g5 грозит пройти в дамки путем g5—h6, а затем h6—g7.

5. . .g7—h6 6. g5—f6.

Шашка белых на поле f6 очень сильная. Она стесняет игру сразу трех черных шашек: d6, h6, h8. Такая шашка носит название «рожон».

Если черные продолжают сопротивление, то примерный путь белых к победе будет таким: 6. . .a5—b4 7. d2—c3 b4 : d2 8. e1 : c3 a7—b6 9. f2—e3 b6—a5 10. e3—f4 d6—c5 11. g1—f2 c5—b4 12. f2—e3 b4 : d2 13.

е3 : с1 а5—b4 14. с1—d2, и белые выигрывают.

Не всякий центр бывает сильным. Шашки, занимающие центральные поля доски, должны быть активными. Хорошо, если они поддерживаются другими и имеют возможность размена.

Часто в партии приходится перебрасывать свои силы с одного участка доски на другой. И это надо делать быстро, в наименьшее число ходов. Из центра перебросить шашки быстрее, чем с флангов.

В партии Герцензон — Хечумов из финала 18-го первенства СССР встретила такая позиция:

белые: b2, c1, d4, e1, e5, f4, g1; *черные:* a3, a5, b6, b8, e7, h4, h6.

Белые шашки занимают центральные поля доски, в то время как основные силы черных расположены на бортовых. Позиционное преимущество белых неоспоримо. Но иметь преимущество — это еще не все, надо суметь реализовать его, довести партию до победы.

В этом случае белые использовали преимущество следующим образом.

1. b2—c3 b6—c5 2. d4 : b6 а5 : с7 3. e1—f2! e7—f6.

Другие продолжения сразу же ведут к проигрышу. Например: 3. . . b8—a7 4. c3—b4! a3 : с5 5. e5—f6 e7 : e3 6. f2 : d8×. Проигрывает и 3. . . c7—b6 из-за 4. c3—b4! a3 : с5 5. e5—d6 e7—f6 6. d6 : b4 b6—c5 7. b4 : d6 f6—e5 8. f2—e3 e5 : g3 9. g1—h2, и белые выигрывают. Если 8. . . e5 : с7, то решает 9. e3—d4 c7—d6 10. c1—b2 b8—a7 11. d4—e5 h6—g5 12. e5 : с7 g5 : e3 13. c7—b8, и белые легко выигрывают.

4. e5 : g7 h6 : f8 5. f4—e5! f8—e7.

Если черные разменяют белую шашку e5: 5. . . c7—d6 6. e5 : с7 b8 : d6, то после 7. c3—d4 f8—e7 8. f2—g3 h4 : f2 9. g1 : e3 e7—f6 10. e3—f4 белые выигрывают.

6. c3—d4 c7—b6 7. f2—e3 b8—a7 8. g1—f2 b6—c5 9. d4 : b6 a7 : с5 10. e5—d6 e7—f6 11. d6 : b4 a3 : с5 12. e3—f4 c5—d4 13. c1—d2 с выигрышем.

Рассмотрим позицию (из партии Гилян — Тополянский).

Белые: a3, d4, e1, f2, f4; *черные:* b6, e7, g7, h6, h8.

На доске полное материальное равновесие сил, но благодаря позиционному преимуществу белые легко выигрывают.

1. a3—b4 g7—f6.

Сразу же проигрывает 1. . . b6—a5 из-за 2. f2—g3! a5 : e5 3. f4 : f8. Не спасает и 1. . . e7—d6, так как после этого хода белые проводят комбинацию 2. b4—c5 d6 : b4 3. f4—g5 h6 : f4 4. f2—e3 f4 : d2 5. e1 : с7×.

2. f2—e3 b6—a5 3. b4—c5 f6—g5 4. d4—e5 e7—f6 5. e5 : g7 h8 : f6 6. e1—f2 g5—h4 7. e3—d4 f6—g5 8. f4—e5 g5—f4 9. e5 : g3 h6—g5 10. f2—e3 h4 : f2 11. e3 : g1 g5—f4 12. g1—h2, и белые выигрывают.

Возможно было и 10. c5—b6 а5 : с7 11. d4—c5×.

Интересный план для полужены решающего преимущества провели белые в следующем примере.

Белые: a1, c3, c5, d2, d4, e1, e3, f4, g1, h2; *черные:* a7, b6, b8, d8, e7, f8, g5, h4, h6, h8 (из анализа С. Блиндера).

Сейчас ход черных, и они решают разменять сильную шашку белых c5.

1. .e7—d6 2. c5 : e7 f8 : d6.

Этим разменом черные ослабили свой левый фланг, и белые сразу же воспользовались их ошибкой.

3. h2—g3 h4 : f2 4. e1 : g3 g5—h4.

Лучшего ничего нет. Если 4. .h8—g7, то следует 5. g3—h4 g7—f6 6. d4—e5! f6 : f2 7. g1 : e3, и белые получают выигрышную позицию.

5. a1—b2! h4 : f2 6. f4—e5 d6 : f4 7. e3 : g5 h6 : f4 8. g1 : g5.

Белые провели выгодный для себя размен, и их шашка попала на поле g5. Теперь они угрожают пойти на f6 и поставить «рожон», который принесет им легкую победу.

8. .d8—e7 9. d4—e5.

Белые получили выигрышную позицию.

В партии Цирик — Герцензон,гранной в одном из первенств страны, получилась такая позиция:

белые: c1, c3, d4, g3, h4, h6;
черные: a3, a7, d8, e5, f6, f8.

Гроссмейстер 3. Цирик захватил центральное поле c5 и добился эффектной победы.

1. d4—c5! f8—e7 2. g3—f4 e5 : g3 3. h4 : f2 d8—c7 4. f2—g3 c7—b6.

Проигрывает 4. .c7—d6 из-за 5. c3—b4 d6—e5 6. b4—a5×.

5. c3—d4 b6—a5 6. g3—f4 a5—b4 7. h6—g7! f6 : h8 8. d4—e5 b4 : d6 9. e5 : c7, и черные сдались.

Разберем положение из партии Веретэ — Сычев.

Белые: a3, c1, d2, d4, e1, f2, f4;
черные: b8, c7, d8, f6, f8, h4, h6.

Белые захватили все центральные поля доски. Теперь главное — использовать свое преимущество.

1. d2—e3 c7—d6 2. c1—d2 f6—g5 3. d2—c3 d8—c7 4. c3—b4 d6—e5 5. d4 : f6 g5 : e7 6. e3—d4 e7—f6 7. e1—d2 f8—e7 8. d2—e3 b8—a7.

Все другие ходы сразу же ведут к проигрышу. Если 8. .f6—g5, то решает 9. f2—g3! h4 : f2 10. e3 : g1 g5 : c5 11. b4 : f8×.

9. b4—a5 f6—g5 10. a3—b4 e7—f6 11. b4—c5, и выигрыш белым обеспечен.

А вот еще одна интересная позиция — из партии Цирик — Якубов.

Белые: a3, e3, e5, f2, f4;
черные: b4, c5, e7, h4, h6.

Цирик, играя белыми, добился выигрыша, используя активное — центральное — положение шашки e5.

1. e5—d6!

Естественным ответом черных было 1. .e7—f6. Не кажется ли, что шашка белых в опасности? Нельзя играть 2. d6—c7 из-за удара 2. .c5—d4, и черные выигрывают. Однако на случай 1. .e7—f6 белыми был предусмотрен неожиданный маневр.

1. .e7—f6 2. f4—e5! f6 : d4.

После 2. .c5 : e7 следует 3. e5 : g7 h6 : f8 4. a3 : c5, и белые выигрывают.

3. e3—f4 c5 : e7 4. a3 : e3 e7—d6 5. e3—d4.

Мастер Ш. Якубов увидел эти варианты и сыграл 1. .h4—g3, но все же через несколько ходов проиграл.

В партии Соков — Бурковский, сыгранной в одном из довоенных чемпионатов Ленинграда, получилось такое положение:

белые: a1, b4, d4, e3, f4, g3, h2;
черные: a7, b8, d8, e7, f6, h6, h8.

В. Соков нашел отличный план использования своей центральной позиции. После хода черных 1...f6—g5 игра продолжалась так:

2. g3—h4 b8—c7.

Остальные ходы еще хуже.

3. h4 : f6 e7 : g5 4. h2—g3 g5—h4 5. a1—b2 h4 : f2 6. e3 : g1.

Белые шашки взяли под контроль все центральные поля доски, а у соперника силы расположены пассивно.

6. . h8—g7 7. g1—f2 g7—f6 8. f2—g3 c7—d6.

Если 8...f6—g5, то сразу же решает 9. b2—a3. После 8...c7—b6 выигрывает 9. g3—h4 b6—a5 10. b4—c5 d8—e7 11. b2—c3×.

9. g3—h4 a7—b6 10. b2—a3 f6—e5.

Черные пытаются продлить сопротивление.

11. d4 : f6 b6—c5 12. b4—a5 d8—c7 13. h4—g5 c5—d4 14. a3—b4 d4—e3.

Других ходов у черных нет.

15. f4 : d2 h6 : f4 16. d2—e3 f4 : d2 17. b4—c5 d6 : b4 18. a5 : e1. Белые выиграли.

Этот пример убедительно показывает, как нужно с каждым ходом стремиться овладевать пространством доски и усиливать свою центральную позицию.

Захват центральных полей — игрового пространства — иногда удается осуществить еще в дебюте, но главное — удержать активный центр до конца партии, постепенно усиливая его.

«КОЛ», «ТЫЧОК», «РОЖОН»

Теперь вы познакомитесь с новыми позиционными понятиями.

В шашечной игре стеснение действий противника имеет первостепенное значение. Очень сильными, стесняющими игру противника шашками являются «кол», «тычок» и «рожон».

Что же это такое?

Расставьте на доске такую позицию:

белые: c5, d4, e3; черные: a5, a7, b8.

В этом положении ход черных.

Рассмотрим все возможности продолжения.

1...b8—c7 2. c5—b6 a7 : c5 3. d4 : d8, и белые выигрывают.

Если 1...a7—b6, то 2. c5 : a7 a5—b4 3. d4—c5 b4 : d6 4. e3—d4 b8—c7 5. a7—b8, и опять белые добиваются победы.

При 1...a5—b4 2. c5 : a3 a7—b6 3. d4—e5 b6—c5 4. e5—f6 b8—c7 5. f6—g7 белые снова берут верх.

Почему же при полном равенстве сил черные не имеют шансов на спасение?

Дело в том, что шашка белых c5 стесняет движение всех шашек противника, а боевая колонна c5—d4—e3 не позволяет сделать ход 1...b8—c7.

Белая шашка c5 при наличии черной шашки a5 носит название «кол» или просто называется коловой шашкой.

Если черная шашка занимает поле f4, а белая находится на поле h4, то такая шашка f4 именуется «колом» за черных.

Например:

белые: e1, h2, h4; черные: e5, f4, f6.

У черных на поле f4 стоит «кол». Преимущество в данной позиции на стороне черных, и оно так велико, что независимо от того, чья очередь хода, они легко выигрывают.

Ход белых: 1. e1—d2 e5—d4×.

Мы с вами установили, что «кол» приносит преимущество той стороне, которая его поставила.

Но всегда ли это так?

Белые: b2, c5, e3, f2, g1;
черные: a5, a7, b8, c7, e7.

Ход черных.

У белых на поле c5 стоит коловая шашка, но беда в том, что она плохо защищена, и противник немедленно ее атакует.

1. . c7—d6 2. b2—a3 d6 : b4
3. a3 : c5 b8—c7 4. e3—d4 c7—d6.

Черные забирают незащищенную коловую шашку.

На этом примере вы убедились, что «кол» тогда выгоден, когда его защищают и поддерживают другие шашки. Поэтому прежде, чем вторгнуться на c5, играющий должен сосчитать количество возможных нападения на коловую шашку и число имеющихся защит.

Если «кол» будет надежно защищен, то он обеспечит позиционное преимущество.

Теперь выясним, что называется «тычком».

Белые: c5, d4, e3; *черные:* a7, b8, e7.

Если при белой простой, стоящей на поле c5, отсутствует черная шашка на поле a5, то создавшаяся позиция называется тычковой, а белая шашка c5 — «тычком».

Разумеется, «тычок» могут поставить и черные. Если на поле f4 стоит черная простая и поле h4 белыми не занято, то такая позиция тоже является тычковой, а шашка f4 называется «тычком» за черных.

В нашей позиции активная

тычковая шашка c5 обеспечивает преимущество белым путем размена.

1. c5—b6 a7 : c5 2. d4 : b6 e7—d6 3. b6—c7 d6—c5 4. c7—d8 c5—b4 5. d8—f6×.

Если первый ход принадлежит черным, белые все равно выигрывают: 1. . e7—f6 2. c5—b6 a7 : c5 3. d4 : b6 f6—e5 4. b6—a7×.

«Тычок», так же как и «кол», должен быть надежно защищен и не терять взаимодействия с другими своими шашками. Если у противника больше нападения, чем у вас защит, то тогда «тычок» ставить не следует: тычковая шашка погибнет.

«Рожон» (с этим понятием мы уже знакомы).

Эта шашка зачастую бывает сильнее «кола» или «тычка».

«Тычок» или «кол» в удобный момент можно уничтожить разменом и уравнивать игру.

Избавиться от «рожна» можно только пожертвованием одной из своих шашек.

Вот несколько позиций, в которых одна из сторон имеет «рожон».

Белые: f6; *черные:* d8, h6.

Белые: d6; *черные:* b8, f8.

Белые: a3, e1; *черные:* c3.

Белые: c1, g1; *черные:* e3.

Рассмотрим одну из позиций, в которой белые имеют «рожон».

Белые: f6; *черные:* d8, h8.

Ход черных.

У черных две шашки, у белых одна. Однако черные не только не могут выиграть партию, но должны точной игрой добиваться ничьей.

1. . d8—c7 2. f6—e7 h8—g7!

Сразу же проигрывает 2. . c7—b6? из-за 3. e7—d8 b6—c5 4. d8—f6×. Также ведет к по-

ражению жертва 2. . c7—d6? 3. e7 : c5 h8—g7 4. c5—d6 g7—f6 5. d6—c7 f6—e5 6. c7—b8 e5—d4 7. b8—f4 d4—c3 8. f4—c1 ×. 3. e7—f8 g7—f6 4. f8—c5 f6—g5 5. c5—e3 g5—h4 6. e3—f4 c7—b6 7. f4—e3 b6—a5, и черные добиваются ничьей.

В практической игре «рожон» часто оказывает решающее влияние на результат. Сторона, сумевшая поставить «рожон», обычно добивается победы.

Рассмотрим короткую партию.

В. Шошин **Богданов**
По переписке, 1895

1. c3—b4 f6—e5 2. e3—f4 g7—f6 3. b4—a5 b6—c5 4. b2—c3 f6—g5 5. g3—h4 g5 : e3 6. f2 : f6 e7 : g5 7. h4 : f6.

У белых лишняя шашка, но черные как будто легко ее отыгрывают. Это и в самом деле так, однако играть им надо точно, иначе белые получают возможность поставить «рожон».

7. . f8—g7? 8. c1—b2! g7 : e5 9. a5—b6 c7 : a5 10. c3—b4 a5 : c3 11. b2 : f6.

Белые поставили на поле f6 «рожон».

Если бы черные сыграли 7. . f8—e7?, то последовало бы 8. h2—g3 e7 : g5 9. g3—h4 g5—f4 10. h4—g5 f4—g3 11. g5—f6, и снова на поле f6 стоит «рожон».

Читателю полезно убедиться при самостоятельном разборе этой позиции, что постановка «рожна» обеспечила белым выигрыш.

Если бы черные играли точнее, осуществили бы размен 7. . c5—d4 8. c3 : e5 d6 : f4, то сумели бы отыграть шашку заходом на поле g7.

Все рассмотренные в этом

разделе примеры лишь подтверждают, что шашки — «кол», «тычок», «рожон» обеспечивают стороне, поставившей их, большое преимущество, нередко достаточное для победы.

ПРОРЫВ

Одним из способов получения позиционного преимущества является прорыв. Прорыву всегда предшествует атака на ослабленном участке доски.

Белые: a5, c1, c3, d2, e1, e3, f4, g1; *черные:* b8, c5, c7, d6, d8, f8, h6, h8.

Здесь белые могут провести успешную атаку на ослабленный правый фланг черных, после чего становится возможным прорыв в дамки.

1. c3—d4 b8—a7 2. d4 : b6 a7 : c5 3. d2—c3 c5—b4 4. c3—d4 b4—a3 5. e1—d2! h8—g7 6. d2—c3, и белые добиваются выигрыша, так как на следующем ходу сыграют 7. c3—b4 и прорвутся в дамки.

Белые: a3, b4, d4, e1, e3, f2, f4, g1, h2; *черные:* a7, b6, b8, d6, e7, g5, h4, h6, h8.

Общая оценка этой позиции в пользу белых. Их шашки b4 и d4 нацелены для атаки на правый фланг черных. И они могут получить тычковую шашку c5, которая еще больше усилит их давление.

1. d4—c5! b6 : d4 2. e3 : c5 g5 : e3 3. f2 : d4 b8—c7.

Этот ход у черных единственный. Белые грозили прорваться в дамки путем 4. d4—e5 d6 : f4 5. c5—b6 a7 : c5 6. b4 : f8 с выигрышем.

4. h2—g3 h4 : f2 5. g1 : e3. Белые выстраивают колонну для завершения атаки.

5. . h8—g7 6. b4—a5 d6 : b4

7. a3 : c5 c7—d6 8. c5—b6 a7 : c5
9. d4 : b6.

Белые осуществили прорыв на правом фланге противника и вскоре добились победы.

Белые: c1, d2, d4, e1, e3, f2, f4, g1; *черные:* a7, b6, d6, d8, g5, h4, h6, h8 (идея Н. Кукуева).

Белые осуществляют прорыв на левом фланге противника.

1. f2—g3! h4 : f2 2. e1 : g3 g5—h4.

Все остальные ходы сразу же проигрывают. Например: 2. . . h8—g7 3. g3—h4 g7—f6 4. d4—e5 (с идеей подобного размена читатель должен быть знаком — она уже встречалась в одном из предыдущих примеров) 4. . . f6 : f2 5. g1 : e3. Следующим ходом белые возьмут шашку g5, а затем, сыграв f4—g5, прорвутся к дамочным полям.

3. c1—b2! h4 : f2 4. f4—e5 d6 : f4 5. e3 : g5 h6 : f4 6. g1 : g5 h8—g7 7. g5—h6 g7—f6 8. d4—e5 f6 : d4 9. h6—g7 с быстрым выигрышем.

Прорыву в центре почти всегда предшествует атака, ослабление позиции противника, лишение его защитительных ресурсов на том участке доски, где будет осуществлен прорыв.

Белые: c1, c5, d4, f2, g3; *черные:* a5, a7, b6, c7, f8.

Белые имеют большее преимущество. Во-первых, коловая шашка на поле c5 стесняет действия черных на правом фланге. Во-вторых, подступы к дамочным полям левого фланга охраняет только одна простая f8. В-третьих, белые владеют центральными полями доски.

Задача белых в этой позиции — использовать все свои выгоды и выиграть партию.

1. g3—f4 c7—d6.

Не спасают и другие ходы. Например, если 1. . . f8—e7, то выигрывает 2. c1—b2. На 1. . . f8—g7 решает 2. f4—e5 с легким выигрышем.

2. c5 : e7 f8 : d6 3. d4—e5 d6—c5 4. e5—f6 c5—d4 5. f6—g7 a5—b4 6. g7—h8 b4—c3 7. f4—e5×.

ЗАЩИТА ТРУДНЫХ ПОЗИЦИЙ

Теперь остановимся на защите трудных позиций.

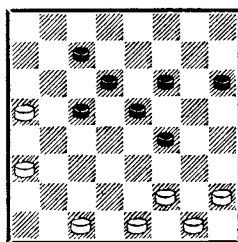
В шашечной партии доводится ведь не только наступать: если противник захватывает все командные пункты доски, то приходится защищаться. В защите самое главное — правильно оценить создавшееся положение, разгадать план противника и уметь при помощи точных ходов препятствовать его намерениям.

Иногда защита ведется в форме длительной позиционной борьбы, в которой порой необходимо находить единственные ходы.

В других случаях защитить свою позицию удастся при помощи комбинационной игры.

Осуществляя защиту, надо при первом же удобном случае самому переходить в атаку. Это случается, когда противник исчерпывает свои силы и его наступление разбивается о планомерную и упорную защиту.

109



Ход белых

Черные владеют центром доски и имеют «тычок» на поле f4, белых ожидает нелегкая защита.

1. c1—d2 f6—g5.

Белые должны играть на оккупацию центральной позиции черных. На 1. . . c7—b6 2. a5 : c7 d6 : b8 белые проводят следующий план на уравнивание: 3. d2—c3 b8—c7 4. e1—d2 c7—d6 5. f2—e3 f6—g5 (5. . . f4—g3? 6. h2 : f4 e5 : g3 7. c3—d4, и уже черные должны форсировать ничью: 7. . . h6—g5 8. d4 : b6 d6—c5 9. b6 : d4 g3—f2 10. a3—b4 f2—e1 11. d2—c3 e1—f2 12. g1—h2 f2—g1 13. b4—a5 f6—e5 14. d4 : h4 g1 : a1) 6. g1—f2! (не проходит 6. a3—b4 c5 : a3 7. e3—d4 ввиду красивого контрудара 7. . . f4—e3!! 8. d4 : f2 g5—f4 и т. д. с выигрышем черных) 6. . . g5—h4 7. e3 : g5 h6 : f4 (если 7. . . h4 : f6, то 8. h2—g3 c5—d4 9. d2—e3 — или 9. g3—h4—9. . . d4 : b2 10. a3 : c1 d6—c5 11. g3—h4, и аккуратной игрой белые спасают партию) 8. f2—e3 f4—g3 9. h2 : f4 e5 : g3 10. c3—d4, и ничья очевидна.

2. d2—c3 g5—h4 3. c3—b4 h6—g5.

У черных единственный ход. Все остальные ходы ведут к проигрышу.

4. e1—d2 e5—d4 5. f2—e3 d4 : f2 6. g1 : e3 h4—g3 7. d2—c3 f4 : d2 8. h2 : h6 d2—c1.

Белые планомерной и точной игрой защитили свою позицию.

Теперь уже черным приходится играть точно, чтобы добиться ничьей.

9. h6—g7 c7—b6! 10. a5 : e5 c1—h6 11. b4 : d6 h6 : e1 12. e5—f6.

Ничья.

В партии Ф. Иванова получилось такое положение:

белые: b4, e1, e3, f2, g1; *черные:* b6, d6, e5, g5, h4.

Преимущество черных неоспоримо — ведь у противника ослаблен левый фланг, а шашки правого фланга зажаты. Черные же занимают центр и сковывают все силы белых.

Кажется, поражение белых неминуемо. Например: 1. e1—d2 b6—c5 2. b4—a5 e5—f4 3. g1—h2 d6—e5, и белые лишены полезных ходов.

Однако белые при помощи остроумной комбинационной игры уходят от поражения.

1. b4—c5! d6 : b4 2. e3—f4! e5 : g3 3. g1—h2 g5—f4 4. f2—e3 f4 : d2 5. e1 : c7 g3—f2.

На доске ничейная позиция.

Белые: a5, b4, d4, h2; *черные:* a7, c7, d8, f4.

Белым предстоит тяжелая защита.

«Тычок» черных на поле f4 стесняет игру, и сразу не видно, как белым удастся избежать поражения. Однако точная защита все же позволяет добиться ничьей.

1. b4—c5 d8—e7.

Если 1. . . f4—e3, то 2. d4 : f2 c7—b6 3. a5 : c7 d8 : d4 4. h2—g3 d4—c3 5. g3—f4 c3—d2 6. f4—g5 с обеспеченной ничьей.

Теперь гибель белых кажется неминуемой. И все же находится неожиданная жертва, спасающая их от поражения.

2. h2—g3!! f4 : h2 3. d4—e5 h2—g1 4. a5—b6! c7 : a5 5. e5—d6 g1 : b6 6. d6 : f8.

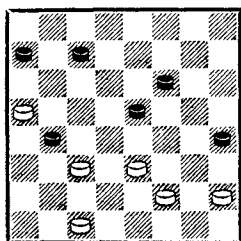
И получившаяся позиция — ничейная. Черные не могут пройти в дамки, так как своей дамкой они должны занять боль-

шую дорогу, но тогда белые удерживают тройник.

Беньковский

Герцензон

110



У белых тяжелая позиция. Черные, владея центральным полем е5, осуществляют давление на правый фланг противника.

В партии было 1. c1—d2? b4—a3 2. h2—g3 f6—g5, и вскоре черные выиграли. Между тем если бы белые нашли спасительную комбинацию...

1. c3—d4! e5 : c3 2. f2—g3! h4 : d4 3. c1—d2 c3 : e1 4. a5 : g7, то в этом случае была бы ничья.

Все приведенные примеры свидетельствуют о том, что даже в самом тяжелом положении могут найтись защитительные ресурсы. Только нужно уметь своевременно их выявить.

Эта глава названа «Основы позиционной игры». Почему же в ней приводятся примеры, где защита трудных позиций ведется комбинационным путем?

Дело в том, что в наших примерах комбинация не носила самостоятельного характера, а являлась отправным моментом именно позиционной игры и как бы служила завершающим

этапом правильной защиты, логическим завершением борьбы сторон.

Упражнения

1) *белые*: c3, d4, h2; *черные*: a5, a7, f6.

Выигрыш;

2) *белые*: c1, d2, d4, h6; *черные*: a7, b4, f6, f8.

Выигрыш;

3) *белые*: a1, a3, b2, c1, e1, e3, f4, h4; *черные*: a5, b8, c5, d6, e5, e7, f8, h6 (из партии Виндерман — Ковельман. Цвет шашек изменен).

Выигрыш;

4) *белые*: a3, a5, b2, c1, c3, d2, e3, h2; *черные*: b8, c5, c7, d6, d8, f8, g7, h8.

Выигрыш;

5) *белые*: a1, a3, c1, c3, d4, e1, e3, f2, f4, g1, h2; *черные*: a7, b6, b8, c5, c7, e7, f8, g5, g7, h4, h6.

Выигрыш;

6) *белые*: a3, d4, e3, f2, g1, g3, h2; *черные*: b6, c5, d6, f6, g5, h4, h6.

Ничья;

7) *белые*: b2, c1, c3, e3, f2, h6; *черные*: a3, a5, c7, e5, f8, h4 (М. Коган).

Ничья;

8) *белые*: a3, a5, b2, c1, g3; *черные*: c5, c7, d4, e5, g5 (А. Коврижкин).

Ничья;

9) *белые*: b4, d2, h6; *черные*: f4, f8, g3 (из партии Сретенский — Веретэ).

Ничья.

Глава седьмая

ИГРА В ОКОНЧАНИЯХ

Принято считать, что партия переходит в окончание, когда на доске остается пять-шесть шашек с каждой стороны.

В окончании любой ход может иметь решающее значение. Бывает, что малейшая неточность или перестановка ходов ведет к изменению результата партии.

Чем дальше продвинулись шашки, тем более опасными они становятся для противника. Если играющий владеет размером, то это дает ему возможность выиграть темп (см. раздел «Размен»).

Очень опасны шашки противника, находящиеся вблизи дамочных полей; если их не задержать, то они могут превратиться в дамки.

В окончаниях, когда на доске остается мало шашек, дамка приобретает максимальную подвижность, а следовательно, и силу. Разыгрывание окончаний всегда носит тонкий и сложный характер. Конечно, нелегко отыскать самый лучший вариант. Но надо помнить, что ошибка, допущенная в окончании, может оказаться последней ошибкой в партии. Успех в этой стадии игры зависит от точного расчета.

Вот любопытный пример. В одной из турнирных партий получилась следующая позиция:

белые: а3, g1, h4; *черные:* а7, h2, h6.

Белые оценили это положение как проигрышное и сдали партию.

Однако при правильной игре они могли добиться ничьей: 1.

а3—b4! а7—b6 2. h4—g5!! h6 : f4
3. g1—f2! Выиграть черные не могут.

Глубокое проникновение в позицию, понимание планов противника, умение далеко рассчитывать, а главное, знать типичные окончания — все эти качества необходимы шашкисту для правильного разыгрывания эндшпиля.

Все окончания принято делить на нормальные и этюдные.

Первые часто встречаются в игре и хорошо изучены. Для них уже разработана в теории система ходов, приводящая к определенному результату; причем порядок, в каком будут сделаны эти ходы, чаще всего не влияет на исход партии. Очередность первого хода также не отражается на результатах в большинстве таких окончаний. Принцип разыгрывания их — постепенное стеснение (по возможности до предела) позиции противника и лишение его полезных ходов.

Этюдные окончания в партиях встречаются гораздо реже. Они отличаются оригинальностью идеи, тонкостью игры, красотой финала.

Разберем оба вида завершения партии.

НОРМАЛЬНЫЕ ОКОНЧАНИЯ

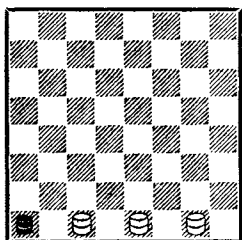
Три дамки против одной

Наиболее часто встречается окончание, в котором три дамки ведут борьбу против одной у противника. Правила игры предоставляют для достижения выигрыша лишь 15 ходов. Если

за 15 ходов одинокая дамка не будет побита, партия признается ничьей.

Главное в таком окончании — владение большой дорогой. Если одинокая дамка заняла большую дорогу, то она почти всегда сумеет добиться ничьей. Только грубая ошибка в этом случае может привести к проигрышу. Кстати, не забудьте: когда большой дорогой владеет одинокая дамка, на попытки поймать ее сильнейшей стороне (три дамки) предоставляются только 5 ходов.

111



В позиции на диаграмме одинокая дамка черных занимает большую дорогу, а три белые дамки находятся на других линиях доски.

Каким образом можно попытаться поймать черную дамку? Для этого нужно подставить под удар две дамки, чтобы третьей побить ее. Этот прием называется «петлей». Есть и некоторые другие ловушки, но все же при правильной игре черных ее поймать нельзя.

Проверим.

1. c1—e3.

Белые построили «петлю» и угрожают поймать черную дамку. Предположим, что черные сделают ход 1. . . a1—b2?, тогда последует 2. e1—c3 b2 : f2 3. g1 : a7×. Но если черные поймут 1. . . a1—h8, то «петля» окажется «пустой».

Занимая наиболее безопасные поля — a1, b2, g7, h8, имеющий одинокую дамку на большой дороге легко добивается ничьей; нужно лишь быть внимательным, чтобы не попасться в «петлю», а также следить и за другими ловушками. Правда, их не так много и все они рассчитаны на то, что одинокая дамка займет одно из срединных полей большой дороги (c3, d4, e5, f6).

В позиции, где белая дамка на f6, а черные дамки на b8, e1 и h6, если очередь хода будет за черными, они выиграют.

1. . . h6—g5! 2. f6 : h4 b8—g3 3. h4 : f2 e1 : h4×.

А вот другая позиция: три дамки, не владеющие большой дорогой, добиваются победы при неправильной игре «одиночки».

Белые: дамка h8; *черные:* дамки d6, d8, g3.

Если белые сыграют 1. h8—c3?, то последует 1. . . d6—b4! 2. c3 : a5 g3—e1×.

Белые: дамка h8; *черные:* дамки b8, d6, e1.

Если белые сделают неосторожный ход 1. h8—d4?, то последует 1. . . e1—f2! 2. d4 : g1 b8—a7, и черные выигрывают.

Так выглядит ловушка на двойниках.

Все эти ловушки совсем не опасны при внимательной игре, и «правило 5 ходов» лишь подчеркивает это, как бы говоря, что в подобном окончании одинокую дамку поймать не удастся, а потому и незачем тратить время.

Теперь рассмотрим такую позицию. *Белые:* дамки f4, h2, h4; *черные:* дамка a1, простая h8.

Как видим, кроме дамки черные имеют простую.

Это плохо, так как простая,

занимающая одно из полей большой дороги, стесняет движение дамки.

В данной позиции белые добиваются выигрыша.

1. h4—f2 a1—f6.

Если 1. . . h8—g7?, то 2. f2—d4 a1 : g3 3. h2 : h8×. Также сразу проигрывает 1. . . a1—g7? из-за 2. f4—h6!, и черные должны уступить большую дорогу, что равносильно проигрышу. Если же они останутся на большой дороге и сыграют, скажем, 2. . . g7—a1, то следует 3. h6—g7! h8 : f6 4. f2—d4 a1 : e5 5. h2 : b8×.

2. f2—b6.

Теперь черная дамка должна сойти с большой дороги, так как на 2. . . f6—g7 последует 3. f4—h6 и возникнет только что разобранный вариант. А если сейчас черные пойдут 3. . . h8—g7, то после 4. b6—d8! у черной дамки не будет ни одного безопасного поля.

Все другие продолжения также приводят к проигрышу.

После того как черная дамка покинет большую дорогу, получается окончание три дамки, владеющие большой дорогой, против дамки и простой шашки.

Теперь ясно, что простая на большой дороге при наличии дамки, занимающей эту же дорогу, не сулит выгоды дамке, а в некоторых случаях даже приводит к проигрышу. Поэтому в таких позициях лучше избавиться от простой, отдав ее под бой, и вести игру одной дамкой.

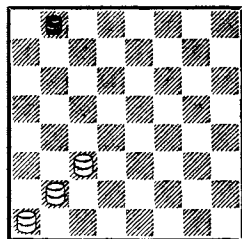
Иной характер принимает борьба, когда большой дорогой владеют три дамки, а одна неприятельская находится на любой другой линии доски. В этом

случае три дамки всегда добиваются победы.

Способ ловли одинокой дамки тремя, владеющими большой дорогой, был разработан А. Д. Петровым и опубликован в 1827 году в его шашечном учебнике. Система эта впоследствии получила название «треугольника Петрова».

Главный принцип «треугольника» в том, чтобы постепенно все больше ограничивать одинокую дамку в ходах, вытеснив ее последовательно с двойников и тройников. Придерживаясь этого принципа, при правильной игре можно поймать дамку за 11—13 ходов в любой позиции.

112



Вся система разбивается на ряд задач.

Самые важные диагонали в таком окончании — большая дорога, двойники и тройники.

Белые владеют большой дорогой. Теперь им необходимо вытеснить одинокую дамку с двойников и тройников.

Первая задача — вытеснить дамку черных с двойников, конечно удерживая при этом большую дорогу.

1. c3—d4.

Необходимо занять свободный двойник.

1. . . b8—c7 2. d4—g1 c7—f4 3. b2—d4.

К одной белой дамке на двойнике присоединяется вторая дамка.

3. . f4—h2 4. d4—e3.

Черным приходится уйти с двойника — ведь на ход 4. . . h2—b8 последует 5. g1—h2 с выигрышем.

4. . h2—d6 5. g1—h2 d6—a3.

Белым потребовалось 5 ходов, чтобы занять обе линии двойников. Теперь необходимо вытеснить черную дамку с тройников. Для этого нужно овладеть полями, расположенными на пересечении двойников с тройниками, — e3 и f4 (на нижнем тройнике) или c5 и d6 (на верхнем).

Если одинокая дамка владеет одним из тройников, то следует занять указанные поля на другом.

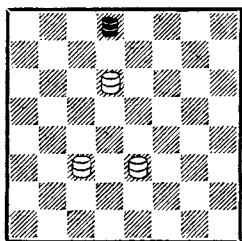
6. h2—f4 a3—e7 7. a1—c3.

Черная дамка вынуждена уйти с тройника, так как любой иной ход сразу же ведет к проигрышу. Например, после 7. . . e7—f8 последует 8. c3—g7 f8 : h6 9. e3—c1 ×. Если 7. . . e7—a3, то решает 8. c3—b2 a3 : c1 9. f4—h6 ×.

7. . . e7—d8 8. f4—d6.

Построение «треугольника» закончено.

113



Если бы черные сыграли 7. . . e7—h4, то после 8. e3—c5 опять готов «треугольник». После построения «треугольника» остается лишь завершить игру — поймать дамку черных.

В позиции на диаграмме черная дамка имеет всего 2 хода:

8. . . d8—a5 или 8. . . d8—h4. Но в любом случае белые ловят черную дамку.

Разберем оба варианта.

1. 8. . . d8—a5 9. c3—e1 a5—d8 10. e3—b6 d8 : a5 11. d6—b4 a5 : c3 12. e1 : a5 ×.

11. 8. . . d8—h4 9. c3—e1 h4—f6 10. e3—g5 f6 : h4 11. d6—g3 h4 : f2 12. e1 : h4 ×.

«Треугольник Петрова» имеет четыре возможных построения, в каждом из которых его «острый угол» как бы обращен к дамке противника:

1) белые дамки c3, e3, d6 (при черной дамке на d8);

2) белые дамки d6, f6 и e3 (при черной дамке на e1);

3) белые дамки f4, f6, c5 (при черной дамке на a5);

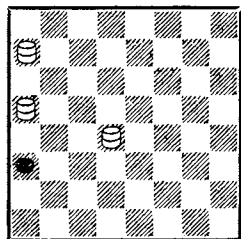
4) белые дамки c3, c5 и f4 (при черной дамке на h4).

Три дамки против дамки и простой

Если три дамки владеют большой дорогой, то они всегда выигрывают против дамки и простой. Исключением является случай, когда простая шашка успела занять поле h2. Тогда партия чаще всего заканчивается вничью.

Для того чтобы добиться выигрыша, необходимо построить боевую позицию. Расположение дамек в ней зависит от того, где стоит простая шашка.

114



На диаграмме 114 показана решающая боевая позиция при черной простой на поле а3. Боевая позиция дает возможность поймать черную дамку в несколько ходов, где бы она ни находилась.

Рассмотрим, как ловится черная дамка при различных ее положениях:

1) черная дамка на поле b8:
1. а7—с5 b8—h2 2. d4—e5×;

2) черная дамка на поле d8:
1. а7—с5 d8—h4 2. d4—f6×;

3) черная дамка на поле f8:
1. а7—с5×;

4) черная дамка на поле h6:
1. d4—g7 h6 : f8 2. а7—с5×;

5) черная дамка на поле h4:
1. d4—e5 и после 1. . . h4—g5—
2. а5—b4×. Если же 1. . .
h4—d8, то решает 2. e5—с7×.
В случае 1. . . h4—e7 выигры-
вает 2. а7—с5, и, наконец, при
1. . . h4—e1 приносит победу 2.
e5—с3;

6) черная дамка на поле h2:
1. а7—b8×;

7) черная дамка на поле с1:
1. а5—d2×.

Какой же должна быть бое-
вая позиция, если простая на-
ходится на различных полях?
Вот возможные позиции:

1) если черная простая за-
нимает поле а3, то белые дамки
должны стоять на полях а5, а7,
d4;

2) если черная простая за-
нимает поле а5, то белые дамки
должны стоять на полях а1,
а3, с3;

3) если черная простая зани-
мает поле а7, то белые дамки
должны стоять на полях а3, а5,
d4;

4) если черная простая за-
нимает поле b8, то белые дамки
должны стоять на полях d8, f8,
f6;

5) если черная простая зани-
мает поле d8, то белые дамки
должны стоять на полях f6, f8,
h8;

6) если черная простая зани-
мает поле f8, то белые дамки
должны стоять на полях b8,
d8, e5;

7) если черная простая за-
нимает поле h8, то белые дам-
ки должны стоять на полях f6,
f8, h6;

8) если черная простая за-
нимает поле h6, то белые дамки
должны стоять на полях h2,
h4, e5;

9) если черная простая за-
нимает поле h4, то белые дамки
должны стоять на полях h6,
h8, e5.

Конечно, все это запоминать
не обязательно, так как можно
руководствоваться общим пра-
вилком построения боевой пози-
ции:

*две дамки занимают сосед-
ние с простой шашкой поля на
одном с ней борту, а третья
дамка располагается на одной
из четырех средних клеток боль-
шой дороги (поближе к своим
дамкам).*

В рассмотренных позициях
простая шашка черных неиз-
менно занимала одно из борто-
вых полей.

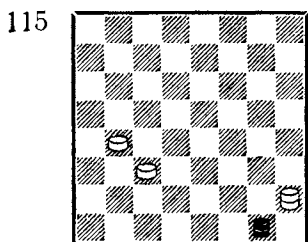
А что делать, если она будет
находиться не на борту?

В этом случае ее вначале
следует загнать на бортовое
поле, а уже потом строить одну
из боевых позиций.

Если же простую теряют или
отдают добровольно, то всту-
пает в силу уже известный спо-
соб ловли одинокой дамки тре-
мя, владеющими большой доро-
гой.

Позиция Саргина

Позиция, где дамка и две простые борются с дамкой противника, часто встречается в игре. Впервые полное исследование этой важной позиции было представлено лишь в 1891 году Д. И. Саргиным. Характерная деталь окончания — обе простые отрезаны по нижнему двойнику неприятельской дамкой.



На диаграмме позиция Саргина. Результат в ней зависит от того, чья очередь хода. Если первый ход делают белые, то они выигрывают. Если очередь хода за черными, то они добиваются ничьей. Рассмотрим оба случая.

Ход белых — выигрывает

1. b4—a5 g1—c5.

Если 1. . . g1—a7, то 2. h2—g1 a7—b8 3. c3—d4, и простые шашки белых легко проходят в дамки. Если 1. . . g1—e3, то 2. h2—g1, и у черных под запретом поля f4, g5 и h6 ввиду 3. g1—e3×.

2. h2—g1 c5—e7.

При других ходах — 2. . . c5—d6 или 2. . . c5—f8 — путь простой a5 в дамки был бы открыт. Теперь же на 3. a5—b6? последовало бы 3. . . e7—f6! 4. g1—d4 f6—d8 5. b6—a7 d8—a5 с ничьей.

3. g1—d4! e7—d8.

Нельзя 3. . . e7—h4 из-за 4. d4—f2×.

4. d4—e5! d8—e7.

Это сейчас единственный безопасный ход. Но проигрыш все равно неизбежен, так как теперь может начать продвигаться шашка a5.

5. a5—b6 e7—d8.

Теперь простая белых свободно проходит в дамки.

6. b6—a7 d8—a5 7. c3—d4 и т. д.

Дальнейший план ясен: белые вначале превращают одну шашку в дамку, затем проводят и другую.

Ход черных — ничья

1. . . g1—b6! 2. h2—g1.

Если 2. b4—a5, то 2. . . b6—g1, и белые не сумеют согнать дамку с двойника, не отдав при этом большой дороги.

2. . . b6—a5.

После этого хода обе белые простые скованы. Двигаться может только их дамка.

3. g1—d4.

В случае 3. g1—f2 последует 3. . . a5—d8 4. b4—c5 (на 4. b4—a5 черные сыграют 4. . . d8—f6! 5. f2—d4 f6—e7!, а затем будут играть, как в основном варианте) 4. . . d8—h4! 5. f2—e3 h4—e7! 6. c5—b6 e7—f6! 7. e3—d4 f6—d8 8. b6—a7 d8—a5 — ничья.

3. . . a5—d8 4. b4—a5 d8—e7!

То, что черным обеспечена ничья, теперь уже очевидно.

5. a5—b6.

Все другие ходы ничего не изменят и тоже приведут лишь к ничьей.

На любой ход белой дамки по двойнику черные сыграют 5. . . e7—f6, и белым придется вернуться на поле d4. После

этого черные пройдут 6. . . f6—e7, и получится старая позиция.

Предположим, белая дамка отступит по большой дороге. Тогда черные сыграют 5. . . e7—c5 и окончательно отрежут белые шашки по двойнику.

5. . . e7—d8 6. b6—a7 d8—a5.

Рухнули последние надежды белых.

Сложное и тонкое окончание!

Позиция Саргина показывает, какое порой большое значение имеет в окончаниях очередность хода.

Несколько дамочных окончаний

Белые: дамки f4, g1, простая h4; *черные:* дамка a1, простая h6.

Кажется, что тут возможностей для выигрыша у белых нет — ведь черная дамка занимает большую дорогу. Однако простая h6 ограничивает ее движение.

Мы уже говорили о том, что слабая сторона в подобных позициях должна стараться избавиться от простой шашки. В разбираемом примере белые добиваются выигрыша, используя неудачное положение простой h6.

1. h4—g5! a1—h8.

Вынужденный ход. Теперь черная дамка может занимать только бортовые поля h8 и a1.

На любой другой ход сразу же последует f4—h2 с выигрышем.

2. g1—c5 h8—a1 3. c5—f2.

Белые должны выиграть темп. Им надо добиться такого положения, чтобы их дамка пошла на поле g1 в тот момент, когда дамка черных будет находиться на поле h8.

3. . . a1—h8 4. f2—g1 h8—a1 5. g1—h2.

Позиция для выигрыша построена. Теперь на 5. . . a1—h8 последует 5. g5—f6, и черная дамка поймана. Любой другой ход черных ведет к проигрышу из-за 6. f4—g3×.

В разделе «Три дамки против дамки и простой» отмечалось, что если простая стоит на поле h2, то партия заканчивается вничью.

Однако бывают исключения из этого правила. Одно из них продемонстрировал Д. Кларк, опубликовав в журнале «Всемирная иллюстрация» в 1873 году следующую позицию.

Белые: дамки c1, e1, g1; *черные:* дамка a5, простая h2.

Белые начинают и выигрывают.

Решается эта позиция так:

1. c1—d2 a5—d8.

Если 1. . . a5—c7, то выигрывает 2. d2—f4×.

2. e1—h4 d8—a5.

После 2. . . d8—c7 сразу же решает 3. d2—f4×.

3. d2—e1 a5—d8.

На 3. . . a5—c7 последует 4. h4—g3 h2 : f4 5. g1—e3 f4 : d2 6. e1 : d8×.

4. e1—a5×.

Черная дамка оказалась в плену. Белые выиграли.

В следующей позиции белая дамка борется против дамки черных и двух простых.

Белые: дамка d2; *черные:* дамка a1, простые b6 и d4.

Белые начинают и добиваются ничьей.

Главное в этом положении — максимально стеснить силы черных.

1. d2—a5! b6—c5 2. a5—d2 a1—b2 3. d2—c1 b2—a3.

Если 3. . . b2—c3, то последует 4. c1—a3 c3—b4 5. a3—b2 с ничьей.

4. c1—h6! d4—c3 5. h6—e3!
c5—b4 6. e3—c1 c3—b2 7. c1—
d2, и белые добиваются ничьей.

Борьба простых с простыми

Чаще всего в таких случаях победа достигается с помощью оппозиции, но иногда в подобных окончаниях победа достигается и с помощью других приемов.

Рассмотрим несколько позиций.

Белые: d6, e3; *черные:* b4.

Белые при своем ходе добиваются выигрыша таким путем:

1. d6—e7 b4—a3 2. e7—f8
a3—b2 3. f8—g7! b2—c1.

Теперь, куда бы черные ни поставили свою дамку, они проигрывают — такое положение называется «распутьем» (если 3. . . b2—a1, то 4. g7—h8×).

4. g7—h6 c1 : g5 5. h6 : c1×.

Следующая позиция дополняет предыдущую.

Белые: b6 и h6; *черные:* e5.

1. b6—c7 e5—d4.

Если 1. . . e5—f4, то 2. c7—b8 f4—e3 3. b8—f4×.

2. c7—b8! d4—c3 3. b8—f4!
c3—b2 4. f4—e5 b2—c1.

Опять мы встречаемся с «распутьем».

Если 4. . . b2—a1, то решает 5. e5—h8×.

5. e5—f4 c1 : g5 6. h6 : f4×.

В следующей позиции черная шашка опять-таки прорывается в дамки, но это не приносит спасения.

Белые: d2, d6; *черные:* h4.

1. d2—e3 h4—g3 2. d6—c7
g3—h2 3. c7—b8 h2—g1 4. b8—
a7×.

Белые могли играть и так:
1. d6—c7 h4—g3 2. c7—b8 и
т. д.

В позиции, которую мы сейчас рассмотрим, используется прием «вилка».

Белые: d6; *черные:* a7, f8.

1. d6—c7 f8—g7.

Если 1. . . a7—b6 2. c7 : a5
f8—e7, то 3. a5—b6 e7—d6 4.
b6—a7 d6—e5 5. a7—b8 e5—d4
6. b8—f4 d4—c3 7. f4—c1×.

2. c7—d8 g7—h6 3. d8—h4
a7—b6 4. h4—f2 b6—a5 5. f2—e1
h5—g5 6. e1—d2 g5—h4 7.
d2—e1 a5—b4 8. e1 : a5 h4—g3
9. a5—b6, и белые выигрывают.

Теперь рассмотрим положение, где одна далеко продвинутая простая белых, пройдя в дамки, выигрывает против трех простых, отрезая им путь (делая «заставу») по большой дороге.

Белые: a7; *черные:* a3, b4, c7.

1. a7—b8 c7—b6 2. b8—a7
b6—a5 3. a7—d4×.

Мы уже говорили, что разыгрывание окончаний требует точного и далекого расчета. Часто из-за одного неправильного хода упускается выигрыш или даже проигрывается партия.

В партии Герцензон — Святой состоялось такое положение:

белые: c5, d4, f6; *черные:* a5, f4.

Белые сделали ход 1. f6—e7?, и партия вскоре закончилась вничью. Но при точной игре белые могли добиться победы: 1. c5—d6! f4—g3 (если черные сыграют 1. . . a5—b4, то последует 2. d6—c7! f4—g3 3. c7—b8 g3—h2 4. f6—g7! b4—a3 5. g7—f8!, и как в основном варианте) 2. d6—c7! g3—h2 (если 2. . . g3—f2, то 3. c7—b8 f2—e1 4. f8—g7 a5—b4 5. g7—h8 e1—h4 6. b8—f4! h4—f2 7. f4—e3 f2—h4 8. e3—c1 h4—f2 9. d4—e5, и белые легко проводят свою шашку в дамки и выигрывают партию) 3. c7—b8

а5—b4 4. f6—g7! b4—a3 5. g7—f8! a3—b2 6. b8—g3! h2 : f4 7. d4—e5 f4 : d6 8. f8 : c1×.

Борьба дамок с простыми

Поскольку «главный козырь» дамки — большая свобода и быстрота передвижения, то не удивительно, что сила ее особенно возрастает в окончаниях: ведь чем меньше шашек остается на доске, тем больший простор для своих действий получает дамка.

Белые: дамка h2; *черные:* простые f6, g5, h4, h6.

Здесь одна дамка выигрывает против четырех простых, устраивая им «заставу» по большой дороге:

1. h2—d6 h4—g3 2. d6 : h2 g5—h4 3. h2—c7 h6—g5 4. c7—h2 g5—f4 5. h2 : h8 h4—g3 6. h8—d4 с выигрышем.

Белые: простые f4, g5, h4, h6; *черные:* дамка h8.

Очередь хода за черными. Здесь дамка не сможет, как в предыдущем примере, выиграть.

1. . . h8—d4 2. g5—f6 d4 : h8 3. h4—g5 h8—d4 4. f4—e5 d4 : h4 5. h6—g7, и, прорываясь в дамки, белые добиваются ничьей.

В следующем положении белая дамка выигрывает против двух черных простых.

Белые: дамка g1; *черные:* простые b8, e5.

1. g1—e3!

Прежде всего надо остановить движение самой опасной шашки.

1. . . b8—c7.

На 1. . . b8—a7 сразу же выигрывает 2. e3—c5 e5—f4 3. c5—f2×.

2. e3—a7.

И как при 2. . . e5—f4, так

и при 2. . . c7—d6 следует 3. a7—b8×. В случае 2. . . c7—d6 белая дамка добивается победы и ходом 3. a7—e3.

Для того чтобы читатель подготовился к изучению следующего раздела, рассмотрим этюд Н. Панкратова (определение понятия «этюд» будет дано дальше).

Белые: дамка h6; *черные:* простые a7, b6, h8.

1. h6—f8! b6—a5.

Если 1. . . b6—c5, то последует 2. f8 : b4 h8—g7 3. b4—c3 g7—h6 4. c3—d2 a7—b6 5. d2—e3 b6—a5 6. e3—d2 с выигрышем.

2. f8—h6! a7—b6.

На 2. . . a5—b4 последует 3. h6—d2! b4—a3 4. d2—c3 a7—b6 5. c3—f6 b6—c5 6. f6—e5 c5—b4 7. e5—f6×.

3. h6—f8 b6—c5 4. f8 : a3 h8—g7 5. a3—b2 g7—h6 6. b2—c3 h6—g5 7. c3—d2 g5—h4 8. d2—e1, и получилась уже известная нам позиция — «вилка». Белые выигрывают.

Оригинальные окончания

В этом разделе собраны такие окончания, в которых достигнуть цели можно только единственным и оригинальным путем, основанным не на шаблонных принципах игры, а исключениях.

Белые: a7, b4, f2, g1, h2; *черные:* b8, e5, f4, h4, h6.

Белые добиваются победы, применив неожиданный прием: пропуск шашки противника в дамки.

Позиция взята из партии В. Шевченко—w.

1. b4—c5 h4—g3.

Если играть 1. . . h6—g5, то после 2. c5—b6 e5—d4 3. b6—c7!

b8 : d6 4. f2—g3 h4 : f2 5. g1 : e7 f4—e3 6. e7—d8 g5—h4 7. d8—a5 e3—f2 8. a5—b6 дамка черных сразу же гибнет, и белые выигрывают.

2. f2 : h4 f4—e3 3. g1—f2!

Совсем неожиданный ход! Для того чтобы задержать шашку черных, необходимо пропустить ее в дамки.

3. . e3 : g1 4. h2—g3 g1 : b6 5. a7 : c5 b8—c7 6. g3—f4 e5 : g3 7. h4 : f2 h6—g5 8. f2—e3. Белые выигрывают, так как оппозиция в их пользу.

Белые: h2, h6; *черные:* c5, h4.

В этом положении точная игра приносит белым победу, несмотря на малое количество шашек с обеих сторон, принимающих участие в игре.

1. h6—g7 c5—d4 2. g7—h8! d4—e3 3. h8—c3! e3—f2 4. c3—d4.

И куда бы черные ни поставили дамку, они сразу проигрывают.

Например: 4. . f2—e1 5. d4—f2×, а если 4. . f2—g1, то 5. d4—a7×.

Следующая позиция взята из партии А. Степанова.

Белые: b4, c5, e3, g3; *черные:* c7, e5, e7, h4.

Могут ли белые добиться победы?

1. e3—d4! h4 : f2.

Сразу же проигрывает 1. . . e5 : a5 из-за 2. c5—b6! h4 : f2 3. b6 : e1×.

2. d4 : b6! f2—e1 3. b6—d8 e1 : a5 4. c5—b6 a5 : c7 5. d8 : a5×.

В окончании Н. Кукуева борьба идет на равных — три белые простые против трех черных.

Белые: c5, d4, g1; *черные:* a5, c7, h4.

Белые добиваются выигрыша таким путем:

1. g1—h2! c7—d6 2. c5 : e7 a5—b4 3. e7—f8! b4—a3 4. f8—h6! a3—b2 5. h6—c1 b2—a1 6. c1—f4 a1 : g3 7. h2 : f4×.

Очень интересен способ выигрыша в следующем положении (окончание партии В. Сокова):

Белые: a3, a5, b2, g7; *черные:* a7, b8, g3.

1. g7—f8.

Можно играть и 1. b2—c3, а потом уже 2. g7—f8.

1. . g3—f2 2. b2—c3 b8—c7.

Пока что дамку ставить нельзя.

3. f8—c5! f2—g1 4. c3—d4 g1—f2.

Если 4. . g1—h2, то 5. d4—e5 h2 : b4 6. a3 : c5, и белые выигрывают.

5. a5—b6!

Несложная, но оригинальная комбинация.

5. . c7 : a5 6. a3—b4! a5 : e5 7. c5 : g1 e5—f4 8. g1—f2. Белые выигрывают.

Очень интересная позиция получилась в одной из партий 3. Цирика.

Белые: d2, d4, f2, g7; *черные:* b6, d6, f4, h4.

Белые в этом положении имеют большое преимущество — ведь они первыми проходят в дамки. Однако и шашка черных f4 грозит прорваться в дамки через поле g3.

На помощь приходит необычный комбинационный маневр:

1. g7—h8 f4—g3 2. d4—e5!!

Неожиданный ход, вынуждающий черных побить шашкой d6, так как после 2. . . g3 : f6 3. h8 : a5 h4—g3 4. a5—b6 g3—h2 белые выигрывают — 5. b6—g1×.

2. . d6 : f4 3. f2—e3!

И теперь белые выигрывают, так как после 3. . . g3—h2 4. e3 : g5 h4 : f6 5. h8 : a7 нельзя ставить дамку на поле g1, потому что она сразу же будет поймана.

ЭТЮДЫ

Этюдную композицию часто называют поэзией шашек. Что же это такое?

Этюдом называется композиция с числом белых шашек не более четырех, где белые должны выполнить задание (выиграть или добиться ничьей) остроумным и строго единственным путем. Этюды должны удовлетворять и другим требованиям: в них должно быть не менее двух композиционных вариантов и не должно быть шашек, не принимающих участия в решении. Решение этюда должно содержать элементы художественности.

Сейчас мы разберем ряд этюдов, созданных в разное время известными композиторами.

Белые: дамка a5, простая a3; *черные:* простые a7, f4 (А. Шошин).

1. a5—b4!! f4—g3 (если 1. . . f4—e3, то 2. b4—e1 a7—b6 3. a3—b4, и белые выигрывают) 2. b4—c5! g3—h2 3. a3—b4, и белые выигрывают (если 3. . . h2—g1, то 4. b4—a5; если 3. . . a7—b6 4. c5 : a7 h2—g1, то решает 5. b4—c5×).

Белые: дамка b8, простые g1, h4; *черные:* простые c5, e3, f6 (Д. Калинин).

1. b8—g3! c5—b4 (если 1. . . e3—d2, то 2. h4—g5 f6 : f2 3. g1 : c1, и оппозиция в пользу белых) 2. g3—e1! b4—a3 3. e1—f2! e3—d2 4. h4—g5 f6 : h4 5. f2—g3 h4 : f2 6. g1 : c1×.

Белые: a3, c1, d4; *черные:* a5, f8, h8 (Г. Рахманин).

1. d4—c5! f8—e7 2. a3—b4! a5 : c3 3. c5—b6 e7—d6 4. b6—a7 h8—g7 5. a7—b8 d6—c5 6. b8—c7! g7—f6 (если 6. . . g7—h6, то 7. c7—d8 c5—d4 8. d8—b6, и белые выигрывают) 7. c7—a5! c5—b4 8. c1—b2! c3 : a1 9. a5 : h8×.

Этот прием выигрыша называется «столбняком» — вы с ним уже знакомы.

Белые: дамка c5, простые e1, h2; *черные:* простые c3, f4, g3 (В. Шошин).

1. c5—f8! c3—b2 (если 1. . . c3—d2 2. e1 : c3 g3—f2, то 3. f8—h6, и белые получают выигрышное окончание) 2. f8—g7! b2—c1 (при 2. . . b2—a1 выигрывает 3. g7—h8) 3. e1—d2! c1 : e3 4. g7—e5! f4 : d6 5. h2 : d2, и черные проигрывают, так как оппозиция в пользу белых.

Белые: e3, h4; *черные:* b6, d6, h6 (А. Буткевич).

В этом этюде белые, имея одной шашкой меньше, должны добиться ничьей.

1. e3—f4 b6—c5 2. h4—g5 c5—d4 3. g5—f6 d4—c3 4. f4—g5 h6 : f4 5. f6—g7 d6—e5.

Интересную ничью делают белые при 5. . . c3—b2, тогда 6. g7—f8 d6—e5 7. f8—a3! b2—c1 8. a3—f8! (с угрозой пойти f8—g7) 8. . . c1—b2 9. f8—a3!, и черные вынуждены вновь отходить дамой на c1, повторяя уже знакомую нам позицию, так как на 9. . . b2—d4 последует 10. a3—c1 f4—g3 11. c1—f4 с ничьей.

6. g7—h8 e5—d4 7. h8—f6 f4—g3 (на 7. . . f4—e3 последует 8. f6—g5 e3—f2 9. g5—e3, и ничья белым обеспечена) 8. f6—h4 g3—h2 9. h4—f2, и белые добиваются ничьей.

Упражнения

1) *белые*: дамки а5, h6, h8;
черные: дамка а7.

Выиграть с помощью «треугольника Петрова»;

2) *белые*: c1, e1, f2, h4, h6;
черные: а3, а7, b2, f8.

Как должна закончиться партия?

3) *белые*: а1, c1, f6; *черные*: а5, а7, f8 (И. Волков).

Выигрыш;

4) *белые*: а3, g1; *черные*: d8, h2 (И. Вяткин).

Выигрыш;

5) *белые*: а7, b6, e1; *черные*: d8, e7, h2 (М. Каганов).

Выигрыш.

Глава восьмая

ОБЗОР НЕКОТОРЫХ НАЧАЛ

Теория шашечных начал изучает возможности лучшего развития сил на первом этапе партии. Многолетняя практика игры и исследования аналитиков выработали наиболее целесообразные системы первых ходов.

Замечательный исследователь шашечной игры Д. Саргин установил, что различные сочетания лишь первых трех ходов могут образовать свыше семи тысяч разных позиций. Понятно, что исследовать такое количество позиций нелегко.

Началам партий посвящены специальные книги, мы же ограничимся лишь примерами из тех дебютов, которые наиболее часто встречаются на практике.

Разыгрывая то или иное начало, шашист стремится провести в жизнь определенную идею. Ошибка, допущенная на старте партии, может привести к печальному финишу. Вот почему новичку очень важно изучить хотя бы несколько шашечных начал, а затем, с приобретением опыта в соревнованиях, постепенно расширять свой дебютный репертуар.

Выучить наизусть серию ходов, определяющих то или иное

начало, еще мало, главное — понять, какую цель преследует данный дебют.

Бывает, что с первых ходов развивается левый фланг и вводятся вперед отсталые шашки а1 и h2. Иной раз игра носит закрытый характер и шашки левого фланга на протяжении ряда ходов не сдвигаются со своего места.

Одни системы развития предусматривают захват центральных полей доски, другие направлены на то, чтобы окружить шашки противника, стоящие в центре.

Начало партии — это всего несколько ходов, но ходы эти особо ответственны и, по существу, дают направление всей игре.

Советуем после ознакомления с тем или иным дебютом проверить его на практике и самостоятельно разобрать позиции, которые возникнут при его разыгрывании.

Городская партия

1. c3—d4 d6—c5 2. b2—c3
(или 2. d2—c3) 2. . . f6—g5.

Этим же ходом характеризуется одно из самых старинных начал — городская партия.

Цель белых — занять центр, а затем провести атаку на правом фланге противника. Черные строят свою игру на охвате центральной позиции белых. Размены на правом фланге позволяют им в решающий момент перегруппировать свои силы.

Учебный пример

1. c3—d4 d6—c5 2. b2—c3 f6—g5 3. c3—b4 g5—h4 4. b4 : d6 e7 : c5 5. d2—c3 h6—g5?

Этот ход ведет к проигрышу партии, так как дает возможность белым разобщить фланги противника. Для получения равной партии можно было играть 5. . . g7—f6 6. g3—f4 h8—g7 7. c1—b2 f6—g5 8. c3—b4 g7—f6.

6. g3—f4! g7—h6 7. f4—e5!

Теперь, как бы черные ни играли, спасти партию они не могут (анализ этого положения дан в главе «Основы позиционной игры»).

В городской партии много и других вариантов. Для их изучения начинающему любителю нужно обратиться к специальному учебнику по дебютам.

Обратная городская партия

1. c3—b4 f6—e5 2. e3—f4 g7—f6 (или 2. . . e7—f6) 3. b4—a5 f6—g5 4. b2—c3 g5 : e3 5. d2 : f4.

Возможно и такое разыгрывание: 1. c3—b4 f6—e5 2. e3—f4 g7—f6 3. d2—e3.

В этом начале белые проводят план окружения центральной позиции черных. Противник должен стремиться к созданию сильного центра, которому

не страшны никакие охваты.

Идея, осуществляемая белыми в этом начале, ничем не отличается от плана, который проводят черные в городской партии.

Учебный пример

1. c3—b4 f6—e5 2. e3—f4 g7—f6 3. d2—e3 b6—c5 4. b2—c3 f6—g5?

Этот ход приводит к проигрышу партии. Равную игру дает следующее продолжение: 4. . . a7—b6 5. b4—a5 b8—a7 6. c3—d4 e5 : c3 7. c1—d2 f6—g5 8. d2 : b4 c5—d4 9. e3 : c5 b6 : d4 10. a1—b2 g5 : e3 11. b2—c3 d4 : b2 12. a3 : c1.

5. g3—h4! e5 : g3 6. h4 : f6 e7 : g5 7. f2 : f6.

Теперь черные должны отыгрывать шашку заходом с поля e7 или с поля g7. В обоих случаях белые добиваются выигрыша. Рассмотрим оба случая.

I. 7. . . f8—e7 8. h2—g3 e7 : g5 9. g3—f4 h8—g7 10. a1—b2 g7—f6 11. b4—a5 g5—h4 12. c3—d4 f6—g5 13. d4 : b6 a7 : c5 14. b2—c3, затем 15. c3—d4, и белые должны победить.

II. 7. . . f8—g7 8. c1—d2 g7 : e5 9. e3—f4 e5 : g3 10. h2 : f4 h8—g7 11. d2—e3 g7—f6 12. b4—a5 f6—g5 13. a1—b2 g5—h4 14. c3—d4 a7—b6 15. b2—c3 d8—e7 16. g1—f2 e7—f6 17. f2—g3 h4 : f2 18. e1 : g3 b8—a7 19. c3—b4 с выигрышем.

Кол

Название этого старинного начала связано с постановкой на 2-м ходу коловой шашки на поле c5.

Черные добровольно уступают центр, а затем стараются его

окружить. Задача белых — укрепить коловую шашку. Если черные попытаются ликвидировать эту шашку, напад на нее, то они окончательно ослабят свой правый фланг. Самое правильное для них — не обращая внимания на шашку с5, развивать шашки левого фланга и попытаться охватить с двух сторон позицию белых. Только такая игра может привести к успеху.

1. c3—d4 (или 1. c3—b4)
1. . . b6—a5 2. d4—c5 (или 1. b4—c5) 2. . . d6 : b4 3. a3 : c5.

Учебный пример

1. c3—d4 b6—a5 2. d4—c5
d6 : b4 3. a3 : c5 c7—d6?

Этот ход ведет к ослаблению правого фланга. Равную игру дает 3. . . f6—g5, и тогда партия может продолжаться, например, так: 4. b2—c3 g5—h4 5. g3—f4 g7—f6 6. f4—g5 h6 : f4 7. e3 : g5 c7—d6 8. c3—b4 a5 : c3 9. d2 : b4 f6—e5 10. g5—h6 h8—g7 11. a1—b2 b8—c7 12. b2—a3 c7—b6 13. b4—a5 b6 : d4 14. f2—g3 h4 : f2 15. g1 : c5 d6 : b4 16. a3 : c5 e5—f4 17. e1—f2 с равной игрой.

4. b2—a3 d6 : b4 5. a3 : c5 b8—c7 6. a1—b2 c7—d6 7. b2—a3 d6 : b4 8. a3 : c5 d8—c7 9. c1—b2 c7—d6 10. b2—a3 d6 : b4 11. a3 : c5 f6—e5 12. g3—f4 e : g3 13. h2 : f4 g7—f6 14. e3—d4 f6—g5 15. d2—c3! g5 : e3 16. c3—b4 a5 : e5 17. f2 : d8, и белые добиваются победы.

Обратный кол

1. c3—b4 f6—e5 2. g3—h4
e5—f4 3. e3 : g5 h6 : f4.

В отличие от предыдущего дебюта, здесь белые и черные меняются ролями. Черные про-

водят атаку на правом фланге белых. Белые стремятся охватить позицию черных с флангов.

Обратный кол — один из самых сложных и острых дебютов.

Учебный пример

1. c3—b4 f6—e5 2. g3—h4
e5—f4 3. e3 : g5 h6 : f4 4. b4—a5
g7—f6 5. b2—c3 h8—g7 6. a1—
b2 g7—h6 7. c3—b4?

Этот ошибочный ход дает возможность черным при помощи комбинации прорваться в дамки. При правильной игре партия примерно развивалась бы так: 7. f2—g3 d6—e5 8. c3—b4 b6—c5 9. b4 : d6 e7 : c5 с равной игрой.

7. . . f4—e3! 8. d2 : f4 f6—g5
9. h4 : f6 e7 : e3 10. f2 : d4 d6—
c5 11. b4 : d6 c7 : a1. Черные выигрывают.

Отыгрыш

1. c3—d4 d6—c5 2. b2—c3
c7—d6 3. c3—b4 b6—a5 4. d4 : b6
a5 : c7.

Игра носит позиционный характер. Черные разменом назад ослабляют атаку белых на правом фланге, а затем развивают шашки левого фланга.

Центральной позиции белых черные противопоставляют игру на флангах.

Развитие шашек левого фланга для черных — основной закон в этом начале. Если черные не успеют вовремя развить шашки левого фланга, то они могут попасть под разгромную атаку центральных сил белых.

Учебный пример

1. c3—d4 d6—c5 2. b2—c3
c7—d6 3. c3—b4 b6—a5 4. d4 : b6
a5 : c7 5. a1—b2 h6—g5 6.
g3—h4?

Этот ход сразу же ведет к проигрышу. При правильной игре партия могла бы продолжаться так: 6. g3—f4 g7—h6 7. b4—c5 d6 : b4 8. a3 : c5 g5—h4 9. b2—c3 f6—g5 10. e3—d4 g5 : e3 11. d2 : f4 h8—g7 12. f2—g3 h4 : f2 13. g1 : e3 с равными шансами.

6. . . f6—e5! 7. h4 : d4 d6—c5, и, куда бы белые ни побили, черные прорываются в дамки и выигрывают партию.

Перекресток

1. c3—d4 d6—e5 2. b2—c3 e7—d6 3. e3—f4.

Дебют получил свое название из-за рисунка расстановки шашек в центре доски, напоминающего перекресток.

Игра носит закрытый характер. В начале партии силы обеих сторон бывают связаны в центре. Медленное маневрирование на правом фланге ставит целью держать под контролем центральные поля доски.

Учебный пример

1. c3—d4 d6—e5 2. b2—c3 e7—d6 3. e3—f4 b6—a5 4. f2—e3 a7—b6?

Этот ход приводит к проигрышу партии. Следовало ходить 4. . . c7—b6, и тогда игра могла бы развиваться примерно так: 5. c1—b2 b6—c5 6. d4 : b6 a5 : c7 7. e3—d4 a7—b6 8. g1—f2 b8—a7 9. d2—e3 b6—c5 10. d4 : b6 a7 : c5 11. c3—d4 e5 : c3 12. b2 : b6 c7 : a5 13. a1—b2 f6—g5 14. g3—h4 f8—e7 15. h4 : f6 g7 : g3 16. f2 : h4 с равной позицией.

5. c1—b2! b8—a7 6. g1—f2 b6—c5 7. d4 : b6 a7 : c5 8. c3—d4 e5 : c3 9. b2 : b6, и белые выигрывают.

Обратный перекресток

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

Обратный перекресток встречается в соревнованиях гораздо реже, чем перекресток. Этот дебют все еще мало изучен и позволяет вести противника по нехоженным тропам. Инициативу в этом начале захватывают черные.

Учебный пример

1. c3—d4 d6—e5 2. b2—c3 e7—d6 3. g3—h4 d6—c5 4. a1—b2?

Этот ход дает возможность черным при помощи комбинации пройти в дамки. Правильная игра предусматривает с обеих сторон следующее продолжение: 4. f2—g3 c7—d6 5. g3—f4 e5 : g3 6. h4 : f2 b6—a5 7. d4 : b6 a5 : c7 с примерно равной позицией.

4. . . c5—b4! 5. a3 : c5 e5—f4! 6. e3 : e7 f8 : b4 7. c3 : a5 h6—g5 8. h4 : f6 g7 : a1 ×.

Так закончилась когда-то партия Кулаков — Холодов.

Косяк

1. c3—b4 f6—g5 2. g3—f4 b6—c5 3. b2—c3 g7—f6.

Один из наиболее старинных дебютов. Еще знаменитый московский игрок XIX века, знаток шашечных начал И. Хромой часто применял в своих партиях это начало.

Тонкие и сложные позиционные маневры требуют очень точной игры. Незаметная на первый взгляд ошибка через много ходов может привести к неминуемому поражению.

1. c3—b4 f6—g5 2. g3—f4 b6—c5 3. b2—c3 g5—h4 4. c3—d4 g7—f6 5. d4 : b6 a7 : c5 6. d2—c3 h8—g7?

Этот ошибочный ход приводит черных к поражению. Причем выигрыш за белых носит позиционный характер. Правильно было продолжать за черных, например, 6. . . f6—e5 7. c1—d2 e5 : g3 8. h2 : f4 e7—f6 9. f4—g5 h6 : f4 10. e3 : e7 d8 : f6 11. d2—e3 f8—g7 12. b4—a5 d6—e5 с равной игрой.

7. a1—b2 f6—e5.

Не спасало от поражения и 7. . . f6—g5. Тогда белые выигрывали так: 8. e1—d2 e7—f6 9. h2—g3, и, куда бы черные ни пошли, они проигрывают.

8. c1—d2 e5 : g3 9. h2 : f4 e7—f6 10. f4—g5 h6 : f4 11. e3 : e7 d8 : f6 12. d2—e3 f8—e7.

На 12. . . g7—h6 или 12. . . c7—b6 выигрывает 13. f2—g3!

13. e3—f4! f6—e5 14. f2—e3! e5 : g3 15. c3—d4 c7—b6 16. d4—e5 и 17. b4 : c1 ×.

Впервые этот путь к выигрышу нашел Д. Саргин в 1894 году.

Глава девятая ЗА ДОСКОЙ — МАСТЕРА

Теперь мы познакомимся с рядом партий, сыгранных мастерами.

После того как читатели изучили предыдущий материал и накопили определенные теоретические знания, легче понять замыслы противников, разобраться в сложных позициях, увидеть красоту комбинаций.

Партии мастеров показывают, как на практике осуществляются принципы ведения шашечного боя. Примечания к ним помогают проникнуть в творческую лабораторию сильнейших шашкистов.

1. Медков **Слезкин**
Москва, 1909

Эту партию с полным правом можно назвать исторической. Противником В. Медкова, впоследствии ставшего первым чемпионом СССР, был будущий мастер и популяризатор ша-

шечной игры П. Слезкин. Несколько поколений советских шашкистов учились по его книгам.

1. c3—d4 b6—a5 2. d4—c5 d6 : b4 3. a3 : c5.

Разыгран кол.

3. . . f6—g5 4. b2—c3 g5—h4 5. a1—b2 g7—f6 6. g3—f4 f6—g5 7. c3—d4 h8—g7.

Намного сильнее 7. . . c7—b6, связывая центральные шашки белых.

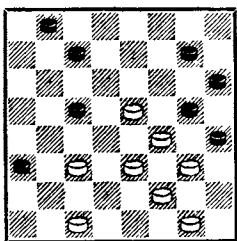
8. c5—b6 a7 : c5 9. d4 : b6 a5—b4 10. b6—a7 b4—a3.

Этот вариант носит название «кола-угловика», ввиду того что белые занимают угловое поле a7.

11. b2—c3 e7—d6 12. c3—d4 f8—e7 13. d2—c3 c7—b6 14. a7 : c5 d6 : d2 15. e1 : c3 e7—d6 16. d4—e5 d8—c7.

Сразу проигрывает 16. . . b8—c7? из-за 17. e3—d4! g6 : c5 18. c3—b4 d6 : f4 19. b4 : b8 ×.

17. h2—g3 d6—c5?



Этот ход дает белым возможность провести оригинальную комбинацию и выиграть партию.

После 17...b8—a7! у белых было бы тяжелое положение. Знал ли об этом Медков? Наверное, знал. Но желание поймать противника на комбинацию победило позиционные соображения.

18. e5—f6!! g5 : e7.

Если 18...g7 : e5, то последует 19. f4 : b4 a3 : c5 20. e3—f4 g5 : e3 21. f2 : d8, и белые выигрывают.

19. e3—d4! c5 : g5 20. c3—b4 a3 : c5 21. g3—f4 g5 : e3 22. f2 : h8 с выигрышем. Отличная комбинация!

2. Тимковский

Заяц

Творчество чемпиона СССР И. Тимковского было удивительно самобытным. Многие свои партии он заканчивал разгромными комбинациями. Одну из таких комбинаций он провел и в этой партии.

1. a3—b4 b6—a5 2. b2—a3 c7—b6.

Это начало носит название *игры Бодянского*. Белые сознательно идут на связку своего левого фланга, рассчитывая в дальнейшем развязаться и захватить центральные поля доски.

3. c1—b2?!

После этого хода стоят вопросительный и восклицательный знаки. Дело в том, что белые, желая обострить игру, сделали антипозиционный ход. Но кроме минусов ход имеет и свои плюсы. Противник вынужден принять вызов. Теория рекомендует вместо 3. c1—b2?! играть 3. a1—b2 и после 3... b6—c5 продолжать 4. e3—d4 c5 : e3 5. f2 : d4 d6—c5 6. d4 : b6 a5 : c7 7. c3—d4 с примерно равной позицией.

3...d6—e5.

Черные не препятствуют размену 4. b4—c5? b6 : d4 5. e3 : c5, потому что белые сразу же проиграют шашку после 5...e5—f4.

4. g3—f4 e5 : g3 5. h2 : f4 f6—g5 6. f4—e5!

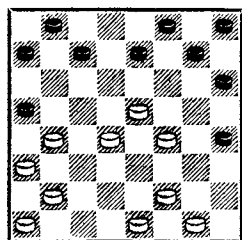
Нельзя играть 6. b4—c5? b6 : d4 7. c3 : e5 из-за комбинации 7...a5—b4! 8. a3 : c5 e7—d6, и, куда бы белые ни побили, черные проходят в дамки.

6...g5—h4 7. e3—f4 d8—c7 8. c3—d4 a5 : c3 9. d2 : b4.

Белые захватили центр; кроме того, ходом b4—a5 они угрожают связать правый фланг черных.

9...b6—a5?

117



Черные избавились от угрозы связки, но попали в ловушку. Теперь белые проводят комбинацию и выигрывают партию.

10. f2—g3!! a5 : c3.

Если 10...h4 : f2, то 11.

e1 : g3 a5 : c3 12. e5—f6! e7 : c5
13. b2 : d8, и белые выигрывают.
11. e5—f6!

Черные сдались, так как на
11...e7 : c5 сразу же последует
12. b2 : d8×.

3. Хечумов Финкельштейн

Полуфинал 18-го первенства СССР
1956

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

Разыгран разменный вариант *городской партии*. Идея белых заключается в том, чтобы построить центральную позицию. Черные должны стремиться к окружению центра белых по флангам.

4. b4 : d6 c7 : c3 5. d2 : b4
a5 : c3 6. c1—b2 a7—b6 7. b2 : d4
b6—a5 8. g3—f4 g7—f6?

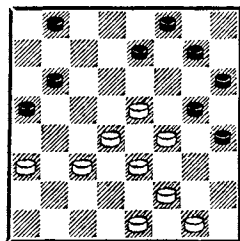
Этот ход передает инициативу в руки белых. Сразу же проигрывало 8...d8—c7? из-за 9. a3—b4! a5 : g3 10. f2 : a5×. Лучшее всего 8...g5—h4, и если 9. h2—g3, то 9...d8—c7, препятствуя 10. f4—e5, так как последует 10...a5—b4 11. a3 : c5 e7—d6 и черные останутся с лишней шашкой.

9. h2—g3 g5—h4 10. f4—e5
h8—g7 11. g3—f4 f6—g5.

Белые получили крепкую центральную позицию. Черные обречены на длительную и точную защиту. Один неосторожный ход — и белые добьются победы.

12. a1—b2 d8—c7 13. b2—c3
c7—b6?

118



Этот ход дает возможность белым провести эффектную комбинацию. При других продолжениях у черных все равно не легкая игра.

14. e5—f6! g7 : g3 15. c3—b4!
a5 : e5 16. e3—f4 g5 : e3 17.
f2 : a5, и через несколько ходов черные сдались.

Эта партия показывает, какое большое значение имеет сильная центральная позиция.

4. Данилин Степанов

Полуфинал 16-го первенства СССР,
1954

1. c3—b4 f6—g5 2. g3—f4
g7—f6 3. b4—a5 h8—g7 4. b2—
c3.

Противники разыграли *косяк*. Это начало ведет к сложной игре.

4...g5—h4 5. c3—d4 b6—c5
6. d4 : b6 a7 : c5 7. a1—b2 b8—
a7.

Теперь белые не могут играть 8. b2—c3 из-за 8...c7—b6 9. a5 : e5 f6 : b2, и черные прорываются на преддамочное поле.

8. f4—g5 h6 : f4 9. e3 : g5
g7—h6 10. f2—e3 h6 : f4 11.
e3 : g5 f6—e5 12. g5—h6 c7—b6
13. a5 : c7 d6 : b8.

Черные получили центральную позицию. Белые должны стараться окружить центр черных.

14. b2—c3 e7—d6 15. c3—b4
d8—e7 16. d2—c3.

Сильнее было 16. c1—b2, а после 16. .a7—b6—17. b4—a5 b8—a7 18. a5 : c7 d6 : b8 19. b2—c3 с равной игрой.

16. .a7—b6 17. e1—f2?

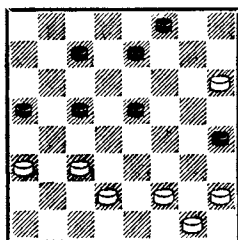
Этот ход уже ведет к проигрышу. После 17. h2—g3 h4 : f2 18. g1 : e3 e7—f6 19. e3—f4! e5 : g3 20. e1—f2! g3 : e1 21. b4—a5 e1 : b4 22. a5 : g7 белые добивались ничьей.

17. .b6—a5 18. c3—d4.

Белым приходится меняться. Лучшего нет. Грозит 18. .e5—d4 19. c3 : c7 b8 : d6 с выигрышем у черных.

18. .e5 : c3 19. b4 : d2 b8—c7 20. c1—b2 d6—e5 21. b2—c3?

119



После этого хода черные проводят выигрывающую комбинацию. Белые могли сопротивляться после размена 21. f2—g3 h4 : f2 22. g1 : e3.

21. .e5—d4! 22. c3 : e5 c7—d6! 23. e5 : c7 e7—d6 (можно было и сразу 23. .f8—g7) 24. c7 : e5 f8—g7 25. h6 : b4 a5 : d6 26. h2—g3 d6 : h2 27. a3—b4 h2—d6 28. b4—a5 d6—c7 29. g1—f2 h4—g3 30. f2 : h4 c7—d8. Белые сдались. Комбинация, которую провели черные в этой партии, часто встречается в игре.

5. Соседов

Соков

Ленинград, 1931

Партии В. Сокова служат образцом творческой игры. Часто свои встречи за шашечной до-

ской замечательный мастер заканчивал комбинацией.

1. c3—d4 f6—g5 2. b2—c3 g7—f6 3. c3—b4 d6—c5 4. b4 : d6 e7 : c5 5. g3—h4.

Разыгран один из вариантов городской партии.

5. .c7—d6.

Этот ход рассчитан на неправильный ответ белых: 6. a1—b2? d6—e5 7. b2—c3 d8—e7! 8. h2—g3 e7—d6, и позиция черных выиграна.

6. f2—g3 b8—c7.

Нельзя разменяться 6. .f6—e5? из-за 7. d4 : f6! g5 : e7 8. h4—g5 h6 : f4 9. g3 : a5, и белые выигрывают.

7. g3—f4 f6—e5 8. d4 : f6 g5 : e7 9. g1—f2 h8—g7 10. a1—b2.

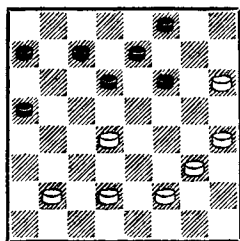
Белые могли провести комбинацию: 9. e3—d4 c5 : g1 10. e1—f2 g1 : g5 11. h4 : h8, но после 11. .b6—c5 12. h8—c3 f8—g7 13. c3 : h8 e7—f6 14. h8 : b6 a7 : c5 при равном количестве шашек черные получали большое позиционное преимущество.

10. .c5—b4 11. a3 : c5 d6 : b4 12. e3—d4 g7—f6 13. f4—g5? h6 : f4 14. d2—c3 b4 : d2 15. c1 : g5.

Этот размен ведет к проигрышу. Надо было упростить позицию при помощи размена: 13. d4—e5 f6 : d4 14. f4—g5 h6 : f4 15. d2—e3 f4 : d2 16. c1 : a3 с примерно равным положением.

15. .c7—d6 16. e1—d2 d8—c7 17. h2—g3 b6—a5 18. g5—h6?

После этого хода черные получают возможность провести комбинацию.



18. . f8—g7! 19. h6 : f8 f6—g5! 20. h4 : b6 a7 : a3! 21. f8 : c5 a3 : h2. Черные выиграли.

6. Чернопищук Каспаров Кубок СССР, 1970

1. c3—b4 f6—g5 2. b4—c5 b6 : d4 3. e3 : c5 d6 : b4 4. a3 : c5 g5—f4.

Эта временная жертва шашки впервые была применена Н. Кукуевым. В теорию дебютов она вошла как *жертва Кукуева*.

5. g3 : e5 c7—b6 6. c5—d6.

Плохо 6. e5—d6? из-за 6. . . b6 : d4 7. d2—c3 e7 : c5 8. c3 : e5 d8—e7 9. e1—d2 b8—c7 10. h2—g3 e7—f6 11. d2—c3 f6 : d4 12. c3 : e5 f8—e7 13. c1—d2 e7—f6 14. d2—c3 f6 : d4 15. c3 : e5 c5—b4 с выигрышной позицией.

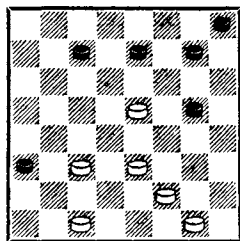
6. . . e7 : c5 7. h2—g3 b6—a5 8. f2—e3 c5—b4 9. b2—c3.

Нельзя играть 9. b2—a3 из-за 9. . . f8—e7 10. a3 : c5 e7—d6, и черные остаются с двумя лишними шашками.

9. . . a7—b6 10. e3—f4 d8—e7 11. a1—b2 b4—a3 12. g3—h4 b6—c5 13. c3—d4 c5 : g5 14. h4 : d8 b8—c7 15. d8 : b6 a5 : c7 16. b2—c3 f8—e7 17. d2—e3 h6—g5?

Этот ход дает возможность белым при помощи угрозы получить решающее преимущество. Надо было играть 17. . . g7—f6 18. e5 : g7 h8 : f6, и позиция черных вполне защитима.

18. e1—f2!



Отличный ход. Теперь черным нельзя играть 18. . . e7—d6 из-за неожиданного ответа 19. c3—b4! d6 : d2 20. c1 : e3 a3 : c5 21. e3—f4 g5 : e3 22. f2 : d8, и белые выигрывают. На 18. . . e7—f6 сразу же последует 19. c3—b4! a3 : c5 20. e3—f4, и белые проходят в дамки. Черным нельзя разменять шашку e5, так как после 18. . . g7—f6 19. e5 : g7 h8 : f6 последует 20. c3—b4 a3 : c5 21. e3—f4 g5 : e3 22. f2 : d8, и белые опять выигрывают. Черные решают пожертвовать шашку a3, а затем отыграть ее при помощи захода за шашкой белых e5.

18. . . a3—b2 19. c1 : a3 e7—d6 20. e3—f4 g5 : e3 21. f2 : d4 d6 : f4.

Теперь правый фланг черных оголен. Белые проводят решающую атаку.

22. a3—b4 g7—f6 23. d4—c5 f4—e3 24. b4—a5 h8—g7 25. c3—d4! c7—b6.

Проигрывало 25. . . e3—d2 из-за 26. c5—b6 c7—d6 27. d4—c5 d6 : b4 28. a5 : e1 ×.

26. c5 : a7 e3 : c5 27. a7—b8 c5—d4 28. b8—e5 d4—e3 29. e5—c3. Черные сдались.

Отличная позиционная игра принесла белым заслуженную победу.

7. Литвинович Кузнецов Первенство СССР, 1966

1. c3—d4 f6—g5 2. d2—c3 g5—h4 3. c3—b4 b6—a5 4. d4—

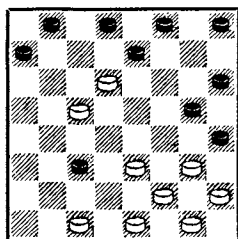
с5 а5 : с3 5. b2 : d4 d6 : b4 6. а3 : с5 g7—f6.

Ничего не дадут черным нападения на шашку с5. Разберем эту возможность: 6... с7—d6 7. а1—b2 d6 : b4 8. b2—а3 b8—с7 9. а3 : с5. Черные ничего не добились. Больше нападать на шашку с5 нельзя из-за размена 10. с5—b6. 7. а1—b2 f6—g5 8. b2—а3 с7—b6 9. а3—b4.

Этот с виду нелепый ход связан с очень незаметным и тонким планом комбинационного выигрыша. Сильнейшим ответом за черных было 9... е7—f6.

9... b6—а5? 10. d4—е5 а5 : с3 11. е5—d6.

122



Теперь если черные нападут на шашку d6, то последует интересная комбинация: 11... d8—с7 12. с1—b2!! с3 : а1 13. е1—d2! с7 : е5 14. d2—с3! а1 : b6 15. е3—f4 g5 : е3 16. f2 : а5 с разгромом.

11... е7—f6 12. е3—f4 g5:е3 13. f2 : b2 h4 : f2 14. g1 : е3. h6—g5?

Черные пытаются окружить шашку d6. Но их план не проходит. Лучше всего было играть 14... d8—с7 15. h2—g3 с7 : е5 16. е3—f4 h8—g7 17. f4 : d6 h6—g5 18. g3—h4 g5—f4 19. b2—с3 f6—е5 20. h6—g5 е5 : с7 21. g5 : е3 с равной позицией.

15. h2—g3 g5—h4 16. е1—f2 f6—g5 17. g3—f4 d8—с7 18. f4 : h6 с7 : е5 19. b2—с3 h8—g7 20. с1—b2 g7—f6?

Этим ходом черные проигрывают партию. Ничью давала разменная комбинация: 20... h4—g3! 21. f2 : h4 е5—f4 22. е3 : g5 g7—f6 23. g5 : е7 f8 : d2.

21. с5—d6! е5 : с7 22. f2—g3 h4 : d4 23. с3 : g7. Черные сдались.

8. Гордевич

Плакхин

Первенство ДСО „Красное знамя“, 1971

1. с3—b4 f6—е5 2. b4—а5 е5—f4 3. g3 : е5 d6 : f4 4. е3 : g5 h6 : f4.

Обратный тычок. С самого начала белые добровольно отдают центр, стараясь окружить центральные шашки противника.

5. b2—с3 g7—f6 6. а1—b2 h8—g7 7. с3—b4 f6—g5 8. f2—g3 е7—d6 9. g3 : е5 d6 : f4 10. d2—с3.

Грозит 12. b4—с5 с выигрышем шашки. Черным ничего не остается, как разменять опасную шашку b4.

10... b6—с5 11. b4 : d6 с7 : е5 12. а3—b4 b8—с7 13. b2—а3 f8—е7 14. е1—f2 g7—h6 15. с3—d4 е5 : с3 16. b4 : d2.

Этот размен, по существу, ликвидировал опасный центр черных.

16... е7—f6 17. d2—с3 f6—е5 18. с3—b4.

Белые заманивают черную шашку е5 на поле d4.

18... е5—d4 19. f2—g3 f4—е3 20. g3—h4.

Если 20. g3—f4, то последует 20... g5—h4 21. f4 : d2 d4—с3 с равной игрой.

20... g5—f4 21. h4—g5 с7—b6 22. а5 : с7 d8 : b6 23. b4—а5

b6—c5 24. a3—b4! c5 : a3 25. g1—f2! e3 : g1 26. g5 : c5 g1 : b6 27. a5 : c7 h6—g5 28. h2—g3, и белые выиграли.

9. Барамидзе Хацкевич

Полуфинал первенства СССР,
1966

1. g3—f4 f6—e5 2. h2—g3.

Это начало носит название *игры Каулена*. В дореволюционных турнирах так часто играл черными один из сильнейших шашкистов России Ф. Каулен.

2. . . e5—d4 3. c3 : e5 h6—g5 4. f4 : h6 d6 : h2 5. a3—b4 g7—f6 6. e3—d4 f6—g5.

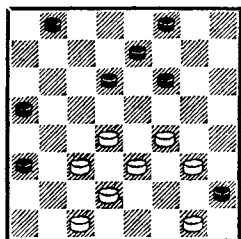
Черные, пытаясь ослабить атаку соперника, решили провести размен. Нельзя было играть 6. . . c7—d6?, так как после 7. f2—g3! h2 : f4 8. d4—e5 f6 : d4 9. d2—e3 белые оставались бы с лишней шашкой.

7. h6 : f4 b6—c5 8. d4 : b6 a7 : a3 9. b2—c3 h8—g7 10. c3—d4 g7—f6 11. a1—b2 e7—d6 12. b2—c3?

Этот ход приводит белых к проигрышу. Следовало играть 12. d4—c5! d6 : b4 13. b2—c3 с примерно равной позицией.

12. . . c7—b6! 13. d2—e3 d8—e7 14. e1—d2 b6—a5! 15. f2—g3.

123



15. . . a5—b4! 16. c3 : a5 a3—b2 17. c1 : a3 d6—e5 18. f4 : d6 h2 : f4! 19. e3 : g5 e7 : c1 20. g5 : e7 f8 : d6.

Белые сдались. Впервые аналогичную по содержанию комбинацию провел еще в довоенные годы одесский мастер С. Корхов.

10. Глезер Виндерман

Командное первенство Москвы,
1955

1. c3—d4 f6—g5 2. b2—c3 g7—f6 3. a1—b2 d6—c5.

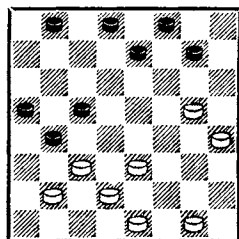
Это начало называется *игрой Медкова*. Оно ведет к сложной маневренной борьбе.

4. g3—h4 e7—d6 5. h2—g3 f6—e5 6. d4 : f6 g5 : e7 7. g3—f4 b6—a5 8. c3—d4 c5—b4 9. a3 : c5 d6 : b4 10. b2—c3 c7—b6!

Готовя размен сильной шашки d4.

11. f4—g5 h6 : f4 12. e3 : g5 b6—c5 13. d4 : b6 a7 : c5 14. f2—e3 h8—g7! 15. c1—b2?

124



Ходом 16. b2—a3 белые угрожают осуществить связку сил соперника на его правом фланге, а на захват шашки черных на поле a3 они подготовили комбинацию с проходом в дамки. Однако этот с виду неотразимый замысел встречает красивое опровержение:

15. . . b4—a3!! 16. g5—h6.

Для белых уже нет иного выбора!

16. . . a3 : c1 17. e3—f4 c1 : g5 18. h4 : h8 c5—d4! 19. c3 : e5 e7—f6! 20. e5 : g7 a5—b4! 21. e1—d2 b8—c7 22. g1—f2 c7—d6

23. f2—g3! d8—e7! 24. g3—h4
d6—e5! 25. h4—g5 e7—d6 26.
d2—e3.

Если 26. g5—f6, то 26...
e5—d4 27. f6—e7 d4—c3.

26...b4—c3!!

Белые сдались.

Действительно, после 27.
g5—f6 e5—f4! 28. e3 : g5 c3—d2
29. f6—e7 d2—e1! 30. e7 : c5
e1—h4 или 27. e3—d4 c3—d2
28. d4 : f6 d2—e1 29. f6—e7 e1—
h4 черные выигрывают, запи-
рая при этом дамку и две шаш-
ки противника.

11. Цирик

Лаудвер

Первенство СССР, 1960

1. c3—d4 d6—c5 2. b2—c3
c7—d6 3. c3—b4 b6—a5 4.
d4 : b6 a5 : c7 5. d2—c3 f6—e5
6. a1—b2 a7—b6.

Разыгран дебют *отыгрыш* —
черные вначале отступили, а
теперь ведут активную игру в
центре.

7. b4—a5 e7—f6 8. c3—b4.

В середине партии белые
хотят противопоставить цент-
ральной позиции черных игру
на окружение. Например, если
черные сыграют 8...b6—c5?, то
последует 9. e3—f4 c5—d4 10.
b2—c3 d4 : b2 11. b4—c5 d6 : b4
12. f4 : d6 c7 : e5 13. a5 : a1.
У белых большое позиционное
преимущество, так как шашки
черных загромождают свой ле-
вый фланг и развить их нелегко.

8...f6—g5 9. b4—c5 b6 : d4
10. e3 : e7 f8 : d6.

Черные продолжают владеть
центром, но это не является
преимуществом, так как шашки
их левого фланга отстали в
развитии.

11. b2—c3 g5—h4 12. c1—d2
h6—g5 13. c3—b4.

Оба противника осуществля-
ют свои планы: черные стремят-
ся зажать правый фланг белых,
белые рассчитывают использо-
вать ослабление черных на пра-
вом фланге. Кроме этих общих
соображений у каждой из сто-
рон есть свои точные расчеты.

13...g5—f4.

Черные добились своей цели.
Правый фланг белых оказался
связанным. Проигрывал за чер-
ных размен 13...c7—b6 14.
a5 : c7 d8 : b6 из-за 15. b4—c5
b6 : d4 16. d2—e3 g7—f6 17.
e3 : e7 f6 : d8 18. g3—f4×.

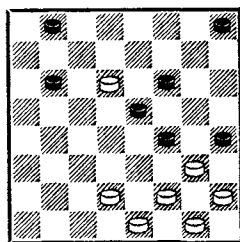
14. b4—c5 d6 : b4 15. a3 : c5
g7—f6.

Черные поставили тонкую ло-
вушку. На 16. d2—c3 они хотят
ответить 16...b8—a7 с угрозой
выиграть шашку, а на 17. c5—d6
они подготовили неожиданное
17...h8—g7!, и после 18. d6 : b8
последовало бы 18...d8—c7 19.
b8 : d6 e5 : c7 20. g3 : e5 f6 : b2
с выигрышем у черных. Однако
именно 16. d2—c3 при правиль-
ной игре дает все-таки ничью:
16. d2—c3 b8—a7 17. c3—d4
e5 : c3 18. g3 : g7 h8 : f6 19.
c5—d6 c7 : e5 20. e1—d2! c3 : g3
21. h2 : d6, и черные выиграть
не могут.

Гроссмейстер заметил рас-
ставленный «капкан» и, в свою
очередь, заготовил незаметную
ловушку.

16. c5—d6! c7—b6 17. a5 : c7
d8 : b6.

125



18. f2—e3!! h4 : d4 19. e1—f2! e5 : c7 20. f2—e3 d4 : f2 21. g1 : e7.

Партия перешла в эндшпиль — на доске мало шашек. Но белые уже прорвались на преддамочное поле и обеспечили себе выигрышное окончание. Черные сдались.

12. Виндерман Романов Полуфинал первенства СССР, 1951

1. c3—d4 d6—c5 2. b2—c3 c7—d6 3. c3—b4 b6—a5 4. d4 : b6 a5 : c7.

Это дебют *отыгрыш*. Обычно он приносит черным крепкую, устойчивую расстановку сил.

5. a1—b2 h6—g5 6. g3—f4 g7—h6 7. b2—c3.

Хорошо и 7. b4—c5 d6 : b4 8. a3 : c5 g5—h4 9. b2—c3, но белые стремились к усложнению игры.

7. . . h8—g7.

Интересно развиваются события и после 7. . . a7—b6 8. b4—a5 f6—e5 9. f2—g3!? или 9. c1—b2 и т. д.

8. b4—c5.

Нельзя продолжать 8. b4—a5? в расчете на 8. . . c7—b6? 9. a5 : e5 f6 : b2 из-за 10. a3—b4!!, и если 10. . . b2—a1, то 11. d2—c3! a1 : g3 12. f2 : h8×. Черные на 8. b4—a5? отвечают 8. . . d6—c5!, и если 9. c3—d4, то 9. . . e7—d6! (и на 9. c3—b4 также следует 9. . . e7—d6!) 10. d4 : b6 a7 : c5 11. h2—g3 g5—h4 и т. д. с позиционным перевесом черных.

8. . . d6 : b4 9. a3 : c5.

Серьезной ошибкой был бы здесь бой 9. c3 : a5? ввиду 9. . . c7—d6!, и из-за угрозы поддачи 10. . . a7—b6! возможности белых резко ограничены.

9. . . c7—d6.

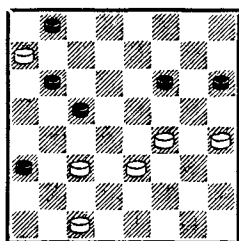
После 9. . . g5—h4 10. e3—d4 f6—g5 11. f4—e5 белые шашки стояли бы активнее. Но и избранный в партии продолжение ведет к инициативной для белых игре.

10. c3—b4 d6—e5 11. f4 : d6 g5—f4 12. e3 : g5 h6 : f4 13. d2—e3! f4 : d2 14. e1 : c3 a7—b6 15. c5 : a7 e7 : a3 16. f2—e3 f8—e7 17. h2—g3 e7—d6 18. g1—h2!

Слабее 18. g1—f2 ввиду 18. . . d6—e5 с контригрой в центре у черных.

18. . . g7—h6 19. g3—f4 d8—c7 20. h2—g3 d6—c5 21. g3—h4 c7—b6?

126



Как ни удивительно, но именно этот ход ведет к поражению. Спасение черных тайлось в дамочном окончании без двух шашек: 21. . . c7—d6! 22. c3—b4 c5—b4 23. d4—c5 b4—c3! 24. c5 : g5 c3—b2 25. g5—f6 b2—a1 26. f6—e7 a1—h8 27. e7—d8 h8—a1, и не видно, как белые могут реализовать свой материальный перевес.

22. c1—d2! c5—d4.

Именно на эту жертву и рассчитывали заранее черные. Однако у соперника находится красивый путь к победной атаке.

23. c3 : g7 h6 : f8 24. a7 : c5 a3—b2 25. e3—d4! b8—c7 26. d2—c3! b2—c1 27. f4—e5 c1—h6 28. c5—d6 c7—b6 29. c3—b4! b6—c5.

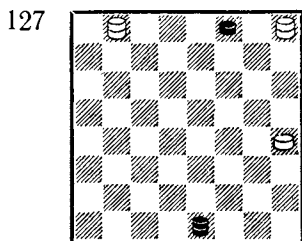
Пытаясь усложнить сопернику путь к победе.

30. d4 : b6 h6—g7 31. b4—c5 g7 : b2 32. d6—c7!!

Белые сводят окончание к яркой идее одного из блестящих этюдов Н. Кукуева.

32. . . b2—a3 33. c7—b8! a3 : e7 34. b8—e5! e7—b4 35. b6—a7 b4—a5 36. a7—b8 a5—e1 37. e5—h8! Черные сдались, так как у их дамки нет полезных ходов, и она немедленно ловится.

Заключительная позиция заслуживает диаграммы



13. Чечиков Красинский

Чемпионат ЦШК СССР, 1982

1. g3—f4 f6—g5 2. c3—d4 b6—a5 3. b2—c3.

Белые не спешат с постановкой кола на c5 и тем самым нагнетают напряжение.

3. . . g7—f6 4. a1—b2 g5—h4 5. d4—e5.

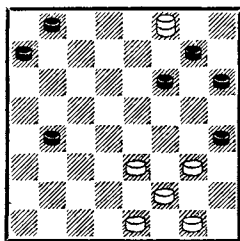
Переходя наконец к активным действиям; при таком размене возникает сложная, мало исследованная игра.

5. . . f6 : d4 6. e3 : c5 d6 : b4 7. a3 : c5 h8—g7 8. c3—d4 e7—f6 9. b2—a3! f8—e7 10. d2—c3 c7—d6 11. c1—d2 d6 : b4 12. a3 : c5 d8—c7 13. h2—g3! c7—d6.

Как-то незаметно, вроде без явных ошибок черные попали в затруднительное положение: если 13. . . f6—g5, то 14. d2—e3 с угрозами c5—d6, c5—b6 и c3—b4.

14. c3—b4 a5 : e5 15. d2—e3 d6 : b4 16. f4 : f8.

128



16. . . a7—b6.

Если 16. . . b4—a3, то 17. g3—f4! f6—g5 18. f8—c5! a3—b2 19. e3—d4! g5 : e3 20. c5—f8 и 21. f8 : c1×.

17. f8 : a3 b6—c5 18. a3 : g5 h6 : h2 19. e3—f4!

Черные четко фиксируют свое позиционное превосходство.

19. . . b8—c7 20. f4—e5 g7—h6 21. e5—f6 c7—d6 22. e1—d2 h6—g5 23. f6—h7 g5—f4 24. g7—h8 f4—g3 25. f2—e3. Черные сдались.

14. Сафронов Трубачев

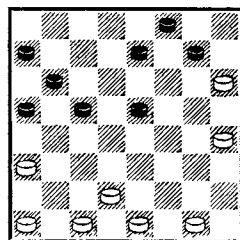
Чемпионат ЦШК СССР, 1982

1. c3—d4 d6—e5 2. b2—c3 e7—d6 3. e3—f4 b6—a5 4. d2—e3.

Перекресток. Здесь чаще играют 4. f2—e3 или 4. c1—b2.

4. . . c7—b6 5. c3—b4 e5 : c3 6. b4 : d2 d6—c5 7. g3—h4 f8—e7 8. f4—g5 h6 : f4 9. e3 : g5 e7—d6 10. g5 : e7 d6 : f8 11. h2—g3 g7—f6 12. g3—f4 b8—c7 13. f4—g5 d8—e7 14. f2—g3 h8—g7 15. g5—h6 f6—e5 16. g3—f4 e5 : g3 17. h4 : f2 c7—d6 18. f2—g3 d6—e5 19. g3—h4!

129



Кульминационный момент в партии. Смелая игра с обеих сторон привела к нешаблонному построению и требует исключительно точной игры.

19. . g7—f6?

Незаметная, казалось бы, ошибка. Ведет к поражению черных. Следовало продолжать 19. . e5—f4.

20. g1—f2! c5—d4 21. d2—e3! b6—c5 22. c1—b2!

Вот в этом-то и «соль»: теперь черные не могут отвечать 22. . c5—b4 ввиду 23. e3 : c5! b4 : d6 24. h4—g5! f6 : h4 25. a3—b4 и 26. b2 : d8×.

В партии еще последовало: 22. . e7—d6 23. b2—c3! d4 : b2 24. a1 : c3 f8—e7 25. e1—d2 c5—b4 26. a3 : c5 d6 : b4 27. e3—d4 e5—f4 28. f2—e3 b4—a3 29. e3 : g5 a5—b4 30. c3 : a5 a3—b2 31. d4—c5! Черные сдались.

15. Соков Б. Блиндер

Турнир мастеров
Днепропетровск, 1934

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

В. Соков очень хорошо знал жертву Кукуева и выиграл этим дебютом много партий. Возможно, поэтому его противник перевел игру в русло тычка.

5. g3—f4 g7—f6 6. b2—c3 f6—g5 7. d2—e3 c7—b6.

Кроме этого хода у черных было также продолжение 7. . . e7—f6 8. a1—b2 d8—e7 9. b2—a3 h8—g7 с последующим 10. . . e7—d6 11. c5 : e7 f6 : d8 со спокойной позицией.

8. a1—b2.

После 8. c3—d4 b8—c7 у белых вынужденная игра: 9. a1—b2 c7—d6 10. b2—a3 d6 : b4 11. a3 : c5 d8—c7 12. c1—b2 c7—d6 13. b2—a3 d6 : b4 14. a3 : c5

e7—d6 15. c5 : e7 f8 : d6. Теперь для спасения партии белым надо пожертвовать шашку — 16. f4—e5! d6 : d2 17. e1 : c3.

8. . . b6 : d4 9. c3 : e5.

Это острое продолжение предусматривает в дальнейшем движение шашки e1 на поле d4, с тем чтобы получить сильную центральную позицию.

9. . . a7—b6 10. e1—d2! h8—g7 11. d2—c3 d8—c7 12. h2—g3 e7—d6.

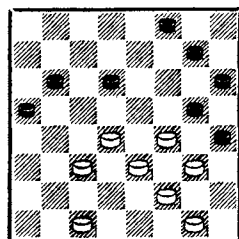
Это единственно правильный ответ. Нельзя было продолжать 12. . . b6—a5? из-за 13. e5—f6! с комбинационным проходом в дамки.

13. c3—d4 b6—a5 14. b2—c3 c7—b6.

Кроме этого размена у черных было также интересное продолжение, связанное с жертвой шашки: 14. . . b8—a7 15. c1—b2 a5—b4! 16. c3 : a5 a7—b6 17. b2—c3 d6—c5.

15. e5 : c7 b8 : d6?

130



Проигрывает партию. Необходимо было 15. . . b6 : d8 и после 16. d4—e5 d8—e7 17. c3—d4 b8—c7 18. c1—d2 e7—d6! (проигрывает 18. . . a5—b4? из-за 19. d4—c5! b4 : d6 20. d2—c3 e7—f6 21. c3—d4! f8—e7 22. g1—h2!×) 19. d2—c3 f8—e7!! , и черные сохраняют равновесие.

16. c1—b2 b6—c5 17. d4 : b6 a5 : c7 18. c3—d4 g7—f6.

Проигрывает 18. . . c7—b6 из-за 19. d4—e5 d6—c5 20. b2—c3

b6—a5 21. c3—d4 c5—b4 22. d4—c5 b4 : d6 23. e5 : c7×.

19. d4—c5! d6 : b4 20. f4—e5 f6 : d4 21. e3 : a3 f8—e7 22. a3—b4 e7—f6.

На 22. . e7—d6 решает 23. g3—f4 g5 : e3 24. f2 : d4 c7—b6 25. b4—a5.

23. b2—c3! c7—d6 24. b4—a5 f6—e5 25. a5—b6 g5—f4 26. b6—a7! f4 : h2 27. a7—b8. Черные сдались ввиду 27. . e5—f4 28. b8 : g3 h2 : f4 29. g1—h2 h6—g5 30. c3—b4 f4—e3 31. f2 : d4 g5—f4 32. b4—a5 h4—g3 33. d4—e5 f4 : d6 34. h2 : f4 d6—c5 35. f4—e5.

16. Тимковский Соков
Командное первенство ВЦСПС, 1933

1. c3—d4 f6—g5 2. b2—c3 e7—f6?!

Этим необычным ходом начинается дебютная система, разработанная и впервые примененная В. Соковым. Сделанный ход как бы зовет к сложной игре «с открытым забралом». Этот дебют получил название *игры Сокова*.

3. g3—f4 d8—e7.

Впервые эта интересная партия была напечатана в 1934 году в журнале «Шахматы и шашки в массы» с примечаниями победителя. В своих комментариях после 3-го хода замечательный ленинградский мастер писал: «Этим ходом мой противник был так озадачен, что над своим четвертым ходом продумал 50 минут и попал в цейтнот!»

И действительно, ход 3. . . d8—e7 как бы нарушает основные положения дебютной теории. Теория говорит, что в начале партии надо развивать шашки левого фланга, а черные, наоборот, загромождают свой левый фланг. Считается, что в начале партии не следует открывать дамочные поля, а Соков уво-

дит с восьмого ряда шашку.

4. c1—b2.

В партии Коршунов — Соков белые сыграли 4. f2—g3. Последовало 4. . . g5—h4 5. a1—b2 h4 : f2 6. e1 : g3 d6—e5 7. f4 : d6 e7 : c5, и после 8. g3—h4 c7—d6 9. h2—g3 b6—a5 10. d4 : b6 a7 : c5 11. g1—h2 (нельзя 11. c3—d4? из-за 11. . . a5—b4! 12. d4 : b6 d6—c5 13. b6 : d4 b8—c7 14. a3 : c5 f6—g5 15. h4 : f6 g7 : h4, снимая четыре шашки белых) 11. . . f8—e7 12. c3—d4? черные провели выигрывающую комбинацию 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 : h4×.

4. . . g5—h4 5. d4—c5 b6 : d4 6. c3 : e5 f6 : d4 7. e3 : c5 d6 : b4 8. a3 : c5 g7—f6 9. d2—e3 f6—g5.

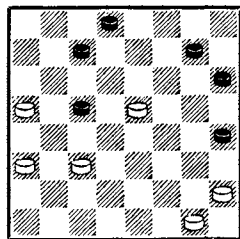
В результате необычно разыгранного дебюта черные получили равноправную игру.

10. b2—c3 h8—g7 11. a1—b2 g7—f6 12. b2—a3 e7—d6 13. c5 : e7 f6 : d8 14. f4—e5 a7—b6 15. c3—b4.

Этот ход и следующий за ним ставят белых в критическое положение. Надо было избрать 15. e3—d4! f8—e7 16. c3—b4 e7—d6 17. e5—f6 g5 : e7 18. b4—c5 d6 : b4 19. a3 : a7 с хорошей для белых позицией.

15. . . f8—g7! 16. b4—a5? b6—c5! 17. e3—f4 g5 : e3 18. f2 : b6 b8—a7 19. e1—d2 a7 : c5 20. d2—c3.

131



Если 20. h2—g3 h4 : f2 21. g1 : e3, то 21. . . h6—g5 22. d2—c3 c5—b4 23. a3 : c5 c7—d6 24. e5 : c7 d8 : b2 25. a5—b6 b2—c1 с выигрышем. При 20. g1—f2 h6—g5 21. d2—c3 c5—b4 22. a3 : c5 c7—d6 23. e5 : c7 d8 : b2 24. a5—b6 b2—a1! 25. b6—c7 g7—h6! 26. c7—d8 g5—f4 опять-таки черные выигрывают.

20. . . c5—b4! 21. a3 : c5 c7—d6 22. c5 : e7 d8 : b2 23. a5—b6 b2—c1 24. b6—c7 g7—f6 25. g1—f2 c1—f4. Белые сдались, так как если 26. c7—b8, то 26. . . f6—e5 27. b8—c7 h4—g3! 28. f2 : h4 h6—g5 29. h4 : d4 f4 : b8 30. d4—c5 b8—c7.

Очень интересная партия, в которой черные проявили много выдумки.

Несколько советов на прощание

1. Теория без практической игры выглядит сухо. Поэтому надо играть как можно больше партий. Только в этом случае удастся закрепить теоретические знания.

2. Надо чаще участвовать в соревнованиях. Каждая новая партия даст возможность глубже проникнуть в «тайны» шашечной игры.

3. Надо уважать противника, играть в полную силу. При

несерьезном отношении к игре сильный может проиграть более слабому.

4. Все свои партии обязательно надо записывать, а после игры разбирать.

5. Проиграв в турнире партию, не падайте духом. Впереди еще много соревнований, а значит, и творческих успехов.

6. Полезно играть и тренировочные партии. Причем лучше с сильным противником: тогда придется решать за доской более сложные задачи, а именно это и повышает мастерство игры.

7. Большую роль в совершенствовании мастерства играют шашечные комбинации. Заведите специальную тетрадь-дневник, куда следует записывать новые комбинации. Постарайтесь их решить!

8. Необходимо изучать шашечную литературу.

9. Не принимайте на веру дебютные варианты, приведенные в книгах. Часто оценка отдельных дебютных позиций меняется. Поэтому ко всему, что прочтете, подходите критически и в каждом отдельном случае постарайтесь «поспорить» с шашечной книгой. Не расстраивайтесь, если этот спор закончится не в вашу пользу.

РЕШЕНИЯ УПРАЖНЕНИЙ

Глава вторая

1. Белые: a3, c3, e3, f2, f4, g1, g3; черные: c5, c7, d6, e5, g5, h4, h6.

3. На большой дороге: a1, b2, c3, d4, e5, f6, g7, h8.

На косяках: e1, d2, c3, b4,

a5, b6, c7, d8, e7, f6, g5, h4, g3, f2.

На двойниках: g1, f2, e3, d4, c5, b6, a7, b8, c7, d6, e5, f4, g3, h2.

На тройниках: c1, d2, e3, f4, g5, h6, g7, f8, e7, d6, c5, b4, a3, b2.

1) 1. e3—d4!! c5 : g1 2. e1—f2! g1 : b2 3. a3 : c1 a5 : c3 4. c1—b2 h4 : f2 5. b2 : g1×;

2) 1. c3—b4! a5 : a1 2. f4—e5! f6 : d4 3. h4—g5 h6 : f4 4. g3 : c7 d8 : b6 5. c1—b2 a1 : c3 6. d2 : h6×;

3) 1. f4—e5! d6 : f4 2. c1—b2! a3 : c1 3. c3—b4 a5 : e5 4. e1—d2 c1 : e3 5. f2 : a5×;

4) 1. g3—f4! e5 : g3 2. c3—b4! a5 : c3 3. e3—d4! c3 : e5 4. g1—h2 g5—f4 (или 4. . . e5—f4) 5. f2—e3×;

5) 1. h4—g5!! h6 : h2 (если 1. . . f6 : h4, то 2. d2—c3×) 2. f2—g3 h2 : f4 3. d2—c3 d4 : b2 4. c1 : e3×;

6) 1. e5—f6! e7—d6 2. d4—e5! d6 : f4 3. f6—g7 (или 3. f6—e7) 3. . . h8 : f6 4. f2—g3 h4 : f2 5. e1 : g7×;

7) 1. a3—b4! a5 : c3 2. c1—b2! c3 : a1 3. e1—f2! a1 : f6 4. f4—g5 h6 : f4 5. f2—g3 h4 : f2 6. g1 : a7×;

8) 1. g3—f4! e5 : g3 2. e1—d2! g3 : e1 3. e3—d4 c5 : e3 4. d2 : f4 e1 : b4 5. a3 : g5×;

9) 1. f2—e3! h4 : f2 2. d4—c5! d6 : b4 (или 2. . . b6 : d4) 3. c3 : c7 b8 : d6 4. d2—c3 f2 : d4 5. c3 : c7×;

10) 1. b2—c3! d4 : b2 2. a3 : c1 c5 : a3 3. f4—g5 h6 : f4 4. e3 : a7×;

11) 1. a3—b4! c5 : a3 2. c1—d2! a3 : c1 3. c3—d4 e5 : c3 4. d2 : b4 c1 : f4 5. g3 : g7×;

12) 1. g3—f4! e5 : g3 2. e1—d2! g3 : e1 3. c3—b4! e1 : e5 4. b4 : f8×;

13) 1. c1—b2! a3 : c1 2. d2—c3! c1 : f4 3. e5 : g3 c7 : e5 4. d4 : d8×;

14) 1. c3—b4! a5 : a1 (если 1. . . a5 : e5, то 2. e3—f4×) 2. e3—f4 a1 : e5 3. f4 : h6×;

15) 1. c1—d2! a3 : c1 2. f4—g5! h6 : f4 3. g3 : g7 f8 : h6 4. e3—f4 c1 : g5 5. h4 : e3×;

16) 1. h6—g7! h8 : f6 2. e1—f2! g3 : d6 3. b6—c7 d8 : b6 4. a5 : g7×;

17) 1. g5—f6! e7 : g5 2. g3—f4! e5 : e1 3. e3—d4 c5 : e3 4. d2 : h6 e1 : b4 5. a3 : e7 f8 : d6 6. h6 : a3×;

18) 1. g3—h4! a5 : a1 2. d2—c3! a1 : d4 3. a3—b4! c5 : a3 4. e3 : c5 d6 : b4 5. h4—g5! h6 : f4 6. c1—b2 a3 : c1 7. e1—d2 c1 : e3 8. f2 : d2! f4—g3 9. d2—e1 g3—h2 10. e1—a5! f8—g7 11. a5—c3 g7—h6 12. c3—a5 h6—g5 13. a5—d2 g5—h4 14. d2—a5 h4—g3 15. a5—e1 a7—b6 16. e1 : h4 b6—c5 17. h4—f6×;

19) 1. e3—d4! g5 : c5 2. c3—b4! a5 : c3 3. e1—d2! c3 : e1 4. c1—b2! a3 : c1 5. g3—h4 e1 : g3 6. h2 : f4 c1 : g5 7. h4 : f2×;

20) 1. f2—e3! h4 : d4 2. f4—g5! f6 : h4 3. c3—b4 a5 : c3 4. h2—g3 h4 : f2 5. g1 : c5 d6 : b4 6. b2 : a5×.

Глава четвертая

1) 5. c1—b2 a5 : c3 6. b2 : b6 b8—a7 7. d2—c3 a7 : c5 8. c3—d4×;

2) 5. a3—b4! c5 : a3 6. e3—d4 g5 : c5 7. c3—b4 d6 : f4 8. b4 : b8×;

3) 7. . . a5—b4! 8. a3 : c5 f8—g7 9. h6 : d6 c7 : a1×;

4) 10. e3—d4! g5 : e3 11. c5—b6! c7 : e5 12. f2 : d8×.

Если 11. . . a7 : c5, то 12. d4 : d2×. При 11. . . e3 : c5 12. b6 : f6 f8—g7 13. f6—e7 d6 : f8 14. b4 : d6 белые выигрывают благодаря шашке на поле d6;

5) 7. a3—b4! c5 : a3 8. f4—e5! d6 : f4 9. e3 : g5! h6 : f4 10. g3 : g7 h8 : f6 11. d4—c5 b6 : d4 12. c3 : g7×;

6) 10. . . f6—e5! 11. d4 : f6 e7 : g5 12. h4 : f6 d8—e7 13. f6 : b6 a7 : c1×;

7) 8. . . c7—d6! 9. d4 : b6 f6—e5! 10. h4 : d4 f8—e7 11. e3 : g5 d8—c7 12. b6 : f6 g7 : h4×;

8) 10. . . f6—g5! 11. h4 : f6 h8—g7! 12. f6 : h8 f8—g7 13. h8 : b6 c7 : h4×;

9) 11. h4—g5! f4 : h6 12. c3—b4! a5 : e1 13. g3—h4 e1 : g3 14. h2 : f8×;

10) 10. . . a7—b6! 11. g3 : e5 b6—c5! 12. b4 : d6 a5—b4 13. c3 : a5 g7—h6 14. e5 : g7 c7 : a1 15. g7—h8 f8—g7×.

Глава пятая

Как можно выиграть шашку?

1) 1. d4—e5! f6 : d4 2. f4—g5 h6 : d2 3. e1 : a5×;

2) 1. d6—e7! f8 : d6 2. h6—g7 h8 : f6 3. f2—g3 h2 : f4 4. e3 : a3×;

3) 1. d4—e5! f6 : d4 2. d2—e3 d4 : f2 3. e1 : a5×;

4) 1. d4—c5! b4 : d6 (1. . . b6 : d4) 2. h4—g5 h6 : f4 3. g3 : a5×;

5) 1. a5—b6! c7 : a5 2. c3—b4 a5 : c3 3. b2 : h4×;

6) 5. . . b8—c7! 6. a3 : c5 f6—g5! (можно также 6. . . f6—e5 7. d4 : f6 e7 : g5 8. h4 : f6 b6 : h4×) 7. h4 : f6 g7 : c3 8. d2 : b4 b6 : h4×;

7) 7. c3—d4! h4 : f2 8. a5 : c3, и следующим ходом забирается шашка черных f2.

Что такое оппозиция?

1) 1. a5—b6! c5 : a7 2. e3—f4! e5 : g3 3. h4 : f2 a7—b6 4. c3—d4 h6—g5 5. f2—e3 b6—a5 6. d4—c5 g5—h4 7. e3—f4×;

2) 1. g3—f2! a3—b2 2. f2—d4! b2—c1 3. d4—g7! h6 : f8 4. g5—h6 c1 : g5 5. h6 : f4 f8—e7 6. f4—e5×;

3) 1. c3—d4! e3 : c5 2. b2—a3! c5—d4 3. a3—b2! d4—e3 4.

b2—e5! f4 : d6 5. h6 : d2 d6—e5 6. d2—e3×;

4) 1. d6—e7! f6—g5 2. h6—g7! d8 : h8 3. f4 : h6× (если 2. . . g5 : e3, то 3. g7—h8 d8 : f6 4. h8 : g1×);

5) 1. a3—b4! c7—d6 2. b4—c5! d6 : b4 3. a1—b2 b4—a3 4. b2—c3 e3—d2 5. c3—b4 a3 : c5 6. e1 : c3×.

Размен и его значение

1) 1. d2—e3! f4 : d2 2. f2—g3! h4 : f2 3. g1 : c1 c7—d6 4. c1—d2 d6—e5 5. d2—e3×;

2) 1. e3—d4! c5 : e3 2. c3—b4! a3 : c5 3. g3—f4 e5 : g3 (e3 : g5) 4. h4 : b6 f8—e7 5. c1—d2 e7—f6 6. b6—a7 f6—g5 7. d2—e3 g5—h4 8. e3—f4×;

3) 1. h4—g5! h6 : f4 2. d2—e3 f4 : d2 3. e1 : a1 a5—b4 4. a1—b2×;

4) 1. c1—d2! a3 : c1 2. e3—f4! c1 : g5 3. h6 : b4 a7—b6 4. g3—f4 h8—g7 5. f4—g5×.

Связка

1) 1. f4—g5! h4 : f6 2. e3—f4 g7—h6 3. f4—e5 e7—d6 4. c5 : g5 h6 : d6 5. a3—b4×;

2) 1. a3—b4! d4 : b6 2. b2—a3! e7—d6 3. e3—f4 d8—e7 4. f2—e3 b6—c5 5. f4—g5 a7—b6 6. e3—f4×;

3) 1. g3—h4! c5—b4 2. e1—f2! b4—c3 3. d2 : b4 a5 : c3 4. f2—g3 c3—d2 5. e3—f4! g5 : e3 6. g3—f4 e3 : g5 7. c1 : e3×;

4) 1. d6—e7! d8 : f6 2. e1—d2! c3 : e1 3. g3—h4 e1 : g3 4. h2 : f4 f6—e5 5. f4 : d6 g5—f4 6. e3 : g5 h6 : f4 7. h4—g5! f4 : h6 8. d6—c7, и, отрезав три черные шашки по двойнику, белые выигрывают;

5) 1. . . c7—b6!! 2. c5 : a7 (если 2. c5 : e7, то 2. . . d8 : f6 3.

g1—f2 b8—c7 4. f2—g3 c7—d6
5. g3—h4 b6—c5 6. e3—d4 g5 : e3
7. d4 : f2 f6—e5 с выигрышем)
2. . . d8—e7 3. g1—f2 e7—f6×.

Зажим

1) 1. a1—b2! a3 : c1 2. e1—d2
c1 : e3 3. f4 : d2 b4—a3 4. d2—
c3×;

2) 1. e3—f4! g5 : e3 2. c3—d4!
e3 : c5 3. g1—f2 c5—d4 4. b4—c5
d6 : b4 5. a5 : e5×;

3) 1. c3—d4! e5 : c3 2. a5—
b6×;

4) 1. e1—d2! c7—d6 (если
1. . . b4—a3, то последует ком-
бинация 2. d4—e5 f6 : d4 3.
c1—b2 a3 : g5 4. h4 : g1, и белые
выигрывают) 2. f4—e5! d6 : f4
3. d2—c3 b4 : d2 4. c1 : g5×;

5) 1. . . a3—b2! 2. d4—c5
d6 : b4 3. a5 : a1 e7—d6 4. a1—
b2 c7—b6 5. b2—c3 b6—a5 6.
g1—h2 a5—b4!! 7. c3 : a5 d6—c5
8. e3—d4 g5 : g1 9. d4 : b6 g1 : a7
10. g3—f4 a7—d4×.

Жертва

1) 1. e3—d4! c5 : g5 2. a3—b4!
и черные выиграть не могут;

2) 1. c1—d2! f8—g7 2. d2—e3
(с угрозой e3—d4) 2. . . e7—f6
3. e5—d6! c5 : e7 4. e3—d4
e7—d6 5. d4—c5 d6 : b4 6.
a3 : c5×;

3) 1. e5—d6! e7 : c5 2. d2—e3
g7—f6 3. f2—g3 h8—g7 4. g3—
h4×;

4) 1. g5—f6! e3—f2 2. c1—b2!
a3 : c1 3. h4—g5! c1 : h6 4.
f6—g7, и ничья;

5) 1. . . b6—c5! 2. d4 : b6
d6—e5!, и при любом ходе бе-
лых черные выигрывают.

Угроза

1) 1. a1—b2!, и черные не
могут спастись от угрозы 2.
f2—g3 (которая последует как

на 1. . . f6—g5, так и на 1. . .
f6—e5);

2) 1. f2—e3!, и у черных нет
спасения от 2. h2—g3;

3) 1. a3—b4! g7—f6 (на 1. . .
c7—d6 последует 2. h2—g3!
f4 : h2 3. f2—e3! d4 : f2 4. e1 : g3
h2 : f4 5. d2—e3 f4 : d2 6. c3 : e1
a5 : c3 7. b2 : h8×) 2. d2—e3!
f4 : d2 3. b2—a3 d4 : b2 4. a3 : e3
a5 : c3 5. e1—d2 c3 : g3 6.
h2 : b8×;

4) 1. b2—c3! (угрожая ата-
ковать незащищенную шашку
c5) 1. . . d8—c7 2. f4—e5! f6 : b2
3. e3—f4 g5 : e3 4. f2 : a1×.

Окружение

1) 1. d2—e3! e5—d4 2. e3—f4!
f6—e5 3. f4—g5 a7—b6 4. f2—g3
d4—e3 5. g5—f6! e5 : g7 6.
g3—f4 e3 : g5 7. h4 : h8×;

2) 1. a1—b2! a7—b6 2. d2—
e3! b6—c5 3. e3—f4× (если
2. . . d6—c5, то выигрывает 3.
b2—a3 d4—c3 4. f2—g3×);

3) 1. a3—b4! c7—b6 2. b4—a5
b6—c5 3. c1—b2! e5—d4.

Ничего не меняет 3. . . c5—d4.
4. d2—c3 d6—e5.

Если 4. . . f6—e5, то 5.
g3—f4! e5 : b4 6. a5 : c7 c5—d4
7. c7—d8 e7—d6 8. d8—b6, и
белые выигрывают.

5. g3—f4! e5 : b4 6. a5 : g7
c5—d4 7. g7—h8 d4—e3 8.
h8—f6! e7 : g5 9. h6 : d2 с вы-
игрышем;

4) 1. d2—e3! f4 : d2 2. c1 : e3
e5—d4 3. e3—f4 f6—e5 4. h4—g5
e5 : g3 5. h2 : f4×;

5) 1. b2—c3! c5—d4 2. c3—b4!
f6—g5 3. e1—f2! g5 : e3 4.
b4—c5×.

Роздых

1) 1. b4—c5! d4—e3 2. f4—
g5! e3 : a3 3. g5—h6 b6 : d4

4. h6 : f8 a3 : e7 5. f8 : f2×;
 2) 1. g5—c1! b2—a1 2. g1—f2!
 a1 : f6 (2. . . a1 : g7) 3. f2—g3×;
 3) 1. e3—d4! c5 : e3 2. c1—b2!
 e3 : c1 3. a3—b4! c1 : c5 4.
 e1—f2 g5 : e3 5. f2 : f6×;
 4) 1. e3—d4! c5 : e3 2. c3—b4!
 a5 : c3 3. a1—b2! c3 : a1 4.
 g5—h6 a1 : g7 5. h6 : f2×.

«Самообложение»

1) 1. c3—d4! b6—a5 2. d4—c5!
 a5 : e1 3. a3—b4 e1 : a5 4.
 c5—b6, и ничья;

2) 1. f2—g3! h2 : f4 2. d4—e5!
 f4 : d6 3. c3—a5×;

3) 1. c3—d4! e3 : c5 2. g3—f4!
 g5 : e3 3. a7—b8×;

4) 1. e5—d4! f2—e1.

Если 1. . . f2—g1, то выигрывает 2. d4—e3.

2. a1—b2! e1 : b4 3. b2—a3,
 и следующим ходом черная дамка
 будет поймана;

5) 1. b4—c5! c7—d6 2. c3—b4!
 a5 : c3 3. f4—g5! d6 : b4 4.
 e3—d4! c3 : e5 5. g5—h6×.

Заключение

1) 1. e3—f4! d6—c5 2. f4—e5!
 a5—b4 3. e5—d6 c5 : e7 4.
 a3 : c5 e7—f6 5. c5—d6 f6—g5
 6. d6—c7 g5—f4 7. c7—b8!
 f4—e3 8. g1—f2! e3 : g1 9.
 b8—a7×;

2) 1. a1—b2! e5 : a1 2. a3—b4!
 a5 : c3 3. c1—b2! c3—d2 4.
 e1 : c3×;

3) белые могут выиграть при
 ходе черных 1. . . h2—g1? так:
 2. f2—g3! f4 : h2 3. d2—e3×;

4) 1. f2—g3! f4 : h2 2. g1—f2!
 c5 : g1 3. a3—b4 a5 : c3 4.
 a1 : a7×.

К победе ведет также 1.
 g1—h2, 2. h2—g3, 3. a3—b4 и
 т. д.;

5) 1. b4—c5! g1 : a7 2. c3—d4!
 a7 : g1 3. d2—e3! g1 : a1 4.
 a3—b4! a5 : c3 5. c1—b2 c3—d2
 6. e1 : c3×.

Глава шестая

1) 1. d4—c5! f6—e5 2.
 h2—g3×;

2) 1. d4—e5! f6 : d4 2. d2—c3
 b4 : d2 3. c1 : c5×;

3) 1. h4—g5! e5 : g3 2. g5—f6!
 e7 : g5 3. e3—d4 c5 : e3 4. a3—b4
 a5 : c3 5. b2 : f6 с выигрышной
 позицией;

4) 1. c3—d4! b8—a7 2. d4 : b6
 a7 : c5 3. b2—c3.

Нельзя играть 3. . . d6—e5
 из-за 4. e3—d4×. А после 3. . .
 f8—e7 следует 4. c3—d4 c7—b6
 5. a5 : e5 e7—f6 6. d4 : b6 f6 : f2
 7. d2—e3 и 8. c1—d2×;

5) 1. f2—g3! h4 : f2 2. e1 : g3
 c7—d6.

Если 2. . . g5—h4, то 3.
 f4—e5! h4 : f2 4. e5—d6 с вы-
 игрышем.

3. f4—e5! d6 : b4 4. g3—h4
 c5 : e3 5. h4 : f4×.

Если 2. . . g7—f6, то 3.
 g3—h4 e7—d6 4. h2—g3 f6—e5
 5. h4 : f6 e5 : g7 6. c3—b4!
 g7—f6 7. b4—a5 f8—e7 8.
 g3—h4×;

6) 1. e3—f4! g5 : e3 2. a3—b4!
 c5 : a3 3. d4—e5 f6 : d4.

Если 3. . . d6 : f4, то 4.
 f2 : d4! h4 : f2 5. g1 : e7 с ни-
 чьей.

4. g3—f4 e3 : g5 5. f2—g3
 h4 : f2 6. g1 : e7.

И при точной защите белых
 ничья: 6. . . a3—b2 7. e7—d8
 b6—c5 8. d8 : h4 c5—b4 9.
 h2—g3 b2—a1 10. g3—f4 b4—a3
 11. h4—d8! a1—d4 12. d8—c7
 d4—f6 13. f4—g5.

7) 1. c1—d2! a3 : c1 2. c3—b4!
 a5 : g3 3. e3—f4 c1 : g5 4. h6 : b8
 с ничьей.

Например: 4. . . g3—h2 5. b8—a7 h2—e5 6. a7—b8 и т. д.;

8) 1. g3—h4! g5—f4 2. c1—d2! d4—e3 3. a3—b4!! c5 : c1 4. h4—g5 f4 : h6 5. d2 : b8 — ничья.

Если 1. . . c7—d6, то 2. h4 : f6 e5 : g7 3. c1—d2 g7—f6 4. b2—c3 d4 : b2 5. a3 : c1 f6—g5 6. d2—c3 g5—f4 7. c3—b4 c5 : a3 8. a5—b6, и снова ничья;

9) 1. b4—c5! g3—f2 2. c5—d6 f2—e1 3. d2—e3! f4 : d2 4. d6—e7! f8 : d6 5. h6—g7 с ничье i.

Глава седьмая

1) Примерный порядок ходов:

1. h6—f4 a7—c5 2. a5—c7 c5—g1 3. f4—h2 g1—c5 4. h2—g1 c5—a3 5. c7—f4 a3—f8 6. g1—e3 f8—b4 7. h8—f6 b4—e1 8. f4—d6 e1—a5 9. f6—d8! a5—c3 10. d6—b4 c3 : a5 11. e3—b6 a5 : c7 12. d8 : a5×;

2) Белые выигрывают при помощи оппозиции:

1. h6—g7! f8 : h6 2. h4—g5 h6 : f4 3. f2—e3 f4 : d2 4. e1 : a1 a7—b6 5. a1—b2 b6—c5 6. b2—c3×.

3) 1. a1—b2 a7—b6.

Если 1. . . a5—b4, то 2. b2—c3 b4 : d2 3. c1 : e3, и оппозиция в пользу белых.

2. b2—c3 b6—c5 3. c1—d2 c5—b4 4. c3—d4 b4—a3 5. d2—c3 a5—b4 6. c3 : a5 a3—b2 7. f6—e7! f8 : d6 8. d4—c5 d6 : b4 9. a5 : a1×;

4) 1. a3—b4 d8—e7 2. b4—c5 e7—f6 3. c5—d6! f6—g5 4. d6—c7! g5—f4 5. c7—b8! f4—e3 6. g1—f2! e3 : g1 7. b8—a7×;

5) 1. e1—f2! h2—g1.

Не спасает и остальное. На 1. . . e7—f6 белые отвечают 2. a7—b8 h2—g1 3. b8—a7 g1 : d4 4. b6—c7.

2. f2—e3 g1 : d4 3. b6—c7 d8 : b6 4. a7 : e3, и белые выигрывают, так как оппозиция в их пользу.