

Q.C.
Н. И. Греков и В. И. Ненароков.

РУКОВОДСТВО

К ИЗУЧЕНИЮ

ШАХМАТНОЙ ИГРЫ.

СОСТАВЛЕНО СОГЛАСНО НОВЕЙШИМ
ТЕОРЕТИЧЕСКИМ ИССЛЕДОВАНИЯМ И
ДАНЫМ ПОСЛЕДНИХ МЕЖДУНАРОДНЫХ
СОСТЯЗАНИЙ, СО МНОГИМИ ПОЯСНИ-
ТЕЛЬНЫМИ ПАРТИЯМИ, ДИАГРАММАМИ
И ПОРТРЕТАМИ.

Выпуск 1-й.

МОСКВА — 1924.
ИЗДАНИЕ АВТОРОВ.

ИНЛЛ 1937/6
638

1. ИСТОРИЧЕСКИЕ СВЕДЕНИЯ О ШАХМАТАХ.

Шахматная игра в том виде, как она существует в настоящее время, возникла путем эволюции из более простой игры. Родиной шахматной игры обыкновенно считается Индия; это мнение основывается главным образом на том, что первоначальное расположение шахмат на доске и прежние названия фигур очень напоминают военный строй индийского войска. В древнейших индийских памятниках уже встречаются упоминания о шахматах.

Раскопки в Египте показали, что и там шахматы существовали в глубокой древности; найдены шахматы и изображения играющих в шахматы людей, относящиеся к 3-му тысячелетию до Р. Х.

В эпоху Р. Х. шахматы были очень распространены в Персии; там встречались даже шахматисты, умевшие играть не глядя на доску.

Позднее необыкновенную популярность приобрели шахматы среди арабов. Оказав в эпоху своих завоеваний (VIII в. и сл.) могущественное влияние на всю европейскую культуру, арабы очень способствовали распространению шахмат в Европе. Но в течение всего средневековья общие исторические условия не благоприятствовали развитию какой бы то ни было стороны духовной культуры, — и шахматы не могли быть счастливым исключением.

Шахматная игра у арабов, носившая название „шатрандж“, существенно отличалась от шахмат нашего времени. Ходы короля, ладьи и коня были такими же, как теперь, но ферзь и слон ходили лишь через одну клетку; поэтому сильнейшей фигурой была ладья. Не было рокировки; вместо нее король имел право один раз в течение партии сделать ход коня. Ко времени эпохи Возрождения (XV и XVI вв.) шахматная игра усложняется, и почти общепринятыми становятся ходы, существующие в наше время.

Первым выдающимся литературным трудом в истории шахмат было произведение кастильца Люсены, появившееся около 1497 г. Люсена приводит правила игры, начала партий, концы игр и задачи; из числа последних около ста дошло до нас. Вскоре (1512 г.) появилось такого же характера сочинение португальца Дамиано. Вообще в эту эпоху много занимаются разработкой теории.

Вторая половина XVI столетия была для шахмат золотым веком. В наиболее передовых странах того времени, в Италии и в Испании, шахматы приобретают большое общественное значение — такое, какое они, утратив его позднее, завоевали себе лишь 300 лет спустя. Возникло множество шахматных кружков и клубов, насчитывавших тысячи членов. Шахматы становятся любимым развлечением представителей знати и даже королей. Сильные мира покровительствуют шахматистам, как это было принято по отношению к поэтам, художникам и ученым. Во дворцах устраиваются шахматные состязания, приобретающие характер общественных развлечений. Около 1575 г. в Мадриде, при дворе Филиппа II, происходил даже первый в истории шахмат международный шахматный конгресс. Хотя это еще и не был международный турнир, подобный таковому нашего времени, но ко двору Филиппа II все же съехались из разных стран сильнейшие шахматисты своего времени, между которыми и был устроен ряд состязаний. Из числа блестящей плеяды представителей шахматного искусства того времени, занявших почетное место в истории шахмат, наиболее выдающимися были: Рюи Лопец, давший свое имя одному из популярнейших и в наше время дебютов („испанская партия или дебют Рюи Лопеца“), автор вышедшего в 1561 г. и переведенного на многие языки классического труда, один из сильнейших шахматистов своего времени; затем постоянный противник Лопеца Джиованни Леонардо да Кутри и наконец сиракузанин Паоло Бои. Сильнейшим шахматистом Италии конца XVI и начала XVII вв. был Джулио Чезаре Полеро, автор замечательного сочинения, в котором на ряду с теоретическими сведениями, „практическими советами“ (обнаруживающими, кстати сказать, у автора чрезвычайно тонкое понимание психологии шахматиста), концами партий и задачами имеется драгоценное собрание партий лучших шахматистов того времени. Выдающимися шахматистами и авторами прекрасных сочинений были также Алессандро Сальвио, доктор прав

180531



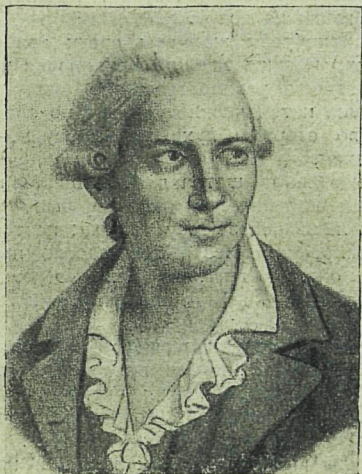
в Неаполе, и сицилиец Петро Каррера, оставивший труд, размером до 600 страниц. В 1616 г. вышло на немецком языке выдающееся сочинение Густава Зеленуса (псевдоним герцога Альберта Брауншвейгского).

Величайшим шахматным гением эпохи был калабриец Джоакимо Греко (род. около 1600 г., ум. в 1634 г.). Он много путешествовал, но ни в Италии, ни в Испании, ни во Франции, ни в Англии не мог найти достойных себе противников. После него осталось несколько замечательных сочинений.

Характернейшей чертой игры того времени были смелые атаки с пожертвованиями фигур и пешек. Игра всегда была рискованной, и неудача атаки влекла за собой проигрыш партии.

Вторая половина XVII в. и начало XVIII в. истории шахмат не дали почти ничего.

Центральная фигура XVIII в. и вместе с тем один из величайших гениев в истории шахмат—Франсуа Андре Даникан Филидор (1726—1795). 18-ти лет Филидор уже был сильнейшим шахматистом Парижа, при чем из числа парижских шахматистов только один Легаль мог играть с ним на равных. Имя Филидора прогремело далеко за пределами его родины, и он получил много приглашений и вызовов из разных стран. Он побывал в Германии, Голландии и Англии,—езде неизменно одерживая победы. В Лондоне он выиграл с подавляющим перевесом (+8, —2, =1) матч у сильнейшего из своих современников, араба Стаммы, автора классической книги „100 концов партий“. В 1749 г. в Лондоне вышло его замечательное сочинение „Analyse du jeu des échecs“, ставшее настольной книгой для шахматистов нескольких поколений. Значение Филидора в истории шахмат громадно; он применил и обосновал те основные принципы ведения партии, которые являются фундаментом современной игры. Главная заслуга Филидора—указание на огромное значение пешек, которые раньше во время партии играли роль „пушечного мяса“. „Пешки — душа партии“—говорил Филидор, предвосхищая общепризнанную в наше время истину, что неосторожное движение пешки безвозвратно губит партию. Сто лет спустя Стейниц формулировал этот принцип Филидора в форме шуточного афоризма: „Помните, что



Филидор.

пешки назад не ходят“. В противоположность смелым атакам мастеров XVI и XVII вв. для стиля игры Филидора характерно осторожное, медленное развитие; он охотнее защищается, чем атакует,—твердо зная, что рискованная атака противника неизбежно повлечет за собой поражение его. Несравненный практик, оставшийся в течение более чем полувека сильнейшим шахматистом в Европе, Филидор в то же время был выдающимся композитором этюдов, и многие классические произведения его в этой области до сих пор занимают почетное место на страницах учебников. Интересно отметить, что этот шахматный гений создал себе громкое имя и в истории музыки, как автор многих десятков опер, пользовавшихся в свое время широкой популярностью и блестящим успехом; некоторые из них в начале прошлого века ставились и в России.

В конце XVIII в. и начале XIX вышли в свет труды выдающихся теоретиков Эрколе дель Рио, Лолли, Понциани и Альгайера. Новые яркие светила на шахматном горизонте появились в 30-х годах прошлого века: француз де-ля-Бурдонне (1797—1840), и шотландец Мак-Доннель (1798—1835), сыгравшие между собой несколько матчей, партии которых в течение ряда последующих десятилетий считались шедеврами шахматного искусства. Сильнейшим шахматистом сороковых годов был англичанин Говард Стаунтон, победивший в матче француза Сент-Амана.

В тридцатых и сороковых годах впервые завоевывают мировую известность имена русских шахматистов; носители их: А. Д. Петров (род. в конце XVIII в.,

ум. в 1867 г.), много потрудившийся над разработкой дебюта, которому и присвоено его имя („защита Петрова или русская партия“), и К. А. Яниш (1813—1872), автор выдающихся исследований, в которых он пытался установить возможность применения принципов математики к шахматам, и одновременно сильный практический шахматист, не без успеха боровшийся с лучшими западно-европейскими мастерами.

Новая эра в истории шахмат наступает с середины прошлого века. К этому времени шахматы не только достигли самой широкой популярности, но на них уже перестали смотреть только как на „игру“ или „развлечение“; шахматы прочно занимают совершенно определенное, почетное место в духовной жизни людей. Это выразилось в появлении обширных, построенных на научных методах литературных трудов по шахматам, в издании специальных журналов, в возникновении тысяч шахматных клубов и кружков в различных странах и, наконец,—в организации международных шахматных конгрессов.

В 1843 г. вышло в свет 1-е издание обширного руководства-эциклопедии шахматных знаний под названием „Handbuch des Schachspiels“; автор его Рудольф Бильгер (Bilguer) умер в 1840 г. в возрасте 25-ти лет, и „Handbuch“ уже после его смерти был издан другом его фон-дер-Лазой. В настоящее время „Handbuch“, много раз переработанный и дополненный (недавно вышло 8-е издание под редакцией К. Шлехтера), является лучшим и обширнейшим руководством по шахматной игре.

Первым шахматным журналом был вышедший в 1837 г. „Le Palamède“; с 1841 г. в Англии стал издаваться журнал „Chess Player's Chronicle“, а в 1846 г. и в Германии начал выходить „Deutsche Schachzeitung“. Первым шахматным журналом в России был выходивший в 1859—1864 г.г. под редакцией В. М. Михайлова „Шахматный Листок“.

Первый международный шахматный турнир происходил в 1851 г. в Лондоне. Победителем его был, гениальный германский шахматист Адольф Андерсен (1818—1879), некоторые партии которого за красоту замыслов и богатство проявленной в них фантазии были названы современниками его „бессмертными“; Андерсен же взял 1-й приз и на втором международном турнире, опять в Лондоне, в 1862 г.

В конце 50-х годов на шахматном небосклоне сверкнул небывало-яркий метеор—выступил на шахматную арену гениальный американец Пауль Морфи (1837—1884), по мнению многих, величайший гений в истории шахмат. Он приехал в Европу и здесь в ряде матчей одержал решительные победы над сильнейшими шахматистами эпохи—Андерсеном, Левенталем, Гаррвицем. Достигши вершины успехов и славы, Морфи—в начале 60-х годов—отказался от шахмат. Своими победами Морфи обязан был примененному им новому принципу игры: вместо преждевременных атак при плохом развитии фигур он проводил в своих партиях принцип быстрой мобилизации сил. Его лозунг: „Сперва развитие, потом атака“,—и атаки его были неотразимы для противников, не знавших тайны нового могущественного оружия.

Едва удалился от шахмат гениальный американец, как выступил новый великий реформатор шахматного искусства Вильгельм Стейниц (1837—1900). Победив в 1866 г. в матче Андерсена, Стейниц в течение следующих 28-ми лет с честью носил звание „чемпиона мира“,—неутомимо подтверждая свои права на это высокое звание в победоносной борьбе с многочисленными соперниками. Шахматист-мыслитель, в лучшем смысле этого слова, Стейниц создал и обосновал принципы „новой школы“ в шахматной игре, которая в противоположность „старой“, основанной прежде всего на комбинациях, была дальнейшим развитием позиционного метода игры Морфи. Одновременно Стейниц пытался установить общие руководящие принципы техники игры, основанные на тщательном изучении особенностей фигур и доски, напр.: „два слона сильнее слона и коня или двух коней“, „остающиеся на первоначальных местах пешки в конце игры сильнее двинувшихся“ и мн. др. Некоторые из этих принципов в настоящее время завоевали права объективных истин, но многие из них были слабой стороной учения Стейница вследствие своей отвлеченности и общности. Свои взгляды Стейниц изложил в замечательном труде „Chess Instructor“. Выдающимися современниками и опасными соперниками Стейница были Луи Паульсен, Цукерторт, Блэкберн, Винавер и позднее—в конце 80-х и начале 90-х годов—великий русский шахматист Михаил Иванович Чигорин (1850—1908).

Первое выступление М. И. Чигорина на международном турнире состоялось в Берлине в 1881 г., где он делил 3-й и 4-й призы с Винавером. Выдающегося успеха он достиг на большом турнире в Нью-Йорке в 1889 г., где разделил 1-й и 2-й призы с М. Вейсом. Благодаря этому, а также другим его успехам, чемпион мира Стейница на вопрос гаваннского шахматного клуба, кого он считает достойнейшим противником себе для матча за первенство в мире, указал на М. И. Чигорина. Хотя М. И. Чигорин и был побежден в двух матчах (1889 и 1892 гг.), но при ничтожном перевесе у Стейница: во втором матче 10 против 8-ми. В 1893 г. сыгран был вничью матч между М. И. Чигориным и dr. Таррашем: матч этот состоялся в Петрограде; это было первое происходившее в России состязание международного характера. В 1895 г. на турнире в Гастингсе, где участвовали все без исключения сильнейшие шахматисты своего времени, М. И. Чигорин получил 2-й приз (позади Пильсбери и впереди Ласкера, Тарраша, Стейница и др.). На турнире в Будапеште в 1896 г. М. И. Чигорин взял 1-й приз.

Будучи в течение указанного времени



М. И. Чигорин.

одним из наисильнейших шахматистов мира, М. И. Чигорин в то же время выявил себя глубоким и тонким аналитиком; многие исследования его сыграли чрезвычайно важную роль в истории развития теории шахматной игры, главным образом, теории дебютов. Наконец, М. И. Чигорин приобрел выдающееся значение и как шахматист-журналист: в 1876—81 гг. он издавал и редактировал „Шахматный Листок“, в 1885—87 гг. под его редакцией выходил „Шахматный Вестник“, в 1894 г. редактировал „Шахматы“, кроме того, в течение многих лет под его редакцией выходили шахматные отделы в различных периодических изданиях; к голосу его всегда с величайшим вниманием прислушивался весь шахматный мир. Значение М. И. Чигорина для России, в смысле развития у нас шахматной жизни и поднятия уровня игры русских шахматистов, совершенно исключительно. Его в полном смысле слова можно назвать отцом русского шахматного искусства, прорубившим окно в Европу. Имя его навсегда останется записанным золотыми буквами на страницах истории шахмат!

Современником М. И. Чигорина

и на ряду с ним одним из сильнейших шахматистов своего времени был выступивший на шахматную арену в 80-х годах dr. Зигберт Тарраш (род. в 1862 г.), еще и теперь грозный для своих противников. Являясь по стилю своей игры продолжателем Стейница, Тарраш в свое время не знал равных себе в искусстве накопления мелких преимуществ, систематического использования их и методического ослабления положения противника. На семи (!) международных турнирах он взял первые призы; будучи в то же время выдающимся теоретиком и автором замечательных трудов по шахматам, Тарраш является одной из самых крупных фигур эпохи.

90-ые годы—период выступления в шахматах нового поколения. В 1894 г. Эммануил Ласкер (род. в 1868 г.) выиграл матч за первенство в мире у Стейница и затем во многих состязаниях доказал, что он является достойнейшим носителем высокого звания чемпиона мира и бесспорно наисильнейшим шахматистом эпохи 1). Одновременно с ним выступила целая плеяда молодых даровитых шах-

1) Более подробные сведения о Ласкере, как и о Капабланке, а также характеристике их—см. брошюру Н. И. Грекова „Матч Ласкер—Капабланка“, изд. журнала „Шахматы“.

матистов: безвременно скончались гениальные Пильсбери (1872—1906) и Харузек (1873—1900), в каждом из которых Ласкер видел, как он-сам говорил, достойного противника себе для борьбы за мировое первенство. Рано умер также Карл Шлехтер (1876—1918), глубочайший теоретик последнего времени, многолетний редактор популярнейшего шахматного журнала „Deutsche Schachzeitung“ и одновременно выдающийся шахматист-практик. Более всех других прославились изяществом и красотой игры Яновский (род. в 1868 г.) и Мароци (в 1870 г.), первые победители многих международных турниров. Тогда же выступил Рихард Тейхман (род. в 1868 г.), взявший 1-й приз на международном турнире в Карлсбаде в 1911 г. Несколько позднее становится известным шахматному миру имя даровитого, но неуравновешенного американца Маршалля (род. в 1877 г.), взявшего первые призы на больших турнирах в Кэмбридж-Спрингсе (1904) и Нью-



Турнир в Берлине 1918 г.

Эм. Ласкер, А. Рубинштейн, Б. Наган (распорядитель турнира), К. Шлехтер, др. З. Тарраш.

Берге (1906). В 1904 г. опять почти одновременно выдвинулся целый ряд блестящих шахматистов,—Бернштейн, Видмар, Дурас, Нимцович, Рубинштейн, Тартаковер,—которые быстро занимают выдающиеся места среди лучших представителей шахматного искусства. В 1909 г. Хозе Рауль Капабланка-и-Граупера (род. в 1888 г.), уроженец острова Кубы, победил в матче Маршалля, затем взял 1-й приз на международном турнире в Сен-Себастиане в 1911 г. и сразу же заставил смотреть на себя, как на кандидата на борьбу за мировое первенство. В состоявшемся в 1921 г. матче с Ласкером он завоевал звание чемпиона мира; последней его победой был первый приз на турнире в Лондоне в 1922 г. Главным его соперником является наш гениальный соотечественник Александр Александрович Алехин (род. в 1892 г.), взявший целый ряд первых призов на последних международных турнирах. Уже во время мировой войны выдвинулись и сразу же стали в первых рядах лучших представителей шахматного искусства безвременно скончавшийся Брейер (1893—1921), Рихард Рети (род. в 1889 г.) и Ефим Дмитриевич Боголюбов (род. в 1889 г.).

2. ПРАВИЛА И ПРИНЦИПЫ ИГРЫ.

Шахматная доска; фигуры, их ходы.

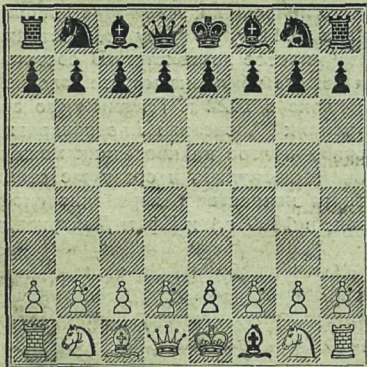
Шахматная доска представляет из себя квадрат, разделенный вертикальными и горизонтальными линиями на 64 клетки, называемые полями. Поля попеременно окрашены в 2 цвета, обычно белый и черный. Для игры доска кладется так, чтобы угловое поле с правой стороны играющих было белое. Вертикальные ряды полей носят названия первых букв латинского алфавита: a, b, c, d, e, f, g, h,—считая с левой стороны играющего белыми; горизонтальные—названия цифр, от 1 до 8. Таким образом каждое поле имеет свое название, получающееся из буквы вертикального и цифры горизонтального рядов, в которых поле находится, напр., d3, f6, h8.

В распоряжении каждого из играющих имеется по 16-ти фигур, у одного—белого цвета, у другого—черного.

	1 король	
	1 ферзь	
	2 ладьи	
	2 слона	
	2 коня	
	8 пешек	

Первоначальное расположение фигур видно из следующей диаграммы:

Черные.



Белые.

Ферзь всегда ставится на поле своего цвета.

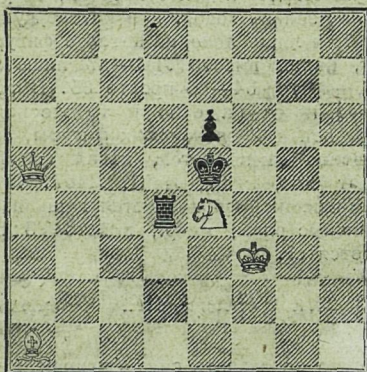
На каждом поле может стоять лишь одна фигура. В том случае, когда одна фигура берет другую, она ставится на поле взятой фигуры, а последняя с доски удаляется. Фигуры ходят по всем направлениям; исключение составляют пешки, которые ходят лишь вперед. Фигуры двигаются по свободным линиям, лишь конь может перескакивать через фигуры, как свои, так и чужие. Партию начинают белые, затем ходы делаются поочередно. Каждый ход делается одной фигурой.

Ладья ходит по вертикальным и горизонтальным линиям, в любом направлении и через любое число занятых полей. Слон ходит по диагоналям, также в любом направлении и через любое число занятых полей. Очевидно, что действию слона доступны лишь поля одного цвета с полем, на котором слон первоначально стоит. Ферзь, самая сильная из фигур, соединяет в себе ход ладьи с ходом слона. Король ходит на любое соседнее с ним поле. В отличие от других фигур, король не может быть взят, и поэтому его нельзя ставить на поле, находящееся под ударом неприятельской фигуры. В противоположность ходам всех других фигур,двигающихся по прямым линиям, ход коня составляет линию ломаную: он перепрыгивает через любое соседнее поле и занимает поле иного цвета по сравнению с тем, на котором он стоял. Напр., с поля e2 он может пойти на поле d4, с d4 на b3. Пешка ходит на одно поле вперед. Лишь при первоначальном движении она может идти и на 2 поля, напр., с e2 на e3 или e4, но с e3 она может идти лишь на e4. В отличие от всех других фигур, пешка берет иначе, чем делает обычный ход, а именно, по диагоналям, на соседнее поле, вправо или влево, напр., с d3 она может взять неприятельскую фигуру, находящуюся на c4 или e4. Пешка, делающая ход на 2 поля вперед и проходящая мимо неприятельской пешки, может быть взята последней „на проходе“ („en passant“), как будто пешка двинулась лишь на одно поле. Напр., при ходе пешки с e2 на e4, неприятельская пешка, стоящая на d4, может взять эту пешку, сама же при этом становится на поле e3. Пешка, достигшая последнего ряда, немедленно превращается в любую, по усмотрению играющего, фигуру, за исключением короля.

Из основного правила шахматной игры „каждый ход делается лишь одной фигурой“ есть одно исключение: один раз в течение партии для каждой стороны допускается двойной ход, одновременно королем и ладьей, называемый рокировкой. Рокировка заключается в том, что ладья придвигается на соседнее с королем поле, а король переносится через нее и ставится рядом. Рокировка на сторону короля называется короткой, на сторону ферзя — длинной. Рокировка допускается лишь при следующих условиях: 1) если все поля между королем и ладьей свободны, 2) если ни король, ни ладья не делали еще хода, 3) если король не стоит под шахом и 4) если король при рокировке не проходит через поле, находящееся под ударом неприятельской фигуры. Для ладьи двух последних ограничений не делается.

Цель игры; шах и мат; пат.

Цель игры заключается в том, чтобы завладеть неприятельским королем. Нападение на короля какой либо фигурой называется шахом. Ход, которым „дается шах“, обычно сопровождается предостережением: „шах“. Король не может остаться под шахом и следующим ходом должен защититься от него. Защититься можно трояким способом: 1) перейти королем на другое поле, не находящееся под ударом, 2) взять фигуру, дающую шах, и 3) закрыться от шаха, поставив свою фигуру между королем и нападающей фигурой. Нападение, которое не может быть отражено, называется матом.

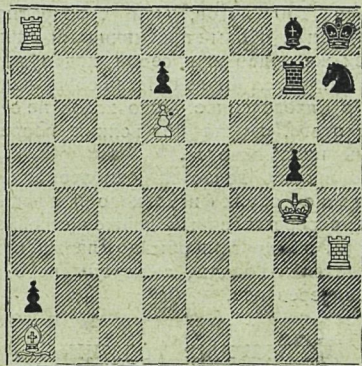


Мат.

После мата игра кончается, и давший мат считается выигравшим партию. Не всегда однако один из играющих может дать мат другому. В различных

случаях партия может окончиться вничью. Ничья бывает: 1) если оставшееся на доске количество фигур недостаточно, чтобы дать мат; напр., у одного из играющих остается король и слон, у другого один король, 2) если у одного из играющих хотя и есть достаточно сил, чтобы дать мат, но он не сумеет сделать этого в течение 50-ти ходов с известного момента (см. правила), 3) в случае трехкратного повторения одних и тех же ходов (см. правила), 4) в случае вечного шаха.

Наконец, в 5) ничья в том случае, если один из играющих не имеет хода ни одной из имеющихся на доске фигур, в том числе и королем. Такое положение называется патом. Отличие пата от мата заключается в том, что при пате король не находится под шахом.



Ход черных. Пат.

Правила игры.

Общепринятыми в настоящее время являются следующие правила игры:

Доска кладется так, чтобы угловое поле с правой стороны играющего было белое. Если доска оказалась положенной неправильно или если неправильно были расставлены фигуры, партия считается недействительной. Если в течение партии был сделан неправильный ход, партия с этого хода переигрывается. Партию начинают белые. Кому играть первую партию белыми, определяет жребий.

Тронувший свою фигуру обязан ею ходить. Прикосновение к фигуре, которой нельзя сделать хода, последствий не влечет. Тронувший фигуру противника обязан ее взять. Сделанный согласно правилам ход не может быть взят обратно. При неправильной рокировке фигуры ставятся на прежнее место; в противном случае неправильная рокировка последствий не имеет.

При нападении на короля обычно говорится „шах“ или „мат“, но такое обязательство не обязательно. После шаха король не может оставаться под ударом; нельзя также ставить короля под удар неприятельской фигуры.

Выигрывает тот, кто дает мат неприятельскому королю. В любой момент партии играющий может потребовать от противника мата в 50 ходов или изменения положения, т. е. взятия одной из сторон фигуры или движения какой-нибудь пешки; при невыполнении этого требования партия признается ничьей. Применение этого правила имеет смысл обычно в концах игр. Изложенному правилу не подлежат те концы игр, разрешение которых, как доказала теория, требует большего количества ходов. В этом случае для окончания партии дается 100 ходов. При трехкратном повторении обоими противниками одних и тех же ходов или серии ходов партия считается ничьей. Если объявивший мат в определенное число ходов не делает этого, партия без всяких последствий продолжается.

Рокировка делается одновременным движением обеих фигур, короля и ладьи, или непосредственным движением одной фигуры за другой: обычно ладья придвигается к королю, а король переносится через нее.

Шахматные термины.

Проходной пешкой называется такая, которая на своем пути не может быть задержана пешкой противника.

Изолированная пешка та, которая не может быть защищена другой пешкой.

Отсталая пешка та, которая отстала от соседних и не может стать на одну линию хотя бы с одной из них.

Сдвоенные пешки—2 пешки, стоящие на одной вертикальной линии.

Центральные пешки—пешки короля и ферзя; остальные на стороне короля называются пешками королевского фланга, на стороне ферзя—пешками ферзевого фланга.

Оппозиция—положение королей по вертикальной, горизонтальной или диагональной линии на расстоянии нечетного числа полей между ними.

Занять оппозицию—значит своим ходом достигнуть указанного положения.

Вилка—нападение пешки одновременно на 2 фигуры.

Легкие фигуры—слоны и кони; тяжелые—ферзи и ладьи.

Выиграть качество—значит выиграть ладью за легкую фигуру.

Темп—понятие выигрыша времени в шахматах.

Двойной шах—одновременный шах двумя фигурами.

Открытый шах—шах фигурой, открываемой для нападения на короля при ходе другой фигуры.

Вечный шах—беспрерывный ряд шахов, которых король противника не может избежать. При вечном шахе партия ничья.

Zugzwang—положение, когда обязанность сделать ход ведет к невыгодным последствиям.

Запись ходов.

Каждый ход можно записать, указав сперва поле, на котором стоит фигура, делающая ход, а затем, после тире, поле, на которое она идет, напр., Kb1—c3. При ходах фигур, за исключением пешек, вначале ставится их сокращенное название: Кр—король, Ф—ферзь, Л—ладья, С—слон, К—конь. Кроме того применяются еще следующие знаки:

: вместо тире означает, что фигура берет.

+ шах; ставится после хода.

× мат.

0—0 короткая рокировка.

0—0—0 длинная рокировка.

! хороший ход.

? плохой ход.

Превращение пешки, достигшей последнего ряда, в фигуру обозначается после хода сокращенным названием фигуры, в которую пешка превращается, напр., a7—a8Ф, e7—e8К.

Существует и более простая, сокращенная запись ходов, при которой указывается лишь поле, на которое фигура идет, напр., вместо La1—a8 пишется La8, вместо b4—b5 просто b5. В том случае, когда на одно и то же поле могут пойти 2 одинаковых фигуры, сокращенно указывается, какая фигура делает ход, напр., La1b1, L4b7. При взятии пешкой указываются лишь вертикальные ряды, иапр., вместо c3:b4 пишется cb.

Сравнительная сила фигур.

Точно определить силу фигур нельзя, так как в зависимости от положения значение их сильно изменяется, однако практика показала нам их сравнительную силу. Ферзь приблизительно равен двум ладьям или трем легким фигурам; ладья—легкой фигуре и двум

пешкам; легкая фигура — трем пешкам. Слон по силе равен коню и в общем поэтому без ущерба можно менять слона на коня и наоборот; однако в каждом отдельном случае сила этих

фигур меняется, и в партии часто приходится разрешать вопрос, которую из фигур выгоднее оставить. В заключение следует отметить, что два слона обычно сильнее двух иных легких фигур.

3. КУРС ДЕБЮТОВ.

Дебютом называется начальная стадия партии. В этот период партии главной задачей является развитие фигур и образование пешечного центра; последнее — для того, чтобы обеспечить за собой возможно большую площадь доски.

Дебют, в котором в интересах развития жертвуется пешка или фигура, называется гамбитом. Различные названия дебютов происходят: 1) от имени шахматистов, которые ввели данный дебют в практику или особенно много потрудились над разработкой его (напр. гамбит Эванса, гамбит Муцио), 2) от названия страны, где данный дебют возник или был разработан (испанская партия, русская партия и т. д.), 3) от названия фигур или пешек, которые характеризуют данное начало партии (дебют ферзевых пешек, дебют слона и т. д.). „Неправильными началами“ называются все дебюты, не имеющие определенного имени (отнюдь не следует думать, что такой дебют всегда на самом деле „неправилен“).

Дебюты, начатые ходом $I. e2—e4$, в которых противник отвечает ходом $I... e7—e5$, называются обычно открытыми, остальные — закрытыми (замкнутыми).

Дебют королевского коня.

1. $e2—e4$ $e7—e5$
2. $Kg1—f3$. . .

Хороший ход, выводящий в игру фигуру с нападением на пешку. Обычными ответами со стороны черных являются ходы: $2... d6$ — защита Филидора, $2... Kf6$ — русская партия и $2... Kc6$. Последнее встречается чаще всего и ведет к самым разнообразным дебютам. Все прочие защиты, а именно $I. 2... f6$, $II. 2... Cd6$, $III. 2... Sc5$, $IV. 2... f6$, $V. 2... d5$ и $VI. 2... f5$, в партиях сильных шахматистов не встречаются; для уравнивания игры они недостаточны, и в этом смысле их справедливо называют неправильными.

Неправильные защиты.

I.

2. . . . $f7—f6?$

Такая защита пешки создает слабости в позиции черных. Затрудняется развитие фигур, особенно коня $g8$, который лишается возможности занять выгодное для него поле $f6$. Еще в XVI веке Дамиано показал, что белые могут сразу жертвовать коня, играя $3. K:e5$. Черные не могут принять жертвы, т. к. на $3... fe$ последует $4. f5$ с немедленным выигрышем, но после $3... Fe7!$ $4. f5$ $g6$ $5. K:g6$ $F:e4$ белые потеряют фигуру, продолжая же $4. Kf3$ $d5$ $5. d3$ они получат слишком незначительное преимущество. В виду этого сильнейшим ходом после $2... f6$ является не пожертвование коня, а развивательный ход

3. $Cf1—c4!$

которым белые занимают важную для слона открытую диагональ. Продолжая затем $0—0$ и $d4$, белые достигают значительного превосходства в положении, т. к. игра черных при наличности слабых пунктов будет сильно стеснена.

II.

2. . . . $Cf8—d6?$

И этот ход для защиты пешки $e5$ плох, т. к. препятствует движению пешки $d7$ и запирает слона $c8$. Черные неизбежно сильно отстанут в развитии, напр.: $3. Sc4$ $Kf6$ $4. d4$ $Kc6$ (если $4... ed$, то $5. e5$ $Cb4$ $6. c3$ dc $7. bc$ и белые выигр. фигуру; также проигрывает фигуру $4... K:e4$ $5. de$ $Cc5$ $6. fd5$) $5. 0—0$ и т. д.

III.

3. . . . $Cf8—c5?$

Этим ходом черные отдают пешку. Хотя позднее они отыграют ее, но, затрачивая на это много времени, сильно отстанут в развитии, напр.: $3. K:e5$ $Fe7$ $4. d4$ $Cd6$ $5. f4$ $f6$ $6. Kc4$ $F:e4$ $+$

7. Kpf2 C:f4 8. Kc3 Фf5 9. Cd3 Фg5
10. Le1 + Ke7 11. Kpg1— и черные
должны проиграть, т. к. игра их совер-
шенно неразвита.

IV.

2. . . . Фd8—f6?

Невыгодно предназначать ферзя, силь-
нейшую фигуру на доске, для защиты
пешки—тем более, что в данном слу-
чае ферзь занимает невыгодное поле в
смысле возможности атаки его легкими
фигурами.

3. Kb1—c3!

Белые грозят напасть на ферзя хо-
дом Kd5.

3. . . . c7—c6

Это предотвращает угрозу, но отни-
мает у коня b8 удобное для развития
поле c6.

4. Cf1—c4!

препятствуя ходу d5. В дальнейшем бе-
лые двинут пешку d и будут свободно
продолжать развитие, пользуясь прежде-
временным выходом черного ферзя.

V.

2. . . . d7—d5

И в этом случае черным придется
делать бесполезные ходы ферзем.

3. e4:d5!

Хуже 3. K:e5 de, и белые не могут
играть 4. Cc4, т. к. проиграют после
4... Фg5 5. K:f7 Ф:g2 6. Lf1 Cg4.

3. . . . Фd8:d5

Хуже 3... e4 4. Фе2 f5! 5. d3 Ф:d5
6. Kc3 Cb4 7. Cd2 C:c3 8. C:c3 c
угрозой Kd2 и черные теряют пешку.

4. Kb1—c3 Фd5—e6

5. Cf1—b5+! Cc8—d7

После 5... c6 слон через a4 переходит
на b3.

6. 0—0 a7—a6

7. Lf1—e1 f7—f6

8. Cb5—f1!

и, что бы черные ни делали, следует
d4 к явной выгоде белых.

VI.

2. . . . f7—f5

Это—так называемый „гамбит во вто-
рой руке“. В прежние времена он часто
практиковался, теперь же установлено,
что белые получают преимущество, хотя
и создается острая и сложная игра.

3. Kf3:e5!

Сильнее всего; меньше дает 3. Cc4.

3. . . . Фd8—f6

Попытка черных получить немедлен-
ную контр-атаку опровергается: 3... Kc6
4. Фh5+! g6 5. K:g6 Kf6 6. Фh3! Lg8
7. K:f8 Фе7 8. K:h7! K:e4 9. d3!
Kg3+ (на всякий другой ход коня после-
дует Фе3) 10. Kpd1 K:h1 11. Фh5+Фf7
12. Kf6+Kpe7 13. Ф:f7+ Kp:f7 14.
K:g8 Kp:g8 15. f3 и выигр. Плохо 3...
Фe7? 4. Фh5+g6 5. K:g6 Ф:e4+ 6.
Ce2! Kf6 7. Фh3.

4. d2—d4 d7—d6

Хуже 4... fe 5. Cc4 c6 6. Cf7+Kpe7
7. h4 h6 8. Фh5 Kpd6 9. Cg5 и выигр.

5. Ke5—c4 f5:e4

6. Kb1—c3

и белые сохраняют лучшую игру, напр.,
6... c6 7. K:e4 Фе6 8. Фе2 d5 9.
Ked6+! Kpd8 10. K:b7+ Kpc7 11.
Ф:e6 C:e6 12. Kca5 Kd7 13. a3 и
после b4 конь идет на c5. У белых 2
лишних пешки, и они должны выиграть.

Защита Филидора.

1. e2—e4 e7—e5

2. Kg1—f3 d7—d6

Старинный ход, встречающийся уже
в сочинении Люсены (XV в.). Его реко-
мендовал также Рюи Лопец (XVI в.),
считавший, что ход 2... Kc6 опроверга-
ется посредством 3. Cb5. Знаменитый
французский шахматист Филидор (XVIII
в.) считал этот ход сильнейшим, т. к.
полагал, что в связи с 3... f5 он мо-
жет дать черным возможность завладеть
центром. Теперь доказана ошибочность
хода 3... f5, тем не менее ход 2... d6
признан вполне удовлетворительной за-
щитой; положение черных, правда,
остается несколько стесненным, но при
лучшей защите оно достаточно прочно.

3. d2—d4!

Самое сильное. Но и после 3. Cc4
Cg4 4. c3 C:f3 5. Ф:f3 Kf6 6. d4 у
черных тоже стесненное положение. Те-
перь у черных три продолжения:

I. 3... e5:d4—старинное продолже-
ние; белые без труда достигают луч-
шего положения.

II. 3... Kb8—d7 — защита Хэнема;
идея ее в том, чтобы, примирившись
со стесненной игрой, создать себе проч-
ное положение. В настоящее время эта
система игры, однако, мало популярна,

т. к. исследования и практика показали, что белые получают в этом варианте длительное давление на всю игру черных.

III. 3... Kg8—f6!—самое сильное и наиболее употребительное за последнее время продолжение. Положение черных хотя и остается несколько стесненным, но очень прочно и богато перспективами; у белых в этом случае тоже не легкая игра.

I.

3. . . . e5 : d4
4. Фd1 : d4 . . .

Этот ход применял Морфи. Но и после 4. К : d4 (Стейниц и Паульсен) у белых сохраняется лучшее положение, напр., 4... Кf6 5. Кс3 Сe7 6. Сd3 0—0 7. 0—0.

4. . . . Kb8—c6
5. Cf1—b5 Cc8—d7
6. Сb5 : c6 Cd7 : c6
7. Kb1—c3 Kg8—f6
8. Сс1—g5 Cf8—e7
9. 0—0—0 0—0
10. Лh1—e1

положение белых гораздо свободнее.

II. Защита Хэнема.

3. . . . Kb8—d7
4. Cf1—c4! c7—c6!

Ошибочно 4... Сe7? 5. de! К : e5 (5... de 6. Фd5!) 6. К : e5 de 7. Фh5! Плохо и 4... Кf6 5. de К : e5 (5... de 6. Kg5 или 5... К : e4 6. Фd5) 6. К : e5 de 7. С : f7+ Кр : f7 8. Ф : d8 Сb4+ 9. Фd2.

5. 0—0!

Также хорошо 5. Кс3 Сe7 6. de! de 7. Kg5! С : g5 8. Фh5 Фf6 9. С : g5 Фg6 10. Фh4 Кf6 11. 0—0 0—0—с лучшей игрой для белых; слабость положения черных—пункт d6.

5. . . . Cf8—e7

На 5... Фс7 лучше всего продолжать 6. Kg5 Kh6 7. c3 и затем f4; если 5... h6, то 6. de de 7. С : f7+ Кр : f7 8. К : e5+ с сильнейшей атакой.

6. d4 : e5! d6 : e5
7. Кf3—g5 Ce7 : g5

Если 7... Kh6, то 8. Ke6! fe 9. С : h6 Kb6! 10. Фh5+g6 (10... Крf8? 11. f4—открывая линию f) 11. Фе2 Фd4 12. Сb3 Ф : b2 13. Кd2—и у белых подавляющее преимущество в развитии.

8. Фd1—h5 g7—g6

Если 8... Фf6, то 9. С : g5 Фg6 10. Фh4 Kg6 11. f3! с прекрасным развитием у белых.

9. Фh5 : g5 Фd8 : g5
10. Сс1 : g5

с лучшей игрой для белых. Черные отстают в развитии; у них плохое построение пешек и слаб пункт d6.

III.

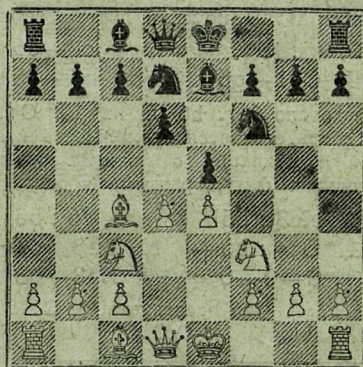
3. . . . Kg8—f6!
4. Kb1—c3 . . .

Если 4. de, то К : e4 5. Сс4 с6! с равной игрой. Ничего не дает белым 4. Сс4 К : e4 5. ed с6! приводя к тому же положению.

4. . . . Kb8—d7!

Опять лучший ход, цель которого—удержать за собой центр.

5. Cf1—c4 Cf8—e7!



Все представляющиеся теперь белым комбинации с пожертвованием на f7 ничего им не дают, напр.: 6. Cf7+ Кр : f7. Kg5+ Крg8 8. Ке6 Фе8 9. К : c7 Фg6 10. К : a8 Ф : g2 11. Лf1 ed с сильнейшей атакой у черных. Или 6. Kg5 0—0 7. С : f7+ Л : f7 8. Ке6 Фе8 9. К : c7 Фd8 10. К : a8 b5!—черные выигрывают коня a8 с сильной атакующей позицией.

6. 0—0! 0—0
7. Фd1—e2 c7—c6
8. a2—a4 Фd8—c7
9. Сс4—b3

Чтобы на 9... Ле8 пойти 10. Фс4. Белые вполне развили свою игру, у черных же еще заперт слон с8. Однако практика показала, что черные имеют возможность удовлетворительно закончить развитие своих фигур.

№ 1. Защита Филидора.

Париж, 1858 г.

П. Морфи. Герцог Брауншвейгский и граф Изуар.

- | | |
|-----------|---------|
| 1. e2—e4 | e7—e5 |
| 2. Kg1—f3 | d7—d6 |
| 3. d2—d4 | Cc8—g4? |

Плохо, так как следующим ходом белые вынуждают размен этого слона.

- | | |
|------------|----------|
| 4. d4 : e5 | Cg4 : f3 |
|------------|----------|

Вынуждено; на 4... de? следует 5. Ф:d8+ и 6. К:e5.

- | | |
|-------------|---------|
| 5. Фd1 : f3 | d6 : e5 |
| 6. Cf1—c4 | Kg8—f6? |

Лучше 6... Фf6, хотя и тогда следует 7. Фb3 с сильной атакой.

- | | |
|------------|--------|
| 7. Фf3—b3! | Фd8—e7 |
| 8. Kb1—c3! | . . . |

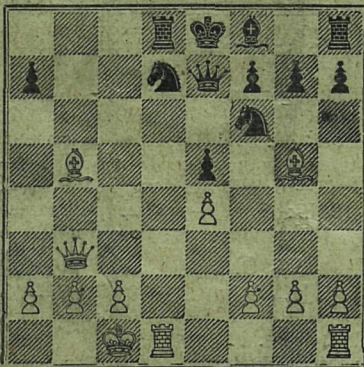
Это лучше, чем 8. Ф:b7 Фb4+ и белые должны меняться ферзями. У них остается пешка, но атака прекращается.

- | | |
|-----------|--------|
| 8. . . . | c7—c6 |
| 9. Cc1—g5 | b7—b5? |

Следовало 9... h6 и на 10. С:f6 gf. Теперь создается возможность красивой комбинации с пожертвованием нескольких фигур, решающей партию.

- | | |
|---------------|---------|
| 10. Kc3 : b5! | c6 : b5 |
| 11. Cc4 : b5+ | Kb8—d7 |
| 12. 0—0—0 | Ла8—d8 |

На 12... Фе6 следует 13. С:f6 и если Ф:b3, то 14. Cd7X.



- | | |
|---------------|----------|
| 13. Лd1 : d7! | Лd8 : d7 |
| 14. Лh1—d1 | Фe7—e6 |
| 15. Сb5 : d7+ | Kf6 : d7 |
| 16. Фb3—b8+! | Kd7 : b8 |
| 17. Лd1—d8X | |

№ 2. Защита Филидора.

Турнир в Сан-Себастьяне 1911 г.

Р. Тейхман. А. И. Нимцович.

- | | |
|-----------|--------|
| 1. e2—e4 | e7—e5 |
| 2. Kg1—f3 | d7—d6 |
| 3. d2—d4 | Kg8—f6 |
| 4. Kb1—c3 | Kb8—d7 |
| 5. Cf1—c4 | Cf8—e7 |
| 6. 0—0 | 0—0 |
| 7. Фd1—e2 | c7—c6 |
| 8. Cc1—g5 | . . . |

Это облегчает развитие черных; лучше 8. a4.

- | | |
|-------------|----------|
| 8. . . . | h7—h6 |
| 9. Cg5—h4 | Kf6—h5 |
| 10. Ch4—g3 | Kh5 : g3 |
| 11. h2 : g3 | b7—b5 |
| 12. Cc4—d3 | . . . |

Естественнее и сильнее 12. Сb3 и на a6 13. a4.

- | | |
|-----------|--------|
| 12. . . . | a7—a6! |
|-----------|--------|

Чтобы на 13. d5 ответить c5.

- | | |
|-------------|----------|
| 13. a2—a4 | Cc8—b7 |
| 14. Ла1—d1 | Фd8—c7 |
| 15. a4 : b5 | a6 : b5 |
| 16. g3—g4 | Лf8—e8 |
| 17. d4—d5 | b5—b4 |
| 18. d5 : c6 | Cb7 : c6 |
| 19. Kc3—b1 | Kd7—c5 |
| 20. Kb1—d2 | Фc7—c8! |
| 21. Cd3—c4 | . . . |

Косвенная защита пешки g; на 21... Ф:g4? следует 22. С:f7+ и слона нельзя брать из-за 23. К:e5+.

- | | |
|-----------|--------|
| 21. . . . | g7—g6! |
|-----------|--------|

Подготовка перевода ладьей на линию h для атаки королевского фланга белых.

- | | |
|------------|---------|
| 22. g2—g3 | Kpg8—g7 |
| 23. Kf3—h2 | Ce7—g5! |

Здесь слон занимает хорошую позицию, угрожая взять коня d2 и выиграть пешку e4. Белые не могут играть 24. f4, так как после ef 25. gf Сf6 потеряют пешку.

- | | |
|--------------|----------|
| 24. f2—f3 | Фc8—c7! |
| 25. Лf1—e1 | Ле8—h8 |
| 26. Kd2—f1 | h6—h5 |
| 27. g4 : h5 | Лh8 : h5 |
| 28. Cc4—d5 | Ла8—h8 |
| 29. Cd5 : c6 | Фc7 : c6 |

- | | |
|--------------|---------|
| 39. Фе2—с4 | Фс6—b6 |
| 31. Kpg1—g2 | Кс5—e6! |
| 32. Ле1—e2 | Ке6—d4 |
| 33. Ле2—e1 | Фб6—b7 |
| 34. Лd1 : d4 | . . . |

У белых нет ничего лучшего. Черные грозили 34... Лс8; если 34. с3, то bc 35. bc Фb2+.

- | | |
|---------------|-----------|
| 34. . . . | e5 : d4 |
| 35. Kh2—g4 | Фб7—b6 |
| 36. f3—f4 | Сg5—e7 |
| 37. Ле1—d1 | f7—f5 |
| 38. Kg4—f2 | f5 : e4 |
| 39. Фс4 : d4+ | Фб6 : d4 |
| 40. Лd1 : d4 | d6—d5 |
| 41. g3—g4 | Се7—с5 |
| 42. Лd4—d1 | Лh5—h4 |
| 43. Лd1 : d5 | Сс5 : f2 |
| 44. Kpg2 : f2 | Лh4 : g4 |
| 45. Kpf2—e3 | Лh8—с8 |
| 46. Кре3 : e4 | Лс8—с4+ |
| 47. Кре4—d3 | Лс4 : f4 |
| 48. Kf1—e3 | Лg4—g3 |
| 49. Лd5—e5 | Kpg7—f6 |
| 50. Ле5—e8 | Kpf6—f7 |
| 51. Ле8—e5 | Лf4—f6 |
| 52. c2—с4 | b4—b3 |
| 53. Kpd3—e4 | Лf6—e6 |
| 54. Ле5 : e6 | Kpf7 : e6 |
| 55. Ке3—d5 | g6—g5 |
- Сдался.

Русская партия.

- | | |
|-----------|--------|
| 1. e2—e4 | e7—e5 |
| 2. Kg1—f3 | Kg8—f6 |

Эта защита—или вернее контр-атака—известна, как и ход 2... d6, очень давно; она применялась уже в XVI в., как сообщают сочинения того времени. Однако особенно много разрабатывали ее русские шахматисты Петров и Яниш (середина XIX в.), вследствие чего эта игра и получила свое название (ее называют еще „защита Петрова“).

Играя 2... Кf6 черные не защищают свою пешку e5, атакованную предыдущим ходом белых, а в свою очередь нападают на пешку белых e4.

Как показали тщательные исследования и практика, сильнейшим для белых продолжением является 1. Кf3 : e5! однако и в этом случае белым не легко добиться преимущества, игра же под-

час принимает очень острый характер. Ходы II. 3. d2—d4 и III. 3. Cf1—с4 ведут к более спокойной игре, и черным не трудно здесь достичь равенства.

После 3. Кс3 черные могут ответить Кс6, переводя игру в дебют 4-х коней, или Сb4, после чего партия тоже уравнивается, напр., 4. К : e5 С : c3 5. dc d6 6. Кf3 К : e4 7. Cd3 Kf6 8. 0—0 0—0 и т. д.

I.

- | | |
|--------------|--------|
| 3. Kf3 : e5! | d7—d6! |
|--------------|--------|

Хуже 3... Фе7 4. d4! d6 5. Kf3 Ф : e4+ 6. Се3—ферзь черных стоит плохо. Ошибочно 3... К : e4 4. Фе2 Фе7 5. Ф : e4 d6 6. d4 f6 7. f4 Kd7! 8. Се2! fe 9. fe de 10. 0—0 Kf6! (на 10... ed? последует 11. Ch5+ Kpd8 12. Сg5 Kf6 13. Л : f6 и выигр.) 11. Фh4! угрожая Сg5 и Л : f6! Имея атаку при более развитой игре, белые должны выиграть.

- | | |
|------------|----------|
| 4. Ке5—f3! | Kf6 : e4 |
| 5. d2—d4 | . . . |

Ничего не дает белым 5. Фе2 Фе7 6. d3 Кс5 7. Кс3 Сg4 и белые вынуждены меняться ферзями, т. к. на 8. Kd5 последует С : f3 9. gf Ф : e2+ и 10... Ке6 к выгоде черных. 5. Кс3 после К : c3 6. bc или dc приводит к равной игре. 5. d3 Kf6 6. d4 d5! приводит к разменному варианту французской партии.

- | | |
|-----------|---------|
| 5. . . . | d6—d5 |
| 6. Cf1—d3 | Cf8—e7! |

Этот ход в связи с Кс6 является лучшей системой развития в русской партии. Хорошо и 6... Сd6.

- | | |
|--------------------------|---------|
| 7. 0—0 | Kb8—с6! |
| 8. h2—h3 с равной игрой. | |

На 8. с4 черным лучше всего играть Kf6.

II.

- | | |
|----------|----------|
| 3. d2—d4 | Kf6 : e4 |
|----------|----------|

Хуже 3... ed 4. e5 Ке4 5. Ф : d4 d5 6. ed К : d6. Получающаяся позиция, как показала практика, к выгоде белых.

- | | |
|-------------|--------|
| 4. Cf1—d3 | d7—d5 |
| 5. Kf3 : e5 | Ке4—f6 |

Здесь можно играть и 5... Се7 6. 0—0 0—0 7. Ле1! f5 8. с4 с6 9. Кс3—у белых игра несколько свободнее.

- | | |
|-----------|---------|
| 6. 0—0 | Cf8—e7 |
| 7. c2—с4 | 0—0 |
| 8. Kb1—с3 | d5 : с4 |

9. Cd3 : c4 Kb8—c6!
10. Ke5 : c6 b7 : c6
 с равной игрой.

III.

3. Cf1—c4 Kf6 : e4!
4. d2—d3

Если 4. K : e5, то d5 5. Cb3 Фg5! с лучшей для черных партией, напр., 6. K : f7 Ф : g2 7. Лf1 Kc6! с угрозой Kd4.

4. Kc3, после K : c3 5. dc f6 6. 0—0 Kc6!, ведет к проигрышу пешки; каким образом черные удерживают достигнутое преимущество, показала партия Шлехтер-Марко (Берлинский турнир 1897 г.): 7. Kh4 g6! 8. f4 f5! 9. Kf3 e4 10. Kg5 Cc5+ 11. Kph1 Фf6 12. Cf7+ Кре7 13. Cd5 d6 14. Ле1 Kpf8 15. g4 Ke7! и черные с лишней пешкой должны выиграть.

4. Ke4—f6
Или 4... Kd6 5. K : e5 K : c4 6. K : c4 d5 7. Ke5 Cd6 8. d4 0—0 9. 0—0 f6 10. Kf3 Cg4 с равной игрой.

5. Kf3 : e5 d7—d5
6. Cc4—b3 Cf8—d6
7. d3—d4 0—0
8. 0—0 с равной игрой.

№ 3. Русская партия.

Турнир в Гамбурге 1910 г.

В. Ион. Ф. Маршалль.

1. e2—e4 e7—e5
2. Kg1—f3 Kg8—f6
3. Kf3 : e5 d7—d6
4. Ke5—f3 Kf6 : e4
5. d2—d4 d6—d5
6. Cf1—d3 Cc8—g4
7. 0—0 Cf8—d6!
8. c2—c4 0—0

Черные отдают пешку d5 с тем, чтобы после f5 напасть на нее посредством Kb8—d7—f6. Эту систему развития фигур Маршалль с успехом применял во многих партиях.

9. c4—c5?

Стратегическая ошибка. Пешка d4 становится очень слабой, т. к. легко может подвергнуться атаке посредством Сb6 и Kc6. Лучше 9. cd!

9. Cd6—e7
10. h2—h3 Cg4 : f3
11. g2 : f3

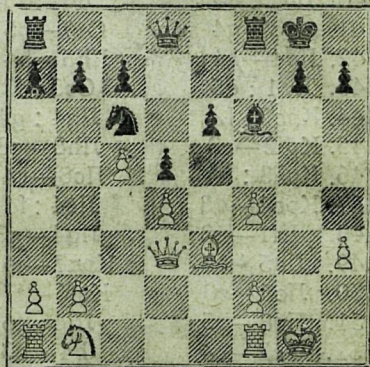
На 11. Ф : f3 последует f5, и конь e4 занимает неприступную позицию.

11. . . . Ke4—g5
12. f3—f4 Kg5—e6

Брать пешку h3 нельзя из-за потери коня.

13. Cd3—f5 Kb8—c6
14. Cc1—e3 Ce7—f6
15. Cf5 : e6 f7 : e6
16. Фd1—d3

Чтобы воспрепятствовать переводу ферзя через e8 на g6. Изящная жертва со стороны Маршалля быстро решает партию.



16. Ccf6 : d4!
17. Ce3 : d4 Лf8 : f4
18. Cd4—c3

На 18. Ce3 последует Ke5, а затем Фg5+ и Фh5 с матовой атакой.

18. d5—d4
19. Cc3—d2 Kc6—e5
20. Фd3—g3 Ke5—f3+
21. Kpg1—g2 Лf4—f6
22. Фg3 : f3

Это лучше всего. Однако игра белых не развита и полученные за ферзя 3 фигуры не могут спасти партию.

22. Лf6 : f3
23. Kpg2 : f3 Фd8—d5+
24. Kpf3—g3 Ла8—f8
25. f2—f3 Фd5—e5+
26. Kpg3—f2

На 26. f4 последует Фе2 27. Ле1 Фd3+; если же король пойдет на g2, то черные выиграют посредством Лf6 и Лg6.

26. Фе5—h2+