

Фарни Г.

Концы игр в шахматах

**Москва
«Книга по Требованию»**

УДК 82-3
ББК 84-4
Г11

Г11 **Г. Ф.**
Концы игр в шахматах / Фарни Г. – М.: Книга по Требованию, 2022. – 66 с.

ISBN 978-5-519-78688-1

ISBN 978-5-519-78688-1

© Издание на русском языке, оформление
«YOYO Media», 2022

© Издание на русском языке, оцифровка,
«Книга по Требованию», 2022

Эта книга является репринтом оригинала, который мы создали специально для Вас, используя запатентованные технологии производства репринтных книг и печати по требованию.

Сначала мы отсканировали каждую страницу оригинала этой редкой книги на профессиональном оборудовании. Затем с помощью специально разработанных программ мы произвели очистку изображения от пятен, клякс, перегибов и попытались отбелить и выровнять каждую страницу книги. К сожалению, некоторые страницы нельзя вернуть в изначальное состояние, и если их было трудно читать в оригинале, то даже при цифровой реставрации их невозможно улучшить.

Разумеется, автоматизированная программная обработка репринтных книг – не самое лучшее решение для восстановления текста в его первозданном виде, однако, наша цель – вернуть читателю точную копию книги, которой может быть несколько веков.

Поэтому мы предупреждаем о возможных погрешностях восстановленного репринтного издания. В издании могут отсутствовать одна или несколько страниц текста, могут встретиться невыводимые пятна и кляксы, надписи на полях или подчеркивания в тексте, нечитаемые фрагменты текста или загибы страниц. Покупать или не покупать подобные издания – решать Вам, мы же делаем все возможное, чтобы редкие и ценные книги, еще недавно утраченные и несправедливо забытые, вновь стали доступными для всех читателей.

Предисловие автора

Предлагаемая книжечка не претендует на название учебника концов игр в шахматах; она не является также полным сборником примеров. Каждый шахматист поймет, что на протяжении нескольких десятков страниц нельзя дать всей теории столь богатых возможностями концов игр.

Специалисты, однако, знают, что из этой массы материала выделяются некоторые типичные положения, которые постоянно встречаются в том или ином виде. Этими положениями можно легко овладеть, разобрав ряд характерных примеров.

Цель настоящей книжки и заключается в том, чтобы помочь в этом шахматисту, притом не только начинающему, но и более опытному.

Во время моих шахматных гастролей мне неоднократно задавались вопросы, как следует играть в том или ином конце игры, что правильно и что неправильно,—и сплошь да рядом я встречал опытных игроков, удивлявшихся легкости, с которой можно объяснить почти любое из этих положений, если разобрать частный случай и найти его существенные моменты.

В предлагаемой книжке я стараюсь дать ответы на подобного рода вопросы, при чем пытаюсь это

делать не по-преподавательски сухо, но по возможности просто, кратко и сжато. И вместе с тем, тот, кто даст себе труд просмотреть и продумать примеры в их последовательности, увидит, что весь материал расположен вполне систематически.

Играть и думать — вот в чем несравненная, неисчерпаемая прелесть нашей игры.

Об'яснение нотации

Ходы указаны в полной и сокращенной нотации. При сокращенной нотации записывается лишь поле, на которое фигура становится, и первая буква названия этой фигуры (если это не пешка). Напр., вместо Ла6—f6 пишется Лf6, вместо e2—e4 просто e4. Только в том случае, когда на одно и то же поле могут пойти две одноименные фигуры, напр., два коня, сокращенно указывается, какая именно фигура делает ход. Если, напр., белые кони стоят на d4 и e5 и ход делается одним из коней на f3, то необходимо указать, каким конем ходят белые, а именно, К df3 или К ef3. При взятии пешкой указываются лишь вертикальные ряды, напр., вместо c5 : b4, пишется cb.

Если пешка достигает последней линии и таким образом превращается в фигуру, то после хода ставится начальная буква той фигуры, в которую она превращается, напр., e7—e8 Ф.

Кроме того, при записи ходов применяются еще следующие знаки :

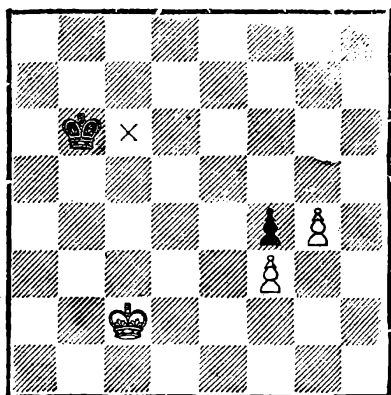
:	означает, что одна фигура берет другую.
+	” шах.
×	” мат.
0—0	” короткую рокировку.
0—0—0	” длинную рокировку.
!	” хороший ход.
?	” плохой ход.

Оппозиция

Если один король в отношении к другому становится в такое положение, что заставляет последнего отступить назад или отойти в сторону, то говорят, что первый король занял оппозицию.

Оппозиция очень важна, особенно в пешечных концах.

Вот несколько примеров.



Черные, хотя у них и пешкой меньше, достигают ничьей, если займут оппозицию.

Само собою разумеется, что черные, занимая оппозицию, должны следить за тем, чтобы пешка g4 не дошла до поля g8, где она превратится в ферзя. Потому они должны сделать такой ход, чтобы с занятием оппозиции

одновременно вступить и в квадрат пешки g4. Оппозиция в данном случае необходима для того, чтобы не допустить белого короля на поля d4 или e4, после чего теряется пешка f4.

Черные идут 1. . . Кр с6 (см. диагр. 1), после чего возможны следующие 3 варианта:

1). 1. . . Кр с6 2. Кр с3 Кр с5 3. Кр b3 Кр d5 (косая оппозиция; нельзя 3. . . Кр b5, из-за 4.

g5 и выигр.) 4. Кр b4 Кр d4 5. Кр b5 Кр d5 6. Кр b6 Кр d6 7. Кр b7 Кр d7—ничья.

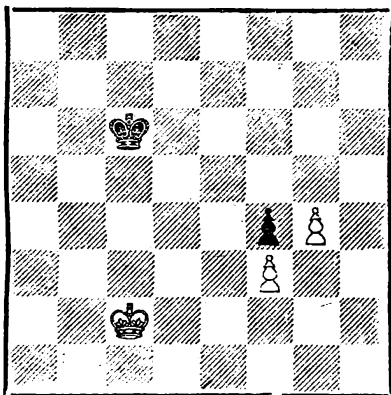
2). 1. . . Кр c6 2. Кр c3 Кр c5 3. Кр d3 Кр d5 4. Кр d2 Кр d6 5. Кр c3 Кр c5—ничья.

3). Мы убедились, что ходами короля белым не удастся прорваться и выиграть; попытаемся теперь движением пешки g4 отвлечь черного короля и, заняв белым королем поле e4, завоевать пешку f4. 1. . . Кр c6 2. Кр c3 Кр c5 3. Кр d3 Кр d5 4. g5 Кр e5! 5. g6 Кр f6 6. Кр e4 Кр : g6 7. Кр : f4 Кр f6, и опять ничья.

Черные при своем ходе достигают ничьей и без оппозиции, т. к. белые не могут использовать отдаленной оппозиции, которую они занимают, чтобы попасть своим королем на e4. При попытке приблизиться к черному королю они теряют оппозицию.

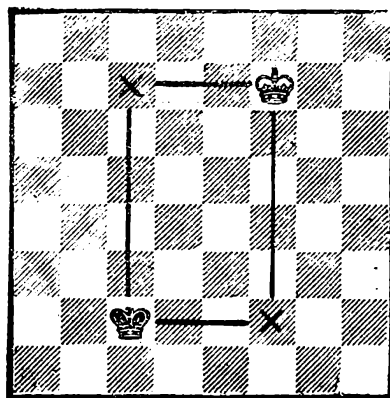
Напр.: 1. . . Кр d6 2. Кр d2 Кр c6! (плохо 2. . . Кр e6?, из-за 3. Кр c3, и белые через c4 и d4 проникают на e4, чему черные не могут воспрепятствовать ходом 3. . . Кр d5, ибо после 4. Кр d3! белые с помощью оппозиции добиваются своего) 3. Кр e2 Кр d6 4. Кр d3 Кр d5—ничья.

Если белые попытаются выиграть иным способом, а именно, проводя своего короля на h4, то черные могут этому воспрепятствовать, поставив своего короля на g5 в тот момент, когда белые дойдут до h3. Допускать белого короля на h4 нельзя, ибо тогда, продвинув пешку g4, белые дойдут королем на g4 и завоюют пешку f4.



Учение об оппозиции

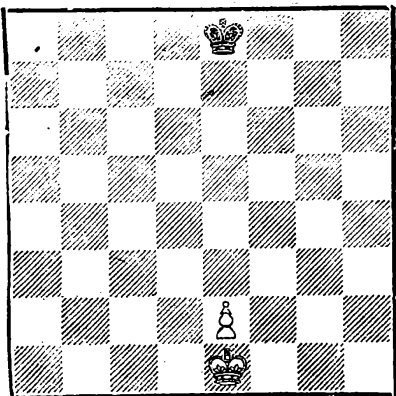
Маэстро Марко указал способ, как в любом случае легко определить, возможно ли занять оппозицию. Способ этот состоит в следующем: король занимает оппозицию в том случае, если при своем ходе может занять такое поле, которое с полем короля противника образует прямоугольник, состоящий из нечетного числа полей.



Здесь белые ходом Кр f7 — e6 занимают оппозицию, т. к. прямоугольник c2 — c6 — e6 — e2 — c2 составляет **нечетное** число, $5 \times 3 = 15$. Мы видим, что после хода белых Кр e6 черные уже не могут стать на какое либо поле, образующее прямоугольник с нечетным количеством полей, напр., если черные идут Кр c3, получается $3 \times 4 = 12$, при ходе Кр b1 — $4 \times 6 = 24$, и т. д.

Может ли одна пешка выиграть или нет, зависит всецело от положения. Нелегко провести пешку в ферзя даже и в таких положениях, где выигрыш достигается форсированно, — для этого требуется хорошее знание теории. Ничего не стоит крайняя пешка (т.-е. находящаяся на линиях a или h), если перед нею стоит неприятельский король.

Здесь белые при своем ходе выигрывают, при ходе черных—ничья. Запомните следующие правила: если король может стать **на два поля впереди своей пешки**, то он выигрывает независимо от того, займет ли он при этом оппозицию или нет; выигрыш достигается и в том случае, если король станет на одно поле впереди пешки, т. е. непосредственно перед ней, но при этом займет и оппозицию. Существует одно исключение: король, стоящий непосредственно перед пешкой, хотя бы и без оппозиции, выигрывает, если уже находится на 6-ой линии. Напр., в положении белые Кр е6, е5, черные Кр е8, белые при своем ходе идут 1. Кр d6 (получилось положение, где белые, находясь на 6-ой линии на одно поле впереди пешки, не имеют оппозиции) Кр d8 2. е6 Кр е8 3. е7 Кр f7 4. Кр d7 и выигрывают, т. к. пешка проходит в ферзи.



В положении диаграммы при ходе белых следует:

- | | |
|---------------|------------|
| 1. Кр е1 — d2 | Кр е8 — е7 |
| 2. Кр d2 — е3 | Кр е7 — d6 |
| 3. Кр е3 — е4 | |

Белые добились того, что их король на 2 поля впереди пешки. Черные хотели этому воспротивиться, только опоздали на один ход.

- | | |
|----|------------|
| 3. | Кр d6 — е6 |
|----|------------|

Теперь белые не могут больше двинуться королем вперед, но они ходят пешкой и таким образом завоевывают оппозицию.

- | | |
|----|---------|
| 4. | е2 — е3 |
|----|---------|

Король стоит на одно поле впереди пешки, занимая, однако, оппозицию.

4. Кр c6 — d6

5. Кр e4 — f5

Опять король на два поля впереди пешки.

5. Кр e6 — e7

6. Кр e4 — e5 Кр e7 — d7

7. Кр e5 — f6 !

Очень поучительной ошибкой был бы ход 7. e4. Тогда черные играют Кр e7!, и белые уже не могут выиграть, т. к. стоят на одно поле впереди пешки без оппозиции. Игра могла бы продолжаться следующим образом: 7. e4? Кр e7! 8. Кр d5 Кр d7 9. e5 (теперь король даже рядом с пешкой и ничего сделать не может) Кр e7 (черным необходимо занять на последней линии оппозицию, иначе они проиграют) 9. e6 Кр e8! (чтобы на 10. Кр d6 занять оппозицию ходом Кр d8) 10. Кр d6 Кр d8! 11. e7 + Кр e8 12. Кр e6 — пат.

7. Кр d7 — e8

Если 7. . . . Кр d6, то 8. e4!

8. Кр f6 — e6

чтобы остаться перед пешкой.

9. Кр e8 — d8

10. e3 — e4

Теперь можно двигать пешку.

11. Кр d8 — e8

12. e4 — e5 Кр e8 — d8

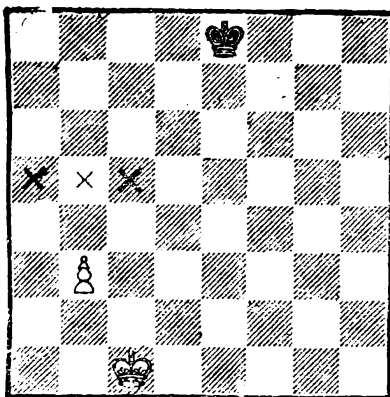
13. Кр e6 — f7 Кр d8 — d7

14. e5 — e6 + Кр d7 — d8

15. e6 — e7 + и выигрывают.

Поучительный пример проведения пешки в ферзи с помощью оппозиции

Белые могут выиграть лишь проведя своего короля через b2 и a3 на a4, чтобы завладеть „критическим“ полем a5 (критическими полями называются те, обладание которыми имеет решающее значение для исхода партии), на котором белый король будет стоять на 2 поля впереди пешки.



Попытка выиграть прямым путем не достигает цели, напр., 1. Кр с2 Кр d7 2. Кр с3 Кр с7 (не 2... Кр с6, т. к. тогда белые, сыграв 3. Кр с4, станут на одно поле впереди пешки с оппозицией) 3. Кр b4 (если 3. Кр с4, то Кр с6!) Кр b6 4. Кр a4 К a6 — ничья.

Опытный шахматист, знающий, что король, стоящий на 2 поля перед пешкой, выигрывает независимо от оппозиции, увидя, что черный король наиболее удален от поля a5, будет атаковать это „критическое“ поле следующим образом:

- | | |
|----------------|------------|
| 1. Кр с1 — b2! | Кр e8 — d7 |
| 2. Кр b2 — a3 | Кр d7 — c6 |
| 3. Кр a3 — a4 | Кр c6 — b6 |

Теперь черные заняли бы оппозицию, если бы черный король, вместо b6, мог пойти на поле a6.

4. Кр a4 — b4!

Перед пешкой, с оппозицией!

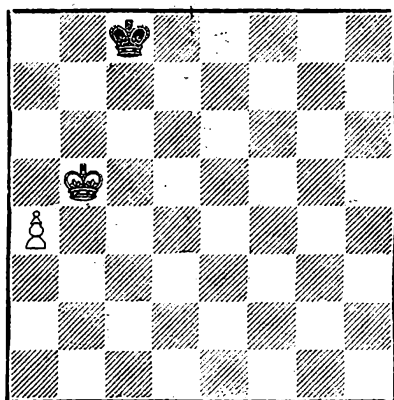
Белый король, находясь перед своей пешкой, занимает оппозицию на расстоянии нечетного чи-

сла полей от черного короля, который теперь вынужден отступить.

4.

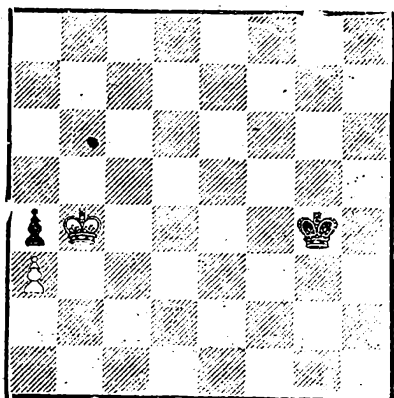
Кр b6 — c6

5. Кр b4 — a5 и выигрыв., как показано на пред. диагр. Если черные, вместо 4 . . . Кр c6, играют 4 . . . Кр a6, то 5. Кр c5.



Крайняя пешка одна не может выиграть, если король противника остается в углу. Черные играют:

1. . . . Крс8 — b8
2. a4 — a5 Крb8 — a8
3. a5 — a6 Кра8 — b8
4. Крb5 — b6 Крb8 — a8
5. a6 — a7 пат.



Белые при ходе черных выиграть не могут.

1. . . . Крг4 — f5
2. Крb4 : a4 Крf5 — e6
3. Кра4 — b5 Крe6 — d7

Если бы здесь был ход белых, то выигрыш достигался ходом Кр c6! (не допуская черного короля в угол).

4. Крb5 — b6 Крд7 — c8
5. Крb6 — a7 и ничья.

Если белые захотят продвинуть пешку, то они должны будут уйти своим королем из угла, куда тотчас же проникнет черный король.

Белые при своем ходе выигрывают; при ходе черных ничья ходом 1 . . . a6 — a5.