

3. Тарраш

Что должен каждый знать о миттельшпиле

УДК 379.8
ББК 77
3-11

3. Тарраш

3-11 Что должен каждый знать о миттельшпиле / 3. Тарраш – М.: Книга по Требованию, 2024. – 108 с.

ISBN 978-5-458-34746-4

Что должен каждый знать о миттельшпиле. Библиотечка шахматиста. Предлагаемая вниманию читателя книжка является второй частью изданного Таррашем в 1931 г. объемистого учебника шахматной игры ("Das Schachspiel"). Работа Тарраша в целом рассчитана на мало или почти неподготовленного читателя и требует от него лишь знания шахматной аннотации и правил игры. Предлагаемый читателю отдел ее рассматривает только одну, но наиболее сложную часть шахматной партии, так называемый миттельшпиль. Работа Тарраша не сложна, не замысловата, но тем не менее может и должна принести пользу и начинающим и членам низовых секций. Тарраш оперирует типичными комбинациями, защитами и атаками миттельшпиля и на примере их открывает тактические и стратегические тонкости этой стадии партии.

ISBN 978-5-458-34746-4

© Издание на русском языке, оформление
«YOYO Media», 2024
© Издание на русском языке, оцифровка,
«Книга по Требованию», 2024

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 первоизданном 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.

СТРАТЕГИЯ И ТАКТИКА МИТЕЛЬШПИЛЯ

Если провести грань между отдельными стадиями шахматной партии, — а эта грань во многих случаях может оказаться весьма спорной, — то характерным признаком для дебюта является методическое развитие фигур, в то время как эндшпиль резко отличается и от дебюта и от мительшпиля значительным сокращением боевого материала и возрастающей активностью роли короля. В мительшпиле в борьбе принимает участие большое количество фигур; король является пассивной фигурой, часто стесняющей действия своих же фигур; в зависимости от того, где находятся короли противников, строятся планы и направляются удары фигур. В мительшпиле решаются задачи, поставленные дебютом, реализуются преимущества, используются слабости, полученные в результате неудачно разыгранного дебюта или допущенных ошибок.

Если мы сравним все три стадии партии со стороны стратегии (план) и тактики (комбинация), то увидим, что все дебютные системы построены на основе общих стратегических принципов и что роль тактики в начальной стадии партии крайне незначительна. Мительшпиль, наоборот, как раз характеризуется крайним насыщением его тактическим содержанием; здесь надо на каждом ходу быть на-чеку, чтобы не попасться на подстроенную противником комбинацию; стратегия, правда, и здесь играет немаловажную роль, но только для того, кто в достаточной степени уже разбирается в комбинационных возможностях и может понимать замыслы противника. Самое трудное в шахматной партии — это видеть, как говорил Рихард Рети, одноходовые комбинации!

Мительшпиль является самой трудной, но вместе с тем самой интересной частью шахматной партии. Здесь даже перед неискушенным любителем открывается широкий простор для полета фантазии, для создания самых разнообразных, причудливых, неожиданных комбинаций. В хорошо поставленной партии они вытекают сами собой из общего хода событий, являясь результатом использования ошибок противника или постепенного накопления достигнутых преимуществ.

Эти комбинации в значительной своей части допускают классификацию по определенным признакам и вполне реаль-

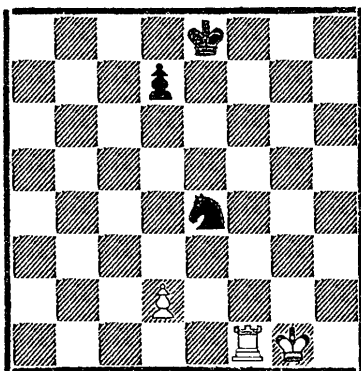
ную возможность их изучения. Они повторяются сплошь и рядом и потому могут быть названы „типичными“. Начинаящий шахматист должен внимательно изучить приведенные в этой книжке примеры, ибо это в значительной мере обогатит его опыт, облегчит ему нахождение комбинаций, приучит его самостоятельно распознавать опасности. Только тогда, когда он овладеет тактикой мительшпиля, он сможет заняться изучением стратегии, требующей серьезной подготовки, знаний, опыта.

СВЯЗКА

Одна из наиболее часто встречающихся форм атаки заключается в связке.

Линейная фигура (ферзь, ладья, слон) нападает на пешку или фигуру, которая не может уйти из-под удара, так как при этом откроется нападение на прикрываемую ею более ценную фигуру (напр., ладью, ферзя или короля). Связанная фигура вынуждена поэтому оставаться на месте и подвергается в дальнейшем атаке фигур и пешек. Простейший тип такой комбинации иллюстрируется следующим положением.

№ 1

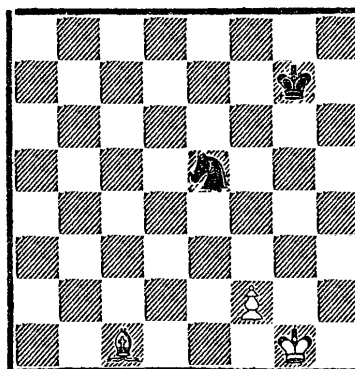


Черный король и конь находятся на одной линии. Отсюда

возможность атаки посредством 1. Лf1—e1, связывая коня, который не может уйти, так как это открыло бы нападение на короля. Приходится защищать коня посредством 1. . . . d7—d5, на что следует 2. d2—d3, и конь погибает.

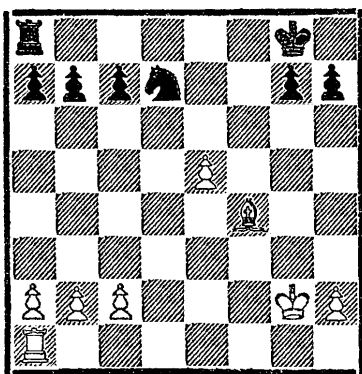
Совершенно аналогична диагональная связка.

№ 2



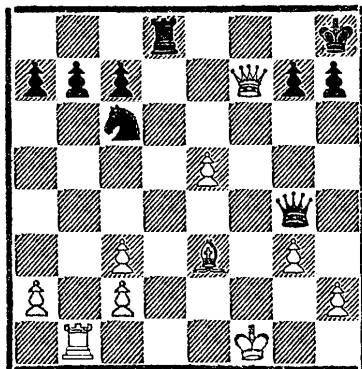
Белые посредством 1. Сс1—b2 нападают на коня и связывают его, так как уход коня открыл бы нападение на короля. У черных нет другого хода кроме 1. . . . Крг7—f6. Но тогда белые посредством 2. f2—f4 нападают на коня и выигрывают его.

№ 3



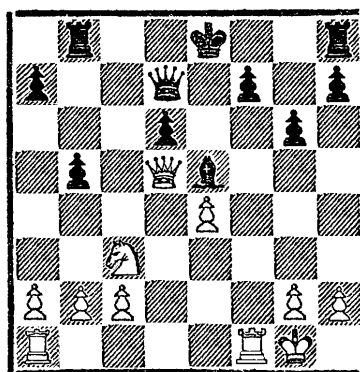
В этом положении последовало 1. . . . Ла8—е8 2. Ла1—d1, и черные не могут бить конем пешку е5, потому что после 3. Лd1—e1 они теряют фигуру. В подобных положениях связанная фигура спасается, если конь может дать шах (например, на f3, если бы белый король стоял на g1) или если ладья имеет в своем распоряжении промежуточный шах; если бы, например, черная ладья в положении после хода 3. Ле1 стояла не на е8, а на е6, черные могли бы спастись посредством хода 3. . . . Лg6+. Но они могли бы сыграть еще красивее 3. . . . Кg6, так как на 4. Л : е6 последовало бы 4. . . . К : f4+, выигрывая в конечном итоге фигуру.

№ 4



Атака со связкой. После 1. . . . Кс6 : е5 2. Фf7 : с7 (Лучше 2. Фf4) Фg4—f3+ белый слон вынужден идти под связку, 3. Се3—f2, после чего 3. . . . Лd8—f8 4. Фс7—с5 Ке5—g4 ведет к его завоеванию.

№ 5



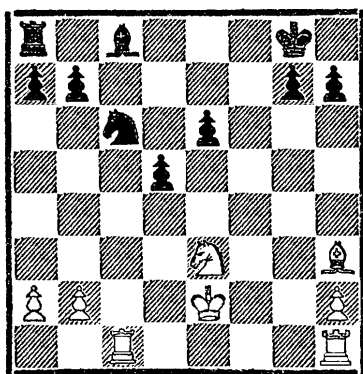
Белые играют 1. Ла1—d1, фактически ничем не угрожая, так как у черных все защищено. Но могут ли черные посредством рокировки закончить свое развитие? Оказывается, что нет, так как в этом случае они после 2. Фd5 : е5 d6 : е5 3. Лd1 : d7 теряют фигуру. Ладья связала пешку d6!

Когда на линии ферзя сосредоточены вражеские фигуры, всегда надо иметь в виду возможность связки. Поэтому и в приведенном положении лучше всего уйти сразу ферзем, например на b7.

(См. диаграмму № 6)

Черным ничто не угрожает. Однако если они, стремясь закончить развитие, сыграют 1. . . . Сс8—d7, то последует 2. Ке3 : d5 е6 : d5 3. Ch3 : d7.

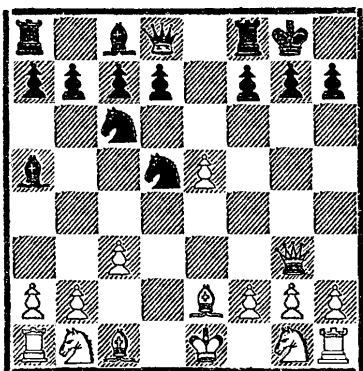
№ 6



Ход черных

Выводя слона на незащищенное поле d7, они сами связывают пешку e6.

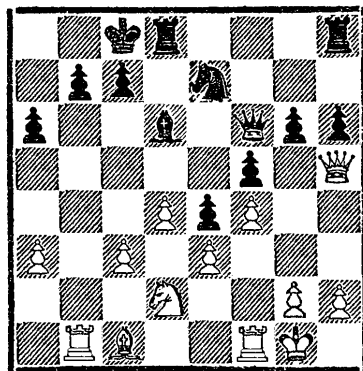
№ 7



Очень часто встречающаяся комбинация на связывание. Белые играют 1. Сс1—h6, угрожая матом на g7. Черные должны защищаться посредством g7—g6, после чего они теряют качество.

Брать слона (g7:h6) черные не могут, так как этим открывается король.

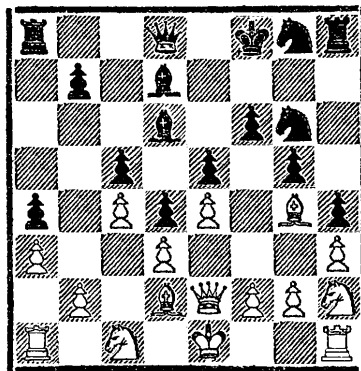
№ 8



Белые отступают атакованным ферзем на h3, откуда косвенно он угрожает вражескому королю. Угроза состоит в ходе Kd2:e4, т. е. другими словами—ход ферзем на h3 связывает пешку f5.

Такие примитивные угрозы нужно видеть. После каждого хода следует задавать себе вопрос: „что грозит“? Черные проще всего защищаются путем увода короля с атакованной ферзем диагонали.

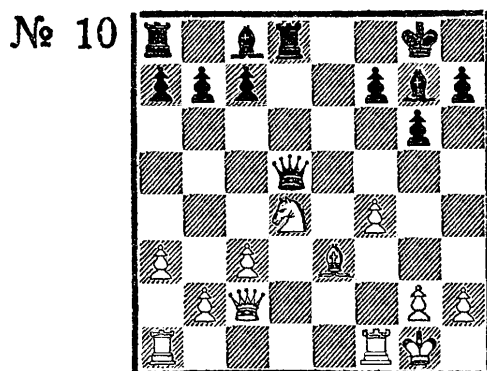
№ 9



Черные уже сильно стеснили противника. Белые продолжают 1. Фе2—f3. Когда ферзь становится на одну вертикаль с неприятельским королем, то всегда возможны скрытые удары, даже если между ферзем и королем стоят несколько фигур! В данном случае их разделяет только пешка f6, которая связывается ходом ферзя, вследствие чего пешка g5 остается без защиты и может быть взята слоном d2. Лучшая защита здесь 1... Kpf8—g7. Подобные типичные положения часто повторяются

в практической игре. Начинающий должен приучиться находить их сразу.

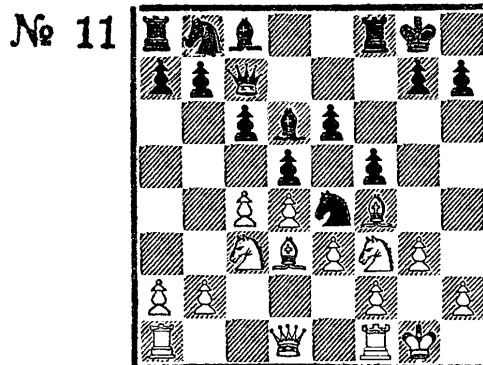
Сходный характер имеет и следующая позиция.



Последовало 1... Фd5—с4. Ферзь на одной линии с неприятельским ферзем—это может означать опасность! И действительно, пешка с3 связана, а конь d4, будучи защищен лишь одной фигурой, атакован теперь уже тремя. Как мы выше показывали, лучше всего уйти ферзем от связки. Но куда? На d2, линию вражеской ладьи, нельзя, так как с7—с5 выигрывает коня; плохо на b3 или e2, ибо после Лd8:d4! теряется фигура; остается поле f2, где ферзь стоит хорошо, а все фигуры и защищены и имеют поля для отступления.

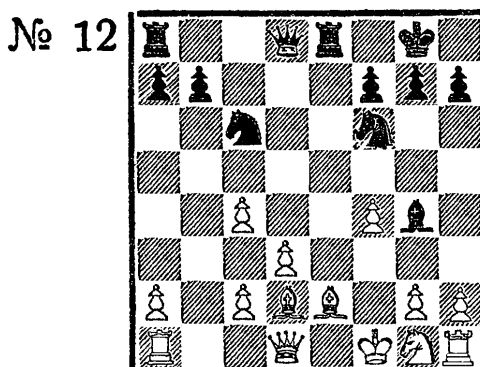
(См. диаграмму № 11)

Белые сыграли 1. Фd1—b3. Ферзь на диагонали короля; это обстоятельство требует внимания. Белые намереваются сыграть с4:d5. Черным на это лучше всего бить королевской



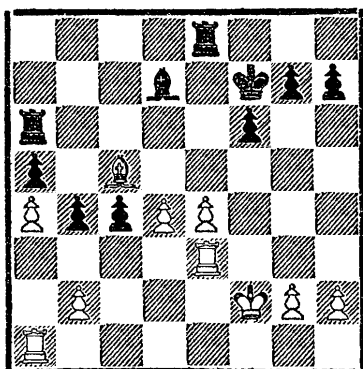
пешкой, чтобы освободить ферзевого слона. Кроме того, на с6:d5 последует Кс3—b5, и белые остаются с двумя слонами, преимуществом, которое в открытых позициях дает себя чувствовать. После с4:d5 е6:d5? пешка d5 оказывается связанной, и белые выигрывают, после размена на e4, пешку. Лучшее противоядие—увод короля с опасной диагонали.

Часто решающей партию связки можно добиться посредством жертвы.



1... Ле8:e2! 2. Кg1:e2 Кс6—d4, и конь погиб, так как его нельзя ни увести, ни защитить. Черные получают преимущество двух фигур за ладью.

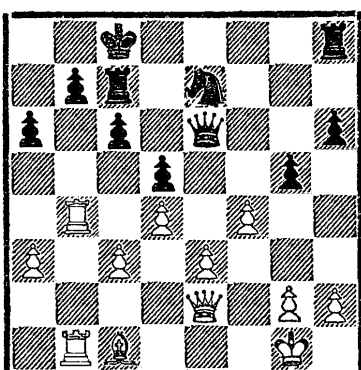
№ 13



1. Ла6—е6
2. Крf2—f3? Ле6 : е4!
3. Ле3 : е4 Сd7—с6
4. Ла1—е1 f6—f5

Черные отыгрывают фигуру и остаются с лишней пешкой.

№ 14



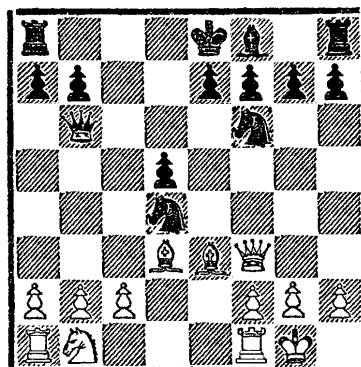
И здесь также связка достигается путем жертвы 1. Лb4 : b7! Лс7 : b7 2. Фе2 : а6. Связанная ладья атакована дважды и может быть защищена только посредством 2. . . . Фе6—d7. Но теперь следует разгром посредством 3. Фа6—а8+ Крс8—с7 4. Лb1 : b7+ и т. д.

(См. диаграмму № 15)

Черные, взяв посредством Кс6 : d4 пешку, допустили серьезный промах. Ошибка их заключается в том, что они добровольно подвергли себя

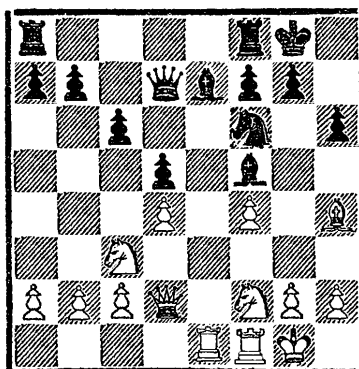
связке, не рассчитав всех ее последствий. Белые отвечают 1. Фf3—f4, и у черных нет

№ 15



способа защититься от второго нападения на коня. Не спасает 1. . . . е7—е5, так как пешка берется ферзем с шахом. Поэтому на 1. Фf3—f4 черные пытаются спастись контр-атакой на белого ферзя: 1. . . . Кd4—е6. Однако на это следует 2. Фf4—а4+, и если черные заслоняются ходом 2. . . . Фb6—с6, то новая связка 3. Сd3—b5 выиграет ферзя.

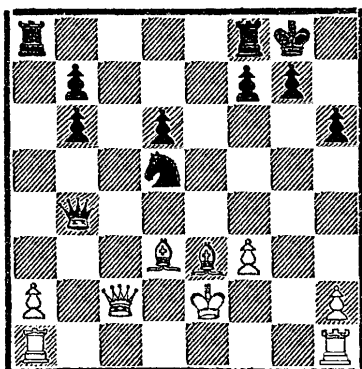
№ 16



Опять - таки жертва ради связки. Белые играют 1. g2—g4, и на Cf5 : g4? следует жертва качества 2. Ле1 : е7! Черные вынуждены ответить

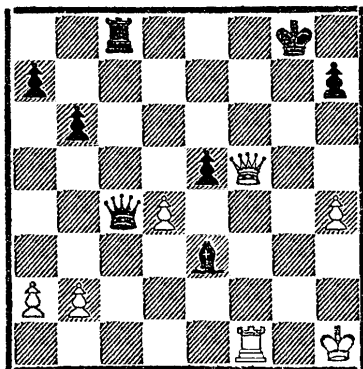
2. . . . $\Phi d7:e7$; теперь конь f6 связан, и белые могут безнаказанно взять конем f2 слона g4. Результат комбинации: 2 фигуры за ладью,—преимущество, обычно вполне достаточное для выигрыша партии.

№ 17



Черные связывают атакованного конем слона e3 ходом 1. . . . $Lf8-e8$. Единственная защита 2. $Cd3-e4$. Этой защиты было бы вполне достаточно, если бы черные не имели пешек на линиях d и f. Теперь же после 3. . . . $Kd5:e3$ 4. $Kpe2:e3$ черные связывают слона посредством 4. . . . $d6-d5$ (или $f7-f5$) и выигрывают партию.

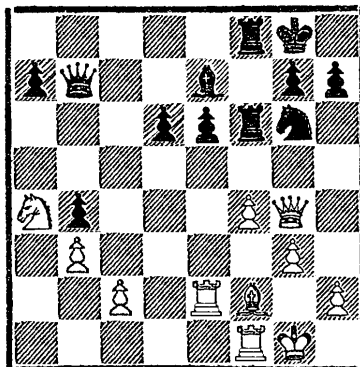
№ 18



Жертва с целью связки: 1. . . . $\Phi c4:f1+$ 2. $\Phi f5:f1$ $Lc8-c1$,

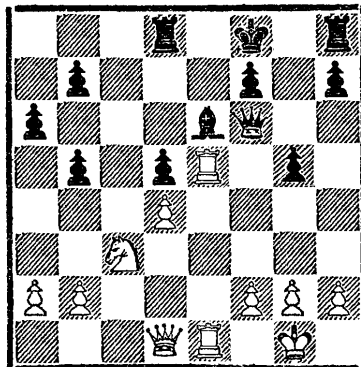
отыгрывая ферзя и оставаясь с лишней фигурой. Этой комбинацией черные предупреждают атаку белых и, упростив положение, быстро выигрывают партию.

№ 19



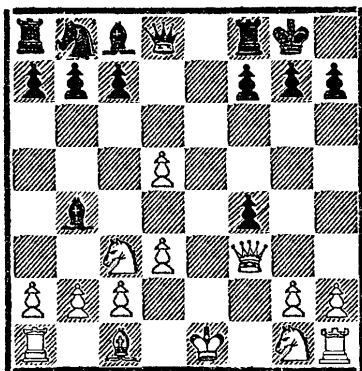
Опять-таки жертва с последующей связкой, которая в данном случае приводит к выигрышу ферзя. Весьма часто встречающаяся комбинация, которую необходимо уметь предусматривать: 1. . . . $Kg6:f4!$ 2. $g3:f4$ $Lf6-g6$, и черные выигрывают ферзя.

№ 20



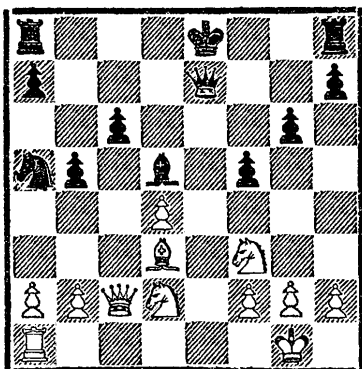
Та же комбинация в несколько усложненном виде: 1. $Le1-e3$ $Lh8-g8?$ (Правильная защита заключалась в ходе $Krg7$) 2. $Le5:e6!$ $f7:e6$ 3. $Le3-f3$, и белые выигрывают ферзя.

№ 21



Черные посредством атаки на открытой линии е получают преимущество. 1. . . . Лf8—e8+ 2. Кg1—e2 (Лучше было отказать от рокировки, так как связка коня очень опасна и ведет в конечном счете к потере фигуры) Сb4:c3+ 3. b2:c3 Фd8—h4+ 4. g2—g3 (Немного лучше 4. Фf2 Фh5 5. Кpf1, также к выгоде черных) Сс8—g4! 5. Фf3—f2 (После 5. gh С:f3 конь также теряется) Фh4—e7 (или h5), и черные выигрывают коня.

№ 22

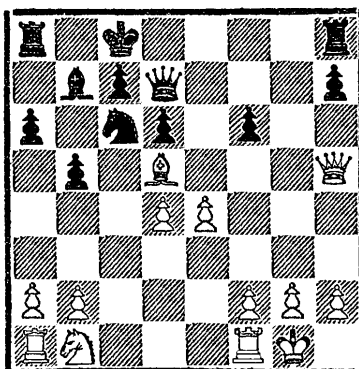


Белые выигрывают слона. 1. Ла1—e1 Cd5—e6 2. d4—d5! c6:d5 3. Кf3—d4. Еще хуже 1. . . . Cd5—e4 в виду 2. Cd3:e4 (или К:e4), и черные не могут

брать на e4, так как 3. Ле1:e4 ведет к потере ферзя.

Надо быть настороже, если свой король и ферзь находятся на одной линии или диагонали. Всегда может последовать комбинация с выигрышем ферзя или по меньшей мере трудно устранимая связка.

№ 23



В этом положении белые могут легко защитить атакованную пешку, например, посредством 1. Лf1—d1. Однако они предпочитают ее пожертвовать, чтобы окончательно связать противника. Последовало 1. Лf1—c1 Кс6:d4? 2. Cd5:b7+ Крс8:b7 3. Фh5—d5+ Кd4—c6. Теперь черные угрожают развязаться посредством Кrb7—b6. Против этого направлено 4. a2—a4! Если черные все же играют 4. . . . Кrb7—b6, то белые оттесняют короля посредством 5. a4—a5+!, что приводит к мату или потере ферзя.

В самом деле, 5. . . . Кс6:a5 6. Ла1:a5 Кrb6:a5 7. Лс1—c6

(Отрезая королю отступление и угрожая 8. $\Phi a2 + Kpb4$ 9. $\Phi a3 \times$) $Kpa5 - b4$ (Единственная попытка спасения, если черные не хотят отдавать ферзя за ладью) 8. $\Phi d5 - a2$ $\Phi d7 : c6$ 9. $\Phi a2 - a3 + Kpb4 - c4$ 10. $\Phi a3 - c3 \times$.

Если же на 5. $a4 - a5 +$ король отступает на b7, то атака направляется на связанного коня: 6. $La1 - a3!$ (Угрожая переводом ладьи на c3 в третий раз напасть на коня) $b5 - b4$ 7. $La3 - b3$ (или a4), и черные не могут спасти пешку b4 и следовательно коня c6.

Единственная весьма хитрая защита заключается в ходе 7. . . . $La8 - b8$. На 8. $Lb3 : b4 + ?$ $Kpb7 - a7$ (или $Krc8$) белые, в виду потери ладьи b4, не могут бить коня. Если же белые берут ладью, то уходит атакованный конь ($K : b8$). Однако белые легко выигрывают ферзя посредством 8. $Lc1 : c6!$ $\Phi d7 : c6$ 9. $Lb3 : b4 + Kpb7 - a7!$ 10. $\Phi d5 : c6$ и остаются после 10. . . . $Lb8 : b4$ с решающим преимуществом, получив ферзя и коня за две ладьи.

После 4. $a2 - a4!$ грозит 5. $a4 : b5$ $ab : b5$ 6. $\Phi d5 : b5 +$ с разгромом. Черные могут еще попытаться сыграть 4. . . . $b5 : a4$ или 4. . . . $b5 - b4$.

На 4. . . . $b5 : a4$ 5. $La1 : a4$ (Грозит оттеснение короля от

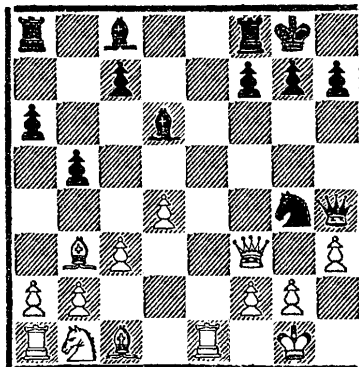
коня посредством $Lb4 +$) $Kpb7 - b6$ ($ab - a5?$ $\Phi b5 +$) белые бьют коня с тем, чтобы выиграть ферзя: 6. $Lc1 : c6 + \Phi d7 : c6$ 7. $La4 - b4 + \Phi c6 - b5$ 8. $Lb4 : b5 + ab : b5$, получая и в этом случае ферзя и коня за две ладьи.

При 4. . . . $b5 - b4$ (вместо 4. . . . $b5 : a4$) просто выигрывает, как в одном из выше приведенных вариантов, 5. $a4 - a5 +$ и 6. $La1 - a4$. Возможен и другой, но более сложный выигрыш с переводом неразвитого коня: 5. $Kb1 - d2$ $Lh8 - g8$ 6. $Kd2 - b3$ (Угрожая $Ka5 +$) $Kpb7 - b6$ 7. $Lc1 : c6 +$ (Или просто выигрывая коня посредством 7 $a5 + Kpb7$ 8. $Kd4$) $\Phi d7 : c6$ 8. $\Phi d5 - d4 + Kpb6 - b7$ 9. $Kb3 - a5 +$ с выигрышем ферзя.

Черные имели возможность в последнем варианте затянуть игру посредством неправильной жертвы 6. . . . $Lg8 : g2 +$ 7. $Kpg1 : g2$ $\Phi d7 - g4 +$ 8. $Kpg2 - f1!$ $\Phi g4 - h3 +$ 9. $Kpf1 - e1$.

Еще один пример жертвы с целью связки.

№ 24

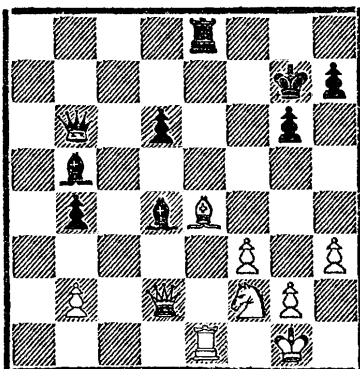


Последовало 1. . . . Cd6 — h2+? 2. Kpg1—f1 Kg4:f2? 3. Фf3:f7+! Лf8:f7 (или 3. . . . Kpg8—h8 4. Фf7:f8×) 4. Ле1—e8×.

Эта красивая и неожиданная комбинация с жертвой ферзя на связанной слонем диагонали встречается довольно часто; поэтому следует ее хорошо запомнить.

В вышеприведенном примере черные нашли правильную идею, но выполнили ее неправильно. С перестановкой ходов они достигали хороших результатов: 1. . . . Kg4:f2! 2. Фf3:f2 Cd6—h2+! 3. Kpg1—f1 (Иначе ферзь остается без защиты) Ch2—g3, и теперь 4. Фf3:f7+ было бы грубой ошибкой, так как ферзь берется с шахом (4. . . . Л:f7+).

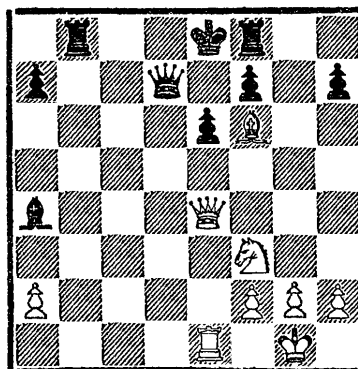
№ 25



Еще одна комбинация, сходная с предыдущей. После 1. . . . d6—d5 2. Се4—b1 на первый взгляд все кажется защищенным. Однако после 2. . . . Cd4:f2+ 3. Фd2:f2 ферзь попадает в связанное положение, вслед-

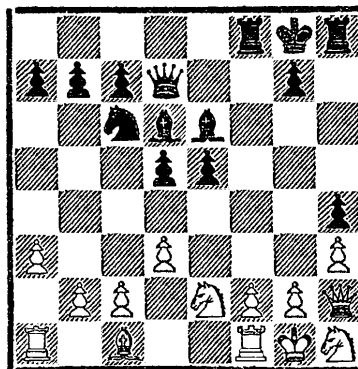
ствие чего ладья оказывается без защиты. После 3. . . . Ле8:e1+ белые погибают.

№ 26



Выигрывающая партию комбинация проводится здесь следующим образом: 1. Kf3—e5! Фd7:b7 2. Фе4:a4+ Фb7—b5 приводит к двойной связке, которая после красивого удара 3. Ле1—b1! ведет либо к потере ферзя, либо к мату (3. . . . Фb5:a4 4. Лb1:b8×).

№ 27



Опять-таки жертва, в результате которой получается связка: 1. . . . e5—e4 2. Сс1—f4 (Также и после 2. f2—f4 e4:f3 или 2. g2—g3 черные получают решающее преимущество) Лf8:f4 3. Ке2:f4 g7—g5, и черные добиваются преимущества, получая две фигуры за ладью.