

Оглавление

| | |
|--|-----|
| Вступление | 5 |
| Шахматная нотация | 7 |
| Атака на королевском фланге | 9 |
| 1 Фон Шеве – Тейхман, Берлин, 1907 | 11 |
| 2 Любарский – Султанбеев, Льез, 1928..... | 20 |
| 3 Колле – Дельво, Тернезен, 1929 | 25 |
| 4 Блэкберн – Блэнчард, Лондон, 1891 | 31 |
| 5 Рюгер – Гебхард, Дрезден, 1915 | 37 |
| 6 Цейсл – Вальцгофен, Вена, 1899 | 41 |
| 7 Шпильман – Вайл, Вена, 1926 | 46 |
| 8 Пшепюрка – Прокеш, Будапешт, 1927..... | 51 |
| 9 Зноско-Боровский – Маккензи, Уэстон-сьюпер-Мэр, 1924..... | 57 |
| 10 Тарраш – Экхард, Нюрнберг, 1889 | 65 |
| 11 Флор – Пишак, Билин, 1930 | 70 |
| 12 Пишак– Флор, Либенверда, 1930 | 75 |
| 13 Добиас – Подгорный, Прага, 1952..... | 81 |
| 14 Тарраш – Мизес, Берлин, 1916 | 86 |
| 15 Алехин – Пойндель, Сеанс одновременной игры, Вена, 1936 | 93 |
| 16 Тарраш – Кюршнер, Нюрнберг, 1889..... | 100 |
| Закрытые дебюты | 107 |
| 17 Пильсбери – Мэзон, Гастингс, 1895 | 108 |
| 18 Нотебум – ван Досбург, Нидерланды, 1931 | 119 |
| 19 Грюнфельд – Шенкейн, Вена, 1915 | 127 |
| 20 Рубинштейн – Сальве, Лодзь, 1908 | 133 |
| 21 Чернев – Халбойм, Нью-Йорк, 1942 | 143 |
| 22 Пильсбери – Марко, Париж, 1900 | 150 |
| 23 Ван Флит – Зноско-Боровский, Остенде, 1907 | 158 |
| Шахматный мастер демонстрирует свои идеи | 167 |
| 24 Капабланка – Мэттисон, Карлсбад, 1929 | 169 |
| 25 Яновский – Алапин, Бармен, 1905 | 177 |

| | | |
|-----------------------------|--|------------|
| 26 | О. Бернштейн – Мизес, Кобург, 1904 | 188 |
| 27 | Чеховер – Рудаковский, Москва, 1945 | 199 |
| 28 | Тарраш – Мизес, Гетеборг, 1920 | 210 |
| 29 | Маршалл – Тарраш, Нюрнберг, матч (1), 1905 | 219 |
| 30 | Капабланка – Виллегас, Буэнос-Айрес, 1914..... | 231 |
| 31 | Гаваша – Капабланка, Будапешт, 1929 | 238 |
| 32 | Каналь – Капабланка, Будапешт, 1929 | 246 |
| 33 | Рубинштейн – Мароци, Гетеборг, 1920 | 258 |
| Индекс игроков | | 271 |
| Индекс дебютов | | 271 |

Вступление

Вы когда-нибудь видели, как шахматный мастер дает сеанс одновременной игры против нескольких десятков соперников? Вы восхищались (и, возможно, завидовали) той уверенности и легкости, с которой он делает ходы, задерживаясь перед каждой доской лишь на несколько секунд?

Быть может, его быстрота объясняется знанием десятков дебютов, состоящих из сотен вариантов? Вряд ли, потому что большинство сеансовых партий быстро съезжают на нехоженые тропы, которые не найти в книгах. Может ли он рассчитать каждую возможную комбинацию ходов со скоростью молнии? Или непогрешимая интуиция ведет его через все сложности позиции? В первом случае он должен был бы считать быстрее компьютера, а во втором испытывать озарение по тысяче раз за день.

Так как он это делает? Чтобы узнать ответ нам, надо было бы подслушать его мысли или уговорить его рассказать смысл каждого хода.

В этой книге мы его уговорим. Мастер в процессе разыгрывания партий разъяснит вам цели каждого отдельного хода. Вы узнаете шахматные идеи и методы (те самые мысли мастера), он изложит их простыми словами. Вы увидите внутреннюю работу ума шахматиста и, таким образом, приобретете знания и интуицию, которые позволят вам находить хорошие ходы и отвергать плохие.

Для того чтобы приобрести это умение, вам не придется заучивать бесчисленные дебютные варианты или перегружать свой мозг многочисленными принципами и правилами. Принципы, которые регулируют содержание шахмат, существуют, и их применение усилит вашу игру и позволит вам побеждать, но вы ознакомитесь с ними безболезненно — не зубрежкой, а наблюдая их влияние на ход игры.

В дополнение к удовольствию понимания каждого шахматного хода, того, как партия разворачивается (а шахматы самая захватывающая игра в мире), вас ждет удовольствие угадывать мысли разных мастеров, наблюдать, как они раскрывают богатство идей, содержащихся в каждой отдельной позиции. Мы поймем, какие большие преимущества дает знание позиционной игры. Позиционная игра удерживает шахматиста от преждевременных, безрассудных атак и освобождает от естественного желания искать комбинации на каждом ходу. Она учит его находить для своих фигур такие поля, где они имеют наибольший потенциал для атаки, и подсказывает, какие ему надо занимать жизненно важные центральные поля, чтобы захватить большее пространство, стеснив и ослабив противника. Именно позиционная игра обеспечивает условия,

при которых раскрываются возможности выигрыша и решающие комбинации появляются на доске.

Мастер не ищет комбинаций. Он создает условия, которые делают возможным их появление!

Каждый ход каждой партии будет прокомментирован простым и понятным языком, и анализ ходов будет четким и точным. Частота повторов будет внушать вам важность некоторых основных понятий. После того как вы снова и снова узнаете, что в дебюте белый королевский конь лучше всего расположен на поле f3 и что ладьи должны занимать открытые линии, вы поймете, какие ходы в дебюте, как правило, хороши. Вам станет ясно, чем руководствуется мастер, выбирая место для коня или ладьи.

Это не означает, что вы будете стремиться к легкомысленным, поверхностным шахматам. Вы узнаете, когда и как применять полезные правила, а также когда и как искать исключения. Вы будете учиться делать хорошие ходы так же легко, как ребенок учится говорить — на слух, а не изучая правила грамматики.

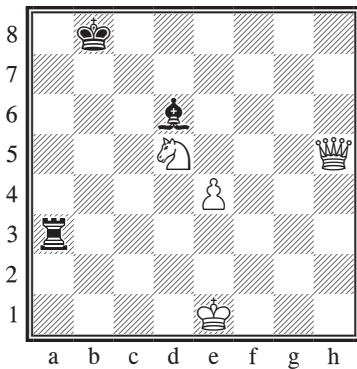
Каждая партия, которую вы далее увидите, будет захватывающим шахматным приключением, в котором смелость, ум, воображение, изобретательность дают справедливую награду. Изучая их и впитывая то, чему они учат (и получая удовольствие!), вы сможете лучше всего научиться играть в логические шахматы, ход за ходом.

Ирвинг Чернев

1 мая 1957 года

Шахматная нотация

Эта книга использует общепринятую алгебраическую нотацию, в которой каждый шахматный ход записывается с помощью простой системы координат, аналогичной географической карте.



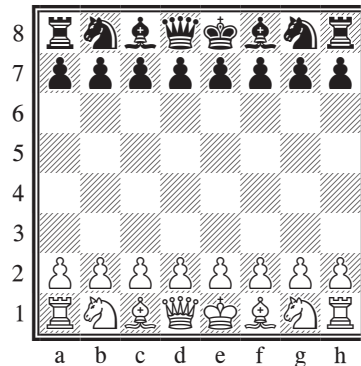
По общепринятой договоренности, шахматные диаграммы, такие как выше, всегда представлены с точки зрения белых; то есть белые начали игру в нижней части доски. Действительно, белый король стоит на своем первоначальном поле.

Вертикальные ряды полей, называемые вертикалями, или просто линиями, обозначаются буквами латинского алфавита от «а» до «h» слева направо. Горизонтальные ряды, на-

зываемые горизонталями, пронумерованы от 1 до 8, начиная с нижней части диаграммы, то есть со стороны белых. Каждое поле располагается на пересечении вертикали и горизонтали, например, на диаграмме белый конь стоит на пересечении линии «d» и пятой горизонтали.

Таким образом, поле, на котором стоит конь, называется d5.

Аналогичным образом ладья стоит на a3, слон на d6, пешка на e4, ферзь на h5, белый король на e1 и черный король на b8.



На приведенной выше диаграмме показано начальное расположение фигур и пешек. Восемь фигур ставится на ближайшую к игроку горизонталь, а

восемь пешек непосредственно за фигурами.

При записи хода вначале обозначается фигура, а затем поле, на которое фигура идет. Например, если белые делают ход, указанный на диаграмме стрелкой, перемещая своего коня с g1 на f3, то мы запишем этот ход Ng1-f3 . Обычно в книгах для обозначения фигур используют пиктограммы: K для короля, Q для ферзя, R для ладьи, B для слона и N для коня. Никакое обозначение не используется для пешки. При написании ходов вручную (например, при записи партии игроком в турнире) пишут первые буквы названия фигур – Кр для короля, Ф для ферзя, Л для ладьи, С для слона, К для коня. Обратите внимание: чтобы отличать ходы короля от коня, его обозначают двумя буквами.

Есть несколько других символов, которые имеют важное значение в шахматной нотации:

- x взятие
- 0-0 короткая рокировка
- 0-0-0 длинная рокировка
- + шах
- ++ двойной шах
- # мат
- ! хороший ход
- !! отличный ход
- ? ошибка
- ?? грубая ошибка

Наконец, в этой книге символ (D) указывает на момент в игре, которому соответствует шахматная диаграмма.

Чтобы попрактиковаться попытайтесь воспроизвести следующую партию, начиная с исходного положения:

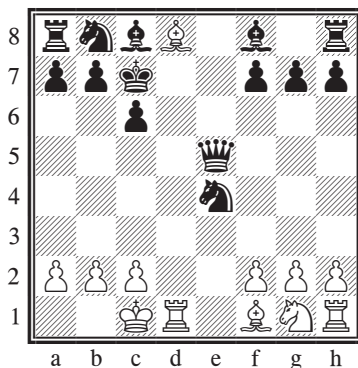
Рети – Тартаковер

Легкая партия, Вена 1910

защита Каро-Канн

1. e4 c6 2. d4 d5 3. Nc3 de 4. Nxe4
 5. Qd3 e5 6. de Qa5 7. Bd2 Qxe5 8.
 0-0-0 Nxe4 9. Qd8+!! Qxd8 10. Bg5++
 Qc7 11. Bd8# (1-0)

Вы должны получить на доске следующую конечную позицию:



Если две одинаковые фигуры могут пойти на одно и то же поле, то возможная неопределенность в обозначениях требует дополнительной информации.

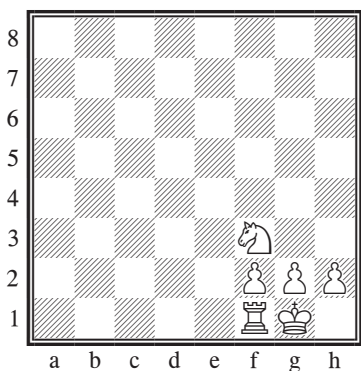
Атака на королевском фланге

Цель этой книги не в том, чтобы удивить вас волшебными эффектами; она в том, чтобы показать вам, как они создаются.

Возьмем всеми любимую атаку на королевском фланге: она привлекательна, потому что сопровождается комбинационной игрой с блестящими жертвами и неожиданными ходами. Она привлекательна, поскольку ее цель — быстрый мат, а средство — неожиданные ходы.

Но когда и как начинать атаку на королевском фланге? Должны ли вы ждать вдохновения?

Ответ прост и может вас удивить, так что давайте посмотрим на диаграмму:



На диаграмме показана позиция после короткой рокировки. Король находится под защитой коня f3 и трех

пешек. Пока эти защитники остаются на своих местах, король в безопасности. В тот момент, когда их положение меняется, структура разрыхляется и ослабляется. Именно тогда король становится уязвимым для атак.

Положение может измениться, если игрок добровольно сходит h2–h3, чтобы предотвратить связку, или когда он передвинет пешку на g3, чтобы прогнать фигуру противника, но если этого не происходит, мастер (и вот секрет) провоцирует или вынуждает различными угрозами продвижение пешки «h» или пешки «g». После того, как пешка продвинется вперед, создается слабость в оборонной структуре, которая может быть использована. Именно тогда мастер начинает атаку на королевском фланге и проводит ее блестяще — да, с волшебными эффектами.

Партия фон Шеве — Тейхман (№ 1) показывает, что происходит, когда белые играют h3, инстинктивно предотвращая связку. Тейхман взял на заметку выдвинувшуюся пешку и сделал ее объектом своей атаки. В конце концов, он жертвует слона за пешку «h», чтобы прорваться к королю другими фигурами.

Во встрече Любарский — Султанбеев (№ 2) белые также сыграли h3 в страхе перед связкой, и черные нака-

зали их за это атакой, начавшейся с хода ... h6! (Почему этот ход пешки «h» хорош, а ход белых плох, прояснится в партии.)

В партии Колле – Дельво (№ 3) Колле вызвал ход ... h6, а затем ловко провоцировал ... g6. После этого жертва коня разрушила ослабленную позицию.

Черные сыграли ... h6 по своей собственной воле, чтобы предотвратить маловероятную атаку в партии Блэкберн – Блэнчард (№ 4). Блэкберн приносит в жертву слона, чтобы удалить нескромную пешку черных, и заставляет открыть вход в лагерь противника.

Партия Рюгер – Гебхард (№ 5) иллюстрирует опасность преждевременной рокировки в сочетании с пренебрежением центром. Когда черные к другим своим грехам добавляют атаку фигуры ходом ... h6, они наказываются жертвой, которая вскрывает линию против их короля.

Партия Цейсл – Вальцоффен (№ 6) – это еще один случай несвоевременной рокировки в сочетании с игнорированием важности центра. Белые вынуждены играть g3, ослабляя белые поля, которые больше не охраняются пешкой. Фигуры у Вальцоффена используют эти поля, чтобы пробиться в позицию соперника и добраться до короля.

В игре Шпильман – Вайл (№ 7) черные двигают свою пешку «g», чтобы не допустить вражеского коня слишком близко к своему королю.

Это лишает их собственного коня f6 надежной защиты пешки и создает слабости на полях, которые уже не находятся под наблюдением пешки. Фигуры Шпильмана вторгаются на слабые поля, закрепляются там и объявляют мат.

Встреча Пшепюрка – Прокеш (№ 8) является иллюстрацией принуждения к ходу ... g6 с вытекающим ослаблением черных полей. Пшепюрка ставит себе задачу уничтожить чернополюного слона соперника (чтобы подчеркнуть их слабость), прежде чем начать решительную атаку.

В партии между Зноско-Боровским и Маккензи (№ 9) черные пытаются не пустить вражеского коня на свою территорию, играя ... g6. Им это удастся, но ценой ослабления черных полей возле короля. Белые находят их удобными для своих фигур, которые по очереди занимают критические поля.

Тарраш – Эхард (№ 10) – это интересный пример опасности, возникающей при игре в шахматы механически. Черные вынуждены сыграть ... f5, а затем ... g6, после чего жертва слона уничтожает все пешки, охраняющие черного короля.

Следующие две партии – восхитительные миниатюры с большим количеством крови в них. Встреча Флор – Пишак (№ 11) – прекрасная иллюстрация ослабления позиции рокировки соперника. Пишак заставляет продвинуться пешку «g», затем пешку «h», после чего он про-

рывается через пешечный барьер жертвой ферзя.

В партии Пишак – Флор (№ 12), в которой Флор отомстил за прошлое поражение, белые сыграли h3, чтобы прогнать слона. Это привело к потере пешки и дало возможность ферзю Флора опасно приблизиться к королю белых. Атака, которая последовала вслед за этим, оставила белых с одной-единственной пешкой, защищающей своего короля.

В партии Добиас – Подгорный (№ 13) Добиас заставляет соперника продвигать пешку «g», а потом и пешку «h». Затем он тонко подрывает ослабленную позицию и заставляет ее рухнуть.

В партии Тарраш – Мизес (№ 14) Тарраш уничтожает коня f6, лучшего защитника позиции рокировки черных, в процессе чего уходит пешка «g». Разрушение пешечной структуры облегчает задачу Тарраша, кото-

рый одерживает победу тихим ходом пешки.

Следующие две встречи не относятся, строго говоря, к категории атак на королевском фланге. Я включаю их, чтобы показать последствия неспособности обеспечить безопасность короля.

В партии Алехин – Пойндель (№ 15) с помощью нескольких красивых и необычных ходов Алехин наказал черных за медлительную игру. Черным не позволяют рокировать, и их король застревает в центре, где он подвергается фатальной атаке.

Партия Тарраш – Кюршнер (№ 16) – это рассказ о жестоких последствиях напрашивающихся, но поверхностных решений в шахматах. Тарраш наказывает своего оппонента за нарушение шахматных принципов, оттесняя его фигуры назад, где они мешают друг другу, не позволяя сделать рокировку, а затем атакует всеми доступными фигурами.

Партия 1 Фон Шеве – Тейхман Берлин, 1907 Итальянская партия

Главная задача любого дебюта — быстро ввести фигуры с начальных позиций в активную игру.

Вы не сможете атаковать (не говоря уже о том, чтобы пытаться поставить мат) одной или двумя фигурами.

Вы должны развивать их все, каждая из них должна работать.

Хороший способ начать игру заключается в том, чтобы первым ходом открыть дорогу сразу двум своим фигурам. Этого можно достичь про-

движением одной из центральных пешек.

1. e4

Это прекрасный начальный ход. Белые захватили пешкой центральное поле и открыли путь ферзю и слону. Следующий ход белых, если это им будет позволено, будет 2. d4. Две пешки будут контролировать четыре поля пятой горизонтали, с5, d5, e5 и f5, не пуская на эти важные клетки вражеские фигуры.

Как черным отвечать на первый ход белых? Они не должны тратить время на рассмотрение бессмысленных ходов, таких как 1... h6 или 1... a6. Эти и другие бесцельные ходы ничего не дают развитию фигур, и они не мешают угрозе белых монополизировать центр.

Черные должны бороться за равную долю хороших полей. Черные должны оспорить владение центром.

Почему такое волнение о центре? Почему это так важно?

Фигуры, расположенные в центре, пользуются наибольшей свободой действий и имеют самый широкий простор для их полномочий. К примеру, конь в центре доски действует одновременно в восьми направлениях и атакует восемь полей. На краю доски его атакующая мощь ограничена четырьмя клетками. Это только половина коня!

Занятие центра означает контроль над самой ценной территорией. Оно оставляет меньше места фигурам противника и затрудняет сопернику обо-

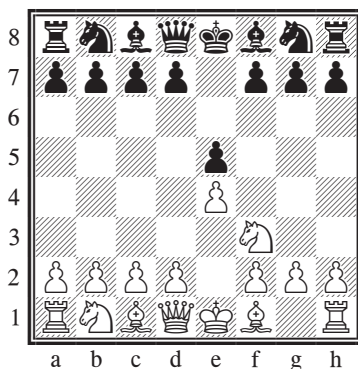
рону, так как его фигуры, как правило, мешают друг другу.

Оккупация центра или контроль над ним с расстояния создают барьер, который разделяет силы противника и лишает их гармонии. Сопrotивление разобщенной армии, как правило, не очень эффективно.

1. ... e5

Отлично! Черные требуют себе справедливую долю центра. Они ставят туда пешку и открывают путь двум своим фигурам.

2. ♘f3! (D)



Абсолютно лучший из возможных ход!

Конь развивается с угрозой — он напал на пешку. Это выигрывает время, так как черные не могут свободно развиваться как угодно. Они должны защитить пешку, прежде чем делать что-нибудь еще, и это сокращает выбор ответов.

Конь развивается по направлению к центру, что увеличивает сферу его атаки.

Конь оказывает давление на два стратегически важных центральных поля — e5 и d4.

Конь вступает в игру в соответствии с предписанием: развивайте коней раньше, чем слонов!

Одно из объяснений этого принципа заключается в том, что у коня более короткие шаги, чем у слона. Ему требуется больше времени для того, чтобы попасть в зону боевых действий. Слон может проскочить всю шахматную доску за один ход (обратите внимание, что слон f1 может пойти вплоть до a6). В то время как королевскому коню, чтобы добраться от начального положения до поля b5, требуется три прыжка, слон попадет туда за один ход.

Второе объяснение раннему развитию коней состоит в том, что мы достаточно уверены, куда их в дебюте надо выводить. Мы знаем, что они наиболее сильны на определенных полях. Мы не всегда уверены, куда выводить слона. Мы можем поставить его на большую диагональ, или мы можем предпочесть напасть им на фигуру противника. *Итак, развивайте коней раньше, чем слонов!*

Сейчас черные должны защищать свою пешку «e» прежде, чем делать что-то еще.

Есть несколько способов защитить пешку. Выбирать надо из следующих возможностей: 2 ... f6; 2 ... ♖f6; 2 ... ♗e7; 2 ... ♙d6; 2 ... d6; и 2 ... ♘c6. Как черным выбрать правильный ход? Должны ли они анализировать

бесчисленные комбинации и попытаться представить себе каждый вид атаки и защиты на десять-пятнадцать ходов вперед?

Спешу заверить вас, что мастер не тратит драгоценное время на бесплодные спекуляции. Вместо этого он использует мощное секретное оружие — позиционное суждение. Это позволяет ему исключить из рассмотрения худшие ходы, на которые средний игрок тратит много времени. Он почти не рассматривает ходы, нарушающие общие принципы!

Вот как он может думать, выбирая правильный ход:

2 ... f6: «Ужасно! Моя пешка «f» занимает поле, которое должно быть зарезервировано для коня, и перекрывает путь ферзю по диагонали. К тому же я двигаю пешку, а должен развивать фигуры».

2 ... ♖f6: «Плохо, так как на f6 встал не конь, а ферзь. Кроме того, моя сильнейшая фигура тратит силы на защиту пешки».

2 ... ♗e7: «Этот ход запирает слона, а мой ферзь делает работу, с которой могла бы справиться более слабая фигура».

2 ... ♙d6: «Я развил фигуру, но заблокировал пешку «d», и мой слон c8 может быть замурован».

2 ... d6: «Неплохо, так как это открывает выход слону c8. Но подождите, это ограничивает диапазон слона f8, и снова я пошел пешкой, когда я должен заставлять работать фигуры».

2 ... ♘с6: «Эврика! Этот ход должен быть лучшим, ведь я развил фигуру на самое подходящее поле и в то же время защитил пешку!»

2. ... ♘с6!

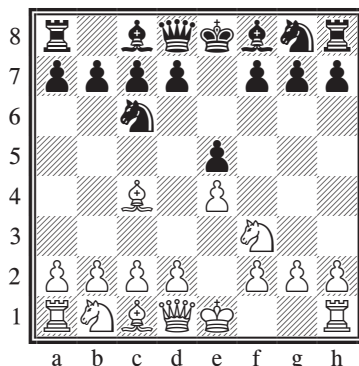
Не вдаваясь в утомительные анализы, черные выбирают наилучший ход. Они следуют совету француза, который сказал: «Sortez les pieces!» Они развили фигуру и защитили пешку «е» без потери времени.

Я хотел бы предупредить вас, что нельзя слепо следовать ни этим ни другим максимам. В шахматах, как и в жизни, правила часто отменяются. Однако общие принципы, действующие в шахматах, могут служить замечательными ориентирами, особенно в дебюте, миттельшпиле и эндшпиле!

3. ♙с4 (D)

Как сказал Тарраш: «Лучшая атакующая фигура – это королевский слон». Поэтому белые вводят эту фигуру в игру и открывают путь к короткой рокировке.

Слон встает на важную центральную диагональ, атакуя пешку f7. Эта пешка особенно уязвима, поскольку она защищена только одной фигурой – королем. Достаточно часто, даже в начале игры, за эту пешку жертвуют фигуру, выгоняя короля со своего места. После этого король подвергается сильной атаке.



3. ... ♙с5

Это самое подходящее поле для слона? Давайте посмотрим альтернативы:

3... ♙b4: «Хуже всего, потому что черный слон не принимает участия в борьбе за центр и имеет здесь мало возможностей».

3... ♙d6: «Слабо, так как блокируется пешка «d», и это будет мешать выйти другому слону».

3... ♙e7: «Не так уж плохо, потому что слон смотрит на два фланга и хорошо расположен для обороны. Хотя, пойдя на e7, слон переместился только на одну клетку, его можно назвать развитым, так как он покинул начальную позицию. Важно помнить, что каждая фигура должна делать ходы».

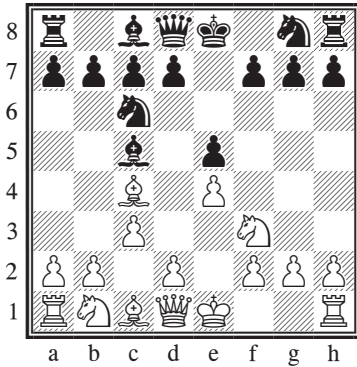
Самый сильный развивающий ход 3... ♙с5: «Располагаясь на этом прекрасном поле, слон господствует на важной диагонали, оказывает давление на центр и атакует слабую пешку». Этот ход соответствует двум золотым правилам дебюта:

Как можно быстрее занимайте

каждой из фигур поля, на которых они наиболее эффективны.

В дебюте ходите каждой фигурой только один раз.

4. c3 (D)



Основной задачей белых является создание в центре пешечной пары, и этим ходом они намерены поддержать наступление пешки «d». После 5. d4 белые, атакая на слона и пешку, вынудят черных взять 5... ed. Ответное взятие 6. cd создаст белым пару пешек, захвативших центр.

Другая цель этого хода – открыть путь ферзю на b3, что усилит давление на пешку f7.

Это его достоинства, но у хода 4. c3 есть и недостатки:

В дебюте надо ходить фигурами, а не пешками.

Располагаясь на c3, пешка занимает поле, на котором мог бы прекрасно расположиться конь.

4. ... ♔e7

Отлично! Черные развивают фигуру, парируя одновременно угрозу.

Если белые пойдут, как планировали 5. d4, то после 5 ... ed 6 cd ♔xe4+ проиграют пешку. Взятие с шахом не даст им времени, чтобы отыграть ее пешку, а лишней пешки при прочих равных условиях достаточно, чтобы выиграть игру.

5. 0-0

Белый откладывают наступление пешкой «d» и уводят своего короля в безопасное место.

Короткая рокировка предпочтительнее длинной.

5. ... ♘d6

Этот ход укрепляет центр и защищает слона и пешку «e». Теперь белопольный слон может войти в игру.

6. d4

С надеждой, что черные разменяются пешками. Это создало бы белым впечатляющий центр, а поле c3 освободилось для коня. В случае 6 ... ed 7. cd ♔xe4 в наказание за «пешкоедство» белые ходом 8. ♚e1 выигрывают благодаря связке ферзя.

6. ... ♗b6

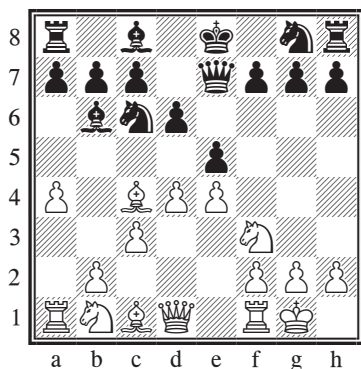
Но черным не нужно брать! Теперь, когда их пешка «e» защищена, слон просто отступает, по-прежнему оказывая давление на белый центр со своей новой позиции.

Несмотря на грозный вид, пешечный центр белых непрочен. Пешка «d» атакована три раза, и белые должны трижды ее защищать, пытаясь завершить свое развитие. При намеченном ранее 7. ♗b3 ферзь удаляется с защищающей позиции, а при 7. ♘bd2 он отрезается от пешки. В то же время

белым угрожает ход 7... ♖g4, связывающий коня – защитника пешки.

Прежде чем выбрать ход действий, белые ставят небольшую ловушку:

7. a4 (D)



Ход коварный, но нелогичный. Белые угрожают напасть на слона путем 8. a5, и в случае 8 ... ♗ха5 прогнать ходом 9. d5 коня, защищающего слона. После 9 ... ♞d8 белые, играя ♖ха5, выигрывают фигуру. Если же черные после 8. a5 играют 8 ... ♞ха5, белые, продолжая 9. ♖ха5 ♗ха5 10. ♔a4+, получают две фигуры за ладью.

Но начинать комбинацию отставая в развитии, — неверное решение. Атака, которую начинают белые, преждевременна и не должна привести к успеху.

Прежде чем начинать любые комбинации, закончите развитие своих фигур!

7. ... a6

Черные готовят путь отступления своему слону. Это не нарушает правила, ограничивающее ходы пешками

в дебюте. Развитие нельзя проводить автоматически: прежде всего необходимо противостоять угрозам. Если вам нужны дополнительные оправдания, считайте, что потеря черными времени компенсируется бесплодным движением белой пешки на a4.

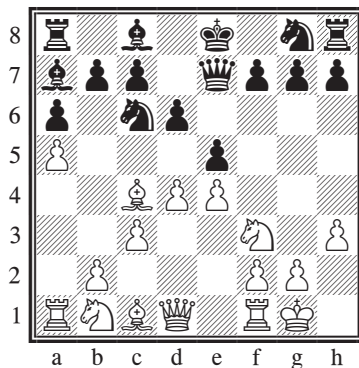
8. a5

С мизерной надеждой, что черные соблазнятся пешкой.

8. ... ♗a7

Но черные начеку!

9. h3 (D)



Садово-парковый ход! Слабые игроки делают его инстинктивно в отчаянном страхе перед угрозой связки.

Лучше допустить связку — временное неудобство, чем, предотвращая ее, ослабить пешечное прикрытие короля. Ход h3 или g3 после рокировки создает органическую слабость, которая никогда уже не может быть устранена, ведь пешки назад не ходят. Продвинутая вперед пешка сама становится целью для прямого на-